

URGENSI PENGGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BIPA BERBASIS BUDAYA YOGYAKARTA BAGI TINGKAT PEMULA USIA ANAK

Ignatius Dimas Adi Suarjaya¹, R. Kunjana Rahardi², B. Widharyanto³

¹Universitas Sanata Dharma, dimasadisuarjaya@gmail.com

²Universitas Sanata Dharma, kunjana.rahardi@gmail.com

³Universitas Sanata Dharma, bwidharyanto@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik kebutuhan bahan ajar dan media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA bermuatan budaya Yogyakarta bagi penutur asing tingkat pemula, mengembangkan bahan ajar BIPA bermuatan budaya Yogyakarta bagi penutur asing tingkat pemula, dan mendeskripsikan penilaian bahan ajar BIPA bermuatan budaya Yogyakarta bagi penutur asing tingkat pemula. Kuantitatif deskriptif digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif antara lain, diperoleh skor 3,6 pada poin media pembelajaran teknologi, serta skor 3,8 pada poin media audio visual. Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat keperluan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula usia anak. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya urgensi dari pemelajar BIPA yang mengharapkan adanya pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran BIPA.

Kata Kunci: Media Teknologi, BIPA, Budaya, Bahan Ajar

How to Cite: Suarjaya, I. D. A. ., Rahardi, R. K. ., & Widharyanto, B. . (2025). URGENSI PENGGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BIPA BERBASIS BUDAYA YOGYAKARTA BAGI TINGKAT PEMULA USIA ANAK. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 115–125. <https://doi.org/10.31943/bi.v10i1.950>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v10i1.950>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadi salah satu bentuk perubahan yang tidak bisa kita tolak dan kita hindari saat ini. Perkembangan yang terjadi dalam teknologi justru mengharuskan kita yang menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi. Teknologi yang berkembang memengaruhi segala aspek dalam

kehidupan, salah satunya aspek pendidikan. Dengan adanya perkembangan yang terjadi dalam aspek teknologi, secara positif perkembangan ini memberikan manfaat dalam menjalankan kegiatan dan aktivitas dalam pembelajaran sebagai salah satu proses pendidikan (Ayu & Amelia, 2020; Meliyani et al., 2022; Widiastini, 2021). Teknologi juga dapat menjadi senjata dalam

proses pembelajaran, terutama bagi para pengajar agar dapat menyelaraskan proses belajar-mengajar dengan teknologi digital. Perkembangan tersebut kemudian menjadi tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru atau pengajar untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran agar informasi yang peserta didik terima memuat materi pelajaran, dan bermanfaat bagi dunia pendidikan (Idawati et al., 2022). Ini menjadi salah satu tugas guru juga untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam pemanfaatan dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu cara untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu aspek penting yang dapat membuat atmosfer belajar bahasa (terutama bagi anak-anak) menjadi lebih baik dan bermakna. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran (Firmadani, 2020). Media digital mulai massif digunakan saat berlangsungnya pandemi, sehingga ini juga berpengaruh pada proses pembelajaran yang berubah menjadi *online learning* karena pembelajaran yang dilakukan di rumah (König et al., 2020). Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi cara lain dan solusi untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar (Sukaryanti et al., 2021). Penggunaan teknologi juga mengubah cara bahasa diajarkan dan dipelajari serta persepsi dan pemahaman konseptual kita yang juga memberi untuk berbagai gaya belajar, dan beberapa proses interaksi, komunikasi, juga pemahaman (Melkonyan & Matevosyan,

2020). Pengembangan dan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia penting untuk dilakukan.

Urgensi pengembangan dan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain guru harus melakukan inovasi seperti pengembangan media berbasis teknologi untuk memudahkan proses mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hasil dari teknologi yang dapat berwujud cetak, audio-visual, komputer atau gabungan dari itu semua. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, stimulus bagi anak, pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang dirancang oleh guru (Sari et al., 2017a). Media pendidikan digital adalah istilah umum untuk media berbasis internet, media berbasis komputer dan media seluler yang digunakan untuk tujuan pendidikan (Kodrlé & Savchenko, 2021). Sesuai fungsinya, media pendidikan digital tergolong naratif, interaktif, komunikatif, adaptif atau produktif. Media berbasis teknologi harus didesain secara khusus agar sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa, umumnya media berbasis teknologi menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dengan begitu diperlukan pengembangan media berbasis teknologi dengan menggunakan bahasa Indonesia agar pemelajar BIPA menjadi lebih paham terkait bahasa Indonesia untuk memperdalam proses pemerolehan dan pemahaman bahasa Indonesia, dan dengan maraknya penyebaran dampak negatif dalam media berbasis teknologi menjadi perlu bagi

seorang guru untuk mendesain dan mengimplementasikan media berbasis teknologi dengan bahasa Indonesia untuk meminimalisir dampak negatif dan mengoptimalkan dampak positif bagi pemelajar BIPA.

BIPA sangat perlu untuk dikembangkan secara matang agar mampu memberikan hasil yang baik dan memiliki manfaat bagi semua kalangan pemelajar BIPA. Untuk mencapai pengembangan pembelajaran BIPA secara optimal dan memiliki manfaat bagi semua kalangan, diperlukan adanya bantuan media pembelajaran saat pembelajaran BIPA dilaksanakan. Pendidikan merupakan sistem dengan berbagai komponen dan komponen tersebut saling berkaitan, seperti kualitas input, kelas, kurikulum, sarana pendidikan, siswa, guru, evaluasi, dan kualitas lulusan. Dalam pembelajaran, salah satu sarana pendidikan adalah media pembelajaran yang juga termasuk dalam komponen kurikulum (Sugiyono, 2017).

Keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, menulis, dan berbicara) dapat dicapai dengan penggunaan berbagai macam media pembelajaran, seperti teks, visual, audio, audio-visual, dan media-media lainnya (Supriyano, 2017). Sampai saat ini, minat penutur yang sangat tinggi untuk mempelajari bahasa Indonesia (terutama anak-anak), tidak diimbangi dengan bahan ajar yang selaras dan mengintegrasikan penggunaan media teknologi dengan keinginan penutur asing dalam mempelajari bahasa Indonesia.

Penggunaan media dalam pembelajaran memberi manfaat yang beragam, antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran (ruang, waktu, dan daya indera), membantu

siswa lebih aktif, memberi gambaran konkrit pada suatu materi, memberi stimulus kepada pemelajar untuk belajar secara aktif, dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar.

Penggunaan media belajar memiliki urgensi, yaitu untuk mempermudah guru dalam mengajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, memudahkan dan meningkatkan proses serta hasil belajar anak, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, menimbulkan motivasi belajar pada anak, dan manfaat-manfaat lainnya (Wahid, 2018). Dengan begitu, media pembelajaran sangat penting dan memiliki kedudukan yang signifikan dalam proses pembelajaran dan dapat dikatakan sejajar dengan metode belajar. Hal ini karena metode dan media memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan.

Sampai saat ini, bahan ajar BIPA lebih banyak membahas hal teoretis dan hanya mencakup pada hafalan saja, belum banyak yang menstimulus pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan teknologi. Selain itu, masih belum tersedianya bahan ajar BIPA yang diperuntukkan bagi anak-anak sekolah, terutama usia anak SD menjadi kendala karena sampai saat ini bahan ajar BIPA yang tersebar diperuntukkan untuk pemelajar dengan tingkat mahasiswa sampai pekerja. Dengan keterbatasan bahan ajar ini, menjadi salah satu masalah penting yang sering dihadapi pemelajar dan juga pengajar BIPA dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya bahan ajar BIPA sebagai penyeimbang besarnya minat penutur asing untuk belajar bahasa Indonesia, terutama untuk usia SD. Selain itu, bahan ajar BIPA

yang sesuai dengan tujuan program BIPA sangat besar manfaatnya bagi program BIPA karena dalam bahan ajar BIPA bisa dimasukan kekayaan jati diri, karakter, dan budaya bangsa Indonesia (Sari et al., 2017b).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang membahas terkait penggunaan media berbasis teknologi dan pembelajaran BIPA. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya telah membahas tentang analisis kebutuhan media pembelajaran digital bagi guru agar tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan siswa aktif (Meliyani et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru sebagai upaya terlaksananya pembelajaran yang aktif dengan media pembelajaran berbasis digital. Hasil dari penelitian ini adalah untuk merekomendasikan sebuah media pembelajaran informal sebagai kontribusi terlaksananya digitalisasi pembelajaran siswa yang aktif dan inovatif. Penelitian lainnya adalah peneltian terkait urgensi penggunaan media pembelajran berbasis teknologi (Aji Silmi & Hamid, 2023). Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya hasil bahwa penggunaan media pembelajarn berbasis teknologi memiliki kepentingan dalam suatu pembelajaran dan harus terdapat rumusan yang jelas tentang pemanfaatannya dalam proses pembelajaran agar betul-betul memberi peran dalam pencapaian tujuan Pendidikan yang merupakan tugas semua pihak dan pemangku kepentingan pendidikan, terutama pemegang regulasi.

Penelitian lainnya terkait media digital adalah urgensi media berbasis digital dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini (Laili & Sandra Ritonga, 2023). Hasil dari peneletian ini adalah untuk

menarik perhatian anak usia dini yang memiliki karakteristik unik dengan rasa ingin tahunya, membantu guru untuk lebih praktis dalam pembuatan media pembelajaran, dan pembelajarn yang dihasilkan lebih *update* setelah dilakukan pengintegrasian media digital.

Penelitian terkahir terkait media pembelajaran digital dan pembelajaran BIPA adalah pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan Indonesia sebagai media pembelajaran BIPA (Zaenuri, 2018). Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa terdapat karakteristik yang dihasilkan dari pengembangan media ajar BIPA, yaitu menurut persepsi karakteristik pengembangan media ajar BIPA dapat berupa media audiovisual, buku panduan, dan laman/website. Penelitian ini juga memerhatikan beberapa aspek, seperti kaidah isi materi, kaidah penyajian, kaidah bahasa, dan kaidah tampilan yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Walaupun begitu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas terkait urgensi penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA tingkat awal untuk anak usia SD.

Belum banyak ditemukan penelitian terdahulu yang membahas terkait bagaimana urgensi penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA), terutama untuk tingkat pemula usia anak sekolah dasar. Dengan dasar ini peneliti melakukan penelitian dengan judul “Urgensi Penggunaan Media Teknologi dalam Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya Yogyakarta bagi Tingkat Pemula Usia Anak”. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mendeskripsikan urgensi penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran BIPA tingkat awal usia SD

berdasarkan hasil analisis, mendeskripsikan strategi jitu dalam menyikapi penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran BIPA, dan mendeskripsikan problema pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran BIPA.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada sampel atau populasi data tertentu, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif (berupa angka/statistik) (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, terdapat beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh dan mengolah data, antara lain (1) melakukan pengumpulan data melalui analisis kebutuhan, (2) melakukan pengolahan data dari data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner analisis kebutuhan, (3) data yang telah diolah kemudian dilakukan pendalaman dengan fokus pada data terkait keperluan media berbasis teknologi yang didapatkan dari pemelajar untuk pembelajaran BIPA. Dari data yang didapatkan tersebut kemudian dilakukan proses penjabaran secara deskriptif untuk menjelaskan bagaimana urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula usia anak. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar BIPA yang memiliki beberapa indikator: (1) model pembelajaran, (2) kaya variasi, (3) kaya stimulus, (4) multikultur, dan (5) media pembelajaran. Untuk hasil analisis kebutuhan akan difokuskan pada perolehan

data dalam indikator media pembelajaran sebagai teknik pengumpulan data. Dari data yang diperoleh melalui kuesioner, kemudian peneliti olah secara kualitatif dengan berpedoman pada indikator skor skala Likert.

Penelitian ini dilakukan di SD Cahaya Bangsa Utama Yogyakarta atau lebih dikenal dengan Kinderstation Primary School. Peneliti memilih tempat tersebut sebagai tempat penelitian karena peneliti dapat mendapatkan data lebih mudah karena apa yang peneliti butuhkan untuk dilakukan pengumpulan data dapat dengan mudah peneliti dapatkan di tempat tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi yang berasal dari Srilanka, Australia, Inggris, dan Selandia Baru yang berjumlah 5 orang dan berasal dari kelas 1 dan 2.

HASIL PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil angket kebutuhan siswa. Angket berisi pertanyaan mengenai kebutuhan dan keinginan siswa terhadap pembelajaran BIPA, metode mengajar yang diinginkan pemelajar, serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran konvensional dan berbasis teknologi. Ketiga aspek yang digunakan dalam pengumpulan data merupakan aspek yang mengacu pada bagaimana pembelajaran BIPA yang diinginkan pemelajar dan mengacu pada perkembangan konstruktivis belajar anak. Hasil analisis kebutuhan siswa dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1

Hasil Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1	Metode langsung	1,2
2	Kaya variasi (permainan)	2,6
3	Kaya variasi (berkelompok)	2,8
4	Kaya variasi (bermain peran)	2,6
5	Kaya stimulus (media audio visual)	3,8
6	Kaya stimulus (bernyanyi)	2,2
7	Kaya stimulus (mendengar/membaca)	3,4
8	Multikultur	3,4
9	Media pembelajaran (konvensional)	3,6
10	Media pembelajaran (teknologi)	3,6
Rerata		2,92

Data berupa angka ini kemudian akan diterjemahkan kedalam bentuk kualitatif dengan menggunakan skala Likert. Hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif ini selanjutnya akan menjadi dasar untuk membantu mendeskripsikan hasil penelitian. Dasar konversi data kuantitatif ke kualitatif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Konversi data kuantitatif ke kualitatif

No.	Rentang Skor	Kategori
1	3,26 – 4,00	Sangat perlu
2	2,51 – 3,25	Perlu
3	1,76 – 2,50	Cukup perlu
4	1,00 – 1,75	Tidak perlu

Dari tabel hasil analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar BIPA berbasis budaya Yogyakarta untuk tingkat pemula usia anak di atas, indikator metode langsung dalam pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan skor rerata paling kecil, yaitu 1,2. Ini menunjukkan bahwa responden masih sangat mengalami kesulitan dalam berbahasa Indonesia dan menyebabkan rendahnya ketertarikan dalam mempelajari bahasa Indonesia. Indikator kaya stimulus dengan metode bernyanyi mendapatkan skor 2,2 dan lebih rendah dari indikator kaya stimulus dengan metode audio visual yang mendapatkan skor 3,8. Ini menunjukkan bahwa responden akan lebih tertarik/suka jika mempelajari bahasa Indonesia dengan menggunakan bantuan audio visual sebagai metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan. Dalam variasi pembelajaran,

anak-anak memiliki ketertarikan untuk belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan, belajar dalam kelompok dan juga bermain peran. Ini diperkuat dengan hasil analisis kebutuhan pada indikator kaya variasi yang memperoleh skor 2,6 untuk permainan dan bermain peran, serta 2,8 untuk kegiatan berkelompok.

Pada indikator multikultur, didapatkan skor 3,6 yang menunjukkan bahwa anak-anak akan lebih suka belajar bahasa Indonesia melalui pendekatan budaya, khususnya dengan cerita rakyat. Pada indikator media pembelajaran, didapatkan skor masing-masing 3,6 pada penggunaan media pembelajaran *quizziz* dan *flash card*. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media belajar tersebut diminati oleh anak-anak dalam mempelajari bahasa Indonesia. Dari analisis kebutuhan masing-masing indikator, kemudian peneliti lakukan penghitungan skor rerata dan didapatkan skor 2,92 yang termasuk dalam kategori perlu. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar BIPA juga diperlukan oleh anak-anak dengan memperhatikan beberapa aspek, diantaranya terkait metode pembelajaran, variasi pembelajaran yang beragam, penggunaan media-media sebagai stimulus dalam proses pembelajaran anak, media pembelajaran, dan juga pembelajaran berbasis budaya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, aspek penggunaan media (terutama berbasis teknologi) menjadi aspek yang sangat diperlukan oleh pemelajar. Ini ditunjukkan dengan pemerolehan skor 3,6 pada poin media pembelajaran teknologi, serta skor 3,8 pada poin media audio visual sebagai salah satu stimulus dalam pembelajaran. Dengan pemerolehan tersebut, terdapat urgensi atau sesuatu yang sangat

penting dari pemelajar BIPA yang mengharapkan adanya pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran BIPA. Ini juga selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang mengklasifikasikan usia anak (7-12 tahun) berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap tersebut, anak-anak perlu penggunaan media untuk membantu proses belajarnya (Suarjaya & Nugrahanta, 2024). Penggunaan berbagai macam media akan memberikan gambaran lebih jelas terkait pembelajaran dan akan memudahkan pemelajar memahami pembelajaran secara lebih mendalam. Dengan penerapan media belajar berbasis teknologi sendiri, tidak menutup kemungkinan pengaruhnya terhadap indikator-indikator analisis kebutuhan lainnya, seperti kaya variasi dan kaya stimulus.

Jika mengacu kembali pada konsep konstruktivisme yang dialami oleh anak, anak akan lebih mudah untuk memahami suatu ilmu atau makna dalam pembelajaran jika memuat variasi-variasi dalam proses pembelajarannya. Namun, variasi yang digunakan tidak hanya berpusat pada model dan metode pembelajaran saja, media juga memberi pengaruh dalam proses pemaknaan materi pada diri anak. Dengan adanya penggunaan media, terutama media teknologi akan membuka peluang pembelajaran yang lebih kaya akan variasi. Sebab itu, pengintegrasian media akan memberi pengaruh besar terhadap bagaimana pengalaman anak saat mempelajari suatu ilmu atau materi.

Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menjadi pemantik agar pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan.

Kembali pada awal tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana urgensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran BIPA tingkat awal bagi usia anak, jika dilihat kembali usia anak merupakan usia bermain. Sesuatu yang berjalan di anak-anak atau setiap hal yang ingin dilakukan anak-anak adalah iklim belajar yang menyenangkan. Dengan iklim belajar yang menyenangkan, akan membuat proses belajar menjadi lebih aktif. Dengan iklim pembelajaran yang aktif pula, anak akan lebih mudah untuk mengonstruksi pikiran dan pemahamannya karena minim tekanan saat proses belajar berlangsung. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran (terutama berbasis digital) dapat memengaruhi banyak aspek dalam pembelajaran, salah satunya variasi dalam pembelajaran. Maka, dalam pendidikan terutama proses pembelajaran perlu dilakukan pengembangan media untuk membantu proses mencapai tujuan dari pembelajaran.

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media digital. Media digital merupakan media yang merupakan produk dari perkembangan teknologi yang dapat memuat aspek audio dan visual. Media digital termasuk dalam multimedia interaktif karena memanfaatkan teknologi digital dalam pembuatan, pengembangan, dan penggunaan media dalam proses belajar (Mustofa Abi Hamid et al., 2020).

Terdapat berbagai macam bentuk media teknologi. Media berbasis teknologi dapat berupa media yang bisa didengarkan atau audio, media yang bisa dilihat atau visual, dan campuran dari kedua media itu atau yang lebih dikenal dengan media audio visual. Tentu dalam pembelajaran BIPA, penggunaan serpihan atau seluruh bentuk

dari media digital tersebut akan memiliki perannya masing-masing untuk memudahkan pemelajar dalam memahami materi.

Misalnya, audio dapat digunakan untuk proses menyimak suatu percakapan atau berita dalam bahasa Indonesia. Dengan penggunaan media berbasis teknologi audio, pemelajara BIPA dapat mengembangkan aspek keterampilan bahasa, yaitu aspek menyimak dengan cara mendengarkan. Melalui proses ini, pemelajar BIPA usia anak dapat secara perlahan menggunakan bantuan audio untuk pembiasaan agar kata-kata dengan bahasa Indonesia semakin sering untuk didengarkan dan semakin terbiasa terdengar di telinga siswa. Dengan begitu, penggunaan media digital berbasis audio dalam bahan ajar BIPA akan membuka peluang untuk memberi manfaat dan pengalaman belajar yang menyeluruh dengan mengaktifkan fungsi indera pada pemelajar BIPA tingkat awal usia anak.

Media berbasis teknologi visual merupakan bentuk media teknologi yang dapat dilihat. Sama seperti media audio, media visual akan lebih banyak berfokus pada pengembangan dan peningkatan kemampuan menyimak pemelajar BIPA. Selain itu, dengan bantuan media ini, kemampuan membaca siswa juga dapat ditingkatkan (jika media visual juga dilengkapi tulisan). Penggunaan media visual dapat menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian pemelajar BIPA usia anak. Kelebihan yang ada pada media visual ini adalah penggunaan karakter, ilustrasi, ikon, dan juga warna yang bervariasi dan beragam. Dengan segala unsur yang dapat terlihat secara jelas oleh mata dan cenderung berwarna akan menjadi salah satu poin tambahan agar siswa atau pemelajar BIPA usia anak dapat mengikuti pembelajaran

dengan lebih menyenangkan dan lebih banyak fokus yang dibangun dalam diri anak untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media visual sendiri cenderung lebih mengarah pada peningkatan kemampuan menyimak pemelajar BIPA. Namun, jika dikembangkan dengan lebih mendalam, pemelajar BIPA juga dapat mengembangkan keterampilan membaca dengan cara media visual tersebut juga diberi tambahan berupa tulisan yang dapat menggambarkan situasi atau keadaan atau nama yang ditampilkan secara visual (melalui gambar atau video). Kemudian, dari tulisan tersebut pemelajar bisa membaca dan mengucapkan kata atau kalimat yang dibaca tersebut. Dengan begitu, terdapat aspek berbicara yang juga dapat dikembangkan.

Penggunaan media berbasis teknologi juga menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki dalam dunia pendidikan abad 21. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait manfaat media digital untuk mengoptimalkan pembelajaran, seperti untuk menyikapi tuntutan peserta didik agar dapat terampil menggunakan alat-alat teknologi, memahami norma dan melakukan praktik dengan tepat sehingga pengenalan teknologi dimulai dari penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran (Meyers et al., 2013). Terdapat juga penelitian yang membuktikan penggunaan multimedia bersistem komputer dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dalam pembelajaran bahasa (Lee et al., 2021).

Media berbasis teknologi yang dikembangkan berdasarkan rasional atau bentuk nyata, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media

teknologi seperti video, *website*, dan permainan yang dapat memunculkan sifat belajar aktif dalam diri anak juga dapat diintegrasikan dalam pembelajaran BIPA usia anak.

Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan berdampak pada kemampuan pemahaman bahasa pada anak. Pengembangan media berbasis teknologi perlu dilakukan karena ini merupakan bagian dari inovasi pembelajaran yang menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan IPTEK. Terdapat beberapa aspek pembelajaran yang harus mendapat inovasi, antara lain peserta didik, tujuan pendidikan, isi pelajaran, media pembelajaran, fasilitas pendidikan, metode dan teknik komunikasi, dan hasil pendidikan (Saud, 2008). Faktor yang tidak terduga, kesenjangan, kebutuhan proses, perubahan persepsi, dan keilmuan baru menjadi beberapa poin yang harus diperhatikan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran (Prawiladilanga, 2008).

Dengan begitu, dalam proses inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran BIPA perlu dilakukan pengolahan dan pengkajian agar media yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan pemelajar dan aman digunakan pemelajar tanpa adanya bias yang ditimbulkan saat proses belajar BIPA berlangsung. Maraknya penyalahgunaan teknologi menjadi salah satu faktor yang perlu pengembang media pembelajar atau guru lakukan saat akan mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran BIPA untuk usia anak.

SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran BIPA tidak terlepas dari bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan. Salah satu media pembelajaran yang penting untuk digunakan dalam pembelajaran BIPA untuk anak adalah media pembelajaran BIPA berbasis teknologi. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya urgensi dari pemelajar BIPA yang mengharapkan adanya pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran BIPA. Ini juga selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang mengklasifikasikan usia anak (7-12 tahun) berada pada tahap operasional konkrit. Dalam menyikapi urgensi yang dihasilkan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan, antara lain video, *website*, dan permainan berbasis teknologi yang dapat memunculkan iklim pembelajaran yang aktif di kelas. Namun, peneliti juga melihat terdapat tantangan atau problema yang perlu pengembang dan pengajar perhatikan dalam mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, antara lain perlu melakukan pengolahan dan pengkajian untuk memastikan bahwa media yang akan digunakan aman dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar, serta dapat menangkal bias informasi yang ditimbulkan saat proses pembelajaran BIPA dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1).

- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).
- Kodrle, S., & Savchenko, A. (2021). Digital educational media in foreign language teaching and learning. *E3S Web of Conferences*, 273. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127312018>
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Laili, N., & Sandra Ritonga, R. (2023). Urgensi Media Berbasis Digital dalam Proses Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 6(3). <https://doi.org/10.31604/ptk.v6i3.577-586>
- Lee, S. Y., Lo, Y. H. G., & Chin, T. C. (2021). Practicing multiliteracies to enhance EFL learners' meaning making process and language development: a multimodal Problem-based approach. *Computer Assisted Language Learning*, 34(1–2).
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(02). <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Melkonyan, A., & Matevosyan, A. (2020). Technology-assisted foreign language learning (TALL) in the digital age. *SHS Web of Conferences* 88. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/shsconf/20208802005>
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: An introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, & Janner Simarmata. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prawiladilanga, D. S. (2008). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Kencana.
- Sari, A. T., Ansari, K., & Saragih, A. (2017a). Media Learning Development in Writing Complex Procedure Text Based On Interactive Multimedia For X Grade Students of Vocational School (Multi Karya Medan, Indonesia). In *British Journal of English Linguisticsr* (Vol. 5, Issue 5). www.eajournals.org
- Sari, A. T., Ansari, K., & Saragih, A. (2017b). Media Learning Development in Writing Complex Procedure Text Based on Interactive Multimedia for X Grade Students of Vocational School

(Multi Karya Medan, Indonesia).
British Journal of English Linguistics
, 5(5), 20–28.

*Pendidikan Bahasa Dan Sastra
Indonesia*, 7(1).

Saud, U. S. (2008). *Inovasi Pendidikan*.
Alfabeta.

Suarjaya, I. D. A., & Nugrahanta, G. A.
(2024). Pengembangan Buku Pedoman
Pendidikan Karakter Optimisme
Dengan Permainan Tradisional Untuk
Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal
Dedikasi Pendidikan*, 8(1).
[https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.
4395](https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4395)

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.

Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., &
Hadi, W. (2021). Pentingnya Media
Pembelajaran Digital dalam
Mensukseskan Pembelajaran Bahasa
Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding
Seminar Nasional PBSI-IV*.

Supriyono. (2017). *Materi Bimbingan
Teknis Fasilitator dan Instruktur
Kurikulum 2013 Tahun 2017 Sekolah
Menengah Pertama Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia*. Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan.

Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media
Pembelajaran Dalam Meningkatkan
Prestasi Belajar. *Istiqra` : Jurnal
Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).

Widiastini, N. K. (2021). Pengaruh Literasi
Digital melalui Pemanfaatan
Melajah.Id Terhadap Hasil Belajar
Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan
Pembelajaran Bahasa Indonesia*,
10(2).

Zaenuri, M. dan T. Y. (2018).
Pengembangan Laman Media
Audiovisual Bermuatan Materi
Kebudayaan Indonesia Sebagai Media
Pembelajaran BIPA. *Jurnal*