



Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO)
Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and
Education Personnel (QITEP) in Language (SEAQL)

MERAJUT PEMBELAJARAN BIPA DENGAN MEDIA: PENDEKATAN KREATIF UNTUK PENGAJAR



Penerbit:
SEAMEO QITEP in Language



Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO)
Regional Centre for Quality Improvement for Teachers and
Education Personnel (QITEP) in Language

Merajut Pembelajaran BIPA dengan Media: Pendekatan Kreatif untuk Pengajar

Penulis:

Limala Ratni Sri Kharismawati
Esra Nelvi M. Siagian
Hasanatul Hamidah
Ni Made Rusmala Dewi
Yohanna Nirmalasari
Joko Prayudha
Nia Budiana
Editia Herningtias
Paulina Chandrasari Kusuma
Yulianeta

Penerbit:

SEAMEO QITEP in Language

Merajut Pembelajaran BIPA dengan Media: Pendekatan Kreatif untuk Pengajar

Pengarah:

R. Dian Dia-an Muniroh

Penanggung Jawab:

R. Dian Dia-an Muniroh

Penyelia:

Limala Ratni Sri Kharismawati

Penulis:

Limala Ratni Sri Kharismawati

Esra Nelvi M. Siagian.

Hasanatul Hamidah

Ni Made Rusmala Dewi

Yohanna Nirmalasari

Joko Prayudha

Nia Budiana

Editia Herningtias

Paulina Chandrasari Kusuma

Yulianeta

Penyunting Bahasa:

Esra Nelvi Manutur Siagian

A. Samsul Ma'arif

Hasanatul Hamidah

Desain dan Tata Letak:

Omera Pustaka

ISBN: 978-623-95160-7-9

E-ISBN: 978-623-95160-8-6 (PDF)

Diterbitkan oleh:

SEAMEO QITEP in Language

Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa

Jakarta Selatan, 12640 Indonesia

Telepon: +62 21 7888 4106, Faksimile: +62 21 7888

©2023 SEAMEO QITEP in Language

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

All right reserved.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya, SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) dapat menyelesaikan penyusunan buku ini dengan tepat waktu. Buku ini disusun untuk menjadi referensi sekaligus motivasi bagi para pengajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Selain itu, buku ini juga diharapkan menjadi salah satu buku yang bermanfaat bagi para pengajar BIPA dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya pengajar untuk menciptakan kelas lebih efektif. Dengan bantuan media, pengajar dapat membagikan pengetahuan kepada pemelajar secara maksimal, memotivasi pemelajar untuk belajar aktif, menumbuhkan semangat pemelajar dalam pembelajaran, bahkan meningkatkan kemampuan pemelajar berpikir kritis. Pemanfaatan media dapat dioptimalkan apabila pengajar dapat menggunakan media sesuai dengan tujuan, kegunaan, kebutuhan pembelajaran, dan karakteristik pemelajar. Ketepatan pengajar dalam menentukan media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan proses belajar.

Dengan melihat urgensi media dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran BIPA, SEAQIL menyusun buku berjudul **Merajut Pembelajaran BIPA dengan Media: Pendekatan Kreatif untuk Pengajar** dalam Konteks Pengajaran Bahasa. Buku ini

berisi tulisan-tulisan praktik baik dari berbagai negara mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran BIPA. Dalam menghimpun praktik baik ini, SEAQIL mengadakan program Call for Book Chapter Praktik Baik Pembelajaran BIPA pada bulan Mei sampai Juli 2023. Melalui proses seleksi tersebut, terpilih tujuh praktik baik yang termuat dalam buku ini. Adapun media pembelajaran yang digunakan para pengajar sangat bervariasi meliputi media konvensional, digital, serta integrasi media konvensional dan digital. Hadirnya buku ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi pengajar BIPA terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan keterampilan berbahasa yang ingin dicapai.

SEAQIL menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan buku **Merajut Pembelajaran BIPA dengan Media: Pendekatan Kreatif** untuk Pengajar ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya para pengajar BIPA dalam menginspirasi pemanfaatan media dalam pembelajaran BIPA. Karya ini tak luput oleh kekurangan. Oleh sebab itu, buku ini masih membutuhkan masukan dan saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk-produk SEAQIL.

Jakarta, November 2023

Pt. Direktur,



R. Dian Dia-an Muniroh, Ph.D.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
PENDAHULUAN	1
A. Gambaran Umum	2
B. Tujuan Penyusunan Buku	3
BAGIAN I PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA)	6
A. Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing.....	7
B. Tujuan Belajar Bahasa Indonesia	9
C. Alasan Orang Asing Belajar BIPA.....	10
D. Karakteristik Pemelajar BIPA.....	12
E. Rujukan	13
BAGIAN II MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN BIPA	15
A. Definisi Media Pembelajaran BIPA	16
B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	18
C. Tren Media Pembelajaran dalam Pengajaran BIPA.	19
D. Rjean	23
BAGIAN III KEBERMANFAATAN DAN BELAJAR DARI PRAKTIK BAIK PEMBELAJARAN BIPA	24
A. Definisi Pratik Baik Pembelajaran	25
B. Manfaat Berbagi Pratik Baik dalam Pembelajaran	28

C. Rujukan	30
BAGIAN IV BERBAGI PENGALAMAN PENGAJARAN BIPA .	32
Kelas Tata Bahasa Tidak Perlu Selalu Kaku. Setuju? (<i>Editia Herningtias</i>)	33
Penggunaan Video Vlog Bahasa Indonesia untuk Menarik Minat Belajar Pemelajar BIPA (<i>Joko Prayudha</i>)	44
Wakelet: Sarana Belajar Membaca Bahasa Indonesia untuk Pemelajar BIPA (<i>Nia Budiana</i>)	55
Project Based Learning melalui Pemanfaatan <i>Storyjumper</i> Berbantuan Teknik <i>Gallery Walk</i> dalam Pembelajaran BIPA (<i>Ni Made Rusmala Dewi</i>)	64
Pembelajaran BIPA Digital Menggunakan Padlet Sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Menulis di Kelas BIPA Daring (<i>Paulina Chandrasari Kusuma</i>)	73
Pemanfaatan YOPAD.EU dalam Keterampilan Menulis untuk Pembelajaran BIPA di KBRI (<i>Vienna Yohanna Nirmalasari</i>)	89
Website Cerita Rakyat Bermuatan Budaya dan Pariwisata sebagai Media Pengayaan Mandiri Pemelajar BIPA Menengah (<i>Yulianeta</i>)	103
PENUTUP	124



PENDAHULUAN

A. Gambaran Umum

Perkembangan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah bagian integral dari upaya global untuk mempromosikan pengajaran dan pembelajaran bahasa Indonesia kepada warga asing. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan BIPA telah mengalami berbagai perubahan dan pertumbuhan yang signifikan. Peningkatan minat warga asing dalam mempelajari bahasa Indonesia semakin tahun semakin meningkat. Seiring dengan meningkatnya minat tersebut, terdapat juga peningkatan jumlah program dan kursus BIPA di berbagai universitas dan lembaga pendidikan di seluruh dunia. Sekarang, banyak negara menawarkan program formal untuk mempelajari bahasa Indonesia, baik secara tatap muka maupun secara daring. Sebagaimana yang disampaikan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2023) bahwa pada akhir tahun 2022, sebanyak 52 negara telah mengajarkan BIPA.

Selaras dengan hal itu, peningkatan kualitas pembelajaran BIPA juga harus mengalami peningkatan. Salah satunya menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pemelajar memahami dan menginternalisasi materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai bentuk, mulai dari bahan cetak hingga digital. Media pembelajaran yang menarik dan relevan diyakini mampu memotivasi pemelajar untuk aktif belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam kelas juga mampu menjadikan sebuah materi yang disampaikan pengajar lebih menarik dan menghibur.

Teknologi telah memainkan peran kunci dalam perkembangan media pembelajaran. Buku teks digital, aplikasi belajar bahasa, platform *e-learning*, dan sumber daya *online* telah memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibilitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain media pembelajaran untuk menyajikan materi, banyak media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam mengasah keterampilan berbahasa pemelajar BIPA.

Oleh sebab itu, pengajar BIPA harus memahami BIPA dan media pembelajaran secara komprehensif. Dengan memahami keduanya, pengajar mampu menentukan media pembelajaran yang tepat untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, pengajar BIPA juga harus mengikuti tren dan inovasi media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pengajar BIPA lain. Untuk itu, buku ini hadir memenuhi dua kebutuhan tersebut.

Buku ini terdiri atas empat bab. Bab pertama menyajikan penjelasan pembelajaran BIPA. Bab kedua, pembaca disajikan secara teoritis media pembelajaran dari mulai definisi, jenis, sampai tren media yang saat ini digunakan dalam pembelajaran BIPA. Selanjutnya pada bab ketiga, buku ini mengulas tentang kebermanfaatan praktik baik. Pada bab terakhir, disajikan tujuh tulisan praktik baik dalam pemanfaatan media pembelajaran dari para pengajar BIPA berpengalaman. Buku ini merupakan sajian lengkap para pengajar BIPA mengenai media pembelajaran dari hal teoritis sampai praktis.

B. Tujuan Penyusunan Buku

Buku ini dihadirkan sebagai salah satu upaya SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) dalam memberikan inspirasi, panduan, dan wawasan kepada pengajar BIPA di seluruh dunia. Melalui buku ini,

para pengajar BIPA akan mendapatkan inspirasi dari cerita sukses pengajar lain dalam pemanfaatan media pembelajaran. Cerita-cerita sukses yang dibagikan menggambarkan perjalanan pengajar BIPA dari berbagai latar belakang dan pengalaman. Permasalahan yang dihadapi selama mengajar terbukti dapat dihadapi dan diselesaikan dengan baik melalui pemanfaatan media yang tepat. Buku ini ingin memberikan inspirasi kepada pengajar BIPA untuk berani mencoba berbagai media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA.

Di samping itu, buku ini memberikan panduan praktis dan konkrit dalam bentuk praktik baik yang telah terbukti efektif. Melalui praktik baik media pembelajaran BIPA dari berbagai negara, dapat diperoleh wawasan tentang berbagai media yang dapat diterapkan dengan karakteristik pemelajar negara tersebut. Dengan begitu, para pengajar dapat memanfaatkan buku ini sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, dengan memahami aspek teoritis yang disajikan dalam bagian awal buku ini, pengajar dapat mengkustomisasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks pemelajar.

Kemudian, melalui buku ini diharapkan dapat terbangun jaringan global antarpengajar BIPA. Dengan berbagi pengalaman praktik baik, diharapkan buku ini akan menghubungkan pengajar dari berbagai negara dan memungkinkan pertukaran pengetahuan dan kolaborasi. Dengan berkolaborasi, pengajar dapat saling mendukung dan belajar satu sama lain, serta menciptakan komunitas global pengajar BIPA yang kuat.

Terakhir, buku ini juga memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu mendukung pemerintah dalam internasionalisasi bahasa Indonesia. BIPA adalah alat penting dalam memasyarakatkan bahasa Indonesia di dunia internasional. Melalui buku ini diharapkan dapat memotivasi masyarakat internasional dalam belajar dan mengajar BIPA.



Bagian 1

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)

A. Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing yang dikenal dengan BIPA adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran bahasa Indonesia untuk nonpenutur bahasa Indonesia. BIPA merupakan bagian integral dari pengajaran bahasa (Bursan, 2016). Bahasa Indonesia sudah lama dikenal dan telah dipelajari oleh orang asing untuk tujuan komunikasi sejak Indonesia menjadi sasaran kunjungan bangsa-bangsa dari negara lain. BIPA telah diperhitungkan menjadi domain pembelajaran bahasa walaupun saat itu belum menggunakan istilah BIPA. Saat ini, banyak negara-negara yang terdaftar sebagai penyelenggara BIPA, seperti negara Arab Saudi, Thailand, Cina, Jepang, dan Singapura.

BIPA merupakan salah satu program pelatihan dan pendampingan untuk penutur asing dalam rangka meningkatkan fungsi bahasa negara sebagai bahasa internasional dan pemenuhan kebutuhan tenaga kerja asing pada program pelatihan bahasa Indonesia (Kurniawan, Ambarwati, Batubara, Hermina, & Larasati, 2019: 14). Pemerintah Indonesia melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendukung peningkatan fungsi tersebut melalui program-program, salah satunya fasilitasi pengajaran BIPA. Jumlah negara yang mengajarkan program BIPA hingga tahun 2022 tercatat sebanyak 52 negara (Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2023).

BIPA merupakan salah satu ranah bahasa Indonesia dan merupakan pembelajaran yang diprogramkan khusus bagi pemelajar asing. Karakteristik wujud BIPA ditentukan oleh karakteristik pemelajar asing yang mempelajarinya. Wujud kelas BIPA

dikemas sesuai dengan tujuan dan kebutuhan orang asing yang jadi pemelajarnya. Pembelajaran BIPA itu sendiri dapat dilakukan di Indonesia maupun di luar negeri, baik dalam suasana formal maupun informal, dengan berbagai maksud dan tujuan.

Pembelajaran BIPA termasuk dalam pembelajaran bahasa kedua, yaitu mempelajari sebuah bahasa setelah pemelajar tersebut menguasai bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Objek sasaran pembelajaran bahasa kedua dapat merujuk kepada bahasa apapun, termasuk bahasa Indonesia. Ketika bahasa kedua yang dipelajari adalah bahasa Indonesia, bahasa kedua dapat merupakan bahasa nasional dan dapat pula sebagai bahasa asing. Dengan demikian, pemelajar tersebut bukanlah penutur jati bahasa Indonesia.

Pembelajaran BIPA berbeda secara signifikan dengan pengajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama (B1). Pembelajaran BIPA memiliki kerumitan tersendiri karena pemelajar berasal dari berbagai negara (Muliastuti, 2017: 17). Selain itu, para pemelajar memiliki latar belakang budaya dan bahasa pertama yang beragam (Fariqoh, 2016: 219).

Pembelajaran BIPA sendiri masuk dalam kategori pembelajaran bahasa kedua (Jazeri 2016; Hapsari, Utama, dan Wendra, 2017). Bahasa kedua ini seringkali memiliki struktur yang berbeda sehingga membuatnya menjadi sulit dipahami oleh para pemelajar. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh pemelajar dalam memahami bahasa kedua melibatkan berbagai faktor, seperti metode pembelajaran, struktur B2, lingkungan, serta motivasi pelajar (Wahyono & Yashinta Farahsani, 2017: 205).

Menurut Suyitno (2005:10), pembelajaran BIPA pada dasarnya adalah sebuah aktivitas yang sistemis, sistematis, dan terencana. Pembelajaran BIPA terdiri atas serangkaian aspek dan kegiatan yang saling terkait (sistemis), dilaksanakan secara prosedural (sistematis), dan telah direncanakan secara jelas (terencana).

B. Tujuan Belajar Bahasa Indonesia

Tujuan belajar bahasa Indonesia bagi penutur asing berbeda dengan tujuan belajar bahasa Indonesia bagi penutur jati bahasa Indonesia. Perbedaan tersebut dikarenakan kedudukan bahasa Indonesia bagi penutur asing dengan penutur jati berbeda. Iskandarwassid dan Sunendar (2009) membedakan tujuan pengajaran BIPA dalam dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

Kemudian, tujuan umum pemelajar BIPA belajar bahasa Indonesia dibagi dalam empat tujuan umum, yaitu mengenal bahasa Indonesia sebagai lambang identitas nasional Indonesia; memahami bahasa Indonesia secara linguistis (ejaan, fonologi, morfologi, sintaksis, dan kosakata); menggunakan bahasa Indonesia dalam berbagai ragamnya baik secara reseptif maupun produktif; dan tujuan mengapresiasi sastra Indonesia dalam berbagai bentuknya (prosa, puisi, drama, syair lagu).

Sedangkan tujuan khusus pembelajaran BIPA sangat beragam. Tujuan khusus berisi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai oleh pemelajar setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009) tujuan khusus pembelajaran BIPA adalah pemelajar dapat:

1. mengucapkan kata dan kalimat dengan ucapan yang tepat dan intonasi yang sesuai dengan maksudnya;

2. menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baku dengan tepat;
3. menggunakan berbagai bentuk imbuhan dengan maknanya;
4. menggunakan kata dengan makna yang tepat;
5. mendapatkan dan menggunakan sinonim, antonim, dan homonima;
6. memahami bahwa pesan yang sama dapat diungkapkan dalam berbagai bentuk;
7. memahami bahwa bentuk yang sama dapat mengungkapkan berbagai makna;
8. mengenal dan menikmati puisi, prosa, dan drama Indonesia;
9. menerima pesan dan ungkapan perasaan orang lain dan menanggapi secara lisan dan tertulis;
10. mengungkapkan perasaan, pendapat, angan-angan, dan pengalaman secara lisan dan tertulis sesuai dengan medianya;
11. berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara lisan menurut keadaan; dan
12. menikmati keindahan dan menangkap pesan yang disampaikan dalam puisi, prosa, drama, dan syair lagu.

C. Alasan Orang Asing Belajar BIPA

Alasan belajar bahasa asing erat kaitannya dengan pemenuhan kebutuhan pemelajar. Menurut Mackay dan Mountford (dalam Sofyan, 1983), tiga kebutuhan yang mendorong untuk belajar bahasa adalah untuk (1) kebutuhan pekerjaan, (2) kebutuhan program pelatihan kejuruan, dan (3) kebutuhan belajar. Sedangkan

menurut Hoed (1995), program pembelajaran BIPA bertujuan untuk mengikuti kuliah di perguruan tinggi Indonesia, untuk kepentingan membaca buku dan surat kabar (keperluan penelitian), serta untuk kebutuhan berkomunikasi secara lisan dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia.

Sementara itu, hasil survei yang dilakukan oleh SEAMEO QITEP in Language pada tahun 2022 menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda. Pendapat para responden (orang-orang muda di 11 negara di Asia Tenggara) yang berjumlah lebih dari 4.000 responden disimpulkan sebagai berikut.

1. Pertimbangan utama belajar bahasa Indonesia adalah untuk kebutuhan pribadi, seperti keperluan pekerjaan, wisata, dan pertemanan.
2. Karakteristik bahasa Indonesia unik, menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan.
3. Bahasa Indonesia diperlukan untuk dapat tinggal di Indonesia. Alasan tinggal beragam, seperti bekerja atau melanjutkan studi di Indonesia. Bahasa Indonesia dipakai untuk kebutuhan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi dalam pendidikan, informasi budaya, dan hubungan kekeluargaan.
4. Pertimbangan karakteristik dan prospek ekonomi positif Indonesia.
5. Alasan asal usul keluarga dari Indonesia. Bahasa Indonesia ber-manfaat sebagai alat untuk dapat berinteraksi dengan keluarga asal.
6. Keberadaan pekerja Indonesia di negara responden juga dapat memicu keinginan untuk belajar bahasa Indonesia.

D. Karakteristik Pemelajar BIPA

Pembelajaran bahasa Indonesia kepada penutur asing memiliki karakteristik dan norma pedagogi yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia kepada penutur jati (Suyitno, 2017). Perbedaan-perbedaan ini disebabkan oleh beberapa faktor berikut.

1. Target pembelajaran pada umumnya jelas dan spesifik.
2. Tingkat pendidikan para pemelajar cenderung lebih tinggi.
3. Gaya belajar seringkali unik dan kadang-kadang dipengaruhi oleh faktor gengsi.
4. Tingkat antusiasme, minat, dan motivasi belajar cenderung tinggi.
5. Latar belakang keilmuan beragam.
6. Perbedaan sistem bahasa antara bahasa Indonesia dan bahasa asal pelajar BIPA.

Pemahaman mendalam terhadap karakteristik pemelajar asing ini sangat penting, terutama dalam proses pemilihan dan pengembangan materi pembelajaran bahasa Indonesia bagi mereka. Pemelajar BIPA adalah warga negara asing yang memiliki latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Perbedaan bahasa dan budaya ini memiliki dampak signifikan pada pemilihan materi yang akan diajarkan kepada mereka. Hal tersebut diungkapkan oleh Ellis (1986), pemerolehan bahasa kedua sangat dipengaruhi oleh bahasa pertama individu. Selain itu, Lee (dalam Ellis, 1986: 23) juga mengemukakan bahwa pengaruh bahasa pertama adalah satu-satunya penyebab kesulitan dan kesalahan dalam pembelajaran bahasa kedua atau asing.

Pembelajaran BIPA juga memiliki dua aspek utama, yaitu aspek instruksional dan aspek kondisional (Muliastuti, 2017: 18). Aspek instruksional mencakup berbagai hal, seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media belajar, pengelolaan kelas, pemelajar, dan pengajar. Sementara aspek kondisional melibatkan persiapan akan kebutuhan pemelajar, pengupayaan pemajanan dan kewacanaan dalam situasi kebahasaan sebenarnya, pengondisian suasana pembelajaran, dan pelatihan mandiri (Suyitno, 2005: 11-16).

E. Rujukan

- Ellis, Rod. 1986. *Understanding second language acquisition*. Oxford University Press.
- Fariqoh, R. (2016). Pengembangan bahan ajar membaca untuk pembelajar bahasa indonesia penutur asing tingkat dasar. *Riksa Bahasa*, 2(2), 219–223.
- Hapsari, Y. R., Utama, I. M., & Wendra, I. W. (2017). Pelaksanaan pembelajaran BIPA siswa kelas XI di Gandhi Memorial Intercintinental School Bali. *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 1–13.
- Hoed, Beny. (1995). *Kerja sama antarpemerintah dan antarlembaga untuk pengembangan BIPA*. Makalah Kongres BIPA 1995. Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. (2009) *Strategi pembelajaran bahasa*. PT. Remaja Rosdakarya
- Jazeri, M. (2016). Model perangkat pembelajaran keterampilan berbicara dengan pendekatan komunikatif kontekstual bagi mahasiswa asing. *Jurnal LITERA*, 15 (2), 217–226.
- Muliastuti, L. (2017). *Bahasa Indonesia bagi penutur asing*. Yayasan Obor Indonesia.

- Sofyan, Lia Angela S. (1983). Pengajaran ESP pada tingkat perguruan tinggi. *Indonesia*, Tahun I No. 1, Januari 1983
- Suyitno, I. (2005). *Bahasa Indonesia untuk penutur asing: Teori, strategi, dan aplikasi pembelajarannya*. Grafika Indah.
- Suyitno, Imam. (2000). *Pengembangan materi ajar bahasa Indonesia untuk penutur asing*. Jurusan Sastra Infonesia FS UM.
- Wahyono, T., & Yashinta Farahsani. (2017). Penerapan pendekatan proses untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia bagi penutur asing. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1, 204–220.



Bagian 2

Media Pembelajaran dalam Pengajaran BIPA

A. Definisi Media Pembelajaran BIPA

Media pembelajaran merupakan istilah dalam pendidikan yang terdiri atas dua kata, yaitu kata “media” dan kata “pembelajaran”. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata media diartikan alat, sarana, dan perantara. *National Education Association* (NEA) dalam Sadiman (2012) mendefinisikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya yang dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Lebih spesifik Smaldino dkk. (2008) menyatakan bahwa istilah media mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori yang termasuk dari bagian media, yaitu teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek), dan manusia. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa media merujuk pada segala hal yang dapat menyampaikan informasi, baik dalam bentuk teks, benda (tiruan), visual maupun audio visual.

Sementara itu, kata pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Menurut Warsita (2008) pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengondisikan pemelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pemelajar itu sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dan pemelajar. Dalam upaya perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik pemelajar, sebuah proses pembelajaran membutuhkan media. Oleh sebab itu, media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses

pembelajaran. Media menjadi instrumen yang strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Berbagai media dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga hal itu memunculkan istilah media pembelajaran. Dalam sebuah pembelajaran, media pembelajaran akan selalu dibutuhkan oleh pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara terminologis, media pembelajaran memiliki beberapa pengertian dari beberapa ahli berikut.

1. Secara ringkas Schramm (1977) menjelaskan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2. Sedang menurut Sadiman (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sumber informasi ke penerima informasi ataupun penerima informasi ke sumber informasi. Media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pemelajar dalam proses belajar.
3. Sementara itu, Karim (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara yang menghubungkan antara penyampai pesan dengan penerima pesan. Dalam hal ini, pesan tersebut berupa materi belajar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.
4. Arsyad (2017) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
5. Yaumi (2017) memberikan penjelasan yang lebih terperinci tentang media pembelajaran adalah semua peralatan termasuk barang bekas yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran

dinamakan media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah semua perangkat lunak (*software*) dan atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pemelajar sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Dari definisi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala hal baik berupa benda konkrit (kebendaaan/*hardware*) maupun abstrak (*software*) yang dirancang ataupun dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi pada pemelajar, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan efisien. Oleh karena itu, secara garis besar fungsi media pembelajaran melingkupi tiga jenis, yaitu (1) alat bantu mengajar, (2) alat peraga dalam mengajar, serta (3) sumber belajar dan materi pembelajaran.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dari segi bentuk, secara umum wujud media ada yang konkret (berwujud), seperti papan tulis, alat peraga, dan kartu serta ada yang berwujud abstrak, seperti aplikasi, suara, dan video. Dari segi pemanfaatannya, Arsyad (2017: 44) menjelaskan bahwa media pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi empat kategori, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual.

1. Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan dalam pemanfaatannya. Media visual meliputi buku, papan tulis, gambar, majalah, teks artikel, foto, grafik, bagan, diagram, infografis, dan peta.

2. Media audio berkaitan erat pemanfaatnya dengan indra pendengaran. Media ini dapat berupa verbal (bahasa lisan yang berisi kata-kata atau kalimat) atau nonverbal (bunyi-bunyian atau vokalisasi). Beberapa contoh media audio adalah rekaman dialog dan lagu.
3. Media audiovisual adalah media yang menggabungkan media visual dan media audio, seperti film, video musik, dan buku bersuara.
4. Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, Hamid., dkk. (2020) menambahkan satu media pembelajaran, disebut media serbaneka. Media pembelajaran ini adalah sebuah media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah atau lingkungan. Media serbaneka ini bersumber pada sesuatu atau hal yang ada di sekitar proses pembelajaran, seperti adat istiadat, atau budaya sebuah masyarakat.

C. Tren Media Pembelajaran dalam Pengajaran BIPA

Di era globalisasi ini, pendidikan juga dituntut untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi demi tercapainya pembelajaran yang efektif. Saat ini, berbagai media baik media konvensional maupun media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan mudah didapatkan pengajar. Begitu pula dalam pengajaran BIPA, media pembelajaran juga telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam memfasilitasi pengajar mengadakan

pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi para pemelajar BIPA. Melalui penggunaan media pembelajaran yang canggih dan tepat, pengajar BIPA dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Menguatkan hal tersebut, Kemp dan Dayton (1985) menjelaskan bahwa terdapat tiga tujuan utama dalam pemanfaatan media pembelajaran yaitu *to inform* (menyampaikan informasi), *to motivate* (memotivasi), *to learn* (menciptakan aktivitas belajar).

1. *to inform* (menyampaikan informasi)

Media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, penyampaian informasi tersebut tidak hanya melalui media-media cetak, tetapi telah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia. Dengan beragamnya penggunaan media akan mampu memediasi dan memfasilitasi pemelajar yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran, berbicara, maupun penglihatannya. Penggunaan media yang beragam dalam pembelajaran dapat memaksimalkan pemelajar dalam menerima dan mengolah informasi.

2. *to motivate* (memotivasi)

Motivasi dapat dibagi dua, pertama motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri pemelajar tanpa

ada paksaan dari dorongan orang lain. Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar pemelajar. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar pemelajar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu pemelajar dalam memahami informasi yang disampaikan pengajar, sehingga muncul motivasi dari pemelajar dalam mengikuti pembelajaran. Melalui media pembelajaran, informasi yang diterima lebih menarik dan bermakna. Pembelajaran yang menarik dan tidak menjenuhkan memunculkan motivasi pemelajar dalam belajar.

3. *to learn* (menciptakan aktivitas belajar)

Media pembelajaran menjadi salah satu strategi menghadirkan *learning experience* yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dirancang interaktif mampu menstimulus pemelajar untuk melakukan berbagai aktivitas saat proses pembelajaran. Kehadiran aktivitas yang beragam melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemelajar saat belajar. Media pembelajaran juga memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret.

Selanjutnya, seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran BIPA juga mengalami perkembangan. Namun, media tersebut tetap memiliki tiga tujuan utama sebagaimana diulas sebelumnya. Berikut beberapa media pembelajaran yang sering dimanfaatkan oleh pengajar BIPA berdasarkan jenisnya.

1. Media berbasis web/platform

Beberapa media berbasis web atau platform yang dapat dijadikan media pembelajaran bagi pemelajar BIPA, antara lain Wordwall, Padlet, Flipgrid, Teacher's Corner, Quiziz, Kahoot, Video Based Learning, Quizlet, Matlab, dan Family Echo. Selain menyediakan informasi sebagai materi ajar, media tersebut juga dapat memudahkan pengajar BIPA dalam menyiapkan soal-soal untuk latihan.

2. Media Audio-visual

Media audio-visual yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat berupa video interaktif, film, acara televisi, maupun video melalui berbagai kanal di YouTube.

3. Media Visual

Media visual yang biasa digunakan dalam pembelajaran BIPA adalah poster, kartu kosakata, kartu gambar, maupun benda konkret. Benda-benda budaya maupun tempat wisata budaya juga dapat menjadi salah satu media visual yang banyak dimanfaatkan oleh pengajar BIPA.

4. Media Audio

Media audio juga dapat dimanfaatkan pengajar BIPA secara efektif melalui lagu maupun rekaman suara. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media audio sebagai media pembelajaran adalah iMovie, Garage Band, Audacity, dan Adobe Audio.

D. Rujukan

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Karim, A. A. (2014). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Kemp, J.E. and Dayton, D.K. (1985). *Planning and producing instructional media (Fifth Edition)*. Harper & Row Publishers.
- Sadiman, Arif. dkk, (2012). *Media pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Schramm, W. 1977. *Big media, little media*. Sage Public-Baverly Hills.
- Smaldino, dkk. 2008. *Media pembelajaran*. PT. Gramedia.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. PT. Rineka Cipta.
- Yaumi, M. (2017). *Media pembelajaran: Pengertian, fungsi, dan urgensinya bagi anak millennial*. Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial (pp. 1–21). Pascasarjana UMPAR dan Pascasarjana UIN Alauddin.



Bagian 3

.....

**Kebermanfaatan dan Belajar
dari Praktik Baik
Pembelajaran BIPA**

.....

A. Definisi Praktik Baik Pembelajaran

Secara bahasa, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), praktik baik didefinisikan sebagai prosedur, kebijakan, dan kegiatan operasional yang dianggap sebagai standar yang dapat diteladani dan harus ditiru suatu entitas di sektor tertentu. Dalam bahasa asing (Inggris), praktik baik diterjemahkan dengan dua istilah “*good practice*” dan “*best practice*”. Kedua istilah itu sering dan umum digunakan dalam dunia pendidikan. Perbedaan keduanya terletak pada derajat tindakan (pendekatan/metode/strategi/teknik/media) yang diterapkan. Istilah *best practice* mengarah bahwa praktik baik tersebut adalah satu-satunya pendekatan/metode yang terbaik dan sudah terbukti secara ilmiah, sedangkan istilah *good practice* mengacu bahwa pendekatan/metode yang memungkinkan terus berkembang dan tidak berhenti pada satu praktik baik (Serrat, 2008).

Praktik baik secara umum merupakan cerita pengalaman terbaik mengenai keberhasilan seseorang ataupun kelompok. Jenis praktik baik dalam dunia pendidikan tidak terbatas oleh pengajar saja, tetapi juga oleh kepala sekolah dan pengawas. Praktik baik kepala sekolah berhubungan dengan cerita pengalaman terbaik kepala sekolah dalam manajemen sekolah secara keseluruhan. Praktik baik pengawas menceritakan pengalaman terbaik pengawas dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengawas. Adapun praktik baik pengajar adalah cerita pengalaman terbaik pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Praktik baik pengajar umumnya disebut praktik baik pembelajaran. Praktik baik pembelajaran akan menjadi fokus bahasan dalam tulisan ini.

Secara terminologi, beberapa ahli memberikan definisi terkait praktik baik pembelajaran sebagai berikut.

1. Suryani (2017: 5) menyatakan bahwa praktik baik adalah praktik pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pemelajar. Praktik ini dapat berupa metode, teknik, atau strategi pembelajaran yang telah diuji coba dan terbukti berhasil diimplementasikan di berbagai konteks.
2. Hargreaves & Fullan (2012) lebih sederhana menjelaskan praktik baik adalah praktik pembelajaran yang sudah ada dan telah terbukti memiliki tingkat efektivitas yang tinggi yang disepakati secara luas.
3. Serrat (2008: 4) memberikan definisi praktik baik adalah segala hal yang telah dicoba dan terbukti berhasil dengan cara tertentu, baik itu secara penuh atau sebagian, terdapat beberapa bukti efektivitas penerapannya. hal tersebut mungkin juga memiliki implikasi untuk dipraktikkan/diadopsi di berbagai tingkatan pendidikan di tempat lain.
4. Ferdig (2009) menyatakan bahwa praktik baik merupakan salah satu upaya peningkatan kompetensi pengajar yang dapat memberikan sebuah pengalaman keberhasilan praktik baik pengajaran oleh pengajar yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar yang lain.

Dari berbagai teori di atas, dapat disimpulkan bahwa praktik baik dalam pembelajaran merupakan sebuah pembelajaran yang telah dilakukan pengajar dan terbukti memiliki efektivitas (keberhasilan) tinggi serta dapat diterapkan pada tempat lain. Terdapat tiga hal yang menjadi garis besar dalam memahami praktik baik. Pertama, praktik baik merupakan pembelajaran

yang telah dilakukan pengajar, bukan pembelajaran yang akan/direncanakan oleh pengajar. Kedua, praktik baik merupakan pembelajaran yang telah terbukti keberhasilannya secara efektif mengatasi masalah. Bukti dapat berupa peningkatan variabel-variabel berupa nilai, motivasi, dan lain-lain. Ketiga, praktik baik dapat diadopsi atau dipraktikkan pengajar lain pada jenjang dan tempat yang berbeda.

Selain tiga hal utama tersebut, Suryani (2017) juga menambahkan empat ciri-ciri pembelajaran yang disebut sebagai sebuah pembelajaran praktik baik. Ciri-ciri tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Memiliki cara baru yang inovatif dalam mengatasi suatu masalah pendidikan khususnya dalam pembelajaran.
2. Menjadi model/ccontoh serta memberi inspirasi dalam membuat kebijakan instansi pendidikan yang dapat diadopsi dan dipraktikkan di instansi pendidikan lain.
3. Memiliki perubahan atau perbedaan yang mendasar, sehingga sering dikatakan hasil luar biasa (*outstanding result*).
4. Mengatasi persoalan tertentu secara berkelanjutan (keberhasilan lestari) atau dampak dan manfaatnya berkelanjutan.

Dari ciri-ciri tersebut secara jelas menyatakan bahwa syarat utama praktik baik adalah memuat cara yang efektif dan inovatif dalam mengatasi masalah serta memberi dampak perubahan yang signifikan. Praktik baik juga harus menjadi inspirasi dan model yang dapat diadopsi pengajar lain. Oleh sebab itu, banyak instansi pemerintah maupun nonpemerintah yang menggalakkan pengajar untuk berbagi praktik baik pembelajaran melalui tulisan

praktik baik. Tulisan praktik baik pembelajaran dapat dijabarkan secara deskriptif. Bahasa yang digunakan juga bahasa yang mudah dipahami pengajar lain. David (2002) menjelaskan beberapa hal yang umumnya termuat dalam tulisan praktik baik pembelajaran.

1. Judul praktik baik yang jelas
2. Identitas penulis praktik baik
3. Pendekatan/metode/teknik/strategi/media yang diterapkan dalam praktik baik pembelajaran
4. Konten (isi) praktik baik yang disampaikan secara deskriptif dengan bahasa yang mudah dipahami pengajar lain
5. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan selama pembelajaran
6. Bukti efektifitas praktik baik yang dilakukan pengajar
7. Dampak dan pembelajaran yang dapat diambil pengajar lain dari praktik baik yang ditulis.
8. Rujukan atau referensi yang digunakan dalam tulisan praktik baik

B. Manfaat Berbagi Praktik Baik dalam Pembelajaran

Pepatah mengatakan “belajarlah dari kesuksesan masa lalu” (*Anonymous*). Belajar dari masa lalu dapat meningkatkan peluang kesuksesan di masa depan. Begitu pula dengan praktik baik pembelajaran, banyak manfaat yang didapatkan oleh pengajar. Para pengajar dapat berbagi praktik baik mereka kepada pengajar lain maupun membaca praktik baik pembelajaran yang telah dilakukan oleh pengajar lainnya.

Sebagaimana disampaikan sebelumnya, praktik baik merupakan pembelajaran yang sudah terbukti keberhasilan penerapannya. Keberhasilan tersebut juga dapat memotivasi pengajar lain untuk lebih meningkatkan kualitas pedagogisnya dalam proses pembelajaran. Berbagi praktik baik dapat bermanfaat bagi pengajar yang berbagi praktik baik maupun pengajar yang membaca praktik baik.

Manfaat lain yang tampak, yaitu dalam hal permasalahan proses pembelajaran. Dalam tulisan praktik baik, pengajar biasanya menjelaskan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Masalah tersebut bisa saja merupakan masalah yang sama dengan pengajar lain. Solusi yang disampaikan dalam tulisan praktik baik setidaknya dapat memberikan masukan, saran, atau bahkan solusi bagi masalah pengajar lain.

Serrat (2008) mengidentifikasi manfaat lain dari berbagi praktik baik, seperti berikut.

1. Mengidentifikasi dan memperbaiki/mengganti praktik pembelajaran yang buruk
2. Meningkatkan kompetensi pengajar lain
3. Meningkatkan motivasi pengajar untuk selalu melakukan perbaikan dalam pembelajaran
4. Menyebarkan pengetahuan dan informasi secara sistematis

Secara terang benderang dapat dikatakan bahwa berbagi praktik baik pembelajaran berdampak positif bagi pengajar bahkan kualitas pendidikan secara luas. Berbagi praktik baik mendorong pengajar lain untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan. Praktik baik juga dapat menjadi salah satu sumber

pengetahuan bagi pengajar dalam belajar kembali untuk menemukan solusi permasalahan di kelas. Pengajar memiliki alternatif solusi dengan belajar dari berbagai praktik baik dari pengajar lain. Melalui praktik baik, pengajar juga akan selalu mengikuti tren pembelajaran yang sedang berkembang. Kualitas pengajar memiliki korelasi yang kuat dalam kualitas pendidikan.

Lebih dari itu, praktik baik tidak hanya bermanfaat bagi pengajar, praktik baik secara keseluruhan juga memberikan manfaat bagi pemelajar. Suryani (2017) menyatakan berbagai manfaat yang didapatkan pemelajar dalam penerapan praktik baik.

1. Memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan
2. Meningkatkan motivasi dan kreatifitas pemelajar dalam proses pembelajaran
3. Melancarkan komunikasi, sehingga menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat dalam kelompok/ membiasakan bekerja sama
4. Meningkatkan penguasaan kognitif, afektif, dan keterampilan

C. Rujukan

- David Skyrme Associates. (2008). *Best practices in best practices*. Diakses pada 10 Oktober 2023 dari www.skyrme.com/kshop/kguides.htm.
- Ferdig, R. E. (2009). Virtual schooling standards and best practices for teacher education. *Journal of Technology and Teacher*

Education, 17 (4), 479-503.

Hargreaves, Andy., & Fullan, Michael. (2012). *Professional capital: Transforming teaching in every school*. Teachers College Press.

Serrat, Olivier. (2008). Identifying and sharing good practices. *Knowledge Solutions* (14). Asian Development Bank.

Suryani, Esti. (2017). *Best practice: Pembelajaran inovasi melalui model project based learning*. Deepublish.



Bagian 4

Berbagi Pengalaman Pengajaran BIPA

Kelas Tata Bahasa Tidak Perlu Selalu Kaku. Setuju?

Editia Herningtias

Lembaga Bahasa Internasional Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,
Universitas Indonesia, Jawa Barat

A. Latar Belakang

Mengajarkan tata bahasa bahasa Indonesia kepada pemelajar asing, khususnya pemelajar dewasa, terkadang menjadi hal yang menantang bagi para pengajar. Dari sisi pemelajar, tidak sedikit yang merasa kelas tata bahasa adalah kelas serius yang berisi susunan struktur dan pola kalimat atau jenis kata. Sementara itu, dari sisi pengajar, motivasi belajar pemelajar perlu dijaga agar tetap menyenangkan dan materi mudah diserap.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA untuk tingkat BIPA 1, pemelajar diharapkan mampu memahami dan menggunakan ungkapan dalam konteks perkenalan diri dan kegiatan harian. Pada konteks perkenalan diri, pemelajar perlu mengetahui beragam verba seperti bekerja di ..., *berkuliah di ...*, *bermain tenis*, *berambut pendek*, *berhidung pesek*, dan sebagainya. Selain itu, pemelajar juga perlu dibekali pengetahuan kata kerja untuk menjelaskan kegiatan harian atau menceritakan hobi, seperti *mandi*, *makan*, *tidur*, *memasak*, *menonton TV*, dan lain-lain.

Tentu saja, proses memahami beragam perubahan bentuk imbuhan ber- dan verba meN, serta pola kalimat tersebut sudah cukup menyita energi pemelajar. Pengajar perlu memberikan penjelasan dan latihan yang ringan serta menyenangkan agar motivasi pemelajar tetap terjaga. Dalam proses pengajaran

materi verba tersebut, pengetahuan bunyi atau lokasi artikulasi adalah hal kecil yang terkadang dilupakan. Untuk itu, media yang digunakan dapat divariasikan dengan lagu berbahasa Indonesia yang mempunyai struktur verba dasar. Lagu dapat menjadi salah satu sarana yang menyenangkan bagi para pemelajar untuk lebih memahami bentuk perubahan verba dan pola kalimatnya, juga artikulasi atau pelafalan kata. Namun, pengajar perlu menyeleksi lagu yang ingin digunakan sebelum pelaksanaan kelas, khususnya untuk pemelajar dewasa, agar target capaian tetap diutamakan dan kelas tidak menyimpang menjadi kelas Kosakata.

B. Telaah Pustaka

Dalam pembelajaran bahasa, Brown (2001) mengemukakan bahwa otomatisasi pemelajar dalam memproses penggunaan bahasa yang dipelajari perlu menjadi perhatian para pengajar. Proses belajar secara otomatis ini cenderung terhambat karena pemelajar terlalu berlebihan dalam menganalisa bahasa dan mengingat-ingat aturan bahasa. Dalam hal perubahan bentuk imbuhan ber- dan meN- ini, terlalu banyak mengingat huruf apa saja yang perlu berdampingan dengan mem-, men-, dan seterusnya dapat menghambat otomatisasi pemelajar dalam memproses verba bahasa Indonesia.

Untuk menumbuhkan otomatisasi tersebut, pengajar dapat merancang kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi para pemelajar. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran tata bahasa ini adalah lagu. Menurut Brewster dkk. (2002), penggunaan lagu sebagai sumber mempunyai beberapa keuntungan, seperti mempresentasikan bahasa yang dipelajari dengan menyenangkan, memungkinkan adanya pengulangan

kata secara alamiah, meningkatkan kemampuan pelafalan pemelajar, serta menumbuhkan motivasi pemelajar.

C. Proses Pembelajaran

Untuk dapat menceritakan kegiatan harian pada BIPA 1, pemelajar perlu memperoleh pengetahuan mengenai verba intransitif, verba ber-, dan verba meN-. Namun, sebelum menjelaskan lebih rinci mengenai perubahan bentuk verba dan susunan kalimatnya, pengajar dapat memberikan beberapa gambar kegiatan kepada pemelajar sebagai bentuk latihan awal. Contoh gambar latihan beragam kegiatan harian adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Latihan Beragam Kegiatan Harian

Sumber: <https://ezpzlearn.com/> dengan penyesuaian ke dalam bahasa Indonesia

Gambar di atas merupakan kegiatan harian dengan verba intransitif, verba ber-, dan verba meN-. Sebagai catatan, gambar “membawa makanan” dapat dijelaskan sebagai pengayaan kosakata saja karena belum tentu merupakan kegiatan harian yang selalu dilakukan.

Latihan dapat diberikan baik dalam media kertas maupun media berbasis TIK, seperti Learningapps. Jika menggunakan media ber-basis TIK, pengajar dapat memberikan tautan (lebih mudah untuk pembelajaran melalui moda daring) atau kode QR (lebih mudah untuk pembelajaran melalui moda luring di kelas sehingga pemelajar dapat langsung memindai kode QR dengan gawai pemelajar di kelas).



Gambar 2 Bentuk Latihan Beragam Kegiatan Harian dalam Media Berbasis TIK Learningapps
Sumber: dokumen pribadi

Gambar di atas adalah latihan dengan media berbasis TIK Learningapps. Pada bagian bawah terlihat tautan dan kode QR yang dapat dibagikan kepada pemelajar sesuai dengan kondisi kelas.

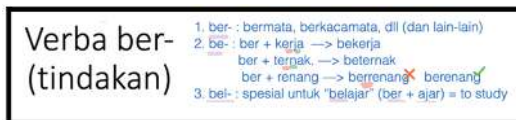
Setelah pengajar memberikan gambar dan daftar kata, pengajar membahas jawaban yang benar bersama dengan pemelajar. Dari latihan tersebut, kemudian pengajar mengidentifikasi kata-kata yang ada pada gambar ke dalam tiga kelompok seperti tabel berikut.

Tabel 1 Pengelompokan Kata pada Latihan Beragam Kegiatan Harian

Verba Intransitif (tanpa ber- dan meN-)	Verba ber-	Verba meN-
berangkat/pergi ke sekolah makan bangun tidur mandi	belajar bermain gim berjalan	menggosok gigi membawa makanan mencuci tangan menyisir rambut

Tabel 1 berisi pengelompokan verba dari latihan pada Gambar 1 dan Gambar 2. Terdapat tiga kelompok verba, yaitu verba intransitif, verba ber-, dan verba meN-.

Setelah itu mengelompokkan kata, pengajar memberikan contoh lain verba intransitif, yaitu *duduk*, *jatuh*, *naik*, dan lain-lain. Untuk verba berimbuhan ber- pengajar memberikan tiga bentuk perubahan dari verba ber- sebagai berikut.



Gambar 3 Penjelasan Tiga Bentuk Imbuhan Ber-

Sumber: dokumen pribadi

Gambar 3 berupa gambar variasi perubahan bentuk imbuhan ber-. Pengajar dapat memanfaatkan alasan kemudahan pelafalan untuk membuat pemelajar menyadari beberapa perubahan bentuk, seperti kata kerja yang jika diberi imbuhan ber- akan lebih mudah dilafalkan sebagai bekerja daripada berkerja dengan dua kali penyebutan [r]. Dengan alasan yang sama, pengajar dapat menjelaskan alasan perubahan kata renang menjadi berenang dan ajar menjadi kata belajar.

Setelah memberi tiga variasi perubahan imbuhan ber-, pengajar dapat menubi pemelajar dengan memberikan kata dasar lain dan meminta pemelajar mengubah ke dalam bentuk verba ber-. Terakhir, setelah menubi perubahan bentuk imbuhan ber-, pengajar masuk dalam penjelasan perubahan bentuk imbuhan meN-.

Bentuk MeN-	Kata dengan huruf apa saja?
me-	(l,m,n,ng, ny, r, w, y)
mem-	(b,p,f,v)
men-	(d,t,c,j,z)
meng-	(g,k,h, a,i,u,e,o)
meny-	s
menge-	bom, pel, tik, cat, lap, lem

Gambar 4 Penjelasan Enam Bentuk Imbuhan MeN-

Sumber: dokumen pribadi

Gambar 4 berupa gambar variasi perubahan bentuk imbuhan meN-. Pada bagian ini, pengajar mengutamakan bentuk imbuhan mem-, men-, dan meng- (diberi warna hijau, biru, dan jingga). Pengajar fokus pada bentuk mem- untuk kata dasar berawalan huruf bilabial kategori bunyi letupan ([b] dan [p]) dan huruf labiodental ([f] dan [v]). Bentuk men- fokus pada kata dasar berawalan huruf apikodental-letupan ([d] dan [t]), serta huruf paduan ([c] dan [j]) dan geseran [z]. Terakhir, bentuk meng- yang hanya bersama huruf awal vokal dan huruf dorsovelar-letupan ([g] dan [k]), serta [h]. Sebagai tambahan, pengajar memberi tahu bahwa bentuk meny- hanya untuk satu huruf [s] dan bentuk menge- untuk kata bersuku kata satu.

Istilah linguistik tentu tidak menjadi fokus utama dalam pengajaran BIPA karena belum tentu pemelajar mengetahui istilah tersebut dan perlu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar kegiatan pembelajaran variasi bentuk imbuhan meN- lebih bermakna, pengajar menggunakan istilah *huruf/alfabet yang diproduksi dengan bantuan bibir, lidah-gigi, dan kerongkongan*. Pengajar memberikan pertanyaan kepada pemelajar seperti sebuah kuis.

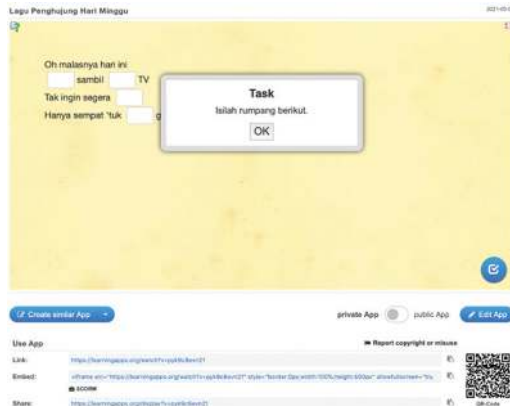
“Sekarang, mari kita bermain Kuis Alfabet. Saya mempunyai tiga lokasi. Pertama, bibir (menunjuk bibir pengajar). Kedua, lidah dan gigi (menunjuk lidah dan gigi pengajar). Ketiga, kerongkongan (menunjuk leher pengajar). Siap? Di mana produksi [b], bibir (menunjuk bibir), lidah dan gigi (menunjuk lidah dan gigi), atau kerongkongan (menunjuk leher)?”

Dengan permainan tersebut, pemelajar akan fokus pada cara mereka memproduksi huruf. Tubi pemelajar dengan semua huruf yang ada pada kelompok imbuhan mem-, men-, dan meng-. Dari pengalaman, biasanya, pemelajar akan semangat untuk mencari lokasi produksi huruf tersebut. Tidak sedikit pemelajar merespons bahwa mereka baru menyadari hubungan antara kemudahan artikulasi dan imbuhan tata bahasa tersebut di usia dewasa saat belajar materi ini. Setelah itu, pengajar mulai masuk ke imbuhan meny- yang hanya menysasar pada [s] saja dan imbuhan menge- yang fokus pada kata dengan satu suku kata. Terakhir, sisanya masuk ke dalam kategori bentuk imbuhan me.

Tabel 2 Contoh Kata yang Dapat Digunakan Sebagai Latihan

Daftar Kata Latihan Verba MeN-		
beku	tua	tari
potong	pandang	foto
rajut	kantuk	sapu
pel	tik	lap

Setelah semua bentuk imbuhan selesai diajarkan, pengajar dapat menggunakan lagu untuk menubi pemelajar. Lagu yang digunakan dalam kegiatan ini adalah lagu berjudul Penghujung Hari Minggu yang dibawakan oleh Band Mocca. Pengajar mengkurasi lirik lagu tersebut dan hanya menampilkan bagian pertama dari lirik lagu tersebut. Kemudian, di kelas, pengajar memberikan tautan potongan lirik dari lagu dalam media Learningapps.



Gambar 5 Latihan Lagu Penghujung Hari Minggu (latihan verba intransitif, ven a ber-, dan verba meN-)

Sumber: dokumen pribadi

Setelah membagikan tautan <https://learningapps.org/display?v=pyk9c8evn21> atau kode QR kepada pemelajar, pengajar

memutar bagian pertama lagu tersebut (dapat diakses melalui tautan youtube <https://www.youtube.com/watch?v=gly7KnSI-RE>). Irama yang mendayu cukup menarik perhatian pemelajar. Dengan begitu, pembelajaran tata bahasa tidak lagi menegangkan, tetapi menyenangkan dan bermakna. Berikut adalah unggahan testimoni pemelajar.

Setelah lagu tersebut, pengajar memutar lagu yang lain, yaitu *Jauh di Mata, Dekat di Hati* karya Band RAN. Dengan metode yang sama seperti latihan lagu *Penghujung Hari Minggu*. Namun, setelah menyimak lagu *Jauh di Mata, Dekat di Hati*, pengajar meminta pemelajar fokus pada lirik *Kita memandang langit yang sama* dan membahas susunan pola kalimatnya.

1	2	3	4
Kita	memandang	langit yang sama	



Gambar 6 Testimoni Pemelajar Materi Verba Kegiatan Harian dalam Media Sosial (berupa unggahan testimoni pemelajar dalam media sosial pascakelas).

Sumber: dokumen pribadi (dapat diakses dalam tautan https://bit.ly/praktikbaik_editia)

Respons pemelajar cukup baik, selain testimoni pada Gambar 6, tidak sedikit yang berkomentar “*this song made my day*” dan “*what a beautiful song*” ketika pengajar memutar lagu Jauh di Mata, Dekat di Hati. Melihat respons tersebut, pembelajaran tata bahasa tidak melulu kaku, kan?

Untuk materi ini, pengajar memerlukan beberapa pertemuan. Namun, jika materi tersebut harus diselesaikan dalam satu hari, minimal waktu yang diperlukan oleh pengajar adalah kelas dengan durasi 180 menit. Alokasi waktu dapat disesuaikan dengan kemampuan pemelajar, contohnya 60 menit untuk setiap verba (intransitif, ber-, dan meN-). Tambahan waktu 60 menit untuk menubi pola kalimat dengan verba tersebut.

D. Tip dan Rekomendasi

Ada beberapa tip yang dapat dibagikan kepada pengajar lain terkait materi ini. Pertama, hindari istilah linguistik yang terlalu kompleks, dalam penjelasan pola kalimat. Untuk pola kalimat dapat menggunakan angka dan garis. Kedua, pada saat menubi bentuk imbuhan meN-, pengajar dapat menggunakan gambar, untuk menubi pemelajar (mengubah kata dasar menjadi kata berimbuhan meN-). Contohnya, pengajar memberikan gambar dan di bawah gambar terdapat tulisan baca, kemudian pengajar mengajak pemelajar melihat huruf/alfabet pertama dalam kata baca, yaitu /b/. Seperti kuis yang dicantumkan pada bab sebelumnya, tanyakan kepada pemelajar di mana lokasi produksi [b], setelah menjawab ingatkan kembali dari enam variasi bentuk meN- yang mana yang cocok dengan /b/. Ketiga, gunakan warna yang berbeda untuk tiga kelompok utama variasi bentuk imbuhan meN-, contohnya hijau untuk mem-, biru untuk men-, dan jingga untuk meng- dalam

permainan kuis alfabet lokasi produksi artikulasi. Terakhir, peran pengajar dalam mengkurasi lagu adalah hal utama yang tidak boleh diabaikan. Dengan kata lain, pemilihan lagu tidak boleh dilakukan secara asal-asalan.

E. Rujukan

Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary english teacher's guide* (2nd ed.). Penguin English.

Brown, D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). Pearson Education.

Penggunaan Video Vlog Bahasa Indonesia untuk Menarik Minat Belajar Pemelajar BIPA

Joko Prayudha

Universitas Bengkulu, Sumatera Selatan

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia telah menjadi sebuah mata kuliah yang wajib dipelajari bagi pemelajar asing di Universitas Bengkulu. Tercatat ada sekitar empat pemelajar asal negara Kamboja yang sedang menempuh pertukaran mahasiswa di Universitas Bengkulu pada tahun 2019 yang terdiri atas berbagai program studi yang berbeda. Kemampuan berbahasa Indonesia keempat mahasiswa tersebut masih sangat rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari kesulitan mereka berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum mahasiswa tersebut mengikuti perkuliahan di Universitas Bengkulu, pihak penyelenggara belum menyediakan pelatihan bahasa Indonesia yang intensif. Ketidakmampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia menjadi hambatan utama dalam membangun interaksi komunikasi yang baik.

Melihat situasi ini perlu adanya pemberian pengajaran penggunaan bahasa Indonesia agar dapat tercipta interaksi komunikasi yang baik selama mereka belajar di Universitas Bengkulu. Salah satu upaya dalam mengatasi masalah ini adalah dengan cara memberikan pelatihan pembelajaran berbahasa Indonesia secara rutin. Pelaksanaan pembelajaran dan pelatihan bahasa Indonesia dilakukan secara langsung di aula asrama mahasiswa asal Kamboja tersebut. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang sederhana dan memberikan materi mengenai

materi dasar (pengenalan alfabet, pengucapan huruf, angka, dan sebagainya) hingga materi menengah, seperti menyusun kalimat dalam bahasa Indonesia (pengenalan diri, sapaan, penunjuk arah, dan sebagainya).

Pengajaran dilakukan agar pemelajar tersebut memiliki bekal yang baik dalam memahami dan menguasai bahasa Indonesia agar lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan akademik dan sosial. Lebih lanjut, selama proses pembelajaran berlangsung sering ditemui minat pemelajar yang tidak begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran dan pelatihan bahasa Indonesia. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya, kelelahan setelah pulang kuliah, metode pengajaran yang kurang dapat mendorong minat belajar, hingga materi yang membosankan. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya upaya yang jelas dan menarik guna dapat meningkatkan minat belajar pemelajar BIPA. Di sini, penulis telah berupaya memanfaatkan sumber belajar yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar pemelajar BIPA, yakni dengan menggunakan sumber belajar dari berbagai video *vlog* berbahasa Indonesia dari *YouTube*. Penggunaan sumber belajar dari video *vlog* akan memberikan pengetahuan baru bukan hanya pada pemahaman bahasa tetapi juga mengenai budaya, makanan, tempat wisata, karakteristik masyarakat Indonesia, serta nilai-nilai sosial. Sumber belajar tersebut dapat memperkenalkan secara luas tentang Indonesia kepada pemelajar asing. Pemanfaatan video *vlog* berbahasa Indonesia dapat melatih pemelajar dalam mengucapkan kata atau kalimat dalam bahasa Indonesia, sehingga pengajar hanya perlu mengawasi dan memperbaiki cara pengucapan kata atau kalimat yang disampaikan oleh pemelajar BIPA.

B. Telaah Pustaka

Pemanfaatan video *vlog* dalam pembelajaran telah menjadi salah satu cara yang dapat diterapkan untuk memberikan pengajaran dan pengetahuan, baik sebagai materi inti maupun sebagai materi tambahan. Video *vlog* merupakan video yang berisi tentang kehidupan sehari-hari, lingkungan, wisata, dan budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran. Tulisan ini membahas bagaimana pemelajar BIPA belajar dalam kelompok belajar dan bagaimana pengajar memanfaatkan berbagai video *vlog* sebagai materi tambahan untuk memperkenalkan kosakata, kalimat, serta budaya dan nilai-nilai yang ada di Indonesia.

Seorang pengajar BIPA perlu memilih sumber belajar yang sesuai, seperti video *vlog* yang mudah dipahami, agar pemelajar dapat menyerap dan memahami isi video tersebut. Prayudha (2023) menyatakan bahwa seorang guru perlu mendesain dan menentukan materi yang memiliki inti pengajaran yang baik sehingga sintak dalam pengajaran dapat dilakukan dengan baik. Selanjutnya, Mansur & Fadhilawati (2019) juga menambahkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat mendorong pemelajar termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pengajar perlu untuk mendesain metode yang tepat di dalam kelas. Berdasarkan pernyataan tersebut, penting bagi pengajar BIPA untuk menggunakan dan memilih video *vlog* dengan cermat guna meningkatkan minat belajar pemelajar.

Lebih lanjut, dalam penelitian yang dilakukan oleh Prayuda (2021) ditemukan bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran dapat memancing rasa ingin tahu pemelajar dalam menggali potensi dan kemampuan belajarnya. Hal ini dikarenakan visualisasi

yang terdapat dalam video mampu memberikan rangsangan yang jelas terkait apa yang dipelajari. Hal itu juga mendorong pemelajar lebih dapat memahami apa yang disampaikan melalui gambaran yang ditampilkan. Suchona & Shorna (2019) memaparkan bahwa sebagian besar pemelajar merasa bahwa apa yang dilihat lebih mudah untuk dipahami daripada apa yang didengar. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan video vlog akan lebih memudahkan pemelajar dalam memahami materi yang dipelajari.

Terkait dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar terkadang juga pengajar perlu mempertimbangkan penyampaian materi, penggunaan media yang tepat, serta penerapan metode yang benar-benar mampu mendorong antusias pemelajar dalam belajar. Pemelajar terkadang butuh stimulus yang positif dalam mendukung perkembangan pengetahuan mereka saat belajar. Beberapa kasus dalam penelitian menunjukkan bahwa antusias pemelajar terhadap pembelajaran sangat tinggi ketika pengajar menyampaikan materi melalui video, seperti yang terlihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Njoroge, dkk. (2013) dan Encalada & Sarmiento (2019). Penelitian ini menunjukkan peningkatan kompetensi dan pemahaman materi belajar pemelajar. Dengan video Pemelajar menjadi lebih mudah mengingat kosakata yang mereka dengar saat menyaksikan video *vlog*. Selain itu, pemelajar juga dapat lebih paham penggunaan kata sapaan berdasarkan konteks penggunaannya.

Selanjutnya, Liando, dkk. (2022) juga menyatakan bahwa pemberian video termasuk video *vlog* dalam pembelajaran memberikan tantangan tersendiri bagi pemelajar dalam menyerap informasi dan membuat pemelajar termotivasi untuk melaksanakan

instruksi yang diberikan. Pemelajar menjadi lebih mudah mengingat dan menyebutkan kalimat dan kosakata dalam bahasa target. Dengan demikian, pada tulisan ini penulis menekankan pengajaran dengan menggunakan materi dari video *vlog* untuk memudahkan pemelajar dalam memahami materi, serta mendorong minat belajar pemelajar BIPA di dalam kelas BIPA.

C. Proses Pembelajaran

Proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara intensif dengan memberikan penjelasan materi inti kepada pemelajar BIPA. Pemelajar akan diberikan penjelasan mengenai materi apa yang akan dipelajari, misalnya nama-nama buah. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Pengajar menyusun dan mengatur pemelajar berdasarkan posisi duduk yang nyaman agar mereka dapat menikmati pembelajaran dengan santai.
2. Pengajar memberikan penjelasan dan pemaparan mengenai buah-buahan yang umum ada di Indonesia melalui gambar.
3. Selanjutnya, untuk menambah wawasan pemelajar BIPA terkait dengan buah-buahan khas Indonesia, pengajar menggunakan sebuah video *vlog* yang berkaitan dengan berbelanja buah-buahan di pasar Indonesia. Video *vlog* yang diberikan berisikan kegiatan seseorang yang sedang berbelanja buah-buahan. Terlihat adanya interaksi tanya jawab, transaksi jual-beli, dan suasana pasar di Indonesia yang dapat menambah wawasan pemelajar mengenai karakteristik masyarakat Indonesia. Video yang disajikan oleh pengajar berkisar 8—10 menit sehingga pemelajar dapat

memahami penggunaan bahasa, pengucapan kata, serta pemahaman nilai dan proses ketika seseorang berbelanja di pasar. Adapun link video dapat diakses di link berikut: <https://youtu.be/RGxJQwFBYro>

4. Pengajar meminta pemelajar untuk mencatat nama-nama buah yang mereka temui dalam percakapan di dalam video *vlog* yang diputar
5. Pengajar meminta pemelajar untuk mencatat kosakata asing yang mereka temui dan kurang dipahami yang selanjutnya akan dijelaskan oleh pengajar.
6. Pengajar mencari tahu hasil temuan pemelajar mengenai nama-nama buah setelah pemutaran video *vlog* selesai.
7. Pengajar bertanya kepada pemelajar mengenai nama buah apa saja yang mereka temukan saat menyimak video *vlog* lalu bertanya mengenai apa rasa dari buah tersebut. Setelah bertanya satu-satu hasilnya menunjukkan pemelajar hanya memahami buah-buah yang secara umum mereka temukan, seperti buah jeruk, pisang, apel, nanas dan sebagainya. Akan tetapi, berbagai buah khas, seperti salak, sirsak, duku tidak dikenal pemelajar. Mereka masih bingung akan rasa dan bentuknya.
8. Selanjutnya, pengajar menjelaskan rasa dan warna dari masing-masing buah tersebut agar pemelajar dapat memvisualisasikannya di dalam pikiran mereka.
9. Pengajar memberikan metode pembelajaran pencocokan gambar untuk memperdalam pengetahuan pemelajar BIPA mengenai buah-buahan di Indonesia.

10. Pengajar meminta pemelajar untuk menyebutkan nama buah berdasarkan gambar buah yang ditampilkan satu persatu.

Seluruh pemelajar sangat antusias mengikuti kegiatan mencocokkan nama buah dengan gambar buah yang ditampilkan. Melalui kegiatan ini pemelajar menjadi lebih aktif menyusun gambar dan nama buah dan mendorong pemelajar untuk lebih cepat mengingat nama buah dan bentuknya.

Dampak dari pembelajaran ini adalah pemelajar lebih cepat memahami nama buah melalui gambar yang ditampilkan, mendorong mereka untuk lebih termotivasi belajar mengenai nama-nama buah. Selain itu, pemelajar dapat bertanya mengenai kosakata yang belum mereka pahami dari video *vlog* dan pengajar dapat menjelaskannya dengan baik. Semua kegiatan yang telah dilakukan mampu mendorong pemelajar memiliki minat dan rasa keingintahuan yang tinggi dalam mengikuti semua aktivitas pembelajaran di dalam kelas, sehingga tidak ada hambatan selama pembelajaran berlangsung. Pada akhir pembelajaran, pemelajar diminta untuk mengingat dan menghapalkan nama-nama buah, dan di pertemuan selanjutnya diharapkan mereka lebih lancar dalam mengingat nama-nama buah tersebut.

D. Tip dan Rekomendasi

Pelaksanaan praktik baik pengajaran BIPA melalui penggunaan video *vlog* berbahasa Indonesia telah menjadi alternatif yang sangat baik untuk diterapkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Pemilihan video *vlog* yang tepat dapat memberikan

dorongan positif kepada pemelajar, baik dari segi emosional maupun pengetahuan. Dengan demikian, pemelajar dapat lebih memahami, menyusun, dan mengaplikasikan penggunaan bahasa Indonesia serta memahami budaya yang disajikan dalam video *vlog* tersebut secara baik dan menyeluruh.

Menurut penulis, seorang pengajar BIPA sebaiknya memilih dan menentukan video *vlog* yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar. Hal ini bertujuan untuk merangsang minat dan antusiasme belajar mereka. Selain itu, selama proses pembelajaran, terlihat pemelajar menunjukkan potensi dan kondisi yang sangat positif dalam menyimak, memahami, dan mengikuti setiap rangkaian aktivitas yang diberikan oleh pengajar. Selama kegiatan tersebut, pemelajar juga menunjukkan motivasi dan minat belajar yang sangat baik.

Rekomendasi yang dapat penulis berikan kepada pengajar BIPA adalah pengajar BIPA harus mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang menarik yang tersedia di Internet ataupun referensi lainnya. Semua sumber tersebut dapat digunakan sebagai media dan materi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi pemelajar BIPA dalam mengikuti semua kegiatan dikelas. Selain itu, pengajar BIPA juga sebaiknya mampu membuat dan mendesain materi atau media pengajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik pemelajar. Dengan kemampuan itu, pemelajar akan lebih tertarik dan memiliki keingintahuan yang mendalam terkait penggunaan bahasa Indonesia secara luas.

E. Rujukan

- Encalada, M. A. R., & Sarmiento, S. M. A. (2019). Perceptions about self-recording videos to develop efl speaking skills in two ecuadorian universities. *Journal of Language Teaching and Research*, 10(1). <https://doi.org/10.17507/jltr.1001.07>
- Liando, N. V. F., Lasut, S. F., & Rombepajung, P. (2022). Students' perception on the use of vlog as learning media for ef speaking skill. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.31000/globish.v11i1.5107>
- Mansur, M., & Fadhilawati, D. (2019). Applying Kahoot to improve the senior high school students' vocabulary achievement. *VELES Voices of English Language Education Society*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.29408/veles.v3i2.1591>
- Njoroge, M. C., Ndung'u, R. W., & Gathigia, M. G. (2013). The use of crossword puzzles as a vocabulary learning strategy : A case of english as a second language in kenyan secondary schools. *International Journal of Current Research*, 5(02).
- Prayuda S, J. (2021). Teaching procedure text by using youtube as a media in english language teaching: EFL students' perspectives. *Conference on English Language Teaching*, 1(Celti), 1–8. <https://doi.org/10.24090/celti.v1.3>
- Prayudha S, J. (2023). *The analysis of students ' difficulties in speaking english through voice note*. 4(1), 1–8.
- Suchona, I. J., & Shorna, S. A. (2019). Speaking problems in english and solutions: Scrutinizing students' perspective. *Shanlax International Journal of English*, 8(1). <https://doi.org/10.34293/english.v8i1.661>

F. Lampiran

Tabel 1 Latihan buah dan namanya

No	Gambar buah	Nama buah
1.	A photograph of mangrove fruit (Mangrove fruit) showing several whole dark purple fruits and two cut open to reveal the white, fleshy interior.	
2.	A photograph of papaya fruit, including a whole orange papaya, a sliced papaya showing the orange flesh and black seeds, and a small white bowl containing cubed papaya.	
3.	A photograph of rambutan fruit, showing several whole red, spiky fruits and two cut open to reveal the white, fleshy interior.	
4.	A photograph of papaya fruit, including a whole orange papaya, a sliced papaya showing the orange flesh and black seeds, and a small white bowl containing cubed papaya.	
5.	A photograph of two whole pineapples with their characteristic diamond-patterned skin and green spiky leaves, set against a yellow background.	

Tabel 2 Latihan pencocokan nama buah

Nama: Tanggal:



Buah-Buahan



Cocokkan gambar dengan nama buah yang tepat.



Pisang



Buah Naga



Bengkuang



Anggur



Labu

Wakelet: Sarana Belajar Membaca Bahasa Indonesia untuk Pemelajar BIPA

Nia Budiana

Universitas Brawijaya, Jawa Timur

A. Latar Belakang

Pemelajar BIPA pada umumnya adalah orang dewasa, yang dalam konteks ini merujuk pada individu yang berusia 17 tahun ke atas. Mayoritas pemelajar BIPA di tingkat mahir merupakan orang dewasa. Oleh karena itu, Suyitno (2008) menjelaskan bahwa ada beberapa sifat yang perlu diperhatikan dalam pemilihan materi BIPA. Pertama, pemelajar BIPA dewasa telah memiliki cukup banyak pengetahuan dan wawasan, sehingga kebutuhan mereka sangat beragam. Topik-topik umum, seperti masalah lingkungan, hubungan antarmanusia, peristiwa dunia, dan sejenisnya menjadi topik yang relevan untuk dipelajari. Kedua, pemelajar BIPA suka mengekspresikan diri, mempresentasikan ide, dan menyampaikan pendapat, sehingga tugas di luar kelas atau membuat proyek sederhana akan sangat menarik bagi mereka. Untuk mengakomodasi minat dan kebutuhan yang beragam, perlu disiapkan materi pembelajaran yang bervariasi dan fungsional.

Minat warga asing untuk mempelajari bahasa Indonesia tidak sebanding dengan ketersediaan bahan ajar (Siroj, 2012). Bahan ajar BIPA seringkali sulit ditemukan di toko buku, dan beberapa lembaga penyelenggara BIPA cenderung membuat modul sendiri dan hanya digunakan secara internal, sehingga distribusinya tidak merata. Pemerintah juga telah menyediakan buku teks BIPA berjudul Sahabatku Indonesia untuk digunakan

dalam pembelajaran BIPA di Indonesia. Meskipun buku tersebut diterbitkan tahun 2016, beberapa materi di dalamnya mungkin tidak lagi relevan digunakan pada tahun 2020, termasuk materi tentang keterampilan membaca.

Keberhasilan dalam membaca, yang mencakup pemahaman isi teks, sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk konteks bacaan. Banyak faktor yang memengaruhi kemampuan membaca seseorang, seperti karakteristik pembaca dan sifat dari teks itu sendiri (Samah, 2008). Kedua faktor ini saling berinteraksi, sehingga keduanya perlu diperhatikan secara bersamaan saat melatih pemelajar dalam keterampilan membaca dan saat mengembangkan materi ajar membaca. Di samping itu, perkembangan teknologi telah mengubah cara pemelajar dan pengajar BIPA dalam memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar BIPA, terutama karena mereka adalah orang dewasa yang sangat familiar dengan dunia internet. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *online* sangat sesuai diterapkan kepada pemelajar BIPA.

Pertimbangan yang cermat harus diberikan dalam pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi online, karena penggunaan yang tidak tepat dapat berdampak buruk pada manfaat pembelajaran. Dosen perlu memahami prinsip dan faktor-faktor yang dapat memengaruhi efektivitas teknologi digital dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Mustakim (2020), pandemi COVID-19 telah mewajibkan dosen dan mahasiswa untuk terus belajar. Belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku individu melalui interaksi antarindividu.

Transfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa dapat terjadi melalui interaksi tatap muka maupun secara online, yang dikenal sebagai *e-learning*.

E-learning merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk mengatasi batasan ruang dan waktu, memungkinkan interaksi antara dosen dan mahasiswa tanpa harus berada dalam ruang dan waktu yang sama. Konsep ini juga ditegaskan oleh Kusuma, bahwa melalui e-learning, dosen dan mahasiswa tidak terikat oleh batasan fisik ruang dan waktu, memungkinkan pendidikan berjalan dengan efektif (Ismawati & Prasetyo, 2020).

Adanya platform yang beraneka ragam di dunia digital memungkinkan pengajar BIPA untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik pemelajar BIPA dan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu platform yang dapat digunakan dalam pengembangan materi bahan ajar BIPA adalah *wakelet*. Platform Wakelet ini dapat digunakan oleh pengajar BIPA untuk memposting materi ajar membaca. Selain konten membaca, pengajar BIPA juga dapat menambahkan efek-efek visual yang dapat menambah motivasi pemelajar BIPA dalam membaca. Pengajar BIPA dapat menambahkan sampul pada bacaan, menambahkan foto-foto yang sesuai dengan materi membaca sehingga pemelajar BIPA tidak merasa bosan saat membaca.

Dari perspektif pemelajar BIPA, mereka juga dapat memposting tugas mereka secara umum, memungkinkan teman-teman yang lainnya untuk melakukan *peer review* dan memberikan komentar terhadap pekerjaan teman mereka.

B. Telaah Pustaka

Wakelet adalah platform kurasi konten yang memungkinkan pengguna menyimpan tautan, kiriman media sosial, video, dan gambar sebagai item yang kemudian diatur ke dalam koleksi pribadi atau publik. *Wakelet* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman pemelajar dengan menghadirkan sumber belajar digital yang dipilih oleh pengajar sendiri. *Wakelet* juga dapat digunakan sebagai portofolio untuk meningkatkan pemahaman tentang literasi digital dan kemampuan kerja.

Selain itu, *Wakelet* juga dapat digunakan di *flipped classroom* atau dalam pembelajaran asinkron. Pengajar dapat menggabungkan *Wakelet* dengan *Flipgrid* dan/atau *Screencastify* untuk merencanakan pelajaran yang melampaui kuliah atau instruksi. Pemelajar BIPA dapat menyimpan tautan penting ke konten dan merekam diri mereka saat mendiskusikan topik tersebut dan hubungannya dengan pembelajaran membaca.

(Husein, dkk., 2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab On-Line Berbasis Website Wakelet pada Program Intensif Pusat Pengembangan Bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang*, mengemukakan bahwa bahan ajar bahasa Arab *online* berbasis *Wakelet* memudahkan mahasiswa untuk belajar bahasa Arab *online* dari tempat mereka masing-masing. Hal ini dikarenakan aplikasi ini mudah dioperasikan di *smartphone* dan laptop, tidak membutuhkan banyak kuota internet, dan tampilannya juga menarik.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh (Azizan, 2021) dengan judul *Respon Mahasiswa PGMI terhadap Platform Wakelet untuk Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19*. Hasil

dari penelitian tersebut menyatakan bahwa *Wakelet* adalah platform yang efektif dan efisien untuk digunakan di Prodi PGMI IAIN Padangsidempuan (78,72% mahasiswa). Platform *Wakelet* juga mudah diakses, bersifat inovatif dan variatif, serta kreatif (80,85% mahasiswa). Hal tersebut membuktikan bahwa platform *Wakelet* sangatlah bermanfaat sebagai bahan ajar juga media dalam pembelajaran *online* selama pandemi COVID-19. Manfaat lainnya dari platform *Wakelet* adalah mahasiswa tidak perlu ribet lagi mengumpulkan hasil karyanya dalam satu tempat/wadah. Sedangkan dosen tidak perlu susah payah lagi menilai portofolio mahasiswa. Sebab, segala jenis karya mahasiswa bisa dikumpulkan di platform *Wakelet*, seperti video, teks artikel, gambar, *file* PDF *makalah/e-book/e-jurnal/e-prosiding*, membagikan *link web*, *link* media sosial dan yang paling memukau ialah memiliki tampilan menarik.

C. Proses Pembelajaran

Pembelajaran membaca yang dilakukan menggunakan platform *Wakelet* ini dapat mencakup berbagai jenis membaca. Tulisan ini khusus membahas tentang membaca eksplanasi untuk pemelajar BIPA level mahir. Langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Pengajar harus memilih judul dan sampul yang sesuai dengan materi pembelajaran. Ini sangat penting dilakukan secara rinci karena judul dan kesan visual yang baik dapat meningkatkan motivasi pemelajar BIPA untuk memahami isi dari materi yang akan diajarkan.
2. Pengajar perlu menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas. Seringkali, pengajar BIPA kurang memperhatikan penyam-

paian tujuan pembelajaran di awal proses pembelajaran, meskipun hal ini sangat penting. Pemelajar BIPA akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran jika mereka mengetahui dengan jelas apa yang akan mereka pelajari dan tujuan apa yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar tersebut.

3. Pengajar menyediakan bahan ajar yang dapat membuka skemata pemelajar BIPA sebelum belajar, salah satunya adalah dengan mentautkan *link* video di *YouTube* sebagai pembuka pembelajaran. Misalnya, ketika pengajar sedang membahas materi tentang covid-19, pengajar menyediakan video covid yang terjadi di dunia. Kemudian, pengajar menanyakan bagaimana covid di negara mereka. Jika hal ini dilakukan dengan baik, pemelajar BIPA akan mempunyai skemata awal tentang apa yang akan mereka pelajari selanjutnya, yaitu tentang covid.
4. Setelah melakukan warming up dengan menonton video pembuka dan melakukan tanya jawab, pengajar dapat memposting materi pembelajaran yang berupa bacaan pada platform *Wakelet*. Materi bacaan yang ditaruh di *Wakelet* tidak hanya sebatas bacaan saja tetapi juga dapat disisipi dengan musik dan gambar. Selain itu pengajar juga dapat menautkan aplikasi lain dalam platform *Wakelet* ini, misalnya dengan mentautkan *Padlet*.
5. Setelah membaca materi pembelajaran, pengajar memberikan pertanyaan terkait dengan isi bacaan. Pertanyaan yang diberikan oleh pengajar dapat ditaruh di *Padlet* kemudian ditautkan di *Wakelet*. Hal ini akan memudahkan pemelajar

BIPA lainnya untuk membuat koreksi dan *peer review* dari jawaban teman.

Wakelet ini adalah platform yang dapat digunakan baik secara sinkronus maupun asinkronus, sehingga dapat memudahkan pengajar dan pemelajar BIPA dalam melakukan perbaikan tugas. Pembelajaran membaca teks eksplanasi dengan menggunakan *Wakelet* pada pemelajar BIPA level C-1 di Universitas Brawijaya menunjukkan hasil yang baik. Rata-rata nilai pelajar BIPA setelah menggunakan platform *Wakelet* adalah 85. Artinya platform ini dapat membantu pemelajar BIPA meningkatkan hasil belajarnya dalam hal membaca teks eksplanasi.

Tantangan yang dihadapi pada saat menggunakan media pembelajaran *wakelet* adalah masalah teknis penggunaan internet, terkadang ketika pemelajar mengklik tautan yang ada di dalam *wakelet*, pemelajar mengalami masalah karena terkadang *error*. Namun, masalah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan koneksi internet yang kuat. Tantangan lainnya dari segi pengajar adalah pengajar BIPA dituntut untuk aktif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran berbasis *wakelet*. Banyak platform *online* lainnya yang dapat disisipkan pada *wakelet*. Pengajar BIPA harus pandai menyesuaikan isi materi dan harus lebih kreatif memilih konten *wakelet*nya agar dapat memotivasi pemelajar dalam membaca.

D. Tip bagi Pengajar BIPA

Pemelajar BIPA yang datang ke Indonesia berasal dari negara yang berbeda-beda dan dengan tujuan yang berbeda-beda pula. Sebagai pengajar BIPA kita perlu untuk mengetahui

latar belakang kebudayaan mereka kemudian memilih *platform-platform* yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran *online* menjadi salah satu pilihan yang sangat baik di tengah gempuran perkembangan teknologi, sehingga pengajar harus aktif dan kreatif dalam menggunakan media *online* yang cocok untuk pemelajar BIPA. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA akan membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

E. Rujukan

- Azizan, Nasran., M. A. L. P. U. G. M. (2021). Respon mahasiswa PGMI terhadap platform wakelet untuk pembelajaran online di masa pandemi COVID-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1).
- Husein, S., Hamid, M. A., & Umar, M. S. (2020). Pengembangan bahan ajar bahasa Arab online berbasis website wakelet pada program intensif pusat pengembangan bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 175–209. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1592>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas pembelajaran menggunakan video zoom cloud meeting pada anak usia dini era pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>

- Samah, H. S. A. A., dan J. H. K. (. (2008). Teaching comprehension skills using context based text in second language learning at tertiary level. *International Education Studeis*, 1(4), 118–123.
- Siroj, B. (2012). Pengembangan model integratif bahan ajar bahasa Indonesia ranah sosial budaya berbasis ICT bagi penutur asing tingkat tengah.
- Suyitno, I. (2008). *Norma pedagogis dan analisis kebutuhan belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA)*. CV Grafika Indah.

Project Based Learning melalui Pemanfaatan *Storyjumper* Berbantuan Teknik *Gallery Walk* dalam Pembelajaran BIPA

Ni Made Rusmala Dewi

Satuan Pendidikan Kerjasama Cangu Community School, Bali

A. Latar belakang

Pemelajar BIPA memiliki latar belakang yang berbeda-beda baik dari segi budaya, kemampuan, maupun usia pemelajar. Dalam tulisan ini, fokus yang dibahas adalah pemelajar BIPA remaja dengan rentang usia dua belas sampai delapan belas tahun. Hal ini dilatarbelakangi oleh situasi unit kerja penulis sebagai pengajar BIPA di sebuah Satuan Pendidikan Kerjasama (SPK) *Cangu Community School*, penulis berperan sebagai pengajar untuk siswa setara SMP dan SMA.

Selama mengajar, penulis menghadapi beberapa isu terkait dengan motivasi dan antusiasme pemelajar ketika dilibatkan dalam kegiatan membaca dan menulis di kelas. Mereka cenderung pasif dan menunggu instruksi serta arahan pengajar dalam membaca ataupun menulis. Mereka juga sering menghadapi kendala kosakata ketika memahami teks bacaan dan saat harus memulai sebuah tulisan. Pemelajar menyampaikan bahwa hambatan kosakata ini terjadi karena pengajar sering menggunakan bahan bacaan yang sudah tersedia yang cenderung mengandung kosakata yang belum dipahami pemelajar. Ini membuat pemelajar menjadi cepat frustrasi ketika mereka dihadapkan pada bahan

bacaan dengan tingkat kesulitan yang tidak sesuai dengan kemampuan mereka. Demikian juga dalam menulis, pemelajar biasanya mengalami permasalahan dalam pengembangan ide dan sering dihindangi rasa bosan. Penulis berasumsi bahwa kebosanan ini disebabkan oleh kegiatan menulis yang cenderung dilakukan secara individu. Kondisi inilah yang mendorong penulis untuk melakukan eksplorasi model pembelajaran yang sesuai untuk karakter pemelajar remaja yang sekaligus mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka.

Karakter dari pemelajar BIPA remaja sendiri lebih didominasi oleh gaya belajar kinestetik, auditori, dan diikuti oleh gaya belajar visual. Hal ini disampaikan oleh Yulianti, dkk. (2019) dalam jurnalnya yang menganalisa gaya belajar remaja menggunakan 2 metode yang berbeda menunjukkan bahwa persentase tertinggi gaya belajar pemelajar adalah kinestetik dan audio kemudian dilanjutkan dengan gaya belajar visual. Penemuan ini juga didukung oleh hasil pengamatan penulis selama mengajar siswa SMP dan SMA bahwa mereka akan lebih antusias jika dilibatkan dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, kegiatan yang berbeda, menantang, lebih dekat dengan kehidupan mereka serta adanya proses *active learning*.

Menindaklanjuti permasalahan yang dihadapi serta mempertimbangkan karakter pemelajar remaja di atas, penulis memilih penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan integrasi TIK berupa aplikasi storyjumper untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pemelajar. Model PjBL dipilih karena dalam sintaknya mengandung unsur kerja secara kolaborasi untuk menyelesaikan sebuah proyek yang

dianggap mampu membangkitkan motivasi pemelajar karena dihadapkan pada tantangan menyelesaikan sebuah proyek. Pemanfaatan media TIK dalam bentuk aplikasi storyjumper juga merupakan bagian dari perkembangan remaja, sehingga dalam proses pembelajaran melibatkan perangkat teknologi informasi, aplikasi tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi sekaligus kemampuan mereka. Dalam aplikasi storyjumper, pemelajar bisa berkreasi untuk menuangkan ide membuat bahan bacaan mereka sendiri yang berupa cerita. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan fitur audio yang akan mengakomodasi gaya belajar pemelajar yang berbeda pula. Model pembelajaran ini memberikan perhatian pada karakter kinestetik pemelajar remaja dengan mengkolaborasikan dengan teknik *Gallery Walk*. Setelah selesai menuliskan cerita mereka dalam *storyjumper*, mereka bisa mengundang rekan lain untuk membaca cerita mereka dan memberikan masukan melalui kegiatan *Gallery Walk*. Implementasi dari model PjBL yang dikolaborasikan dengan teknik *Gallery Walk* dan integrasi TIK berupa aplikasi storyjumper akan mampu menyelesaikan permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya.

B. Telaah Pustaka

Menurut Fathurrohman (2016) dalam Thabroni (2021), pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan pemelajar dalam pengerjaan sebuah proyek untuk mencapai kompetensi yang diharapkan baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Dari definisi tersebut maka model ini dengan jelas menunjukkan dimensi *student-centered* dan adanya proyek yang akan melibatkan

kolaborasi antar pemelajar yang akan mampu membangkitkan motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar. PjBL melibatkan sintak seperti berikut.

1. Pemberian pertanyaan mendasar
2. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek
3. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
4. Penyelesaian proyek difasilitasi dan dimonitor oleh guru
5. Presentasi hasil
6. Evaluasi proses dan hasil proyek

Sintak di atas akan melibatkan pemelajar secara aktif dan menjadi alternatif solusi masalah kebosanan yang dihadapi pemelajar. Hal ini juga didukung oleh Wiyarsi dan Partana (2009) dalam Astuti, dkk. (2015) yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek cukup efektif dalam meningkatkan aspek kemandirian, aspek kerja sama kelompok, dan aspek penguasaan psikomotorik.

Irman & Waskito (2020) dan Mulyadi (2016) dalam Nirmayani dan Dewi (2021) menyampaikan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mengaktifkan pemelajar dalam belajar juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi pemelajar dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Keefektifan aplikasi storyjumper disampaikan oleh Dumarista dan Saptarini (2022) bahwa *blended learning* berbantuan aplikasi storyjumper mampu meningkatkan kemampuan pemelajar BIPA dalam menyampaikan kembali isi cerita rakyat yang dibaca.

Penerapan teknik *Gallery Walk* bukan merupakan teknik yang baru namun dalam tulisan ini akan diadaptasi menjadi *Gallery reading*. Disampaikan oleh Rifa'ati (2016) dalam skripsinya menyimpulkan bahwa teknik *Gallery Walk* mampu meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI IPA 1 di SMA Shandy Putra Kabupaten Bandung.

C. Proses Pembelajaran

Penerapan model PjBL dengan aplikasi Storyjumper berbantuan teknik *Gallery reading* dalam pembelajaran BIPA dilakukan dengan mengikuti sintak-sintak dari model ini. Berikut adalah tahapan pembelajaran yang dapat diikuti.

1. Pemberian pertanyaan mendasar

Pengajar dapat memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan mendasar yang akan menjadi dasar pelaksanaan proyek, misalnya pertanyaan terkait dengan kemampuan membaca dan menulis cerita sederhana. Berikut contoh-contoh pertanyaan mendasar.

- a. Apa yang membuat sebuah cerita menarik untuk dibaca?
- b. Bagaimana membuat sebuah cerita yang menarik?
- c. Hal-hal apa saja yang dimasukkan dalam sebuah cerita untuk mampu menarik pembaca?

2. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Setelah pemelajar diberikan pertanyaan mendasar, pengajar memberikan tantangan proyek berupa membuat sebuah cerita sederhana yang mereka kembangkan secara kolaboratif. Pengajar boleh memberikan tema atau pemelajar bebas memilih tema sendiri. Pemelajar kemudian diarahkan untuk melakukan perencanaan proyek. Formulir perencanaan

proyek bisa dirancang oleh pengajar sesuai keperluan yang berisi tentang perencanaan pelaksanaan dan perencanaan pengembangan ide cerita.

3. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Biasanya proyek akan memakan waktu beberapa kali pertemuan dan ini juga memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk terus merevisi cerita mereka. Pemelajar perlu menyusun pembagian tugas dan pembagian waktu sehingga pemelajar bisa bertanggung jawab terhadap proyek masing-masing. Dengan pemberian tanggung jawab inilah pemelajar akan merasa tertantang sekaligus termotivasi.

4. Penyelesaian proyek difasilitasi dan dimonitor oleh guru

Dalam penyelesaian proyek inilah pemelajar menggunakan aplikasi storyjumper. Mereka menuangkan kerangka cerita ke dalam storyjumper dengan mendesain tampilan yang sesuai dan menambahkan fitur audio. Dalam kegiatan ini, pemelajar melatih kemampuan menulis dan perbendaharaan kata mereka, sambil juga meningkatkan pengucapan dan pelafalan. Hal ini karena mereka harus memberikan versi audio dari cerita yang telah mereka tulis.

5. Presentasi hasil

Untuk mempresentasikan hasil cerita yang telah dibuat, digunakan teknik *Gallery Walk*. Pemelajar menyiapkan galeri mereka dengan menampilkan cerita digital dalam aplikasi storyjumper. Setiap kelompok mengunjungi setiap galeri dan membaca cerita yang disuguhkan. Pengunjung bisa memberikan komentar yang sekaligus bisa menjadi bahan evaluasi bagi kelompok. Dengan melakukan kegiatan

ini, pemelajar dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka dan antusiasme belajar, karena mereka dapat berkeliling kelas dan melihat hasil karya kelompok lain.

D. Tip dan Rekomendasi

Dalam penerapan model ini, keberhasilan dicapai sepenuhnya tidak dapat dipastikan. Untuk mengurangi kemungkinan faktor-faktor yang dapat memengaruhi penerapan model ini, perlu memperhatikan hal-hal berikut.

1. Memastikan bahwa pemelajar mampu menggunakan perangkat dengan baik sangat penting. Hal ini akan memengaruhi waktu pelaksanaan dan juga dapat menyebabkan frustrasi jika pemelajar mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi motivasi mereka.
2. Memberikan pengawasan dan masukan harus maksimal kepada setiap kelompok. Bekerja dalam kelompok tentu dapat menjadi cara belajar yang menyenangkan, tetapi dapat juga mudah memecah perhatian pemelajar ketika bekerja. Selain itu, pemelajar yang merasa kurang percaya diri, ketika bekerja dalam kelompok, biasanya akan tersisihkan dan tidak berkontribusi secara optimal.
3. Memberikan penugasan menulis cerita dengan kriteria tertentu dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan pemelajar.
4. Membekali pemelajar dengan penugasan tindak lanjut ketika mengunjungi galeri lain saat *Gallery Walk*. Hal ini membuat pemelajar tidak hanya membaca tetapi juga ada tugas yang harus dikerjakan setelah membaca. Pelaksanaan *Gallery Walk/reading* akan memerlukan ruang yang cukup sehingga

pemelajar bisa berinteraksi dengan pemelajar lainnya dengan leluasa melalui perangkat.

5. Apabila jumlah pemelajar dalam satu kelas tidak memungkinkan untuk membuat kelompok, aplikasi *storyjumper* dapat digunakan secara individual divariasikan dengan kegiatan lain, seperti menulis cerita berantai. Pemelajar dapat melanjutkan cerita temannya sekaligus memberikan masukan pada tulisan temannya.
6. Untuk pemelajar dewasa, aplikasi *storyjumper* dapat digunakan tidak hanya untuk menulis cerita pendek, tetapi dapat digunakan untuk menulis pengalaman di tempat kerja atau menjadikan pengalaman mereka sebagai sebuah cerita.
7. Aplikasi *Storyjumper* juga akan efektif untuk pembelajaran daring karena disertai fitur audio jadi pemelajar bisa membaca sekaligus mendengarkan serta pertanyaan pertanyaan terkait teks bisa langsung dimasukkan ke halaman-halaman cerita.

E. Rujukan

- Dewi Astuti, Wagiran, & Septina Sulistyningrum. (2015). Keefektifan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kompetensi menyusun teks cerita prosedur peserta didik kelas VIII. JPBSI 4 (1) (2015). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Diakses pada 20 Juni 2023. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbs>
- Dumarista, E. Y., & Saptarini, T. (2022). Penerapan model pembelajaran bauran (blended learning) dalam menceritakan kembali (retelling) teks cerita rakyat berbasis web tool di sekolah Victory Plus Bekasi. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(2), 309-314.

Diakses 29 Juni 2023. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/view/7965>

- L. Heny Nirmayani, Ni Putu Candra Prastya Dewi. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) sesuai pembelajaran abad 21 bermuatan tri kaya parisudha. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Volume 4*, Number 3, Tahun 2021, pp. 378-385 P-ISSN: 2614-3909 E-ISSN: 2614-3895. Diakses pada 21 Juni 2023. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Rifa'ati, Fevi Delia. (2016). Efektivitas teknik gallery walk dalam pembelajaran menulis bahasa perancis. Departemen Pendidikan Bahasa Perancis Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses 29 Juni 2023. <http://repository.upi.edu/25570/>
- Thabroni, Gamal. (2021). *Project based learning: Pengertian, kelebihan, sintaks, dsb*. Diakses pada 20 Juni 2023. <https://serupa.id/project-based-learning/>
- Yulianti, W. Y., Trisnawati, L., & Manullang, T. (2019). Sistem pakar dengan metode certainty factor dalam penentuan gaya belajar anak usia remaja. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(2), 120-130. Diakses pada 24 Juni 2023. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/dz/article/view/2781>

Pembelajaran BIPA Digital Menggunakan Padlet Sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Menulis di Kelas BIPA Daring

Paulina Chandrasari Kusuma

Universitas Atma Jaya, DKI Jakarta

A. Latar Belakang

Teknologi, di era sekarang ini, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia di segala bidang, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi, yang pada hakikatnya diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menjalankan tugas dan kegiatan sehari-harinya, dimanfaatkan pula untuk memperlancar proses pembelajaran. Pelibatan teknologi dalam proses pendidikan sudah cukup lama terjadi, dan jenis teknologinya pun terus berkembang dari waktu ke waktu. Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia, di awal tahun 2020 hingga pertengahan tahun 2022, memberi dampak yang luar biasa terhadap dunia pendidikan dan penggunaan teknologi di bidang pendidikan itu sendiri. Krisis kesehatan ini memaksa banyak negara untuk menutup sekolah, kampus, dan lembaga pendidikan lainnya selama masa pandemi Covid-19 berlangsung dan mengubah desain pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan tatap muka diganti dengan pembelajaran jarak jauh secara dalam jaringan dengan memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi berbasis teknologi. Digitalisasi mulai mendominasi dunia pendidikan.

Program BIPA di luar negeri yang diselenggarakan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia merupakan salah satu program yang tak elak terdampak pandemi Covid-19. Program yang pertama kalinya diselenggarakan di negara Turki, misalnya, dilaksanakan tidak dengan mendatangkan pengajar ke Turki melainkan dilakukan secara dalam jaringan. Dengan demikian, pengajar dan pemelajar BIPA melakukan aktivitas pembelajaran dari rumah masing-masing, di negara masing-masing. Praktik pengajaran BIPA jarak jauh secara daring ini ternyata memberikan tantangannya sendiri terutama untuk pengajaran kemahiran menulis di tingkat dasar (BIPA 1). Selain itu, secara alami menulis adalah kemahiran yang dianggap paling sulit karena melibatkan banyak proses di dalam otak (seperti merumuskan ide dan mengorganisasikannya secara sistematis (Togatorop, 2015; dan Harmer, 2007)), mengintegrasikannya dengan pembelajaran daring memperbesar tantangan bagi pengajar.

Dalam konteks program BIPA 1 daring KBRI Turki, mengajarkan kemahiran menulis memerlukan strategi dan teknik yang tepat, mengingat adanya heterogenitas dalam usia, kemampuan dasar, latar pendidikan, profesi, tujuan, dan gaya belajar. Moda kelas daring-pun secara otomatis memengaruhi interaksi belajar, penyampaian materi, bentuk bahan ajar, dan pemberian balikan. Kemampuan dasar berbahasa Indonesia 43 pemelajar yang sangat terbatas menambah besarnya tantangan dalam pelaksanaan pembelajarannya. Mereka terkendala dalam memproduksi tulisan bergenre deskriptif dan naratif yang memang menjadi target pencapaian keterampilan menulis di tingkat BIPA 1. Kesulitan tersebut terutama berkaitan dengan pemilihan kosakata yang tepat untuk mendeskripsikan orang dan obyek lainnya, cara menuangkan ide dalam bentuk tulis sesuai kaidah kebahasaan, dan

cara mengorganisasikan poin-poin penting. Solusi yang dipilih untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis laman yaitu **Padlet**.

Padlet merupakan aplikasi pembelajaran daring gratis berupa papan dalam jaringan yang dapat digunakan pengajar dan pemelajar BIPA untuk menuangkan ide atau pikiran juga mengirim atau menampilkan konten pada halaman. Beberapa alasan lain dipilihnya Padlet sebagai media bantu dalam pembelajaran menulis secara daring adalah (1) tidak berbayar (meskipun ada versi premium yang berbayar juga); (2) dapat diakses melalui google, sehingga para calon pengguna tidak perlu mengunduh aplikasi ini sebelum menggunakannya; (3) tidak memerlukan terlalu banyak kuota; dan (4) mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang nyata karena pengajar dan pemelajar berada dalam satu waktu meskipun di ruang maya.

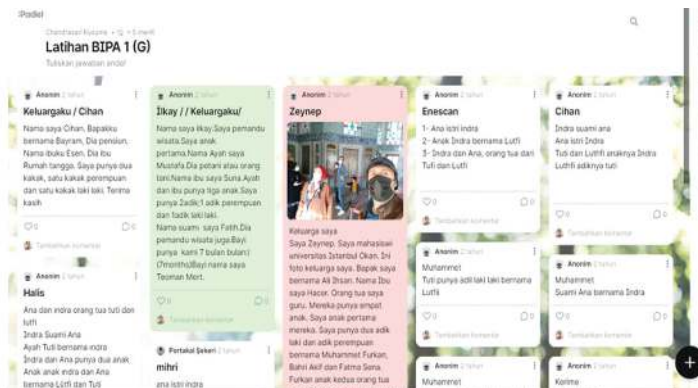
B. Telaah Pustaka

Padlet adalah sebuah aplikasi tidak berbayar yang secara sederhana dapat diilustrasikan sebagai papan tulis daring berbasis laman dan dapat menggantikan papan tulis konvensional. Aplikasi ini memungkinkan para penggunanya untuk berbagi konten dalam bentuk teks, video, gambar, tautan, dan fail dokumen lain. Para pengguna *Padlet* yang telah mendaftar dapat membuat banyak "dinding" atau papan atau halaman tulisan daring sesuai yang diinginkan atau dibutuhkan. Papan-papan ini dapat diatur untuk pribadi atau publik, dengan masing-masing papan memiliki pengaturan privasi terpisah.

Padlet telah memenuhi standar aplikasi pendidikan internasional yang disebut *The International Society for Technology in Education*

(ISTE), sebuah lembaga yang bertugas mensurvei dan menganalisis kelayakan suatu media pembelajaran, termasuk kelayakan bagi pengajar, bagi pemimpin pengajar, bagi pelatih, bagi pemelajar, dan bagi edukasi pengetahuan komputer (ISTE Standards dalam jurnal Ghesta Letsari, dkk., 2019). Aplikasi Padlet dianggap layak bagi pemelajar karena telah memenuhi sekurangnya tujuh standar, yaitu pemberdayaan pembelajaran, masyarakat digital, konstruk pengetahuan, desain inovatif, pemikiran berbasis komputer, komunikator kreatif, dan kolaborasi global. Dua standar yang pertama berkaitan dengan keterlibatan aktif para pemelajar dalam kegiatan pembelajaran serta hak, tanggung jawab, dan peluang pemelajar sebagai bagian dari masyarakat digital. Dua standar selanjutnya berhubungan dengan kemampuan kritis pemelajar dalam membuat pembelajaran bermakna dan menggunakan teknologi dalam proses desain untuk menganalisis dan memecahkan masalah dengan menciptakan solusi baru yang imajinatif dan bermanfaat. Standar kelima dan keenam, masing-masing merujuk pada pemanfaatan teknologi dalam pemecahan berbagai masalah dan kemampuan pemelajar dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri secara digital. Standar terakhir menyangkut perluasan perspektif dan pengayaan diri secara lokal dan global. Dalam ISTE standar, lebih lanjut dikemukakan kelayakan Padlet dari sisi pengajar. Inti dari kelayakan kategori ini adalah bahwa Padlet memungkinkan pengajar untuk membantu pemelajar mencapai keberhasilan belajar, menginspirasi, membimbing, dan mengarahkan mereka, menyediakan fasilitas untuk belajar dengan maksimal dan berkolaborasi dengan orang lain, serta menciptakan lingkungan belajar yang baik.

Banyak studi yang telah dilakukan untuk melihat efektifitas dan pengaruh penggunaan padlet sebagai media pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh Lestari, dkk. (2019) menguatkan pendapat yang menyatakan bahwa Padlet adalah media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pemelajar. Pemelajar merasa tertarik dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas daring menggunakan media Paddlet. Ini dibuktikan, misalnya dengan antusiasme mereka dalam berbagi atau mempresentasikan hasil tugas dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik dan pemahaman teks lisan atau tulis yang disajikan di dinding Padlet. Belajar dengan media meniadakan rasa malu dan kurang percaya diri, karena pemelajar tidak harus maju ke depan kelas untuk menuliskan jawaban mereka, cukup dengan menulis jawaban melalui komputer, telepon genggam atau gawai lainnya yang mereka miliki. Selain menuliskan jawaban, mereka juga senang menggunakan padlet dalam proses belajar karena mereka dapat mengirim foto, video, tautan dan lain sebagainya dan berbagi dengan rekan pemelajar yang lain.



Gambar 1 Pelajar membagikan foto dan hasil tulisannya berupa teks deskripsi singkat dan sederhana tentang keluarganya

Dalam studi lain, seperti yang dilakukan oleh Astuti, dkk. (2021), Qulub & Renhoat (2020) dan Rohmatika, dkk. (2020), diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa Padlet dapat meningkatkan kemampuan para pemelajar dalam menulis teks dengan beragam genre, di antaranya eksplanasi dan deskripsi. Lebih lanjut Jong dan Tan (2021) menambahkan bahwa penggunaan Padlet untuk tujuan evaluasi dan asesmen di kelas menulis yang dilaksanakan secara daring mendapatkan respon positif dari para pemelajar.

C. Proses Pembelajaran

Pemanfaatan Padlet sebagai media ajar bantu tergantung pada beberapa aspek, seperti tujuan pembelajaran, karakter pemelajar, materi ajar, kemampuan literasi teknologi pengajar dan pemelajar, serta kreatifitas pengajar dan moda pengajaran. Di kelas BIPA 1 daring untuk kemahiran menulis, Padlet dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk tujuan yang beragam. Dalam satu sesi pembelajaran Padlet dapat digunakan untuk semua tahap penting pembelajaran, seperti praaktifitas, aktifitas inti, dan aktifitas penutup (yang dapat berupa kegiatan refleksi dan evaluasi), atau aktifitas secara penuh dari awal hingga akhir tahap pembelajaran, maupun di tahap-tahap tertentu. Bentuk atau jenis kegiatan yang dapat memanfaatkan Padlet, di antaranya adalah brainstorming atau curah pendapat, pemberian penjelasan, kerja kelompok, diskusi materi dan hasil kerja, pemberian umpan balik, serta refleksi dan evaluasi. Secara detail penggunaan Padlet dalam setiap tahap pembelajaran dijelaskan secara runut di bagian selanjutnya.



Gambar 2 Pelajar menjawab pertanyaan pemantik tentang sifat teman di kelas BIPA 1 (kegiatan curah pendapat) di awal pembelajaran

1. Tahap Awal Pembelajaran

Di awal kegiatan pembelajaran di kelas menulis, Padlet dapat digunakan untuk kegiatan *brainstorming* atau curah pendapat. Curah pendapat di awal kegiatan seperti ini dilakukan dengan menggunakan Padlet dengan cara menampilkan gambar atau video yang relevan dengan topik dan bahan ajar yang ditempel di dinding Padlet. Untuk kelas menulis dengan topik mendeskripsikan orang, misalnya, gambar yang ditempel dapat berupa gambar atau foto orang terkenal. Video atau gambar yang ditampilkan tersebut disertai serangkaian pertanyaan pemantik yang bertujuan untuk mengarahkan pemelajar pada materi ajar; memancing keaktifan mereka untuk memberikan tanggapan, komentar; dan menyampaikan ide tentang hal yang berkaitan dengan gambar atau video.

Di samping itu, untuk membangun koneksi antara pembelajaran dan kehidupan nyata pemelajar sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna, dapat diberikan

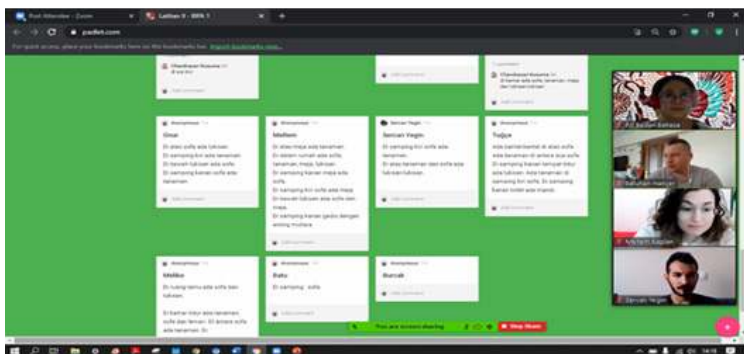
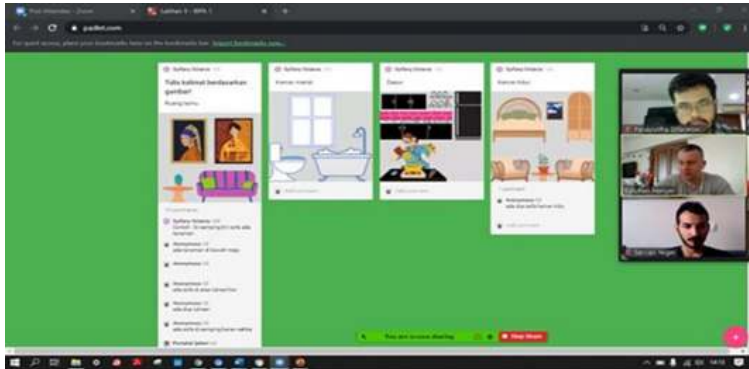
pertanyaan pemantik yang bertujuan menggali pengalaman hidup pemelajar yang berkaitan dengan topik yang diajarkan, contohnya, *Apa Anda pernah bertemu dengan orang yang di gambar? dan Apa Anda pernah melihatnya melalui TV?* Dari hasil pengamatan selama mengajar, di tahap awal pembelajaran atau prakegiatan media Padlet mampu menghidupkan kelas menjadi kelas yang aktif dan menyenangkan. Dengan kata lain, Padlet efektif untuk meningkatkan keterlibatan pemelajar karena Padlet menyediakan gambar yang memadai dan mengarahkan perhatian pemelajar pada pembelajaran. Oleh karenanya, pemelajar memiliki semangat yang tinggi untuk mengikuti tahap pembelajaran selanjutnya.

2. Tahap Pembelajaran Inti

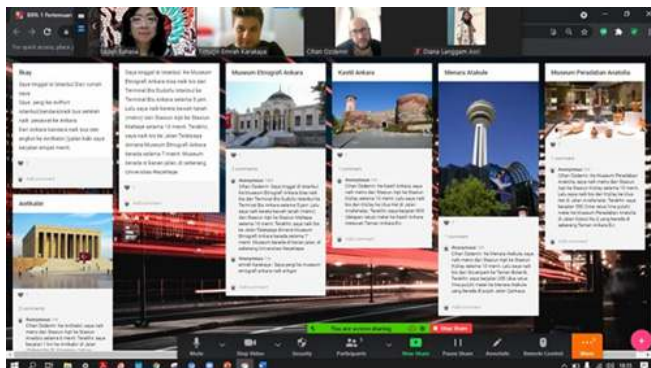
Di tahap pembelajaran inti, Padlet dapat memfasilitasi beragam kegiatan yang membantu pemelajar mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam menulis. Berikut beberapa di antaranya. Setelah kegiatan curah pendapat, pengajar memberikan materi utama berupa contoh teks lisan atau tulis, berupa audio, visual atau video (teks deskripsi atau narasi) di Padlet untuk dibaca/disimak dan dicermati oleh pemelajar. Pertanyaan pemahaman teks disematkan di dinding Padlet untuk kemudian dijawab oleh pemelajar dengan menampilkan jawabannya di dinding Padlet yang sama. Kegiatan ini dapat juga dimanfaatkan oleh pengajar sebagai sarana bagi pemelajar melakukan diskusi kelompok.

Selanjutnya, anggota kelompok, sesuai pembagian yang telah ditetapkan bersama, mengirimkan jawaban dan hasil pemikiran mereka di dinding Padlet. Sebelum mengirimkan jawaban, setiap kelompok diwajibkan untuk menuliskan nama kelompoknya sehingga mudah terdeteksi kelompok yang memberikan respon. Untuk membuat kegiatan semacam ini lebih menarik, bisa diadakan semacam kompetisi kecil di mana kelompok yang pertama kali atau paling awal menulis dan mengirim respon atau yang menyelesaikan tugas menjadi pemenang. Variasi kegiatan seperti ini dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi untuk menjadi pengirim pertama dan membuat kelas daring lebih hidup, aktif, dan bersemangat tetapi tetap terkontrol karena mereka bekerja melalui media digital Padlet.

Dengan demikian, aplikasi Padlet di tahap pembelajaran inti, digunakan sebagai media penyampaian materi inti dan media kerja individu dan kelompok. Di kelas menulis, latihan-latihan lain, seperti latihan untuk menulis kalimat yang menjadi fitur kebahasaan untuk teks bergenre deskripsi dan narasi; menentukan dan mengurutkan poin atau peristiwa dalam teks naratif dan deskripsi; membuat kerangka karangan; dan menulis bebas dapat dilakukan dengan media Padlet. Gambar dan visual berupa obyek dan manusia yang dipasang di dinding, misalnya, menjadi bahan untuk mengembangkan teks deskripsi, sedangkan gambar berseri di dinding Padlet merupakan bahan dasar menulis bebas teks narasi dan rekon.

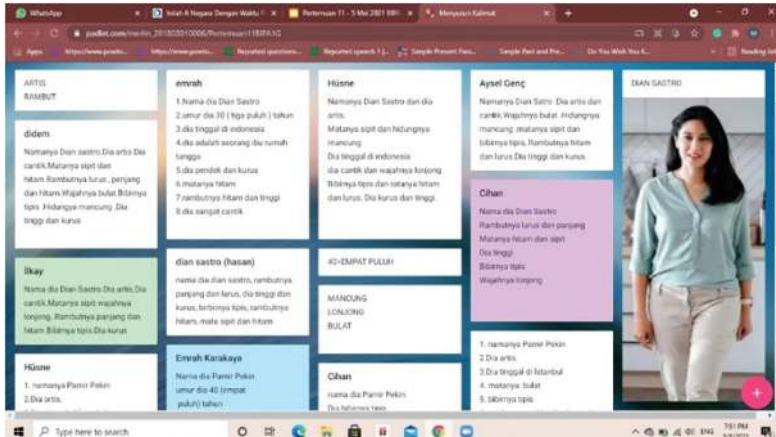


Gambar 3 & 4 Penggunaan Padlet untuk menulis kalimat yang mendeskripsikan lokasi/posisi di kelas BIPA 1 daring



Gambar 5 Hasil tulisan pelamar BIPA 1 – teks deskripsi bangunan terkenal di Turki di dinding Padlet

Selain berfungsi sebagai media bagi pengajar, menyampaikan materi dan media kerja bagi pemelajar, di tahap pembelajaran inti, Padlet juga menjadi sarana bagi pengajar memberikan balikan kepada para pemelajar, dan bagi para pemelajar untuk saling memberikan umpan balik mengenai hasil kerja individu maupun kelompok. Balikan pada hakekatnya adalah segala informasi menyangkut produk atau hasil kerja yang diberikan oleh pengajar (dan pemelajar) untuk membantu pemelajar (dan pemelajar lain) dalam memahami suatu pembelajaran dengan cara menanggapi hasil suatu pembelajaran (Harmer, 2007). Balikan di kelas menulis sangat penting dan diperlukan pemelajar untuk melanjutkan tahap penulisan selanjutnya, yaitu melakukan revisi dan koreksi. Di langkah pembelajaran inti, tulisan hasil kerja pemelajar yang dipampang di dinding Padlet selanjutnya dapat diberi balikan secara langsung baik oleh pengajar atau rekan pemelajar lain dengan cara memberikan tanggapan dan atau koreksi secara langsung di dinding Padlet. Karena aplikasi Padlet bersifat umum dan bukan milik individu, setiap orang yang memiliki tautannya dapat mengaksesnya untuk berbagai tujuan termasuk memberikan saran, balikan, koreksi. Ini dapat dilakukan dengan memberikan balikan berbentuk tulisan di dinding, atau bahkan dengan memberikan gambar, audio, maupun video.



Gambar 6 Teks deskripsi fisik orang oleh pemelajar BIPA 1 daring

3. Tahap Akhir Pembelajaran

Tahap penting lain dari sebuah pembelajaran adalah kegiatan asesmen dan refleksi di akhir pengajaran yang idealnya melibatkan pengajar dan pemelajar. Di era teknologi saat ini, kedua kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi, salah satunya adalah Padlet. Di tahap akhir sebuah pembelajaran, dalam konteks pembelajaran BIPA 1 keterampilan menulis, pengajar melakukan refleksi untuk memahami respon pemelajar dalam belajar menulis, dan melihat kelemahan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari informasi yang diperolehnya, seorang pengajar dapat melakukan perbaikan-perbaikan di masa selanjutnya. Untuk mendapatkan respon hasil refleksi tersebut, Padlet digunakan sebagai lembar angket bagi pemelajar menyatakan respon mereka atas pembelajaran yang telah berlangsung. Pertanyaan pemandu dapat dipajang di dinding untuk kemudian direspon oleh pemelajar di dinding yang sama. Selanjutnya, di kelas

menulis pengajar perlu mengukur pencapaian pembelajaran dengan melakukan asesmen, baik yang bersifat formatif maupun sumatif. Pada prinsipnya Padlet dapat digunakan untuk tujuan tersebut dengan cara yang sama dengan tahap refleksi. Padlet berfungsi sebagai lembar pertanyaan dan lembar kerja.

Dalam situasi yang berbeda, bentuk asesmen untuk kemahiran menulis adalah portfolio atau proyek akhir berupa karangan, Padlet dapat digunakan sebagai wahana atau media alternatif baru berbasis digital untuk pendokumentasian hasil kerja pemelajar. Hasil dari proses belajar menulis juga dapat ditampilkan di dinding sehingga pemelajar dapat melihat perkembangan kemampuan mereka dalam menulis, mulai dari penentuan topik, pembuatan kerangka tulisan dalam bentuk peta pemikiran, hingga hasil akhir tulisan. Selain itu, Padlet juga dapat diekspor menjadi format gambar (JPG), PDF, CSV, dan Exel Spreadsheet yang berfungsi untuk proses format cetak. Format cetak tersebut kemudian dapat disimpan oleh para pemelajar untuk dijadikan sebagai dokumentasi portofolio dalam proses belajar dan oleh para pengajar untuk melakukan penilaian keberhasilan pembelajaran.

Dalam setiap pembelajaran pasti akan ada hambatan dan tantangan. Hal yang sama berlaku juga pada pembelajaran yang menggunakan Padlet sebagai media pembelajaran untuk kemahiran menulis di kelas BIPA 1. Hambatan yang sifatnya umum bagi pembelajaran berbasis teknologi digital adalah koneksi internet. Kualitas koneksi yang kurang baik menghambat kelancaran pembelajaran karena Padlet tidak bisa diakses. Kesulitan selanjutnya adalah pemelajar sering tidak fokus pada pembelajaran dan pengerjaan latihan dan

tugas di Padlet. Beberapa pemelajar, berdasarkan observasi di kelas menulis, sibuk berselancar di sosial media selama kegiatan belajar mengajar. Selain kedua yang telah disebut, kendala lain adalah kemampuan pemelajar dalam menggunakan aplikasi Padlet. Rendahnya penguasaan teknologi digital, khususnya Padlet, berimbas pada ketidakmampuan pemelajar BIPA berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Beberapa kendala lain yang muncul adalah (1) kesulitan untuk mengakses dinding padlet karena acap kali ada terlalu banyak tautan untuk membuka pos-el, platform pembelajaran elektronik, dan banyak tautan Padlet lain yang terbuka pada saat yang sama; (2) kesulitan untuk menemukan tulisan tertentu di terlalu banyak tulisan di dinding; (3) susunan tulisan di dinding sering berantakan dan ini bisa mempengaruhi keterbacaan; (4) tampilan Padlet sangat kecil karena dinding Padlet dilihat melalui tablet atau telepon pintar; serta (5) kesulitan untuk membedakan antara tanggapan pengajar dan jawaban pemelajar juga membedakan balikan pengajar dan pemelajar.

D. Tip dan Rekomendasi

Untuk dapat mengintegrasikan Padlet sebagai media ajar dalam pembelajaran menulis perlu ada upaya untuk mengantisipasi dan mengatasi kendala yang muncul. Di bawah ini adalah beberapa tip dan rekomendasi yang dapat dilakukan.

1. Mengingat Padlet adalah aplikasi berbasis digital yang dalam penggunaannya sangat bergantung pada koneksi internet, perlu penyediaan internet dengan kualitas yang baik bagi pengajar dan para pemelajar BIPA. Diharapkan, koneksi internet yang baik memperlancar proses pembelajaran.

2. Seperti halnya media digital lainnya, untuk menggunakan Padlet, pengguna harus terampil dan mahir menggunakan fitur-fitur yang ada, terutama fitur-fitur dasar. Oleh karena itu, perlu diberikan pengenalan dan pembiasaan dengan Padlet melalui pelatihan sebelum pembelajaran dimulai. Dengan pelatihan ini diharapkan pengajar dan pemelajar BIPA dapat memanfaatkannya secara maksimal tanpa harus terkendala dengan hal-hal, seperti melakukan registrasi, mengakses dinding Padlet, mengatur penggunaan dinding di Padlet, dan merancang kegiatan inovatif menarik lainnya menggunakan tablet.
3. Untuk mengajar menulis, perlu dipertimbangkan tujuan penggunaan Padlet dan di tahap mana Padlet digunakan. Pengajar tidak harus menggunakan Padlet untuk semua kegiatan di kelas menulis dari awal kegiatan (prakegiatan) hingga penutup berupa refleksi dan evaluasi, tetapi dapat menentukan pemakaiannya sesuai kebutuhan.

E. Rujukan

- Deni, R. A., & Zainal, Z. (2015). Let's write on the wall: Collaborative learning using Padlet. *The Turkish Online of Educational Technology*, 2(1):364-369
- Harmer, J. (2004). *How to teach writing*. Pearson Education Limited.
- Harmer, J. (2007). *How to teach english (new edition)*. Pearson Education Limited.
- ISTE Standards. (2020). *ISTE Standards for teachers*. <https://www.iste.org/standards>

- Jong, B & Kim, H.T. (2021). Using Padlet as a technological tool for assessment of students' writing skills in online classroom settings. *International Journal of Education and Practice*, Vol. 9, No. 2, pp. 411-423
- Togatorop, E. (2015). Teaching writing with a web based collaborative learning. *International Journal of Economics and Financial Issues (IJEFI)*, (5): 247-256

Pemanfaatan YOPAD.EU dalam Keterampilan Menulis untuk Pembelajaran BIPA di KBRI Vienna

Yohanna Nirmalasari

Universitas Ma Chung, Jawa Timur

A. Latar Belakang

Keterampilan menulis merupakan salah satu bagian dari pembelajaran BIPA. Pembelajaran BIPA merupakan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing untuk belajar semua keterampilan berbahasa serta tata bahasa dan budaya Indonesia. Semua keterampilan ini harus tetap diajarkan baik dalam pembelajaran BIPA dalam jaringan (daring) atau pun luar jaringan (luring). Kedua moda tersebut tentu memiliki problematik masing-masing khususnya dalam hal metode atau pun media yang digunakan.

Di dalam pembelajaran BIPA luring, pengajar tentu dapat secara langsung mengecek penggunaan kata atau kalimat yang diungkapkan oleh pemelajar, tetapi saat pembelajaran daring tentu hal ini akan lebih sulit. Saat pembelajaran daring, pengajar tidak dapat secara langsung memantau dan memastikan apakah pemelajar benar-benar menulis menggunakan kamus digital atau tidak. Hal ini tentu menjadi kendala sendiri bagi pengajar khususnya saat pengajar ingin mengukur kemampuan pemelajar secara individu sehingga pengajar perlu benar-benar mempertimbangkan pemilihan metode, materi, atau pun medianya. Namun, hal yang paling tampak dalam pembelajaran daring adalah penggunaan media pembelajaran. Saat media pembelajaran yang digunakan

tidak mendukung materi atau metode belajarnya, hasil belajar tidak akan dapat maksimal.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk memudahkan pemelajar memahami sebuah materi atau menerapkan materi yang sudah dipelajari. Media belajar ini dapat dibedakan menjadi media digital atau pun media konvensional. Saat pembelajaran daring tentu pembelajaran BIPA lebih banyak menggunakan media digital baik dalam bentuk audio, visual, atau pun audio visual. Saat ini, sudah ada banyak media yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara, menyimak, membaca, serta menulis, baik itu hanya sebagai media pendukung atau pun media utama, baik untuk proses pembelajaran atau pun evaluasi. Pengembangan media-media ini harus dikembangkan sesuai dengan karakteristik pemelajar BIPA. Di kelas BIPA 4, khususnya pemelajar BIPA di Wina sudah dapat menulis dan mengembangkan gagasan dalam bentuk kalimat tulis dengan baik. Namun, terkadang masih ada pemelajar yang terbalik saat menyusun kata atau menggunakan imbuhan me-i dan me-kan dalam sebuah teks. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media untuk berlatih menulis yang dapat dikontrol dan langsung diberikan umpan balik oleh pengajar.

Media-media yang sudah sangat sering dijumpai penggunaannya adalah media Kahoot, Wordwall, Padlet, atau pun Quizizz. Namun, media-media tersebut paling banyak digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperoleh hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa masih belum adanya aplikasi atau laman yang dapat digunakan untuk mengontrol penulisan pemelajar dengan memberikan umpan balik secara langsung. Padahal umpan balik secara langsung ini sangat penting sehingga saat

pemelajar menulis, pemelajar dapat secara langsung mengetahui ketidaktepatan penggunaan bahasa. Oleh sebab itu, diperlukan media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menulis pemelajar melalui pemberian umpan balik secara langsung. Salah satu media yang dapat mewedahi hal tersebut adalah *yopad.eu*.

B. Telaah Pustaka

Media pembelajaran merupakan sarana bagi pemelajar untuk dapat menerima materi yang disampaikan oleh pengajar. Media berfungsi untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan sebuah materi. Media pembelajaran sendiri dapat dipilah menjadi dua, yakni media digital dan non digital atau yang biasa dikenal dengan konvensional. Saat ini, media digital menjadi media pembelajaran yang paling banyak digunakan, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Media itu sendiri dapat dibedakan dalam banyak jenis, seperti media yang cocok untuk evaluasi, berlatih, atautkah hanya untuk membantu penyampaian materi. Hal ini harus disesuaikan dengan karakteristik pemelajar, topik yang sedang dibahas, serta capaian akhir belajar.

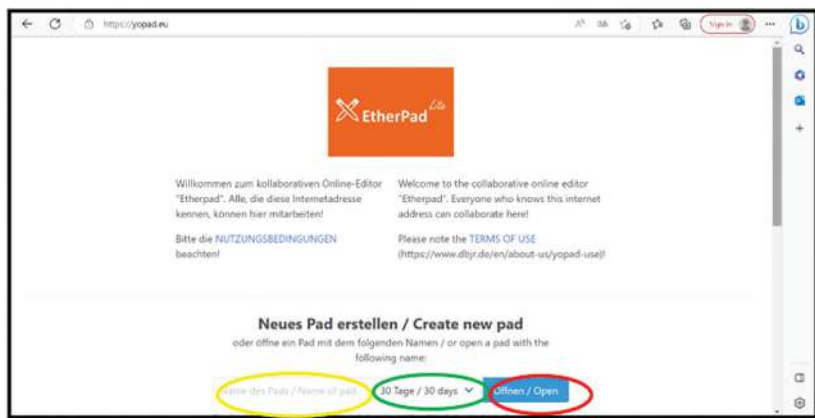
Pemilihan media merupakan hal yang penting dalam sebuah pembelajaran, khususnya pembelajaran daring atau jarak jauh. Media bagi pembelajar bahasa asing umumnya bertindak sebagai bahan ajar, yang kemudian menjadin sumber informasi dan alat bantu untuk memahami materi pembelajaran (Purwono & Asteria, 2021). Media ini berfungsi sebagai sarana yang dapat memudahkan pemelajar untuk memahami sebuah materi, seperti dalam meningkatkan keterampilan menulis. Hal ini disebabkan

karena media pembelajaran dapat membangun kreativitas siswa dalam menulis sehingga mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Andheska, 2016). Keterampilan menulis pemelajar anak-anak dengan pemelajar dewasa tentu berbeda. Hal ini dapat ditengarai dari pilihan kosakata atau struktur yang digunakan dalam menulis.

Menulis merupakan representasi pikiran pemelajar. Menulis merupakan proses kognitif yang kompleks yang mencakup perencanaan, penuangan, dan peninjauan (Glover & Burning, 1990). Hal ini menunjukkan bahwa dalam keterampilan menulis, seorang pemelajar harus benar-benar mempersiapkan dan memiliki penguasaan konsep serta kosakata. Ketika konsep tata bahasa yang dimiliki oleh pemelajar tidak tepat, tentu bahasa yang dihasilkan baik dalam bentuk lisan atau pun tulis akan salah. Padahal keterampilan menulis merupakan salah satu bagian dari keterampilan yang sangat penting. Oleh sebab itu, pembelajaran keterampilan menulis harus tetap ada walaupun moda pembelajaran BIPA dijalankan secara daring.

Untuk mengontrol latihan keterampilan menulis, seorang pengajar harus mempertimbangkan aplikasi atau tautan permainan yang sudah ada sebelumnya untuk melihat kecocokan dalam berlatih menulis. Namun, masih belum ada yang dapat secara ringkas dan sederhana tetapi dapat memberikan umpan balik secara langsung sehingga *yopad.eu* sangat layak untuk dipertimbangkan dalam latihan menulis. Saat ini, *yopad.eu* belum banyak dikenal dan digunakan sehingga masih belum ada penelitian terkait pemanfaatan *yopad.eu* untuk mengembangkan keterampilan menulis khususnya menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

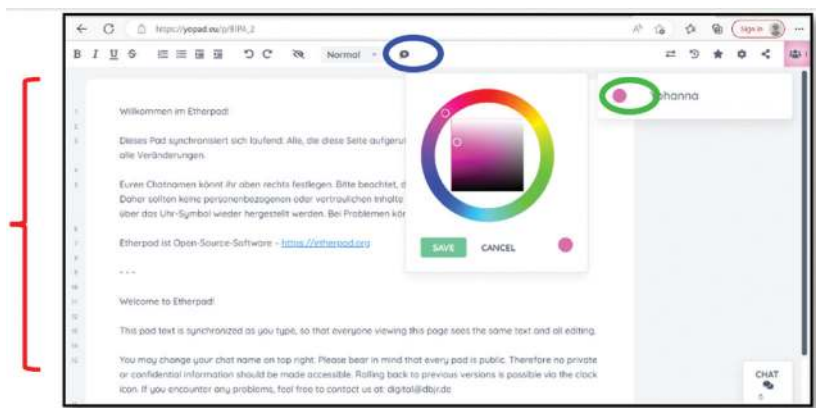
yopad.eu dapat digunakan untuk menulis secara kolaboratif atau pun individu. Di dalam *yopad.eu* ini pemelajar dapat melihat secara langsung umpan balik yang diberikan oleh pengajar dan juga dapat melihat hasil pekerjaan pemelajar lainnya. Hal ini tentu dapat memberikan lebih banyak peluang bagi pemelajar lain untuk belajar dari kesalahan orang lain. Berikut adalah gambar *yopad.eu*.



Gambar 1 Laman depan *yopad.eu*
Sumber: Etherpad Lite (*yopad.eu*)

Pada gambar 1, tampak laman depan *yopad.eu*. Pada laman ini, pengajar hanya perlu menuliskan nama pada bagian yang diberi tanda warna kuning. Nama ini dapat ditulis nama kelas atau nama materi pembelajaran. Setelah itu, pada bagian tengah yang bertanda hijau merupakan pilihan untuk jangka waktu pengaksesan. Jika memilih 30 hari, baik pengajar atau pun pemelajar tetap dapat mengakses dokumen tersebut selama 30 hari. Namun, jika memilih 1 hari, laman tersebut hanya dapat menyimpan dokumen selama satu hari. Setelah itu, pengguna utama dalam hal ini pengajar dapat secara langsung memilih untuk

membuka halaman kedua. Halaman kedua inilah yang digunakan untuk berlatih menulis. Berikut adalah gambar halaman kedua pada tautan *yopad.eu*.



Gambar 2 Tampilan *yopad.eu* halaman kedua

Sumber: Etherpad Lite (*yopad.eu*)

Pada halaman 2, pengguna *yopad.eu* dapat menghapus semua catatan yang bertanda merah. Sementara itu, pengguna *yopad.eu* hanya perlu memilih warna pada bagian yang bertanda hijau apabila ingin mengganti warna. Setelah itu, pengguna dapat secara langsung menulis. Apabila ingin mengomentari atau memberikan umpan balik, pengajar dapat memberikan komentar dengan memilih bagian yang bertanda biru atau secara langsung mencoret kata yang salah serta memberi tanda.

C. Proses Pembelajaran

yopad.eu cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh khususnya untuk mengetahui kemampuan pemelajar dalam menulis. Cara menggunakan *yopad.eu* ini pun tidak rumit. Berikut adalah langkah-langkahnya.

1. Masuk ke dalam tautan *Etherpad Lite* (*yopad.eu*).
2. Menuliskan nama kelas atau judul latihan menulis di dalam kotak seperti yang ada pada gambar 1.
3. Memilih opsi *open*, laman *yopad.eu* akan langsung masuk dalam halaman kedua. Halaman kedua inilah yang dapat dijadikan sebagai sarana dalam menulis.
4. Menambahkan judul atau topik yang akan ditulis oleh pemelajar.
5. Menyalin tautan dan mengiirimkannya kepada pemelajar.

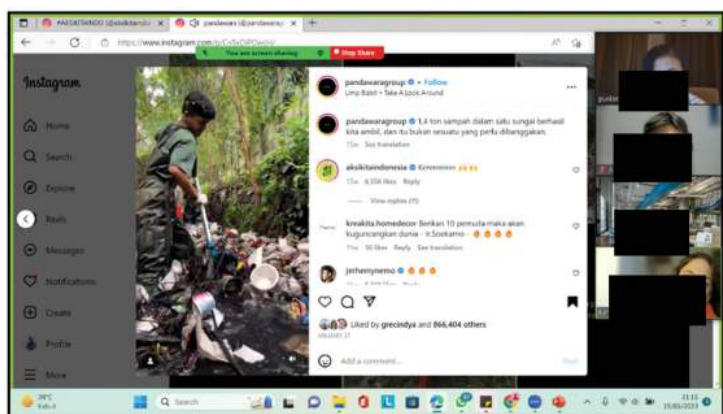
yopad.eu ini dapat digunakan untuk pembelajaran BIPA bagi pemelajar tingkat pemula hingga tingkat tinggi. Di pembelajaran BIPA yang ada di KBRI Vienna dan Universitas Vienna, *yopad.eu* digunakan dalam pembelajaran BIPA 3 dan BIPA 4. Berikut merupakan contoh pengimplementasian penggunaan *yopad.eu* dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran kelas BIPA 4.

Salah satu capaian pembelajaran kelas BIPA 4 adalah dapat menulis sebuah teks eksposisi. Teks eksposisi merupakan teks yang mengandung pendapat penulis dan bertujuan untuk meyakinkan pembaca agar mampu melakukan sesuatu atau menyepakati sesuatu sesuai dengan pernyataan pendapat penulis di dalam teks.

Berdasarkan peta materi yang ditemukan dalam buku BIPA 4 edisi 2029 dapat diketahui bahwa di dalam kelas BIPA 4 memiliki tujuan komunikasi *mampu menciptakan teks eksposisi secara lisan dan tulis terkait profesi, pariwisata, kesehatan, dan lingkungan*. Hal ini menunjukkan bahwa pemelajar BIPA harus semakin banyak belajar untuk mengungkapkan gagasan atau

pendapat saat berada di level BIPA 4. Oleh sebab itu, pemelajar diharapkan dapat menulis teks eksposisi yang berkaitan dengan profesi, wisata, kesehatan, dan lingkungan. Hal ini ternyata dapat diperoleh dengan menggunakan *yopad.eu* dengan langkah-langkah berikut.

1. Pengajar meminta pemelajar untuk menemukan informasi yang ada di dalam gambar-gambar infografik terkait dengan topik lingkungan, seperti teks bank sampah, pengelolaan limbah minyak, atau informasi terkait hal-hal hebat yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia, misalnya tim Pandawara. Berikut adalah salah satu hasil tangkap layar dalam pembelajaran.



Gambar 3 Pemelajar menonton video aksi terkait lingkungan

Sumber: [instagram.com](https://www.instagram.com)

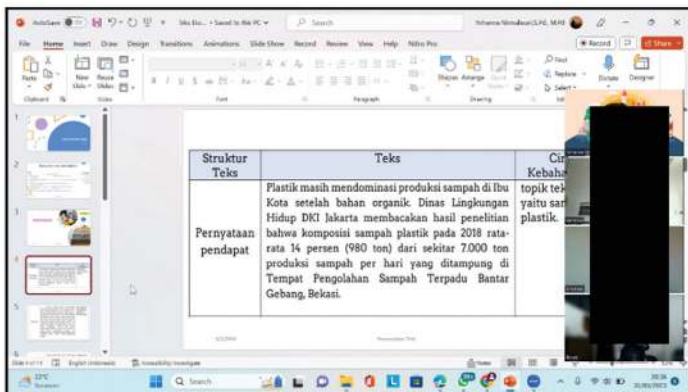
2. Pengajar dan pemelajar mendiskusikan tentang hal-hal yang ada di dalam video atau gambar infografik.
3. Pengajar meminta pemelajar untuk membaca teks eksposisi dengan topik lingkungan.



Gambar 4 Pemelajar membaca teks eksposisi “Diet Plastik Warga Kota”

Sumber: dokumen pribadi

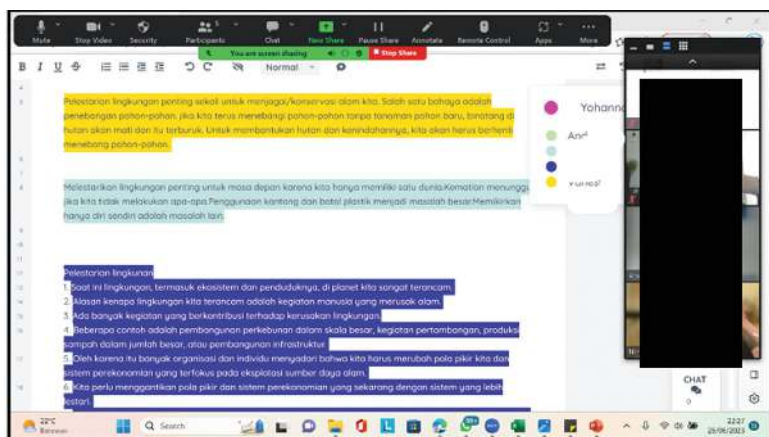
4. Pengajar menanyakan kata-kata sulit yang ada di dalam teks dan mendiskusikan tentang isi teks dengan pemelajar.
5. Pemelajar menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks dengan judul *Diet Plastik Warga Kota*.
6. Pengajar menjelaskan struktur teks eksposisi dalam teks yang sudah dibaca.



Gambar 5 Pemelajar dan pengajar berdiskusi terkait struktur teks eksposisi

Sumber: dokumen pribadi

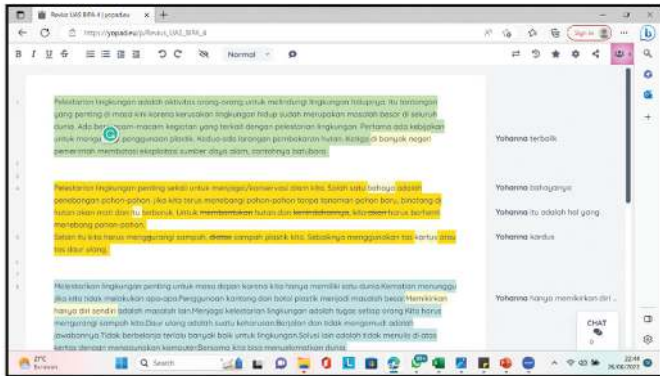
7. Pemelajar mencoba untuk menulis pernyataan pendapat, argumen, dan simpulan di *yopad.eu* satu per satu, dimulai dengan pernyataan pendapat terlebih dulu selama sekitar 10 menit. Di dalam *yopad.eu* ini, saat pemelajar masuk pada laman akan secara otomatis mendapatkan warna untuk menulis. Warna tulisan ini juga dapat diubah sesuai keinginan hati. Oleh sebab itu, walaupun tidak menulis nama tentu akan tetap dapat diketahui nama penulisnya. Berikut adalah salah satu contoh tangkapan layar saat kelas yang sudah dihilangkan nama dan foto penulis aslinya.



Gambar 6 Pemelajar berlatih menulis argument

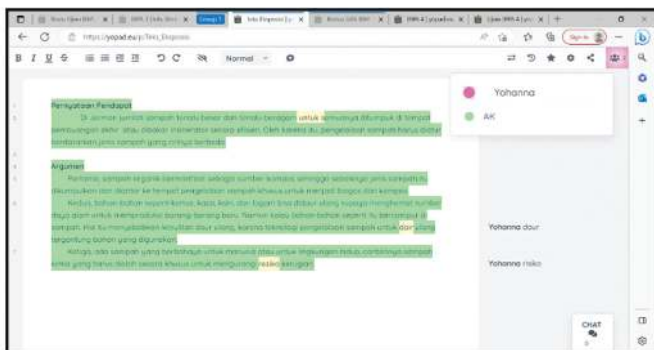
Sumber: dokumen pribadi

8. Pengajar akan memberikan umpan balik secara langsung ketika pemelajar selesai menulis dari setiap bagian struktur teks eksposisi. Kemudian menginformasikan secara lisan pada pemelajar dan menjelaskan kembali hal yang perlu ditambahkan atau dikurangkan secara langsung. Berikut adalah salah satu contoh gambarnya.

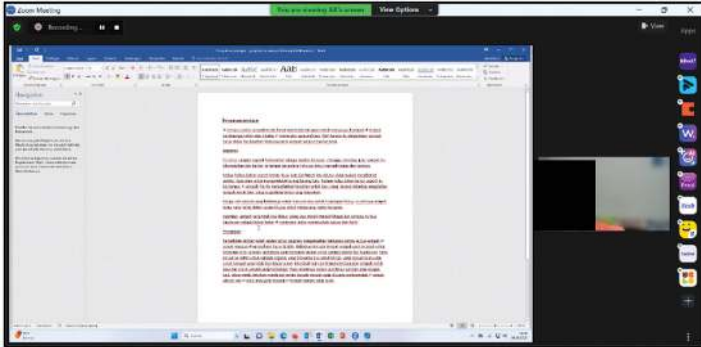


Gambar 7 Pengajar memberikan umpan balik pada hasil tulisan pemelajar
 Sumber: Etherpad Lite (*yopad.eu*)

9. Pemelajar dapat diminta untuk menulis secara utuh setelah berlatih menulis satu demi satu bagian dari struktur teks eksposisi. Namun, saat menulis secara utuh ternyata *yopad.eu* memiliki kekurangan, yakni tidak bisa apabila dalam satu orang menulis kalimat secara panjang. Oleh sebab itu, berikut adalah hasil tangkapan layar dalam pembelajaran di kelas yang awalnya ditulis di *yopad.eu* hingga akhir-nya pemelajar menyalin dan memindai dari *yopad.eu* ke dalam Word.



Gambar 8 Hasil tangkapan layar hasil tulisan pemelajar di *yopad.eu*
 Sumber: Etherpad Lite (*yopad.eu*)



Gambar 9 Hasil tulisan pemelajar yang telah disalin di Word

Sumber: Etherpad Lite (*yopad.eu*)

Berdasarkan paparan langkah-langkah penggunaan *yopad.eu* sebelumnya dapat diketahui bahwa *yopad.eu* dapat digunakan untuk praktik menulis dalam pembelajaran BIPA jarak jauh atau daring. Waktu yang diperlukan dalam menggunakan *yopad.eu* ini dapat disesuaikan dengan kondisi dan percepatan level berbahasa pemelajar. Namun, dalam praktik baik yang sudah dilakukan, pemelajar perlu waktu kurang lebih 10—20 menit untuk menulis satu paragraf pendek.

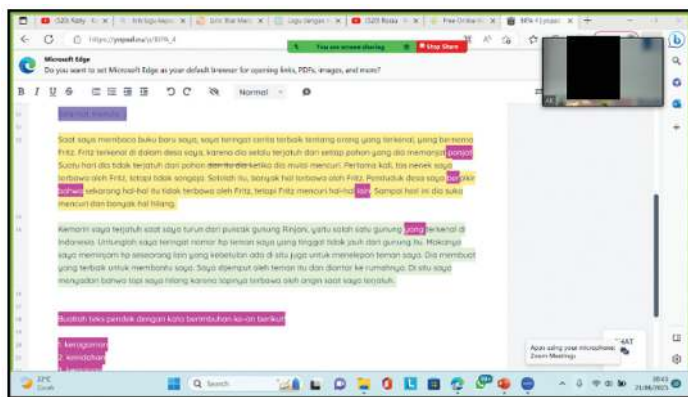
Penggunaan media dalam sebuah pembelajaran tentu dapat menciptakan sebuah tantangan. Selama menggunakan *yopad.eu* ini dua tantangan yang sering muncul dan dialami oleh pengajar khususnya dalam pembelajaran BIPA di KBRI Wina. Berikut adalah paparannya.

1. Tantangan untuk memilih topik. Pemilihan topik yang sesuai harus sesuai dengan target kosakata pemelajar sehingga pengajar harus mencatat kosakata target di dalam *yopad.eu* agar pemelajar dapat lebih terpantau.

2. Tantangan terkait penggunaan alat bantu berbahasa lain, seperti kamus. Pengajar harus tetap memastikan bahwa pemelajar tidak menulis dengan membuka kamus sehingga pengajar harus mem-berikan batasan waktu bagi pemelajar saat diminta untuk menulis.

Namun, walaupun tantangan tersebut ada, penggunaan media ini tetap cocok digunakan jika ingin mengontrol dan memberikan umpan balik secara langsung dalam latihan menulis.

Walaupun contoh penggunaan *yopad.eu* yang dipaparkan sebelumnya adalah saat pemelajar menulis teks eksposisi, tetapi sebenarnya tidak terbatas pada hal-hal seperti itu saja. *Yopad.eu* juga dapat digunakan dalam menulis kalimat atau paragraf pendek yang dapat diberikan umpan balik secara langsung oleh pemelajar dan dapat diketahui pula oleh pemelajar lain sehingga pemelajar lain juga tetap dapat belajar. Berikut adalah contoh tangkapan layar lain dengan topik yang berbeda terkait penggunaan *yopad.eu*.



Gambar 10 Hasil kerja pemelajar menulis paragraf dengan kata berimbuhan ter-
Sumber: Etherpad Lite (*yopad.eu*)

D. Tip dan Rekomendasi

Berdasarkan praktik baik yang sudah dilakukan dengan menerapkan *yopad.eu* sebagai media untuk pemberian umpan balik secara langsung dalam keterampilan menulis, penulis memberikan tip dan rekomendasi berikut.

1. *yopad.eu* dapat digunakan untuk semua level berbahasa dengan mempertimbangkan level berbahasa pemelajar dan materi yang sedang diajarkan.
2. Setelah menggunakan *yopad.eu* diharapkan dapat segera mendokumentasikan hasil tulisan melalui tangkapan layar atau dapat mengeksport secara langsung dalam bentuk Word, Pdf, atau Etherpad dan segera mengirimkan pada pemelajar sehingga dapat dipelajari lagi oleh pemelajar.

E. Rujukan

- Andheska, H. (2016). *Membangun kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif*. Bahastra, 55-67.
- Glover, J. A., & Burning, R. H. (1990). *Educational psychology: Principles and applications*. Harper Collins Publisher.
- Purwono, P. Y., & Asteria, P. V. (2021). Pembelajaran BIPA dengan aplikasi awan asa berbasis pengenalan lintas budaya. Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 97-107.

Website Cerita Rakyat Bermuatan Budaya dan Pariwisata sebagai Media Pengayaan Mandiri Pemelajar BIPA Menengah

Yulianeta

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat

A. Latar Belakang

BIPA adalah program pembelajaran bahasa yang diperuntukkan bagi orang asing yang mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa asing. Program BIPA mencakup penggunaan bahasa Indonesia dalam ranah yang luas. BIPA tidak hanya mengajarkan struktur dan tata cara penggunaan bahasa Indonesia secara formal, tetapi juga mengajarkan penggunaan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran BIPA juga diajarkan mengenai kebudayaan dan kehidupan masyarakat Indonesia (Fathonah, 2016). Pembelajaran BIPA saat ini dilakukan di lembaga-lembaga BIPA di beberapa universitas di Indonesia. Selain itu, BIPA juga diselenggarakan di beberapa lembaga formal dan informal yang tersebar di berbagai penjuru di dunia.

Untuk mendukung proses pembelajaran BIPA, salah satu inovasi dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran BIPA level menengah adalah dengan adanya website pembelajaran BIPA. Pemelajar BIPA dapat mengisi waktu luang pembelajar dengan belajar bahasa Indonesia secara *online* melalui *web*. Hal ini juga berhubungan dengan kebiasaan pembelajar BIPA yang sering menggunakan media sosial melalui *handphone*. Ketersediaan *web* yang memberikan pembelajaran

bahasa Indonesia dapat mengatasi penggunaan waktu luang pembelajar BIPA untuk hal yang kurang bermanfaat menjadi hal yang sangat bermanfaat (Yuriananta, 2015). Widyartono (2012: 49) juga menyatakan dengan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, visualiasi bahan ajar semakin menarik karena bermuatan konten multimedia (teks, grafik, gambar, animasi, suara, dan video). Hal itu menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis web lebih menarik dibandingkan dengan bahan ajar lain yang berbentuk cetak. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar BIPA ini dikemas dalam bentuk web. Hasil riset Moldtsad (dalam Wilkinson, dalam Widyartono, 2012: 49) menunjukkan bahwa program-program multimedia dan atau tutorial audio untuk pembelajaran biasanya lebih disukai peserta didik dibandingkan dengan pengajaran tradisional dengan bahan ajar cetak. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengemasan produk bahan ajar BIPA dengan web dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran BIPA, dibandingkan dengan pengemasan dalam bentuk cetak.

Salah satu contoh bahan pembelajaran BIPA yang disusun berbasis internet (berbasis *web*) yang dapat digunakan dalam proses belajar mandiri adalah sebuah website yang dapat diakses melalui *apps.humanismara.com*. Bahan pengayaan ini disesuaikan untuk pembelajaran BIPA dengan materi teks cerita rakyat Indonesia. Disusun pada tahun 2020, website ini memuat enam teks cerita rakyat Indonesia yang dilengkapi dengan pengetahuan budaya dan pengetahuan pariwisata. Tidak hanya teks cerita rakyat, fitur di dalam web dilengkapi dengan tautan *YouTube*, gambar dan ilustrasi, peta, serta halaman evaluasi bagi pemelajar.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diketahui pembelajaran BIPA juga membutuhkan keterampilan untuk belajar secara mandiri. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik pemelajar BIPA yang memiliki latar belakang pemelajar yang aktif. Karena pada saat proses belajar, pemelajar akan mencari, menemukan dan menyimpulkan yang telah dipelajari secara mandiri. Moore (1986), Paul (1990), Simpson (2000), Stoane (1985) dan Wright (1989) mengemukakan pentingnya membantu pemelajar institusi pendidikan jarak jauh untuk mengembangkan kemampuan belajar mandirinya. Peningkatan kemampuan belajar mandiri dapat dilakukan melalui berbagai cara. Dalam bidang Psikologi Pendidikan, peningkatan keterampilan belajar dapat dilakukan melalui konsep *self-regulated learning* (Bandura, 1986).

Hasanah, dkk. (2020) dan Putra (2017) menyatakan bahwa pembelajaran mandiri merupakan proses pemelajar dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi yang perlu untuk dipelajari dan pemelajar adalah pemegang kendali dalam proses pembelajaran tersebut. Ketika belajar secara mandiri, unsur motivasi menjadi begitu penting guna penentuan keberhasilan pada proses pembelajaran. Dengan konsep belajar demikian tentunya diharapkan dapat menjadi satu langkah solutif di tengah masa pandemi yang terjadi di Indonesia, pembelajaran *self-directed learning* berbasis *web* memberikan warna baru bagi pemelajar dalam belajar, yang tidak dibatasi dengan ruang maupun waktu, pemelajar akan mampu mengeksplorasi materi pembelajaran lebih luas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan membahas langkah-langkah pembelajaran, dampak yang didapatkan, serta kelebihan dan juga kekurangan belajar mandiri berbasis web dalam

pembelajaran BIPA dengan memanfaatkan sebuah website cerita rakyat Indonesia yang sudah terbentuk, yaitu *apps.humanismara.com*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi belajar pemelajar BIPA yang melaksanakan program pendidikan jarak jauh melalui peningkatan kemampuan belajar mandiri mereka. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan sumbangan pengetahuan di bidang teknologi pendidikan terutama pada bidang penerapan teknologi pendidikan dan pembelajaran BIPA di Indonesia yang masih terbatas. Manfaat berikutnya dari penelitian ini adalah bahwa penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan di bidang pembelajaran sastra yang diterapkan dalam pendidikan jarak jauh, karena karakteristik pemelajar jarak jauh berbeda pemelajar tatap muka.

B. Telaah Pustaka

1. Belajar Mandiri

Self-directed learning atau belajar mandiri merupakan kesiapan atau kesediaan seseorang untuk belajar mandiri yang terdiri atas komponen sikap yang berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber pembelajaran, memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang sesuai dan mengevaluasi tujuan pembelajarannya (Fisher, King & Tague, 2001). Kata kunci dari belajar mandiri adalah adanya inisiatif atau sikap proaktif dari seseorang untuk mengelola belajarnya (Knowles, 1975). Definisi tersebut menjelaskan bahwa belajar mandiri adalah tipe belajar yang dibedakan dengan belajar yang diarahkan oleh orang lain atau *teacher-*

directed learning. Pada *teacher-directed learning*, pemelajar lebih bersikap reaktif dalam proses belajar yang diarahkan oleh guru (Darmayanti, 1993).

Song & Hill (2007) menyatakan bahwa belajar mandiri pada dasarnya dijelaskan dalam dua perspektif, yaitu belajar mandiri sebagai sebuah proses pembelajaran yang menjadikan pembelajar bertanggung jawab penuh dalam merencanakan, melaksanakan, memiliki kebebasan penuh untuk mengontrol materi pembelajaran yang penting serta mengevaluasinya. Perspektif lainnya, O'Neill & McMahon, (2005) menyatakan bahwa belajar mandiri sebagai karakteristik pribadi pemelajar yang memiliki ciri yang bertanggung jawab dan aktif dalam proses pembelajaran. Keduanya saling berin-teraksi dan dipengaruhi juga dengan lingkungan sosial berupa peran dan kebijakan institusi penyelenggara. Selain bertanggung jawab dan aktif terhadap pembelajaran, pemelajar harus memiliki karakteristik yang terbuka terhadap peluang pembelajaran, pemelajar yang inisiatif dalam belajar, memiliki tujuan yang jelas, memiliki keterampilan belajar dan kemampuan penyelesaian masalah yang baik.

Pelaksanaan belajar mandiri memberikan manfaat bagi pemelajar dalam pembelajaran, di antaranya adalah pemelajar dapat belajar sesuai dengan keinginan, harapan, dan motivasinya. Pemelajar dapat mendalami topik yang penting dengan lebih baik sehingga akan meningkatkan proses pembelajarannya. Pemelajar dapat merencanakan dan menilai sendiri hasil pembelajarannya. Pemelajar akan lebih aktif dalam belajar sehingga menghasilkan

pembelajaran yang lebih mendalam. Pada saat ini, pemelajar didorong untuk berpikir bukan hanya sekedar menghafal apa yang telah mereka pelajari sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Meningkatkan rasa tanggung jawab pemelajar atas proses pembelajaran, dapat mengevaluasi pencapaian pembelajarannya. Semakin cepat seseorang memiliki kemampuan belajar mandiri, semakin mempermudah pemelajar menjalankan pembelajarannya Song & Hill, (2007); Gusty, dkk. (2020). Dengan belajar mandiri dapat meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dapat mengambil keputusan, inovatif, dan percaya diri. Aspek tersebut menjadi hal penting yang harus dimiliki seorang dokter. Dapat meningkatkan hubungan antarpemelajar dan menghasilkan hubungan yang saling ketergantungan antara guru dan pemelajar, dapat menciptakan rasa saling menghargai dan menghormati antara guru dan pemelajar (Huba & Freed, 2000).

2. *Web-Based Learning*

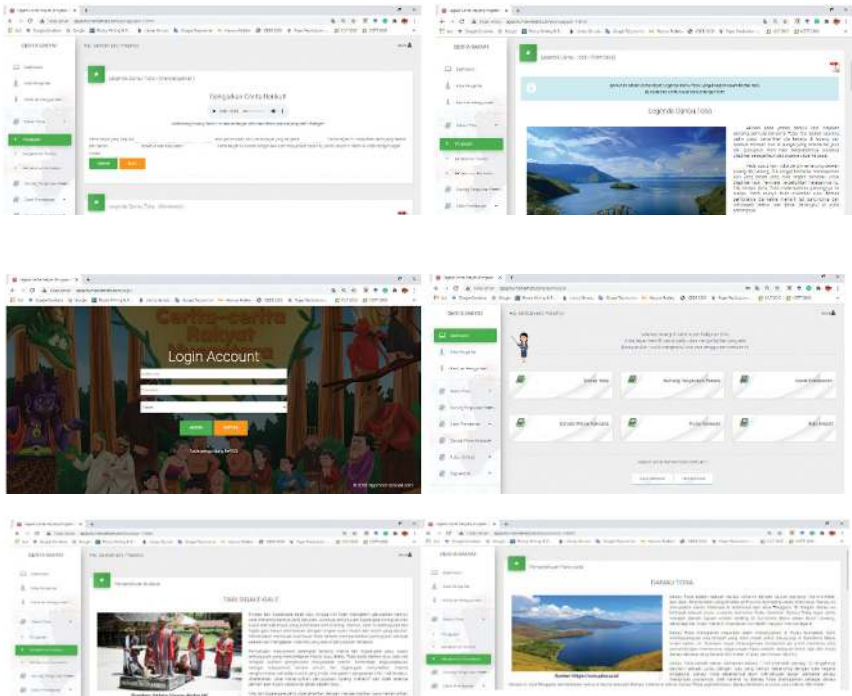
Bahan pembelajaran teks cerita rakyat disusun dalam bentuk website dapat diakses melalui *apps.humanismara.com*. Website ini dapat diakses melalui gawai berupa PC, laptop, dan juga *smartphone*. Syarat utama penggunaan website adalah gawai yang memiliki koneksi dengan internet. Bahan pembelajaran teks cerita rakyat Indonesia berbasis web bagi pemelajar BIPA tingkat menengah dinilai menarik dan dapat diterima oleh para pengguna, baik pemelajar maupun pengajar BIPA. Jika dibandingkan dengan bahan pembelajaran BIPA yang lain, bahan pembelajaran teks cerita

rakyat berbasis *web* ini lebih kompleks karena dilengkapi dengan muatan pengetahuan budaya dan pariwisata, serta adanya ilustrasi yang memadai sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penutur asing dipandu untuk dapat meningkatkan pengetahuan mengenai sastra Indonesia, khususnya teks cerita rakyat. Selain itu, materi tambahan berupa pengetahuan budaya dan pengetahuan pariwisata serta kegiatan evaluasi tertulis yang dimuat dalam bahan pembelajaran teks cerita rakyat bagi pemelajar BIPA ini mampu memotivasi dan menginspirasi penutur asing untuk meningkatkan kemampuannya dalam berbahasa Indonesia (Yulianeta, dkk., 2020).

Muatan budaya dan pariwisata yang dihadirkan dalam bahan pembelajaran mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi penutur asing. Muatan budaya dan pariwisata dianggap sebagai sesuatu yang baru, unik, dan penting. Dengan demikian, penutur asing dapat memperoleh pengetahuan baru. Selain itu, melalui muatan budaya dan pariwisata, penutur asing dapat terhindar dari kemungkinan terjadinya benturan budaya atau gegar budaya ketika berkomunikasi dengan penutur asli. Dengan perkataan lain, pemahaman terhadap aspek-aspek sosial budaya itu dapat berperan dalam menanamkan sikap dan tata krama pada diri penutur asing dalam berkomunikasi dengan masyarakat Indonesia.

Muatan pariwisata yang disertakan juga dimaksudkan sebagai bentuk dukungan konkrit terhadap Dinas Kebudayaan dan Pariwisata untuk mengenalkan potensi alam Indonesia kepada masyarakat internasional melalui pengajaran BIPA.

Bahan pembelajaran teks cerita rakyat ini menampilkan pengetahuan-pengetahuan tentang kepariwisataan yang ada di Indonesia, mulai dari pengetahuan umum tentang objek pariwisata, peta lokasi objek pariwisata, serta galeri foto objek pariwisata. Hal ini merupakan sebuah upaya untuk menarik pemelajar asing agar dapat mempelajari dan memiliki keinginan untuk mendatangi berbagai objek pariwisata yang ada di Indonesia. Berikut ini adalah beberapa contoh tampilan dalam apps.humanismara.com.



Gambar 1 Tampilan Website apps.humanismara.com

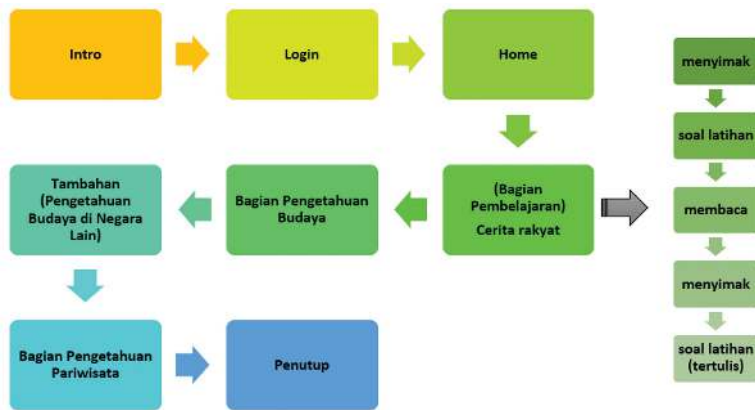
Ditinjau secara sistem, terdapat beberapa komponen dalam proses penyusunan website ini, yaitu tampilan, interaksi, kontrol, dan konfigurasi. Pertama, tampilan. Ada beberapa pilihan menu ditampilkan di dalam website, seperti *Dashboard*, petunjuk penggunaan *web*, beberapa bagian bahan pembelajaran yang berisi teks cerita rakyat Indonesia, pengetahuan budaya, pengetahuan pariwisata, penilaian, glosarium, kuesioner, dan kontak penyusun. Kedua, interaksi. Interaksi diperlukan agar materi lebih mudah diserap dan dipahami oleh pemelajar. Selain itu, interaksi dapat digunakan untuk menghindari kebosanan (Nasution, 2015). Proses interaksi di dalam web ini adalah pengisian latihan dalam bentuk tes tertulis yang kemudian diberi penilaian guru. Ketiga, kontrol. Website yang disusun dibagi menjadi 3 tampilan pengguna, halaman tampilan untuk pemelajar, guru, dan untuk administrator. Setiap pengguna memiliki hak istimewa dengan pandangan berbeda sesuai dengan kebutuhan dan otoritas mereka (Pratama & Buditjahjanto 2016). Keempat, konfigurasi. Bentuk pembelajaran berbasis web, di antaranya adalah berbasis teks dan simulasi. Yang dimaksud dengan berbasis teks adalah materi yang disajikan dalam teks seperti dalam buku. Sementara berbasis simulasi adalah pembelajaran yang menggunakan gambar, foto, dan juga animasi.

C. Proses Pembelajaran

1. Langkah-Langkah Pembelajaran

Belajar mandiri dapat dilakukan secara individu, bersama teman, dalam kelompok kecil, atau dengan senior. Namun, pada intinya proses pembelajaran mendorong pemelajar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Secara

umum, alur penggunaan bahan pembelajaran teks cerita rakyat Indonesia akan disajikan dalam bagan berikut.



Gambar 2 Alur Penggunaan Media Pengayaan
Teks Cerita Rakyat Berbasis Web

Keseluruhan alur penggunaan web tersebut kemudian diaplikasikan dalam tahapan belajar mandiri. Pada proses pelaksanaan belajar mandiri berbasis web, terdapat 6 langkah yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut (Brockett, & Hiemstra, 1991).

a. *Preplanning* atau kegiatan awal yang dilakukan untuk proses pembelajaran.

Preplanning dalam kegiatan ini adalah rancangan kegiatan yang dilakukan oleh pengajar BIPA. Pengajar hendaknya mengecek keseluruhan isi web yang akan disampaikan kepada para pemelajar. Pengajar juga harus memahami cara kerja web secara menyeluruh agar tidak salah memberikan instruksi kepada para pemelajar. Dalam tahapan ini, pengajar bisa mendaftarkan diri dalam website

apps.humanismara.com dan log in sebagai guru. Website ini dirancang agar bisa diakses oleh 3 pihak yaitu pengajar, pemelajar, dan administrator. Pengajar memiliki beberapa pilihan istimewa jika dibandingkan dengan pemelajar. Contohnya adalah menu pilihan penilaian yang dapat diisi untuk memberikan *feedback* kepada pemelajar yang telah mengisi ruang evaluasi.

- b. Menciptakan lingkungan belajar yang positif sehingga pemelajar dapat melakukan belajar mandiri dengan baik. Dalam tahapan ini, pengajar dapat memberikan beberapa motivasi tentang pembelajaran berbasis web. Pengajar juga bisa mulai memperkenalkan website kepada para pemelajar. Kegiatan bisa dilakukan secara daring maupun luring. Kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang positif, baik bagi pengajar maupun bagi pemelajar BIPA. Pemelajar dapat menggali informasi dari pengajar tentang cara penggunaan website.
- c. Mengembangkan rencana pembelajaran. Dalam tahapan pembuatan *study plan*, pengajar dapat memasukkan metode-metode belajar mandiri dengan menggunakan website sebagai media utamanya. Pengajar juga dapat memasukkan konsep *student centered*, pemelajar dapat mengeksplor seluruh kemampuan dan keterampilan yang dimiliki dan pengajar cukup menjadi tutor. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara mandiri oleh pemelajar dan pengajar tetap memberikan motivasi kepada para pemelajar agar mereka berproses secara maksimal dengan hasil yang juga maksimal.

- d. Mengidentifikasi aktifitas pembelajaran yang sesuai. Dalam proses ini, pemelajar sudah diberikan kesempatan untuk mendaftar dan melakukan proses log in dalam *website apps.humanismara.com*. Pemelajar sudah diperbolehkan untuk membuka seluruh isi dan mempelajari cara kerja website. Dalam proses ini, pengajar dan pemelajar bersama-sama membuat komitmen. Contohnya adalah tenggat waktu mempelajari satu teks dan atau tenggat waktu pengerjaan evaluasi. Dalam website, terdapat enam teks cerita rakyat dan masing-masing memiliki bagian yang sama. Yaitu, bagian teks cerita rakyat, bagian pengetahuan budaya, dan juga pengetahuan pariwisata. Pengajar dan pemelajar dapat bersepakat dalam pemilihan teks cerita rakyat, jumlah teks yang akan dipelajari, bagian evaluasi yang dipilih, dan lain sebagainya. Karena kegiatan ini adalah kegiatan belajar mandiri, pemelajar juga tetap diberi kebebasan jika memiliki keinginan untuk mempelajari seluruh teks yang ada.
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan *monitoring*. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tahapan ini. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan website sebagai media penyampaian informasi, dan proses evaluasi juga dilaksanakan langsung di dalam web. Pengajar dapat memantau pekerjaan pemelajar melalui website sekaligus memberikan *feedback*. Pelaksanaan program disesuaikan dengan tenggat waktu yang sebelumnya sudah disepakati bersama. Hal ini tentu dapat memberikan rasa tanggung jawab kepada para pemelajar untuk menyelesaikan kewajiban mereka

masing-masing. Meskipun dilaksanakan secara mandiri, proses komunikasi antara pengajar dan pemelajar tetap harus berlangsung. Media, seperti grup WhatsApp, email, maupun aplikasi komunikasi lainnya dapat dijalankan untuk mendukung kegiatan yang sedang berjalan. Pengajar dapat terus mendampingi pemelajar hingga seluruh rangkaian pembelajaran telah selesai.

- f. Mengevaluasi hasil belajar individu, agar pemelajar dapat mengetahui kekurangan dan hal yang perlu diperbaiki. Dalam proses evaluasi, guru memberikan *feedback* tidak langsung atau melalui website dan juga *feedback* secara langsung jika diperlukan. Pengajar harus memberikan nilai atau score berdasarkan hasil pekerjaan pemelajar. Pengajar juga dapat memberikan komentar yang membangun untuk perbaikan. Sebagai evaluasi akhir, pengajar dapat memberikan komentar yang disampaikan secara langsung kepada setiap pemelajar. Harapannya, pemelajar dapat mengevaluasi diri dan mampu memperbaiki beberapa bagian yang masih mendapatkan nilai kurang.

Dalam prakteknya, pembelajaran berbasis web memanfaatkan fasilitas internet sebagai media untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Hal ini memerlukan beberapa poin yang harus dipersiapkan. Di antaranya adalah fasilitas-fasilitas atau fitur-fitur yang terdapat dalam suatu program, kesiapan pengguna, fasilitas yang memadai (komputer atau *gadget* yang sudah online dengan internet) dan juga cukupnya sosialisasi (Amandangi, dkk., 2020). Selain memahami website yang ada, pengajar dan juga pemelajar juga tetap harus terhubung. Maksudnya adalah

pengajar dan pemelajar harus tetap berkomunikasi baik secara luring maupun daring. Hal ini akan memudahkan pemelajar ketika mendapatkan kesulitan, dan pengajar juga dapat terus memantau perkembangan pemelajar.

2. Dampak dan Hasil yang Dicapai

Dampak atau hasil yang dicapai dalam penggunaan website sebagai bahan pengayaan ini pernah dipublikasikan oleh Yulianeta, dkk. (2020). didapatkan hasil bahwasannya pemelajar BIPA yang berpartisipasi sebagai responden uji coba penggunaan website memberikan penilaian positif terhadap semua aspek. Penilaian secara keseluruhan menunjukkan hasil yang layak dengan predikat sangat baik. Hasil menunjukkan bahwa bahan pengayaan ini dapat digunakan oleh pemelajar dan dianggap layak untuk digunakan meskipun masih diperlukan beberapa perbaikan untuk menyempurnakan materi pengayaan berbasis web. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tanggapan pengguna, dapat dilihat bahwa kelebihan teks cerita rakyat Indonesia berbasis web tingkat menengah dapat dilihat dari segi materi atau isi, presentasi, dan tampilan atau grafis. Pertama, bahannya atau isi materi pengayaan meliputi penyediaan teks cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia disertai dengan konten budaya dan wawasan pariwisata.

Kedua, keunggulan penggunaan bahan pengayaan berbasis web juga dapat dilihat dari aspek penyajian yang diberikannya, yaitu disajikan dengan menggunakan media online yaitu website. Bahan pengayaan ini dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu. Akses ke dalam materi pengayaan

ini hanya membutuhkan sebuah perangkat dan koneksi internet yang memadai. Dengan kondisi penyajiannya, teks cerita rakyat disajikan dalam bentuk teks tulis dan teks dengar. Selain itu, evaluasi diberikan dalam bentuk tertulis. Ini adalah bentuk dari integrasi keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menyimak, dan keterampilan menulis. Selanjutnya materi pengayaan ini disertai dengan fitur tambahan seperti glosarium untuk memperkaya kosakata pengguna. Ini adalah keuntungan dari segi kelayakan bahasa bahasa yang digunakan adalah mudah dipahami oleh para pemelajar BIPA.

Ketiga, berdasarkan hasil penelitian, keunggulan dalam segi tampilan atau grafik. Keuntungan dalam hal ini aspek dapat dilihat dari konektivitas yang mudah, menarik desain sampul, *font* yang mudah dibaca, dan sesuai ilustrasi. Dilihat dari keseluruhan konten, website ini juga menggunakan jenis tulisan dengan ukuran yang memadai dan sesuai dengan keterbacaan teks. Selanjutnya penambahan berbagai gambar ilustrasi membuat website ini semakin menarik. Ilustrasi adalah termasuk dalam teks cerita rakyat, serta dalam isi wawasan budaya dan pariwisata. Selain sebagai konten penjelasan, Arvianto (2017) menyatakan bahwa ilustrasi sebagai media dapat memotivasi pengguna untuk memiliki minat yang lebih dalam dalam mempelajari budaya dan pariwisata di Indonesia. Di dalam segi kegunaan bahan pengayaan, yaitu pemelajar mengaku memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar teks cerita rakyat indonesia. Tak hanya itu, para pemelajar pun demikian juga memiliki minat untuk mempelajari budaya Indonesia dan untuk mengunjungi berbagai tempat wisata di Indonesia.

3. Kelebihan dan Kekurangan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kelebihan lain dalam proses belajar mandiri menggunakan web. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Memotivasi pengguna untuk melakukan belajar mandiri, yaitu pengguna dapat belajar sesuai dengan keinginan, harapan dan motivasinya. Dapat mendalami topik yang penting dengan lebih baik, dapat merencanakan dan menilai sendiri hasil pembelajarannya, lebih aktif dalam belajar serta meningkatkan daya berpikir kritis, serta rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam hal kebutuhan belajar.
- b. Mudah digunakan karena dapat diakses menggunakan gawai yang dimiliki oleh hampir setiap pengguna. Pengguna hanya perlu mengakses website dan melakukan proses *log in* untuk masuk ke dalam web.
- c. Materi disampaikan dalam bentuk digital sehingga mendukung gerakan *paperless* yang sedang dicanangkan oleh pemerintah setempat. Pengguna juga memiliki ruang untuk melakukan evaluasi secara langsung melalui sistem tanpa harus menulis di atas kertas. Dengan begitu, jumlah penggunaan kertas akan menurun.
- d. Fleksibel dari segi waktu. Website pada dasarnya dapat diakses selama 24 jam sepanjang tahun selama website masih aktif. Oleh karena itu, pengguna bebas menentukan waktu untuk mengakses seluruh konten.
- e. Fleksibel dari cara penggunaan. Terdapat beberapa muatan informasi di dalam website, dan pengguna bebas menentukan konten mana yang akan diakses.

Hal ini didasari oleh kebutuhan pengguna yang berbeda-beda. Contohnya, pengguna dapat membaca teks cerita rakyat jika suka membaca. Namun, pengguna juga dapat menyimak pembacaan teks cerita rakyat melalui tautan video di youtube jika lebih suka mendengarkan. Hal ini dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing pengguna sehingga lebih optimal dalam menerima informasi.

- f. Materi yang terdapat di dalam website disusun dalam bentuk terintegrasi, yaitu dengan memberikan beberapa informasi sekaligus dalam sebuah pembahasan. Contohnya adalah dengan adanya materi yang bermuatan budaya dan bermuatan pariwisata setelah pembahasan sebuah teks cerita rakyat. Dalam hal ini, informasi tersebut dapat memudahkan pengguna dalam menyusun pengetahuan secara lebih utuh.
- g. Materi dapat disimpan ke dalam gawai pengguna sehingga dapat diproses secara daring maupun luring sebagai bahan belajar lanjutan. Distribusi secara luring ini selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh pengguna di tempat dimana dia berada.

Selain beberapa kelebihan di atas, sesuai dengan karakteristik pembelajaran beberapa kekurangan penggunaan pembelajaran berbasis web di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Sifat tugas yang diberikan harus disesuaikan dengan tingkat kognitif pemelajar. Jika tidak, sulit bagi mereka untuk memahami tugas dalam waktu singkat sehingga

mereka hanya membuat keputusan yang dangkal untuk *menyelesaikan pekerjaan*.

- b. Keterbatasan sarana dan jaringan internet di beberapa daerah menjadi kendala pembelajaran berbasis internet. Hal ini membuat beberapa pengguna harus *bekerja keras* menyelesaikan tugas.
- c. Keterbatasan pengetahuan pengguna tentang cara penggunaan gawai maupun dalam pengoperasian website dapat menghambat proses pemberian informasi yang utuh.

D. Tip dan Rekomendasi

Pembelajaran berbasis website telah sesuai dengan tuntutan zaman dan telah sesuai dengan karakteristik pemelajar yang faham dengan sistem operasi gawai yang terhubung dengan internet. Kemudahan aksesibilitas dan kemudahan penyampaian materi menjadi kelebihan yang utama dari penggunaan website. Namun, masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guna perbaikan sistem website maupun sistem penerapannya di dalam proses pembelajaran BIPA. Beberapa di antaranya adalah 1) sistem website harus senantiasa ditinjau dan diperbaharui. Hal ini berkaitan dengan masa website yang memiliki batas bulanan ataupun tahunan. Masa aktif website harus senantiasa diperhatikan agar tetap dapat digunakan secara optimal. 2) Kuantitas dan kualitas teks cerita rakyat yang ada di dalam bahan pengayaan harus senantiasa diperbaharui. Apabila saat ini hanya ada 6 buah teks, selanjutnya bisa dikembangkan kembali agar bisa mewakili setiap daerah di Indonesia atau setidaknya satu teks cerita rakyat dari satu buah provinsi di Indonesia. Semakin banyak pilihan teks cerita rakyat, maka akan semakin menarik pula bahan pengayaan

berbasis website ini. 3) Uji coba bahan pengayaan agar dapat diperluas. Jangkauan pengguna juga dapat disebarluaskan menjadi lebih banyak. Mengingat mudahnya aksesibilitas bahan pengayaan yang dapat diakses dari mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Bahkan, bahan pengayaan ini dapat digunakan oleh pemelajar BIPA di tingkat mancanegara.

E. Rujukan

- Amandangi, D. P., Mulyati, Yulianeta., & Prasetyo, S. E. (2020, July). Web-based learning design on folklore text for intermediate indonesian language for foreign speakers (BIPA). In *2020 The 4th International Conference on Education and Multimedia Technology* (pp. 150-155).
- Arvianto, F. (2017). Media pembelajaran dalam pengajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) [learning media in BIPA teaching (bahasa Indonesia for foreign speakers)]. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. englewood cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Brockett, RG. & Hiemstra, R. (1991). *Self direction in adult learning: perspectives on theory, research, and practice*. London and New York: Routledge.
- Darmayanti, T. (2008). Efektivitas intervensi keterampilan self-regulated learning dan keteladanan dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan prestasi belajar pada pemelajar pendidikan jarak jauh. *Jurnal pendidikan terbuka dan jarak jauh*, 9(2), 68-82.
- Fathonah, A. E. (2016). Penerapan metode *field trip* dalam pembelajaran menulis teks laporan perjalanan bagi pembelajar BIPA tingkat C1: Penelitian eksperimen subjek

- tunggal pada pembelajar bipa di pusat bahasa FIB UNPAD. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fisher, M., King, J., & Tague, G. (2001). Development of a self-directed learning readiness scale for nursing education. *Nurse education today*, 21(7), 516-525.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., ... & Warella, S. Y. (2020). *Belajar mandiri: Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A. Y., & Daniel, Y. I. (2020). Analisis aktivitas belajar daring mahasiswa pada pandemi Covid-19. *Artikel daring*. Diakses melalui <http://digilib.uinsgd.ac.id/30565/1/> pada 26 Agustus 2021.
- Huba, M. E., & Freed, J. (2000). *Learner-centered asesment on college campuses: Shifting the focus from teaching to learning*. Needham Hights, MA.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Chicago: Follett Publishing Company.
- Moore, M. B. (1986). Self-directed learning and distance education. *Journal of distance education*, 1(1). 7-24.
- Nasution, T. 2015. Penerapan metode webbased learning sebagai solusi pendidikan yang efektif dan efisien. *J. TIMES*, vol. IV, no. 2, pp. 49–52.
- O'Neill, G., & McMahon, T. (2005). Student-centred learning: What does it mean for students and lecturers. *Artikel Daring*. Diakses melalui <http://eprints.teachingandlearning.ie/id/eprint/3345> Pada 25 Agustus 2021.
- Paul, R. (1990). Towards a new measure of success: Developing independent learners. *Open Learning*, 5 (1), 31-38.
- Pratama, A. P., & Buditjahjanto, I G. P. A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web (webbased learning) pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan pada pemelajar

- kelas XII TEI, di SMK negeri 1 Sukorejo, Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2).
- Putra, R. A. (2017). Penerapan metode pembelajaran mandiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (studi pada program pendidikan kesetaraan paket c di PKBM bina mandiri cipageran). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1).
- Simpson, O. (2000). *Supporting students in open and distance learning*. London: Kogan Page.
- Song, L., & Hill, J. R. (2007). A conceptual model for understanding self-directed learning in online environments. *Journal of Interactive Online Learning*, 6(1), 27-42.
- Stoane, C. (1985) Study skill for home learners. *Programmed Learning & Educational Technology*, 22 (4), 347-350.
- Widyartono, D. (2012). *Bahasa Indonesia riset*. Malang: UB Press.
- Wright, T. (1989). *Tutorials as a context for developing independence through interaction*, Makalah yang dipresentasikan di the Conference of the International Council for Distance Education and the British Open University Regional Academic Services, Cambridge, England. (h. 257- 263).
- Yulianeta, Amandangi, D. P., Halimah, & Sundusiah, S. (2020, December). BIPA students' responses towards web-based indonesian folklore enrichment material. *In 4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020) (pp. 822-827)*. Atlantis Press.
- Yuriananta, R. (2015). Pengembangan bahan ajar BIPA berbasis web. *Doctoral dissertation*. Universitas Brawijaya.

PENUTUP

Pemelajar BIPA merupakan warga negara asing dari berbagai negara dan beragam karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam praktik pengajarannya pengajar memerlukan perangkat pendukung untuk mengoptimalkan materi yang disampaikan agar mudah dipahami oleh pemelajar yang bukan merupakan penutur jati.

Buku berjudul *Merajut Pembelajaran BIPA dengan Media Pendekatan Kreatif* untuk Pengajar ini disusun untuk memudahkan pengajar dalam memahami media pembelajaran. Dengan dasar pemahaman yang kuat mengenai media pembelajaran, diharapkan pengajar BIPA dapat mengaplikasikannya pada kelas-kelas pemelajar BIPA. Buku ini telah memuat pembahasan mengenai BIPA, definisi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, tren media pembelajaran, serta kebermanfaatan praktik baik yang dengan sistematis. Buku ini juga dilengkapi dengan praktik baik tentang pengalaman mengajar menggunakan beragam media yang dapat digunakan sebagai referensi sekaligus evaluasi sebelum menerapkan suatu media pembelajaran.

Dengan adanya buku ini, diharapkan pemelajar BIPA dapat meng-gunakannya sebagai acuan dalam menentukan media pembelajaran BIPA yang efektif, kreatif, dan interaktif. Sementara itu, buku ini juga diharapkan dapat membawa manfaat bagi praktisi BIPA dalam mengembangkan kurikulum dan perangkat pengajaran BIPA yang efektif dan bermakna.



MERAJUT PEMBELAJARAN BIPA DENGAN MEDIA: PENDEKATAN KREATIF UNTUK PENGAJAR

Buku ini mengulas tentang media pembelajaran BIPA yang secara praktis dilengkapi dengan praktik pengajaran BIPA. Buku ini diawali dengan informasi terkait pembelajaran BIPA secara detail. Selain itu, pada bab selanjutnya disajikan informasi secara teoritis tentang media pembelajaran dan tren media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA. Pada bagian akhir buku berisi kumpulan praktik pemanfaatan media dalam pembelajaran BIPA dari pengajar BIPA berpengalaman. Sementara, praktik baik disajikan mulai dari latar belakang masalah, solusi, langkah-langkah pendekatan, dan yang terakhir tip serta rekomendasi dari para pengajar BIPA.



Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMO)
Regional Center for Quality Improvement of Teachers and
Education Personnel (QITEP) in Language

Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Indonesia
Telepon: +62 21 7888 4106, Faksimile +62 21 7888 4073

-  www.qiteplanguage.org
-  info@qiteplanguage.org
-  [@QITEPinLanguage](https://twitter.com/QITEPinLanguage)
-  [QITEP inLanguage](https://www.instagram.com/QITEP_inLanguage)
-  [@qiteplanguage](https://www.facebook.com/qiteplanguage)
-  [SEAMEO QITEP in Language](https://www.youtube.com/SEAMEO_QITEP_in_Language)

