

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran BIPA kini sudah diterapkan di berbagai institusi, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Suyitno (2021: 11) menyatakan bahwa di dalam negeri, ada lebih dari 45 lembaga yang menyelenggarakan pembelajaran BIPA, baik yang dikelola oleh universitas maupun lembaga kursus. Penyelenggara program BIPA di Indonesia salah satunya adalah Universitas Negeri Surabaya. Praktisi BIPA UNESA, Nadia Nurfaizah menyatakan bahwa pada program BIPA Universitas Negeri Surabaya terdapat tes untuk menentukan kelas yang sesuai dengan kemampuan pemelajar yang terdiri dari tes tulis pilihan ganda dan lisan. Pemelajar BIPA mengikuti tes penempatan guna mengukur tingkat pemahaman pemelajar terhadap bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil tes, pemelajar akan dibagi ke dalam kelas sesuai tingkat kemampuan pemelajar. Terdapat enam tingkatan BIPA, yaitu A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. Tingkat pemula (A1 dan A2) diharapkan dapat membekali pemelajar dengan kompetensi dasar bahasa Indonesia untuk percakapan sehari-hari. Tingkat madya (B1 dan B2) bertujuan agar pemelajar mampu menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan. Sedangkan, tingkat mahir (C1 dan C2) mempersiapkan pelajar untuk menggunakan bahasa Indonesia secara lebih kompleks.

Pada kegiatan pembelajaran membutuhkan alat bantu agar materi yang disampaikan dapat mencapai indikator pembelajaran BIPA dan dapat lebih

mudah dipahami oleh pemelajar, yakni media pembelajaran. Suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja (Suryani, Setiawan, dan Putria, 2018: 4). Maka dari itu, media pembelajaran digunakan oleh pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai penunjang untuk mengintegrasikan materi dan tujuan pembelajaran.

Saat ini inovasi media pembelajaran semakin variatif. Kustandi dan Darmawan (2022: 3) menyatakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Salah satunya penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran BIPA di Universitas Negeri Surabaya. Namun, media pembelajaran digital yang digunakan hanya berupa, video, *Power Point*, dan situs web yang memiliki kefokuskan fitur. Sedangkan, pada media pembelajaran berupa aplikasi interaktif memiliki berbagai fitur yang mampu mengeksplorasi kegiatan belajar. Melalui media pembelajaran digital berupa aplikasi interaktif dapat membuat suasana lebih interaktif dalam suatu pembelajaran. Hal ini dikarenakan kolaborasi yang dilakukan oleh pemelajar dengan pengajar atau pemelajar dengan media yang digunakan. Selain dapat digunakan secara individual, media pembelajaran digital dapat digunakan secara berkelompok melalui arahan pengajar.

Digitalisasi media pembelajaran memiliki tingkat interaktivitas yang bervariasi, yakni keterlibatan menggunakan elemen dalam media serta keterlibatan saat mengerjakan tugas atau kegiatan yang terdapat pada media pembelajaran. Pemelajar BIPA tingkat madya di Universitas Negeri Surabaya

berasal dari negara yang berbeda-beda, sehingga melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan sinergi baru antar pemelajar dan juga pengajar. Batubara (2021: 206) menyatakan bahwa fitur interaktivitas dalam multimedia interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti: mengendalikan materi pelajaran, berinteraksi dengan dialog simulasi, menyelesaikan tantangan, dan mengerjakan kuis interaktif. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pemelajar. Kusmiatun (2016: 113) tak pelak juga dalam pembelajaran kelas, pengajar dituntut dapat menyajikan pembelajaran BIPA dan memadukannya dengan teknologi sehingga membuat belajar BIPA menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital dapat diakses oleh pemelajar saat proses pembelajaran di ruang kelas atau di luar proses pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang menciptakan inovasi media pembelajaran. Berkaitan dengan Ulinihayah (2023: 73) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, melalui pemanfaatan teknologi terkini pada media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga dapat menyesuaikan kebutuhan dan gaya belajar pemelajar.

Inovasi yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media BIPA tingkat madya adalah bermuatan lingkungan tempat wisata yang terdapat di Provinsi

Jawa Timur. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 27 tahun 2017 tentang Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) parameter capaian pembelajaran mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan hidupnya. Maka dari itu, inovasi ini bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya dan keindahan alam Indonesia kepada pemelajar BIPA tingkat madya khususnya lingkungan tempat wisata di Provinsi Jawa Timur yang merupakan lingkungan belajar pemelajar melalui media pembelajaran digital.

Pengembangan media pembelajaran digital yang bermuatan lingkungan wisata untuk pemelajar BIPA memiliki peran penting dalam konteks pembelajaran BIPA saat ini. Hal tersebut terdapat pada Permendikbud Nomor 27 tahun 2017 sebagai negara dengan bahasa dan ekonomi terbesar di kawasan ASEAN, program khusus dan pelatihan BIPA mempunyai peran krusial dalam mengembangkan dan memelihara kekayaan tradisi dan budaya, terutama yang berupa karya seni, atraksi pariwisata, dan khazanah kuliner. Selain itu, beberapa dekade terakhir, minat terhadap bahasa Indonesia di kalangan penutur asing semakin meningkat (Kusuma, 2023: 6). Meningkatnya minat pemelajar asing untuk belajar bahasa Indonesia dikarenakan adanya dorongan teknologi, budaya, ekonomi, dan pariwisata di Indonesia tentunya memerlukan media pembelajaran relevan dan menarik yang dapat membantu pemelajar memahami bahasa dan budaya Indonesia secara lebih mendalam. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata tidak hanya bermanfaat bagi pemelajar, tetapi juga bagi pengajar dan institusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA.

Pembelajaran BIPA di Universitas Negeri Surabaya, khususnya pada level 4 tingkat madya terdapat materi “Pariwisata” pada unit 6 yang memfokuskan pada capaian untuk mampu memahami isi teks eksposisi tentang topik pariwisata. Berdasarkan hasil wawancara terhadap praktisi BIPA yang dilakukan, dihasilkan bahwa biasanya pemelajar juga datang ke sekolah di luar kota Surabaya. Tetapi pemelajar hanya mengetahui tempat yang dikunjungi merupakan kota yang dekat Surabaya. Maka dari itu, adanya aplikasi yang dikembangkan membantu pemelajar mengetahui lingkungan seperti apa yang ada di tempat yang dikunjungi. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, pemelajar juga tertarik untuk mempelajari lingkungan wisata yang ada di Jawa Timur melalui media pembelajaran digital. Selain itu, dalam hasil wawancara terhadap praktisi BIPA juga didapatkan, bahwa media khususnya memang lebih baik dilingkupan di Jawa Timur untuk mengenal lingkungan sekitar. Hal ini dikarenakan Jawa Timur merupakan lingkungan nyata pemelajar BIPA di UNESA.

Pada pengembangan ini memiliki kelebihan utama dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan materi pembelajaran bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur. Media yang menggabungkan teks, gambar, dan suara dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan (Mayer, 2009: 31). Melalui media pembelajaran yang dirancang dalam pengembangan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selain itu, melalui media pembelajaran digital lebih fleksibel dan mudah diakses.

Berdasarkan uraian permasalahan, dapat disimpulkan bahwa BIPA sebagai jembatan diplomasi memiliki peran penting dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia secara global. Melalui media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pemelajar BIPA dapat mengenal Indonesia dengan cara yang mudah. Selain itu, pembelajaran BIPA dapat lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan pemelajar. Hal ini dikarenakan pada media ini mengintegrasikan fitur interaktivitas dengan elemen dan muatan budaya lokal sesuai kehidupan nyata pemelajar berupa lingkungan wisata di Jawa Timur. Maka dari itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Bermuatan Lingkungan Wisata Jawa Timur Pada Keterampilan Membaca Materi Pariwisata”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan adalah sebagai berikut.

- 1) Menciptakan suatu produk pengembangan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata.
- 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini, yakni bentuk produk, isi dan aktivitas pembelajaran, fitur produk, dan cara penggunaan produk. Berikut penjelasan pada masing-masing spesifikasi produk pada penelitian dan pengembangan ini.

1.4.1 Bentuk Produk

Bentuk produk pada media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur berupa aplikasi MANDALA (Mari Menenal Destinasi Lingkungan Wisata). Produk aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat *Android* pada gawai, laptop, serta komputer. Produk ini juga menggunakan internet untuk mengunduh dan mengakses fitur dalam media pembelajaran.

1.4.2 Isi dan Aktivitas Pembelajaran

Media pembelajaran digital ini berisi materi pariwisata pada BIPA Level 4 yang dimuat dengan lingkungan wisata Jawa Timur dengan sajian teks eksposisi sesuai kompetensi materi. Teks eksposisi bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur yang juga disajikan dalam bentuk audio sebagai tuntunan membaca. Adapun teks eksposisi yang tercantum berupa teks Air Terjun Tumpak Sewu Semeru, Kampung Warna-Warni,

Taman Wisata Alam Kawah Ijen, Taman Nasional Alas Purwo, Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, Ranu Regulo, Kampung Tridi Kesatrian, De Djawatan, Taman Nasional Baluran, dan Museum Tugu Pahlawan. 10 tempat wisata tersebut merupakan Top 10 destinasi wisata yang ada di Jawa Timur berdasarkan unggahan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan pada instagram pada tanggal 7 Februari 2025. Selain itu, terdapat latihan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Soal latihan diambil berdasarkan teks eksposisi yang terdapat pada bagian materi.

1.4.3 Fitur Produk

Fitur produk pada media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata meliputi elemen gambar dan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta fitur tombol sebagai pengarah. Selain itu, terdapat pula panduan penggunaan, profil pengembang, ayo belajar!, ayo bermain!, ayo berlatih!, dan daftar referensi. Pada fitur panduan penggunaan memuat fungsi tombol pada media pembelajaran. Adapun fitur profil pengembang berisi gambaran pengembang media pembelajaran yang disampaikan melalui identitas dan foto diri pengembang. Fitur “Ayo Belajar!” merupakan fitur yang memuat materi teks eksposisi. Sedangkan, fitur “Ayo Bermain!” adalah fitur yang dapat digunakan untuk melepaskan kejenuhan saat belajar, serta fitur “Ayo Berlatih!” berisi kuis atau soal yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran. Pada daftar referensi memuat sumber acuan yang digunakan pada produk media pembelajaran.

1.4.4 Cara Penggunaan Produk

Cara menggunakan produk media pembelajaran digital bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur pada keterampilan membaca materi pariwisata adalah sebagai berikut.

- 1) Mengunduh aplikasi MANDALA melalui tautan atau kode batang.
- 2) Jika sudah terpasang, buka Aplikasi MANDALA.
- 3) Isi identitas diri melalui fitur “Daftar Wisatawan”.
- 4) Mulailah dengan mengawali fitur “Panduan Penggunaan Media”.
- 5) Lakukan aktivitas berikutnya sesuai panduan pengajar atau masing-masing pemelajar apabila digunakan di luar proses pembelajaran.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan pada penelitian dan pengembangan ini dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Penelitian hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.
- 2) Penelitian ini hanya bermuatan lingkungan khususnya di Jawa Timur yang merupakan top 10 daya tarik di Jawa Timur.
- 3) Penelitian hanya berfokus pada keterampilan membaca.
- 4) Penelitian ini hanya untuk pemelajar BIPA level 4.
- 5) Penelitian ini hanya menciptakan produk yang diunduh melalui tautan atau kode batang, tidak melalui *Play Store* atau *App Store*.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan pada media yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi dengan efisiensi media yang mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Melalui media pembelajaran digital, pemelajar dapat mengakses pembelajaran dengan mudah dengan gawai, laptop, atau komputer. Oleh karena itu, media pembelajaran digital dapat menarik minat belajar pemelajar dengan kemudahan akses media.
- 2) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media berbentuk aplikasi yang mendukung pembelajaran individu atau tim. Pemelajar dapat mengeksplorasi media melalui panduan penggunaan yang terdapat pada media atau mengikuti panduan pengajar. Oleh karena itu, pemelajar dapat berlatih secara konsisten dalam meningkatkan keterampilan membaca pemelajar.
- 3) Penelitian dan pengembangan yang bermuatan lingkungan wisata Jawa Timur dapat membuka wawasan pemelajar sesuai lingkungan nyata pemelajar. Pemelajar dapat mengenal berbagai objek wisata melalui teks yang disajikan dalam media. Maka dari itu, pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi pemelajar.

1.7 Definisi Operasional

Adapun definisi istilah mengenai pengembangan dan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui komputer, laptop, serta gawai. Media pembelajaran digital dibuat dengan memanfaatkan teknologi. Ketersediaan akses yang fleksibel menjadikan media pembelajaran digital

memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di era teknologi ini. Media pembelajaran digital pada penelitian dan pengembangan ini berupa aplikasi MANDALA.

- 2) Lingkungan wisata Jawa Timur adalah mengenalkan dan menawarkan keindahan alam, keanekaragaman hayati, serta wisata sejarah yang berada di Jawa Timur. Destinasi ini biasanya mencakup taman nasional, cagar alam, pantai, pegunungan, dan tempat-tempat bersejarah lainnya. Pengenalan destinasi juga menjadi bagian dari upaya edukasi tentang pentingnya pelestarian alam dan budaya lokal.
- 3) Keterampilan membaca adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan teks tertulis dengan efektif. Proses ini melibatkan berbagai aspek, termasuk pengenalan huruf dan kata, serta kemampuan untuk menyimpulkan dan mengevaluasi informasi yang disajikan melalui permainan dan latihan. Keterampilan membaca pada media pembelajaran ini berupa membaca teks eksposisi tentang lingkungan wisata di Jawa Timur yang dapat dituntun melalui audio apabila pemelajar tidak dapat membaca kata pada teks tersebut.
- 4) Pariwisata adalah segala bentuk kegiatan perjalanan yang dilakukan individu atau kelompok ke suatu destinasi dengan tujuan rekreasi ataupun edukasi. Aktivitas pariwisata meliputi kunjungan ke objek wisata alam, sejarah, atau buatan yang tersedia di suatu daerah. Pariwisata juga mencakup interaksi wisatawan dengan masyarakat lokal, fasilitas wisata, serta layanan pendukung yang diberikan tempat wisata.