

Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran BIPA: Sebuah Kajian Literatur

Utilization of Digital Media in BIPA Learning: A Literature Review

Alfi Ardhiati Solikhah^{1*}, Laily Nurlina²

^{1,2}Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*email: alfiardhias@gmail.com

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:

11/01/2024

Diterima:

29/04/2024

Diterbitkan:

30/04/2024

Perkembangan dunia pendidikan tidak terlepas dari kemajuan teknologi, di antaranya ialah digitalisasi di segala lini kehidupan. BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) menjadi salah satu strategi efektif mengenalkan Indonesia kepada masyarakat dunia. Maka dari itu, dalam pelaksanaan pembelajaran BIPA perlu menyuguhkan cara-cara yang segar dan aktual. Media digital menjadi salah satu teknologi yang memudahkan aktivitas manusia. Media digital pada penelitian ini meliputi teknologi informasi dan komunikasi berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif. Pada penelitian ini akan mengkaji beberapa literatur mengenai pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA agar pembaca dapat memperoleh referensi yang akurat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA di lembaga atau instansinya masing-masing. Metode yang digunakan pada kajian ini adalah studi literatur (literature review). Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan sembilan artikel ilmiah pada jurnal dan artikel prosiding berbahasa Indonesia yang diperoleh dari database Google Scholar. Literatur yang didapat berkisar pada rentang tahun 2018 – 2023. Dari sembilan artikel yang dianalisis, penelitian mengenai pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA berbicara penerapan media teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran BIPA pada tingkatan tertentu. Dari keseluruhan artikel tersebut banyak menghasilkan informasi sarat guna untuk pengembangan pembelajaran BIPA yang lebih efektif dan menarik.

Kata kunci: Media Digital; Teknologi; Pembelajaran BIPA

ABSTRACT

The development of education cannot be separated from technological advances, including digitalization in all walks of life. BIPA (Indonesian Language for Foreign Speakers) is an effective strategy to introduce Indonesia to the world community. Therefore, it is necessary when implementing BIPA learning, we can present fresh and actual methods. Digital media is a technology that facilitates human activities. Digital media in this research includes information and communication technology in the form of software and hardware that can support teaching and learning activities to be more effective. This research will examine several literature regarding the use of digital media in BIPA learning so that readers can obtain accurate references to improve the quality of BIPA learning in their respective institutions or agencies. The method used in this study is a literature review. This method was carried out by collecting nine scientific articles in Indonesian language journals and proceedings articles obtained from the Google Scholar database. The literature obtained ranges from 2018 - 2023. From those nine articles it can be analyzed that researches about the use of digital media in BIPA learning talks about the application of technological media used in BIPA learning at a certain level. The entire article produces a lot of useful information for developing BIPA learning that is more effective and interesting.

Keywords: Digital Media; Technology; BIPA Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan Program BIPA dan penerapan media digital

Kekayaan Negara Republik Indonesia yang tersebar luas di 17 ribu pulau, membuat negara ini menjadi destinasi yang banyak digemari bagi masyarakat luas. Tidak hanya masyarakat Indonesia sendiri, namun tentu warga negara lain yang juga turut ingin merasakan serta mengambil manfaat dari negara Indonesia. Hal itu menjadikan Indonesia sebagai negara yang strategis untuk berbagai ranah kehidupan, mulai dari bisnis perdagangan, wisata, kuliner, budaya, dan lain-lain. Melihat kondisi tersebut, program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) hadir menjadi perantara Indonesia dengan dunia luar (internasional). Menurut Inderasari & Agustina (2017: 7), BIPA merupakan program pengajaran Bahasa Indonesia yang ditujukan khusus untuk penutur asing. Hal itu sejalan dengan Hudhana dan rekan (2021: 43) mengemukakan bahwa pembelajaran BIPA merupakan program yang ditujukan bagi orang asing yang ingin mempelajari bahasa Indonesia. Dalam hal ini program BIPA memegang peran penting untuk menjalankan misi bagi negara Indonesia untuk tetap eksis namun menjada jati dirinya. Selain itu Yolanda (dalam Muzaki, 2021: 3) menjelaskan bahwa salah satu tujuan BIPA yakni memperkenalkan Bahasa dan Budaya Indonesia ke dunia internasional dengan harapan meningkatkan citra positif Indonesia di luar negeri. Oleh karena itu, BIPA adalah suatu program yang diadakan bagi penutur asing yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari bahasa dan budaya Indonesia.

Penutur asing adalah seorang pemula yang sangat sedikit pengetahuannya terhadap bahasa Indonesia. Tanwin (2020: 33) menyebutkan bahwa mereka diibaratkan seorang anak yang baru saja belajar bahasa yang akan menggunakan bahasa tersebut di lingkungannya. Tentu Bahasa Indonesia bukan bahasa yang awam bagi mereka, namun merupakan bahasa yang masih belum mereka ketahui dengan benar. Maka dari itu, tugas seorang instruktur atau pengajar adalah memberikan pembelajaran BIPA yang baik dan benar bagi mereka. Pembelajaran tersebut tentu perlu disampaikan secara lengkap, efektif, dan efisien sehingga para pemelajar BIPA dapat

meraih tujuannya dalam pembelajaran. Khususnya mereka dapat mengerti berbagai konteks percakapan dalam masyarakat di negara Indonesia. Dalam mempersiapkan pembelajaran BIPA yang menarik dan efektif, seorang pengajar akan lebih berhasil jika masuk ke dalam kelas tidak dalam keadaan tangan kosong, di antara strategi pembelajaran yang ada, media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran. Terutama pada zaman yang semakin berkembang teknologinya kini banyak media-media pembelajaran yang berkembang berupa media digital.

Ada banyak referensi kegiatan maupun program tutorial untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, terutama peran media digital yang turut memegang andil besar dalam mencapai kompetensi bahasa Indonesia. Pada beberapa tahun terakhir, banyak yang menyebutkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran berkiblat pada beberapa aplikasi, internet, situs web, infografis, media sosial, gambar digital, audio digital. Terdapat peran media digital dalam kegiatan tutorial BIPA yang mempengaruhi kemampuan berbahasa antara pelajar BIPA dan mitra bahasa. Hal tersebut dipertimbangkan dari aksesibilitas media digital, usia pelajar, dan interaksi personal dengan mitra bahasa selama proses tutorial.

Para penyelenggara pembelajaran BIPA tentu selalu melakukan evaluasi dan pembaruan secara berkala. Hal tersebut untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA yang sudah berjalan, salah satu strategi yang dapat dilakukan ialah menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi para pemelajar BIPA. Dengan pembelajaran yang efektif maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Zaman telah membawa kita pada arah yang semakin memudahkan segala urusan manusia. Termasuk di dalamnya adalah perkembangan teknologi. Dalam perkembangan teknologi telah memasuki era segala hal menjadi digital. Digital yang dimaksud yakni di mana segala hal menjadi lebih sistematis dan sederhana, biasanya membutuhkan teknologi komputasi dan internet. Dengan media digital tersebut maka dapat menjadikan pembelajaran pun lebih praktis namun tetap efektif.

Sejauh ini belum ada penelitian yang mengkhususkan pada kajian literatur yang

menguraikan tentang media digital sebagai referensi pada pembelajaran BIPA. Dengan perkembangan teknologi yang serba digitalisasi, maka sudah sepatutnya penyelenggara program BIPA memahami proses pembelajaran yang *up to date*. Terlebih, jika para pelajar asing hadir dari negara-negara maju maka mereka sudah lebih familiar dengan teknologi-teknologi digitalisasi yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Maka dari itu, jika seorang pengajar dapat memahami bahwa zaman membawa perkembangan pada para pemelajar BIPA, maka akan terus mencari inovasi-inovasi atau pun referensi terbaru dalam menyiapkan strategi berupa media pembelajaran yang efektif dan berkesan bagi para pemelajar BIPA.

Menurut Fransisca Haryanti (2016: 53), pembelajaran digital juga disebut sebagai *Multimedia Learning*, yang mengacu pada penggunaan berbagai media dalam proses pembelajaran. Multimedia yang dimaksud yakni meliputi teks, grafis, animasi, audio, dan video yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran menurut Riri Okra (2019: 122) merupakan media pembelajaran digital yang merujuk pada segala bentuk peralatan fisik komunikasi, termasuk perangkat lunak dan perangkat keras yang diciptakan, dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Adapun pembelajaran digital menurut Neni Kusuma (2017: 32), yaitu teknologi berbasis computer yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui berbagai format, seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video. Dari uraian di atas, dapat kita simpulkan bahwa media digital dapat menjadi sarana maupun prasarana yang cukup efektif untuk menyampaikan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan strategis terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Sejalan dengan tujuan penelitian ini, yakni memberikan informasi berupa artikel-artikel ilmiah yang menguraikan pemanfaatan media digital yang dalam pembelajaran BIPA.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature review atau studi pustaka. Kajian literatur merupakan proses penelusuran dan penelitian melalui membaca

berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian, dengan tujuan untuk menghasilkan satu tulisan yang membahas topik atau isu tertentu (Marzali, 2016). Dalam kajian literatur untuk tujuan penyusunan tulisan ilmiah seperti skripsi, tesis, atau disertasi, penulis melakukan eksplorasi literatur yang terkait dengan topik dan permasalahan penelitian, termasuk literatur tentang masyarakat dan daerah penelitian, teori-teori yang relevan dengan topik, metode penelitian yang digunakan dalam kajian tersebut, dan lain-lain (Marzali, 2016). Kajian literatur ini bertujuan untuk menjelaskan berbagai teori, konsep, serta temuan-temuan terdahulu yang relevan dengan topik penelitian sebagai bahan referensi.

Menurut Marzali, tujuan kajian literatur yang pertama adalah untuk menulis sebuah makalah yang memperkenalkan kajian-kajian baru dalam suatu topik tertentu kepada mereka yang aktif dalam bidang ilmu tersebut. Tujuan ini bertujuan untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan dalam topik ilmiah tertentu dan memberikan kontribusi baru dalam bidang tersebut. Sementara tujuan kedua dari kajian literatur adalah untuk mendukung proyek penelitian sendiri. Dalam hal ini, melakukan kajian literatur bertujuan untuk memperkaya pemahaman peneliti tentang topik penelitian, membantu dalam merumuskan masalah penelitian, serta membantu dalam menentukan teori dan metode yang tepat untuk digunakan dalam penelitian tersebut. Dengan mempelajari kajian-kajian yang telah dilakukan oleh orang lain, peneliti dapat mengevaluasi apakah akan mengadopsi, mengulangi, atau mengkritik suatu penelitian tertentu. Kajian-kajian yang telah ada digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi dalam pengembangan penelitian sendiri.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan sembilan artikel ilmiah, termasuk jurnal dan artikel prosiding, yang sebagian besar dalam bahasa Indonesia. Data penelitian diperoleh melalui pencarian di database Google Scholar dengan menggunakan kata kunci yang relevan seperti "media digital," "pembelajaran BIPA," dan "media pembelajaran." Artikel-artikel yang relevan dipilih berdasarkan ketersediaan dan relevansinya dengan topik penelitian. Artikel

yang dikumpulkan berasal dari rentang waktu tahun 2018 hingga 2023, sehingga mencakup pembaruan terkini dalam bidang tersebut. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi terbaru dan terkait langsung dengan topik penelitian. Dengan menggunakan berbagai sumber yang bervariasi, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang topik yang diteliti.

Adapun tahapan-tahapan kajian literatur menurut Marzali (2016) antara lain yakni tahap pengumpulan artikel dengan cara mencari dan mengunduh artikel-artikel melalui google scholar. Kemudian reduksi artikel dengan cara memilah antara artikel yang relevan dengan variabel judul penelitian dan penelitian yang kurang relevan. Selanjutnya reduksi artikel berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Selanjutnya, *display* artikel atau penyajian artikel yang dilakukan dalam bentuk tabel, uraian singkat, dan hubungan antar variabel. Langkah ke empat yakni pengorganisasian dan pembahasan berupa kajian teori. Jenis kajian literatur berupa kajian teori ini adalah kajian khusus dimana penulis

memaparkan beberapa teori atau konsep yang terpusat pada satu topik tertentu dan membandingkan teori atau konsep tersebut atas dasar asumsi-asumsi, konsistensi logik, dan lingkup eksplanasinya. Kemudian langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan hasil pengorganisasian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal pengumpulan, sebanyak 16 artikel berhasil ditemukan, kemudian terdapat 9 (sembilan) artikel yang sesuai dengan topik penelitian. Pada tahap ke dua, yakni reduksi artikel, terdapat tujuh (7) artikel yang harus disisihkan dari referensi penelitian. Tujuh artikel tersebut disisihkan karena variabel pada judul penelitian tersebut tidak sesuai dengan topik umum penelitian.

Selanjutnya *display* kesembilan artikel yang relevan tersebut akan dijelaskan pada tabel berikut:

No	Nama Penulis	Tahun Terbit	Judul Artikel	Nama Jurnal	Vol. Nomor	Jumlah Halaman
1	Prima Vidya Asteria dan Devi Nur Farida (2 orang)	2018	E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi (Prosiding)	Kongres Bahasa Indonesia	Hal. 1 – 14	14 hlm
2	Asih Riyanti (1 orang)	Agustus, 2019	Pemanfaatan Audiovisual Bermuatan Budaya Sebagai Media Pembelajaran BIPA (Prosiding)	Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (KIPBIPA) XI	Hal. 1 – 12	12 hlm
3	Undang Sudana, Jatmika Nurhadi, Rosita Rahma, Ghaisani Fildzah Amajida (4 orang)	November, 2019	Media Virtual Reality Desa Wisata Untuk Pembelajaran BIPA: Apa dan Bagaimana (Prosiding)	Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII	Hal. 1 – 6	6 hlm
4	Roi Setiawan, Engkos Kosasih, Yunus Abidin (3 orang)	Desember, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Melalui Aplikasi Android Untuk BIPA Tingkat Dasar (Prosiding)	Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV	Hal. 1 – 7	7 hlm
5	Sherly Ayu Dwi Ratnasari (1 orang)	2021	Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia Menggunakan <i>Adobe Flash CS5</i> untuk Pemelajar BIPA	Jurnal Ilmiah Sastra dan Pembelajaranya	Vol. 9 No. 1	12 hlm

No	Nama Penulis	Tahun Terbit	Judul Artikel	Nama Jurnal	Vol. Nomor	Jumlah Halaman
			Tingkat Lanjut di BIPA Universitas Islam Malang (Jurnal)			
6	Hilda Septriani (1 orang)	2021	Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna (Jurnal)	Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)	Vol. 3 No. 2	8 hlm
7	Nova Shufia Tahmida, Gatut Susanto, Imam Suyitno (3 orang)	2022	Media Digital Untuk Membangun Kemampuan Literasi Komunikasi dalam Kegiatan Tutorial Program BIPA (Jurnal)	Jurnal Pendidikan Indonesia	Vol. 11 No. 2	26 hlm
8	Alfarabi Maulana, Indrya Mulyaningsih, Itaristanti (3 orang)	2022	Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar Berbasis WEB (Jurnal)	Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)	Vol. 4 No. 2	23 hlm
9	Lasmi Siahaan, Vanny Wiranata, Kamarudin Zai, Jamaluddin Nasution (4 orang)	2023	Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Menggunakan Media Digitalisasi (Jurnal)	Journal of Science and Social Research	Vol. 6 No. 1	6 hlm

Dari display artikel di atas, berikut pemaparan pengorganisasian dan pembahasan isi dari penelitian-penelitian yang telah dipilih.

Kajian literatur yang pertama yakni disusun oleh Prima Vidya Asteria dan Devi Nur Farida pada tahun 2018 yang berjudul "E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi". Artikel ini disampaikan dalam prosiding sebuah Kongres Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini menguraikan mengenai sebuah materi ajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) yang dikembangkan dengan sebuah media komik elektronik atau komik digital. Prima dan Devi membuat E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik) yang memuat tema lingkungan alam. Tema tersebut juga disesuaikan dengan silabus BIPA. Media ini dapat melatih keterampilan berbahasa para mahasiswa, meliputi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan atau menyimak.

Ada beberapa penelitian yang mengkaji media komik untuk pembelajaran BIPA di antaranya yaitu komik webtoon, ada pula komik konvensional. Namun pada penelitian E-Mikuta ini komik yang digunakan adalah komik hasil kreasi peneliti sendiri dan sudah terfokus pada konten lingkungan alam. Pemanfaatan komik E-Mikuta dapat digunakan dengan membaca dialog-dialog, mencatat kosakata yang sulit, mencari dan

memahami maknanya. Selain itu mahasiswa dapat terlibat dalam percakapan, dan mendengarkan pengajar menjelaskan isi komik elektronik E-Mikuta. Sudjana dan Rivai mendeskripsikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan (2002:64). Komik dapat meningkatkan imajinasi pembaca, karena dilengkapi dengan gambar, sehingga dapat memudahkan mahasiswa BIPA untuk memahami cerita yang terdapat di buku komik.

Konten yang terkandung dalam E-Mikuta terfokus pada kosakata yang berhubungan dengan aspek lingkungan seperti sungai, hutan, pantai, dan sawah, melalui dialog antara dua karakter dalam setiap lingkungan alam. Dalam pemanfaatan komik ini dapat digunakan secara individu maupun berpasangan. Setelah mahasiswa menemukan kosakata baru, mereka dapat membuat kalimat dari kosakata yang telah dipelajarinya. Pemanfaatan E-Mikuta dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tersebut dilakukan dengan tahap-tahap antara lain: dosen memberi penjelasan tentang E-Mikuta, mahasiswa disugahi percakapan-percakapan, lalu mahasiswa diminta mencari kosakata yang belum diketahui artinya. Setelah menemukan kosakata baru tentang alam, kemudian berlatih Menyusun kalimat dengan kata yang ditemukan tersebut.

Pada artikel selanjutnya yaitu berjudul “Pemanfaatan Audiovisual Bermuatan Budaya Sebagai Media Pembelajaran BIPA”. Penelitian ini ditulis oleh Asih Riyanti pada tahun 2019. Artikel ini juga ditayangkan dalam konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (KIPBIPA) ke-XI. Asih Riyanti membuat penelitian ini dengan tujuan menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran audiovisual yang di dalamnya terdapat unsur budaya dalam proses pembelajaran BIPA. Dengan konten budaya yang terdapat pada media tersebut maka akan memberikan keefektifan bahasiswa dalam mempelajari bahasa sekaligus mengenal budaya Indonesia lebih mendalam. Penggunaan media audiovisual ini juga memuat unsur budaya yang dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan perhatian para siswa BIPA. Media audiovisual juga dinilai efektif untuk meraih tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media audiovisual bermuatan budaya ini akan lebih mudah diingat dalam pikiran pemelajar karena menyuguhkan suara yang dapat mendukung gambar bergerak di dalamnya. Majid (2014: 10) mengemukakan bahwa kegiatan mengingat ialah dimensi yang berperan sangat penting dalam proses pembelajaran bermakna (meaning learning) dan pemecahan masalah (problem solving). Keberhasilan belajar ditentukan oleh berbagai faktor pendukung, salah satunya ialah media. Melalui penggunaan media pembelajaran hasil belajar siswa dapat diketahui. Media audiovisual dapat secara efektif membuat pemelajar BIPA lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Terlebih jika konten pada materi tersebut memberi makna tersendiri terhadap kesan para pemelajar BIPA. Seperti yang dikembangkan dengan unsur budaya, maka selain sebagai sarana memahami materi, juga memberikan informasi yang penting sekaligus menarik mengenai budaya yang ada Indonesia. Misalnya jika pembelajaran audiovisual tersebut menayangkan tontonan melalui CD, youtube, televisi, melalui media internet yang memuat unsur-unsur budaya yang terdapat di Indonesia meliputi adat masyarakat, cerita masyarakat, suku, bahasa daerah, rumah adat, transportasi khas masyarakat, maupun keunikan-keunikan budaya Indonesia yang lain. Dengan materi berisi unsur budaya yang dikemas dengan media berupa

audiovisual, maka akan membuat pembelajaran BIPA lebih efektif.

Studi ketiga yaitu dilakukan oleh Undang dkk yang berjudul “Media Virtual Reality Desa Wisata Untuk Pembelajaran BIPA: Apa dan Bagaimana”. Penelitian ini dibuat pada tahun 2019 yang tercatat pada prosiding Seminar Internasional Riksa XIII. Studi ini merupakan sebuah konsep yang mengusulkan penggunaan realitas virtual sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bagi pembelajar asing. *Virtual Reality* atau biasa dikenal dengan sebutan VR pertama kali diperkenalkan melalui Oxford English Dictionary pada atahun 1980-an. Kini teknologi tersebut semakin berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Prinsip pengoperasian VR yakni menghubungkan manusia dengan data spasial secara langsung. Seseorang dapat melihat sebuah ruang buatan dengan sebuah alat yang disebut VR box. Dengan alat tersebut sangat memungkinkan seorang mahasiswa mendapat pengalaman langsung berada di suatu tempat (secara virtual), meski hanya belajar di dalam kelas.

Dengan cakupan pembelajar BIPA yang luas tersebar di berbagai negara, teknologi VR ini mampu memfasilitasi dan memudahkan pembelajar untuk menguasai kompetensi berbahasa Indonesia meski tidak sedang berada di Indonesia. Menariknya lagi, teknologi VR juga dapat memotret berbagai budaya Indonesia secara lebih nyata. Tak hanya objek budaya, kebudayaan non objek pun akan terpotret maksimal. Pembelajar BIPA dapat mengenal keberagaman budaya Indonesia secara efisien. Hal ini selaras dengan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam pembelajaran BIPA, yakni perihal lintas budaya pembelajar dan pengajar (Idris, 2017, hlm. 179). Diperkuat Shih & Yang (2008, hlm. 58), pembelajar bahasa perlu didorong untuk berinteraksi dengan lingkungan sebagai tambahan pembelajaran. Nurhadi, Rahma, & Fadlilah (2019, hlm. 5-6) menyatakan bahwa interaksi pengguna VR dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. Hal ini disebabkan multimedia VR bersifat multisensori.

Melalui alat tersebut, pengajar BIPA dapat menayangkan sebuah tayangan yang seolah-olah pengguna berada langsung di dalam objek atau lingkungan maya tersebut. Hal itu dapat memudahkan pengajar untuk mengenalkan pemelajar BIPA dengan konteks-konteks tertentu

dalam pembelajaran. Misalnya dalam VR tersebut pemelajar BIPA menyaksikan sebuah desa atau lokasi terkenal di Indonesia, situs-situs budaya, maupun tempat bersejarah, sehingga pemelajar dapat mengenali langsung tanpa harus bepergian.

Adapun studi literatur ke empat yang disusun oleh Roi beserta timnya pada tahun 2020. Literatur tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Melalui Aplikasi Android untuk BIPA Tingkat Dasar”. Penelitian ini turut dipaparkan pada prosiding Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV. Media Pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah aplikasi android. Sebuah aplikasi tentu membuat segala hal menjadi praktis karena berada dalam satu genggamannya ponsel pintar. Aplikasi tersebut digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak para pemelajar BIPA. Bahan ajar yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar dan merujuk pada standar pemerolehan bahasa kedua, serta silabus lembaga pengajaran BIPA. Pada literatur tersebut menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi berbasis android untuk pembelajaran menyimak dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu hal yang dapat dimanfaatkan dengan berkembangnya teknologi saat ini adalah *smartphone* atau ponsel pintar. Ponsel pintar ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning* (M-Learning). *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. (Wirawan, 2011, hlm. 22-23).

Selanjutnya kajian literatur ke lima disusun oleh Sherly pada tahun 2021. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk Pemelajar BIPA Tingkat Lanjut di BIPA Universitas Islam Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran menyimak dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS5 para pemelajar BIPA tingkat lanjut di Universitas Islam Malang. Adobe Flash CS5 merupakan perangkat lunak untuk membuat suatu animasi

yang dapat menjadi bahan ajar maupun media pembelajaran dan sangat efektif pula untuk pembelajaran bahasa yang variatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) atau pengembangan yang menguraikan pengembangan media ajar. Pada kajian literatur tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media tersebut efektif dalam menunjang pembelajaran menyimak bahasa Indonesia. Adobe Flash CS5 menghasilkan sebuah media yang interaktif dan kreatif untuk digunakan dalam pembelajaran. Tayangan animasi yang dihasilkan dapat menjadi media yang interaktif bagi pemelajar BIPA. Dengan berbagai materi yang diajarkan, pemelajar diajak untuk terlibat langsung dalam menggunakan animasi tersebut sehingga produk pembelajaran dengan adobe flash dinilai layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Artikel selanjutnya yaitu mengenai “Pemanfaatan Media Digital G-Suite for Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University of Vienna”. Artikel tersebut ditulis oleh Hilda pada tahun 2021. Pada kajian literatur ini menjelaskan kegiatan pembelajaran daring yang disebabkan adanya pandemi Covid-19 pada pengajaran BIPA di University of Vienna. Karena pembelajaran dilaksanakan secara virtual, maka perlu adanya media yang memadai kegiatan pembelajaran BIPA tersebut. Platform G-Suite dalam kondisi ini dipilih untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran dengan harapan dapat menunjang pembelajaran yang dilaksanakan dengan jarak yang jauh antara pengajar dan pemelajar. Google menyediakan berbagai macam perangkat yang bisa dijadikan sebagai ruang kelas virtual, di antaranya adalah Google Classroom, Google Form, dan Google Drive. Aplikasi tersebut digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran sesuai fungsi masing-masing. Sementara itu, fitur-fitur pada Google Suite akan memudahkan kegiatan pembelajaran seperti memberi umpan balik terhadap hasil pekerjaan para pemelajar, mengunggah bahan ajar, mengelola presensi siswa, serta mengadakan latihan maupun ujian. Penerapan media digital ini dapat menjadi solusi efektif bagi penyelenggaraan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Studi literatur ke tujuh menjelaskan penggunaan media digital untuk meningkatkan kemampuan literasi komunikasi pelajar asing

dalam kegiatan tutorial program BIPA. Artikel ini berjudul “Media Digital Untuk Membangun Kemampuan Literasi Komunikasi dalam Kegiatan Tutorial Program BIPA”. Kajian ini ditulis oleh Nova dan kawan-kawan pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat lima jenis media digital yang digunakan, yaitu (1) Website, (2) Infografis, (3) Media Sosial, (4) Video Digital, dan (5) Audio Digital. Penggunaan Media digital dalam membangun literasi komunikasi pelajar asing dalam tutorial Program BIPA dapat dilakukan melalui tiga cara, yaitu terprogram, tidak terprogram (spontan), dan kondisional (opsional sebagai solusi atas permasalahan). Pertama, penggunaan media digital secara terprogram dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa tentang tema tutorial pada hari tersebut. Kemudian, mitra bahasa dan pelajar asing menggunakan media digital yang telah diunduh. Selanjutnya media tersebut digunakan berdasarkan tema tutorial. Pada kegiatan akhir yaitu evaluasi hasil tutorial. Selanjutnya, penggunaan media digital secara tidak terprogram dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa tentang tema tutorial pada hari itu. Mitra bahasa dan pelajar asing hanya mengakses media digital ketika diperlukan, lalu memanfaatkan sesuai kebutuhan. Evaluasi dilakukan terhadap hasil tutorial. Dalam kajian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media digital pada pembelajaran BIPA dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi tutorkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi komunikasi pelajar asing secara lebih efektif.

Selanjutnya yakni literatur ke delapan, ditulis oleh Alfaraby pada tahun 2022. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar Berbasis WEB.” Jurnal ini diterbitkan oleh Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA) Kemdikbud. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan prototipe media pembelajaran BIPA dasar berbasis web. Pada proses pengembangan, Alfaraby merujuk pada artikel berjudul “*Web Design for Distance Learning Indonesian Language BIPA*”. Artikel tersebut dipublikasikan dalam prosiding 2022 *International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)* oleh Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). Artikel tersebut menyoroti pentingnya web dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

seiring dengan meningkatnya minat terhadap bahasa tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran BIPA tingkat dasar berbasis web yang dikembangkan oleh Alfaraby dinilai layak digunakan (dalam lingkup terbatas), dengan tingkat kelayakan mencapai 71,52%. Produk ini diharapkan dapat memenuhi potensi dan kebutuhan pembelajaran BIPA dengan menyediakan program BIPA secara umum dan materi untuk membantu pemelajar BIPA mengatasi kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia.

Terakhir, studi literatur terbaru di antara sembilan kajian literatur yang digunakan, yakni penelitian yang dilakukan oleh Lasmi dan kawan-kawan, berjudul “Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Menggunakan Media Digitalisasi”. Kajian tersebut menyoroti perkembangan bahan bacaan melalui media digital. Kelebihan Penelitian ini yakni pada penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran yang dapat memberi variasi bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan kompleks seperti pembelajaran, berpikir, penalaran, asimilasi, dan pemecahan masalah. Media dalam hal ini berperan sebagai pendukung pembelajaran, selain itu media juga sebagai sumber pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media seperti Wordnet, Canva, situs web, dan Kahoot dapat meningkatkan kemampuan membaca kata, sambil mengajarkan kemampuan interpretasi teks untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi pengajar BIPA untuk memiliki kemampuan mengajar dan teknik mengajar yang menarik, sehingga peserta didik BIPA dapat mencapai tujuan pembelajaran, terutama keterampilan membaca secara lancer sesuai dengan ejaan yang baik dan benar.

SIMPULAN

Kajian literatur mengenai pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA akan sangat diperlukan oleh kalangan penyelenggara program BIPA. Terlebih, belum ada kajian serupa yang khusus membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA. Dengan penelitian ini dapat kita simpulkan bahwa adanya media dapat menunjang pembelajaran BIPA yang lebih interaktif dan kreatif. Sudah ada beberapa penelitian pemanfaatan media digital pada

pembelajaran BIPA yang menunjukkan hasilnya efektif digunakan. Media-media tersebut antara lain ada yang berbentuk perangkat keras seperti *virtual reality box*, perangkat lunak seperti aplikasi, web, maupun pengembangan bahan ajar sekaligus media seperti Adobe flash CS5. Media-media tersebut membuka peluang para penyelenggara program BIPA baik lembaga maupun tutor untuk dapat memilah media digital yang sesuai digunakan sesuai kebutuhan materi maupun level pemelajar BIPA yang sedang dihadapinya. Dengan media pembelajaran digital, program BIPA terlaksana lebih terarah. Pentingnya interaksi yang efektif serta dinamisnya kelas BIPA merupakan indikasi keberhasilan pembelajaran di dalamnya. Hal tersebut dapat tercipta dengan berbagai kreasi penggunaan media digital dalam pembelajaran. Harapan ke depan dengan adanya kajian literatur ini dapat memperkaya referensi para pengajar BIPA yang ingin mencari inovasi baru dalam praktik mengajarnya. Terutama inovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk menunjang keefektifan dan pembelajaran yang lebih bermakna bagi para pemelajar BIPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Asteria, P. V. dan Farida, D. N. (2009). E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi, Kongres Bahasa Indonesia, hal. 1–14.
- Francisca Haryanti Chandra & Nur Widyana. (2016). Augmented Reality sebagai implementasi pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran. *Prosiding*, 151–158.
- Hudhana, W. D., Wiharja, I. A., & Fitriani, H. S. H. (2021). Bentuk Kesalahan Kalimat dalam Karya Ilmiah Mahasiswa BIPA Thailand. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 43–50.
- Idris, N.S. 2017. Internasionalisasi Bahasa Indonesia Melalui Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Bandung: Prosiding Seminar Internasional Pembelajaran BIPA: Perubahan, Tantangan, dan Peluang
- Inderasari, E., & Agustina, T. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Asing dalam Program BIPA IAIN Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 6–14.
- Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Etnosia*, 1(2), 27–36.
- Maulana, A., Mulyaningsih, I., & Itaristanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran BIPA tingkat dasar berbasis web. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 4(2), 134-156.
- Mulyani, R., & Kurniawan, K. (2023). EKSPLORASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DI KELAS BIPA: TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 701-712).
- Muzaki, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02), 1–9. <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i02.379>
- Nugraheni, N. K. (2017). Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. *Prosiding HIPKIN Jateng*, 1(1), 31-38.
- Okra, Riri, and Yulia Novera, 'Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan', *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4.2 (2019), 121.
- Ratnasari, S. A. D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 UNTUK PEMELAJAR BIPA TINGKAT LANJUT DI BIPA UNIVERSITAS ISLAM MALANG. *Jurnal Ilmiah Sastra dan Pembelajaranya*, 9(1).
- Riyanti, A. (2019). Pemanfaatan audiovisual bermuatan budaya sebagai media pembelajaran BIPA. *Prosiding KIPBIPA XI*.

- Septriani, H. (2021). Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University of Vienna. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(2), 70-77.
- Setiawan, R., Kosasih, E., & Abidin, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menyenak Melalui Aplikasi Android Untuk BIPA Tingkat Dasar. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 44-50).
- Shih, Y.-C., & Yang, M.-T. (2008). A Collaborative Virtual Environment for Situated Language Learning Using VEC3D. *Educational Technology & Society*, 11 (1), 56-68.
- Siahaan, L., Wiranata, V., Zai, K., & Nasution, J. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Menggunakan Media Digitalisasi. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 6(1), 160-165.
- Sudana, U., Nurhadi, J., Rahma, R., & Amajida, G. F. (2019). Media Virtual Reality Desa Wisata Untuk Pembelajaran Bipa: Apa Dan Bagaimana. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*, Bandung PT Sinar Baru Algesindo.
- Tahmida, N. S., Susanto, G., & Suyitno, I. (2022). MEDIA DIGITAL UNTUK MEMBANGUN KEMAMPUAN LITERASI KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN TUTORIAL PROGRAM BIPA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 168-193.
- Tanwin, S. (2020). Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) dalam Upaya Internasionalisasi Universitas di Indonesia pada Era Globalisasi. *Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 31–38.
- Wirawan. (2011). *Evaluasi Teori Model Standar Aplikasi dan Profesi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zamahsari, G. K., Roffi'uddin, A. H., & HS, W. (2019). Implementasi Scaffolding dalam Pembelajaran BIPA di Kelas Pemula. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 68–78.