

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi variabel. Berikut adalah rincian penjelasannya.

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penururur Asing (BIPA) untuk keterampilan menulis di beberapa sekolah internasional masih rendah. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil survei yang dilakukan di Bandung Independent School (BIS) pada Januari 2024, yang menyatakan bahwa keterampilan menulis pemelajar BIPA di BIS masih kurang, terutama dalam hal perbendaharaan kosakata, penggunaan imbuhan, serta penyusunan struktur kalimat yang efektif.

Kesulitan pemelajar dalam menulis disebabkan oleh keterbatasan kosakata, ketidaktepatan penggunaan imbuhan, serta kurangnya pemahaman dalam menyusun struktur kalimat yang efektif. Hal ini diperkuat oleh Mawadanti dan Andayani (2018) yang mengatakan bahwa pengajar menghadapi tantangan dalam pembelajaran menulis bagi pemelajar BIPA, karena tingkat kemampuan mereka yang beragam mengharuskan pengajar untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa. Dengan demikian, pengajar BIPA menghadapi tantangan dalam mengajarkan menulis karena mahasiswa memiliki kemampuan yang bervariasi. Kondisi ini mendorong pengajar untuk menemukan cara yang efektif dalam membantu pemelajar mengatasi kesulitan dalam menguasai kosakata dan tata bahasa, sehingga kemampuan menulis mereka dapat meningkat.

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis masih terbatas. Banyak pemelajar yang mengalami kesulitan dalam penggunaan kosakata, ketepatan penggunaan imbuhan, dan penyusunan kalimat yang efektif. Faktor utama yang memengaruhi rendahnya keterampilan menulis ini adalah keterbatasan bahan ajar yang tersedia. Sebagian besar materi yang digunakan

masih bersifat umum dan kurang mendukung latihan menulis yang kontekstual. Selain itu, metode pembelajaran yang diteliti di atas lebih berfokus pada keterampilan berbicara daripada menulis. Keterampilan yang diteliti tersebut menjadi penyebab lemahnya kemampuan pemelajar dalam mengekspresikan ide secara tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan menulis pemelajar BIPA di BIS.

Sejalan dengan Suprihatin (dalam Pangesti dan Wuriyanto, 2018) mengatakan “Keterbatasan bahan ajar ini menjadi masalah krusial baik bagi pengajar maupun pembelajar. Oleh karena itu, isu tentang ketersediaan bahan ajar menjadi bahasan rutin dalam KIPBIPA I (konferensi pengajaran BIPA) pada tahun 1993 hingga KIPBIPA X pada tahun 2017”. Selain itu, metode pembelajaran yang lebih berfokus pada keterampilan berbicara dibandingkan menulis turut menjadi penyebab lemahnya kemampuan pemelajar dalam mengekspresikan ide secara tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan menulis pemelajar BIPA di BIS.

Penelitian mengenai penggunaan bahan ajar interaktif yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam program BIPA telah banyak dikaji (Amalia, 2018, Yupitasari, 2024, Ashshidqi, 2023, Shofiyah, 2024, Atmaja, 2022) penelitian-penelitian tersebut menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami pemelajar dalam proses pembelajaran bahasa.

Penggunaan media interaktif akan meningkatkan motivasi pemelajar dalam melakukan proses pembelajaran. Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan teknologi. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada peningkatan pemahaman tentang keterampilan membaca dan menyimak. Dengan demikian, penelitian ini akan difokuskan pada penerapan *adobe animate* dalam pembelajaran menulis untuk BIPA 3 di BIS. Jika hal ini tidak dilakukan dikhawatirkan

keterampilan menulis para pemelajar BIPA akan terus mengalami hambatan sehingga kemampuan mereka untuk menulis dengan baik akan terbatas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah karakteristik bahan ajar BIPA 3 pada aspek keterampilan menulis yang digunakan di Bandung Independent School?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar BIPA 3 berbasis *adobe animate* untuk meningkatkan hasil uji coba keterampilan menulis di Bandung Independent School?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan bahan ajar BIPA 3 berbasis *adobe animate* dalam meningkatkan keterampilan menulis di Bandung Independent School.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik bahan ajar BIPA 3 pada aspek keterampilan menulis yang digunakan di Bandung Independent School.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar BIPA 3 berbasis *adobe animate* untuk meningkatkan hasil uji coba keterampilan menulis di Bandung Independent School.
3. Untuk menganalisis efektivitas pengembangan bahan ajar BIPA 3 berbasis *adobe animate* dalam meningkatkan keterampilan menulis di Bandung Independent School.

Manfaat penelitian ini mencakup aspek teoretis, kebijakan, praktis, serta manfaat bagi peneliti dan peneliti selanjutnya, sebagaimana diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan teori di bidang pengajaran BIPA, khususnya dalam penggunaan *adobe animate* sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa,

terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis bagi pemelajar BIPA tingkat pramadya. Selain itu, penelitian ini dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana media visual dan animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa kedua.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan di lembaga pendidikan, terutama lembaga penyelenggara BIPA, terutama dalam menyusun kurikulum dan kebijakan terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran BIPA. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi pengembangan kebijakan standar bahan ajar BIPA yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar asing.

3. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dibagi menjadi lima, yaitu bagi pengajar, pemelajar, pengembang bahan ajar, bagi lembaga pendidikan, serta bagi peneliti dan peneliti Selanjutnya. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai manfaat praktis.

a. Bagi pengajar BIPA

Penelitian ini menawarkan bahan ajar berbasis teknologi yang dapat membantu pengajar dalam meningkatkan keterampilan menulis pemelajar secara lebih efektif, interaktif, dan menarik.

b. Bagi pemelajar BIPA 3

Penelitian ini bermanfaat bagi pemelajar BIPA 3 dengan menyediakan bahan ajar interaktif berbasis *adobe animate* untuk meningkatkan keterampilan menulis. Media ini membantu pemahaman kosakata, imbuhan, dan struktur kalimat secara efektif serta meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang visual dan dinamis.

c. Pengembang bahan ajar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pengembang bahan ajar dalam menciptakan media pembelajaran digital inovatif

yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pemelajar BIPA.

d. Bagi lembaga pendidikan

Penyelenggara program BIPA dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai model dalam pengembangan bahan ajar digital guna mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

e. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti dan peneliti selanjutnya. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman langsung dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis teknologi serta menganalisis efektivitasnya dalam pembelajaran keterampilan menulis. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis teknologi, baik dengan *adobe animate* maupun media digital lainnya, serta menjadi referensi untuk studi lanjutan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran BIPA.

D. Definisi Variabel

Definisi variabel dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan konseptual mengenai komponen-komponen yang digunakan dalam memahami dan mengarahkan penelitian. Untuk setiap variabel, dipaparkan penjelasan teoretis yang memberikan gambaran lebih abstrak mengenai perannya masing-masing. Berikut penjelasannya.

1. Bahan ajar BIPA 3 Berbasis *Adobe Animate*

Bahan ajar BIPA 3 berbasis *adobe animate* adalah materi pembelajaran interaktif yang dirancang untuk pemelajar BIPA tingkat pramadya dengan memanfaatkan *adobe animate* sebagai media penyampaian. Bahan ajar ini menggabungkan animasi, visual interaktif, dan latihan menulis guna meningkatkan pemahaman kosakata, penggunaan imbuhan, serta penyusunan kalimat secara efektif.

2. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan, ide, atau informasi secara tertulis dengan jelas,

sistematis, dan sesuai kaidah kebahasaan. Dalam konteks pembelajaran BIPA, keterampilan menulis mencakup penguasaan kosakata, penggunaan imbuhan yang tepat, serta penyusunan struktur kalimat yang efektif. Keterampilan ini tidak hanya bergantung pada aspek kebahasaan, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan menyusun teks sesuai dengan tujuan komunikatif.

3. Bandung Independent School (BIS)

Bandung Independent School merupakan variabel kontrol yang dijadikan sebagai sasaran percobaan pengembangan media ajar berbantuan *adobe animate* untuk meningkatkan keterampilan menulis BIPA 3.