

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bagian ini menjelaskan mengenai dasar-dasar teoretis dan struktur pemikiran penelitian, yang mencakup landasan teori, penelitian terdahulu, serta kerangka pemikiran.

A. Landasan Teori

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) membutuhkan penguasaan keterampilan menulis. Namun, perhatian terhadap pengembangan BIPA masih terbatas, terlihat dari sedikitnya penelitian yang membahas bahan ajar yang efektif. Bahan ajar perlu disusun agar relevan dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar, serta mengikuti prinsip-prinsip seperti relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Pembelajaran BIPA harus mendukung pengembangan keterampilan menulis. Selain itu, penggunaan teknologi dalam menyampaikan materi dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran menulis. Dengan demikian, pengembangan keterampilan menulis menjadi kunci untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran BIPA.

Dalam bab ini, terdapat tiga kategori utama yang menjadi fokus pembahasan, yaitu: (1) bahan ajar, (2) *adobe animate*, dan (3) keterampilan menulis. Penjelasan lebih lanjut mengenai ketiga kategori tersebut disampaikan sebagai berikut.

1. Bahan Ajar

Bagian ini membahas tentang pengertian bahan ajar, manfaat bahan ajar, jenis-jenis bahan ajar, dan karakteristik bahan ajar BIPA. Berikut rincian pemaparannya.

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah berbagai bentuk perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis, terarah, unik, dan terstruktur, yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Menurut Prastowo (2011, hlm. 1) menjelaskan tentang pengertian bahan ajar, sebagai berikut.

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.

Dengan kata lain, bahan ajar merupakan materi yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi, seperti buku, modul, LKS, dan media interaktif. Pendapat tersebut sesuai dengan Ahmad (dalam Nasruddin, 2022) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan berbagai jenis materi yang digunakan untuk mendukung pengajar atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Materi ini dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis, yang kemudian dikenal sebagai sumber belajar.

Dengan demikian bahan ajar tidak hanya berupa materi pembelajaran biasa, melainkan media yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik untuk mempermudah pemelajar memahami materi maupun untuk membantu pengajar dalam proses mengajar di kelas.

Menurut Majid (dalam Nasruddin, 2022) menyatakan bahwa sumber belajar merupakan berbagai informasi yang disimpan dan disajikan dalam beragam media untuk membantu pemelajar dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Sumber belajar ini dapat berbentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa format, yang bisa dimanfaatkan baik bagi pemelajar maupun pengajar.

Dalam konteks ini, bahan ajar dapat dipahami sebagai seperangkat alat atau sarana pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik. Oleh karena itu, sumber belajar merupakan informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk media untuk mendukung proses pembelajaran, baik bagi pemelajar maupun pengajar. Salah satu bagian penting dari sumber belajar adalah bahan ajar, yang disusun secara sistematis dan menarik agar pemelajar dapat memahami materi dengan lebih mudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan ketiga teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian bahan ajar adalah materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mempermudah proses belajar mengajar. Bahan ajar berperan penting dalam membantu pemelajar memahami materi dan mendukung pengajar dalam mengelola pembelajaran. Selain itu, bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar yang dapat disajikan dalam berbagai media, seperti buku, modul, perangkat lunak, atau media interaktif. Penyusunan bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

b. Manfaat Bahan Ajar

Manfaat bahan ajar, sebagaimana dijelaskan oleh Daryanto dan Dwicahyono (2013) mengatakan bahwa manfaat bahan ajar meliputi beberapa aspek penting, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Manfaat bagi pengajar
 - a) Pengajar dapat memiliki bahan ajar yang selaras dengan tuntutan kurikulum serta sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
 - b) Ketergantungan terhadap buku teks yang sulit diperoleh dapat berkurang.
 - c) Bahan ajar yang dikembangkan dari berbagai referensi dapat memperkaya materi pembelajaran.
 - d) Pengajar dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menyusun bahan ajar.
 - e) Komunikasi pembelajaran antara pengajar dan peserta didik menjadi lebih efektif, sehingga meningkatkan kepercayaan peserta didik terhadap pengajar.
 - f) Jika bahan ajar dikumpulkan dan diterbitkan dalam bentuk buku, dapat menambah angka kredit dalam daftar usulan penetapan angka kredit (DUPAK).
- 2) Manfaat bagi peserta didik
 - a) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
 - b) Peserta didik memiliki peluang untuk belajar secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada kehadiran pengajar.
 - c) Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat menguasai setiap kompetensi dengan baik.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bermanfaat bagi pengajar dan peserta didik. Bagi pengajar, bahan ajar mempermudah penyusunan materi sesuai kurikulum, memperkaya

wawasan, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, bagi peserta didik, bahan ajar membantu pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mendorong kemandirian dalam belajar.

c. Jenis-jenis Bahan Ajar

Beragam jenis bahan ajar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, dan pengelompokannya disesuaikan berdasarkan berbagai aspek, seperti sifat, bentuk, kegunaan, dan lainnya. Menurut Kosasih (2021, hlm. 5) menjelaskan bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, ditinjau dari pendaayagunaannya, yaitu bahan ajar didesain dan bahan ajar dimanfaatkan.

- 1) Bahan ajar didesain yaitu bahan ajar yang dikembangkan untuk mempermudah kegiatan belajar-mengajar dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, misalnya buku cerita, buku materi, buku referensi, dan sebagainya.
- 2) Bahan ajar dimanfaatkan yaitu bahan ajar yang sudah tersedia di lingkungan dan tidak dirancang untuk pembelajaran tetapi dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar, misalnya majalah, ensiklopedia, poster, denah, dan sebagainya.

Dengan demikian, jenis bahan ajar tersebut memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, baik yang sengaja dirancang maupun yang dimanfaatkan dari sumber yang tersedia di sekitar.

Menurut Supardi (dalam Setiyowati, 2020) menyatakan bahwa bahan ajar secara umum terbagi menjadi dua jenis, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak di antaranya sebagai berikut.

- a) Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang disajikan dalam bentuk tulisan pada media kertas. Bahan ajar ini berisi informasi yang bertujuan untuk membantu mempermudah pembelajaran. Penggunaannya cukup praktis karena dapat dibaca kapan saja dan di mana saja tanpa memerlukan alat tambahan. Selain itu, bahan ajar cetak memiliki sifat mandiri, yakni dapat digunakan secara langsung tanpa bantuan perangkat teknologi. Meskipun demikian, bahan ajar cetak memiliki keterbatasan, seperti kurangnya interaksi saat pembaca mengalami kesulitan memahami materi, tidak dapat menampilkan animasi atau gerakan, serta hanya menyajikan informasi secara linear. Contoh bahan ajar cetak meliputi lembar kerja peserta didik (LKPD), peta, jurnal, modul, buku, komik, majalah, dan *handout*.

- b) Bahan ajar noncetak adalah bahan ajar yang tidak disajikan dalam bentuk cetakan di atas kertas, melainkan berbentuk abstrak, seperti tulisan digital, gambar, audio, dan video. Bahan ajar jenis ini memanfaatkan teknologi dan memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif dan dinamis dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini mampu mempermudah jalannya proses pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien dalam hal waktu. Selain itu, penyajiannya yang variatif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun, bahan ajar noncetak juga memiliki kekurangan, yaitu memerlukan perangkat atau teknologi pendukung dalam penggunaannya. Jenis bahan ajar noncetak meliputi *display*, video pembelajaran, realia, audio, dan *overhead transparencies* (OHT).

Maka dari itu, penggunaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman, kondisi, dan situasi. Pemilihan bahan ajar yang tepat membantu pengajar mengajar dan memudahkan peserta didik memahami materi.

Berdasarkan kedua teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bahan ajar dibedakan berdasarkan tujuan penggunaannya dan bentuk penyajiannya. Dari segi penggunaan, terdapat bahan ajar didesain dan dimanfaatkan, sedangkan dari segi penyajian, terdapat bahan ajar cetak dan noncetak. Pemilihan bahan ajar yang tepat akan mendukung keberhasilan pembelajaran.

d. Karakteristik Bahan Ajar BIPA

Karakteristik bahan ajar BIPA harus disusun secara sistematis, komunikatif, dan kontekstual agar sesuai dengan kebutuhan pemelajar dari berbagai latar belakang. Selain itu, bahan ajar BIPA harus berorientasi pada kompetensi, berbasis kebutuhan pemelajar, serta mendukung penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia secara bertahap, mulai dari mendengar, berbicara, membaca, hingga menulis. Berdasarkan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 memaparkan bahwa karakteristik bahan ajar BIPA di antaranya sebagai berikut.

- 1) Ditujukan secara umum untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar untuk berbagai tujuan dengan berbagai konteks, baik lisan maupun tulis.

- 2) Ditujukan secara khusus untuk menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sesuai dengan jenjangnya.
- 3) Digunakan untuk kepentingan peserta baik pelajar, ekspatriat, maupun masyarakat umum.
- 4) Disusun berdasarkan tujuh jenjang pelatihan: BIPA 1, BIPA 2, BIPA 3, BIPA 4, BIPA 5, BIPA 6, BIPA 7.
- 5) Penyetaraan peserta pelatihan:
 - a) peserta usia SD (BIPA 1 sampai dengan BIPA 2);
 - b) peserta usia SMP (BIPA 1 sampai dengan BIPA 4);
 - c) peserta usia SMA ke atas (BIPA 1 sampai dengan BIPA 7);
 - d) peserta dewasa dengan berbagai latar belakang profesi (BIPA 1 sampai dengan BIPA 7).
- 6) Didasarkan pada SKL (Standar Kompetensi Lulusan) dengan parameter capaian (pada setiap jenjang):
 - a) Perilaku dan norma yang dianut;
 - b) Keterampilan profesional sesuai bidangnya;
 - c) Penguasaan pengetahuan dalam bidang kebahasaan;
 - d) Kewenangan serta kewajiban yang harus dijalankan.
- 7) Didasarkan pada SKL yang terdiri atas:
 - a) unit kompetensi (aktualisasi karakter/kepribadian, kompetensi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis);
 - b) elemen kompetensi (standar kompetensi umum);
 - c) indikator lulusan (standar kompetensi khusus/target capaian khusus).

Maka dari itu, program BIPA disusun untuk mencetak lulusan yang terampil berbahasa Indonesia dalam berbagai situasi, baik secara lisan maupun tulisan. Kurikulumnya mencakup empat keterampilan utama, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang diklasifikasikan ke dalam tujuh tingkat pelatihan. Peserta berasal dari berbagai kalangan, termasuk pelajar hingga profesional, dengan jenjang yang disesuaikan berdasarkan usia dan kebutuhan. Program ini berlandaskan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), yang mencakup aspek sikap, keterampilan, pengetahuan, serta hak dan tanggung jawab peserta.

Bahan ajar BIPA terdiri atas tujuh jenjang berdasarkan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017, mulai dari level satu hingga tujuh. Setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin sulit penguasaan bahasanya, dan semakin

rendah levelnya, maka semakin mudah. BIPA 1 dan 2 termasuk dalam level dasar, BIPA 3 dan 4 berada pada level menengah, sedangkan BIPA 5, 6, dan 7 masuk dalam level tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahan ajar BIPA didasarkan pada tujuh jenjang pembelajaran sesuai dengan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017, yang disusun untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia secara bertahap, dari level dasar hingga tinggi. Bahan ajar ini dirancang untuk berbagai kelompok peserta dengan pendekatan yang berpusat pada pemelajar, mencakup keterampilan reseptif dan produktif, serta mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Selain itu, penyusunan bahan ajar BIPA memperhatikan kesesuaian dengan indikator lulusan dan kebutuhan pemelajar dari berbagai latar belakang.

2. *Adobe Animate*

Pada bagaian ini membahas tentang pengertian *adobe animate*, dan fitur *adobe animate*. Berikut rincian pemaparannya.

a. **Pengertian *Adobe Animate***

Adobe animate adalah aplikasi yang dikembangkan oleh *adobe systems* sebagai penerus dari *adobe flash*. Perkembangan ini disertai dengan penambahan berbagai fitur unggulan terbaru yang tidak tersedia pada versi sebelumnya, *adobe flash*. Menurut Septian, dkk., (2021) mengatakan “*Adobe animate* merupakan program animasi multimedia yang dikembangkan oleh *adobe systems*. *Adobe animate* pada dasarnya merupakan pengembangan dari aplikasi *adobe flash professional*, *macromedia flash*, dan *futuresplash animator*”. Dengan kata lain, *adobe animate* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat karya multimedia, aplikasi interaktif.

Adobe animate memiliki keunggulan dalam fitur-fiturnya dibandingkan dengan *adobe flash*. Salah satu fitur terbaru yang dimiliki adalah kemampuan bagi pengembang untuk membuat dan menggunakan aset desain kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan. Aset tersebut dapat disimpan di *library* dan disinkronkan melalui

creative cloud account, sehingga pengembang lain juga dapat mengakses dan memanfaatkan aset tersebut dengan mudah.

Menurut (Wibawanto, 2023, hlm. 71) menjelaskan tentang definisi *adobe animate*, sebagai berikut.

Adobe animate merupakan sebuah aplikasi *authoring tool* atau pengelola multimedia. *Adobe animate* secara spesifik dapat digunakan untuk merancang grafis berbasis vektor, animasi, aplikasi web, dan aplikasi komputer maupun gawai. *Adobe animate* memiliki dukungan terhadap grafik bertipe *bitmap/raster*, pengelolaan teks, audio dan video, serta memiliki dukungan bahasa pemrograman *actionscript* yang dapat digunakan untuk menunjang interaktivitas sebuah aplikasi.

Dengan demikian, *adobe animate* adalah aplikasi untuk membuat grafis, animasi, dan aplikasi interaktif dengan dukungan berbagai elemen multimedia seperti teks, audio, dan video.

Berdasarkan kedua teori tersebut *adobe animate* merupakan aplikasi pengelola multimedia yang dikembangkan oleh *adobe systems* sebagai penerus *adobe flash*. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur unggulan, termasuk kemampuan menyimpan dan menyinkronkan aset desain melalui *creative cloud*. Selain itu, *adobe animate* mendukung grafis vektor, animasi, serta berbagai elemen multimedia seperti teks, audio, dan video, menjadikannya alat yang efektif untuk pengembangan aplikasi interaktif.

b. Fitur *Adobe Animate*

Menurut Maulana (2018) mengatakan bahwa *adobe animate* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat berbagai jenis animasi, seperti desain grafik vektor, animasi untuk program televisi, video *online*, grafik interaktif, aplikasi web, aplikasi berbasis internet, hingga animasi dalam aktivitas bermain yang menggunakan perangkat elektronik dengan tampilan visual sebagai media interaktif utama. *Adobe animate* memiliki beberapa fitur terbaru, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Mendukung penggunaan HTML5 untuk pengembangan berbasis web.
- 2) Dapat mengeksport simbol dan urutan animasi menjadi *sprite sheet* untuk meningkatkan kualitas dalam pembuatan game.

- 3) Mendukung perangkat berbasis android dan iOS melalui *adobe animate player* versi terbaru.
- 4) Memiliki performa yang lebih baik, terutama dalam pengolahan gambar berukuran besar secara lebih cepat.

Dengan demikian, *adobe animate* merupakan pengembangan dari *adobe flash* dengan fitur yang lebih modern. Perbedaannya terletak pada fokus teknologi yang digunakan, yaitu HTML5, WebGL, SVG animasi, dan *sprite sheets*, sementara format *flash player* (SWF) dan *adobe AIR* sudah mulai ditinggalkan.

Berdasarkan ketiga teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *adobe animate* adalah perangkat lunak pengelola multimedia yang dikembangkan sebagai penerus *adobe flash* dengan fitur yang lebih modern. Aplikasi ini memudahkan pembuatan animasi, presentasi, dan aplikasi interaktif berbasis web. *Adobe animate* mendukung berbagai format, seperti vektor, *bitmap*, teks, audio, dan video, serta dilengkapi dengan *creative cloud account* untuk menyimpan dan berbagi aset desain secara praktis. Dengan dukungan teknologi terbaru seperti HTML5, WebGL, dan SVG, aplikasi ini menjadi solusi efektif dalam pengembangan animasi di berbagai perangkat.

3. Keterampilan Menulis

Dalam bagian ini menjelaskan mengenai pengertian keterampilan menulis, tujuan menulis, manfaat menulis, fungsi menulis, dan surat kompetensi lulusan BIPA level 1 hingga 7.

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam tulis yang bersifat produktif. Menurut Tarigan (2008, hlm. 3) menyatakan “Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain”. Pada dasarnya, keterampilan menulis adalah kemampuan berkomunikasi secara tertulis tanpa tatap muka. Selain itu, menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan, ide, pendapat, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan.

Proses ini menggunakan bahasa sebagai media komunikasi guna menyampaikan pesan secara efektif agar pembaca dapat memahami dengan mudah. Tulisan harus disusun secara terstruktur, sistematis, dan jelas. Menulis juga merupakan bentuk komunikasi tidak langsung yang memanfaatkan simbol-simbol grafis, struktur bahasa, dan kosakata untuk mewakili pikiran atau perasaan yang ingin disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (dalam Bahri, dkk., 2023) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan menuangkan gagasan, ide, pendapat, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, menulis adalah proses mengungkapkan apa yang dipikirkan atau dirasakan ke dalam bentuk tulisan agar dapat dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan kedua teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa secara tertulis untuk menyampaikan gagasan, ide, dan perasaan tanpa tatap muka. Menulis memanfaatkan simbol grafis, struktur bahasa, dan kosakata yang disusun secara terstruktur agar pesan dapat dipahami pembaca dengan jelas.

b. Tujuan Menulis

Setiap penulis perlu memiliki tujuan yang jelas dalam setiap tulisan yang dibuat. Menurut Bahri, dkk., (2023) menjelaskan tujuan menulis adalah sebagai berikut.

- 1) Menginformasikan segala sesuatu, baik itu fakta, data, maupun peristiwa, termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta, data, dan peristiwa.
- 2) Membujuk atau mengharap pembaca untuk menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikemukakan dengan menggunakan gaya bahasa yang persuasif atau menarik, bersahabat, dan mudah dicerna.
- 3) Mendidik melalui membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah.
- 4) Menghibur seperti anekdot, cerita, dan pengalaman lucu bisa pula menjadi bacaan penglipur lara.

Dengan demikian, menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam membujuk, mendidik, dan menghibur pembaca. Kejelasan tujuan dalam

menulis akan membantu penulis dalam menyusun teks yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembacanya. Sedangkan menurut Suriamiharja (1997) mengatakan bahwa menulis bertujuan agar tulisan dapat dibaca dan dipahami dengan tepat oleh pembaca yang mengerti bahasa yang digunakan. Dengan demikian, menulis bertujuan untuk menyampaikan pesan secara jelas kepada pembaca yang memiliki pemahaman bahasa yang sama.

Berdasarkan kedua teori di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki berbagai tujuan, mulai dari menyampaikan informasi, membujuk, mendidik, hingga menghibur pembaca. Selain itu, menulis juga bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan tepat oleh pembaca yang memiliki pemahaman bahasa yang sama. Kejelasan tujuan dalam menulis akan membantu penulis dalam menyusun teks yang efektif dan komunikatif.

c. Manfaat Menulis

Kegiatan menulis tidak sekadar bermanfaat bagi pembaca, melainkan memberikan keuntungan bagi penulis. Sebagaimana dikemukakan oleh Suparno dan Yunus (dalam Nurwahidah, 2022) mengatakan beberapa manfaat menulis di antaranya sebagai berikut.

- 1) Peningkatan kecerdasan.
- 2) Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas.
- 3) Penumbuhan keberanian.
- 4) Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan paparan di atas, menulis memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan, mengembangkan kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta mendorong kemauan dan kemampuan dalam mengumpulkan informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Bahri, dkk., (2023) yang menyatakan bahwa menulis memiliki berbagai manfaat yang dapat dilihat dari beberapa aspek berikut.

- a) Psikologis, menulis membantu mengendalikan emosi dan melepaskan beban pikiran yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

- b) Metodologis, menulis melatih pola pikir yang sistematis dalam merencanakan dan melaksanakan suatu tindakan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.
- c) Filosofis, menulis mengasah kemampuan berpikir kritis dan mendalam dalam memahami suatu permasalahan.
- d) Pendidikan, menulis berperan dalam mendukung proses belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi.

Dengan demikian, menulis tidak hanya bermanfaat bagi pembaca, tetapi juga bagi penulis, baik dari segi psikologis, metodologis, filosofis, maupun pendidikan. Menulis membantu mengendalikan emosi, melatih berpikir sistematis dan kritis, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan kedua teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki manfaat yang luas, tidak hanya bagi pembaca tetapi juga bagi penulis. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan, kreativitas, dan keberanian, serta melatih pola pikir yang sistematis dan kritis. Selain itu, menulis juga berperan dalam mendukung proses belajar dan membantu mengelola emosi, sehingga menjadi keterampilan yang penting dalam berbagai aspek kehidupan.

d. Fungsi Menulis

Fungsi menulis menurut Djuanda (dalam Sukma dan Hanum, 2023) menyatakan bahwa menulis memiliki beberapa fungsi utama, yaitu penataan, pengawetan, penciptaan, dan penyampaian, yaitu sebagai berikut.

- 1) Fungsi Penataan
Menulis membantu menyusun ide atau gagasan dari pikiran ke dalam bentuk tulisan yang sistematis dan bermakna.
- 2) Fungsi Pengawetan
Tulisan yang dihasilkan dapat terdokumentasi dan tidak mudah terlupakan, terutama jika dipublikasikan atau diapresiasi oleh orang lain.
- 3) Fungsi Penciptaan
Menulis melatih kreativitas dan pemikiran imajinatif, terutama dalam menghasilkan karya sastra atau tulisan yang inovatif.
- 4) Fungsi Penyampaian
Tulisan memungkinkan penyampaian gagasan kepada pembaca, baik dalam jarak dekat maupun jauh, serta dapat diakses kapan saja meskipun ditulis di masa yang berbeda.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa menulis tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyusun dan menyimpan gagasan, tetapi juga sebagai sarana kreativitas dan komunikasi. Melalui tulisan, ide dapat dituangkan secara sistematis, terdokumentasi dengan baik, dikembangkan secara kreatif, serta disampaikan kepada pembaca tanpa terhalang oleh ruang dan waktu.

e. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Menulis BIPA

Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 menjelaskan tentang standar kompetensi lulusan ini didasarkan pada kesepakatan tentang kompetensi yang diperlukan dalam pembelajaran BIPA dengan mengacu kepada *Common European Framework of Reference (CEFR)* dan penjenjangannya mengacu kepada Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI).

- 1) Unit kompetensi.
- 2) Elemen kompetensi.
- 3) Indikator lulusan.

Unit kompetensi untuk pembelajaran BIPA dalam kursus/pelatihan ini terdiri atas aspek keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dan aspek kebahasaan (tata bahasa dan kosa kata). Dalam praktik pembelajarannya, kedua aspek tersebut diajarkan secara terintegrasi. Dengan demikian, pemilihan bahan kajian aspek kebahasaan disesuaikan dengan bahan kajian keterampilan yang diajarkan.

Selain kedua aspek tersebut, terdapat pula aspek budaya. Bahan kajian aspek budaya tidak dicantumkan seperti halnya aspek kebahasaan. Pendidik atau instruktur diberi kebebasan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan unsur budaya Indonesia sesuai dengan materi yang disajikan, misalnya dalam mengajarkan perkenalan perlu diberikan pengetahuan budaya tentang bahasa tubuh ketika berkenalan dan cara bersalaman.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 menjelaskan standar kompetensi lulusan pada salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menulis diantaranya, sebagai berikut.

Tabel 2.1 SKL Unit Kompetensi Menulis BIPA

No.	Level BIPA	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1.	BIPA 1	1.1 Mampu mengisi borang/formulir berkaitan dengan informasi pribadi: nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga, dan lain-lain.	1.1.1 Mengisi informasi yang relevan pada borang/formulir yang berkaitan dengan nama, alamat, pekerjaan, negara asal, dan lain-lain.
		1.2 Mampu menulis kalimat pendek dan sederhana yang berkaitan dengan arah, lokasi, dan aktivitas harian untuk pemenuhan kebutuhan konkret.	1.2.1 Menggunakan kata dan frasa yang berkaitan dengan arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas harian melalui bahasa tulis secara sederhana. 1.2.2 Menggunakan kata dan frasa menjadi kalimat yang berkaitan dengan arah, lokasi, dan aktivitas sehari-hari. 1.2.3 Membuat kalimat pendek dan sederhana yang berkaitan dengan arah lokasi, dan aktivitas sehari-hari.

		1.3 Mampu menulis teks deskripsi pendek dan sederhana, melalui surat pribadi.	1.3.1 Memilih kata dan frasa yang tepat untuk teks deskripsi melalui surat pribadi. 1.3.2 Menggunakan kata dan frasa yang tepat untuk menulis teks deskripsi melalui surat pribadi.
2.	BIPA 2	2.1 Mampu menulis teks cerita ulang yang berkaitan dengan pengalaman dan kegiatan di waktu lampau.	2.1.1 Memilih kata, frasa, dan ungkapan yang sesuai dengan pengalaman di masa lampau. 2.1.2 Menyusun kalimat menjadi sebuah teks cerita ulang yang berkaitan dengan pengalaman atau kegiatan di masa lampau.
		2.2 Mampu menulis teks deskripsi personal yang berkaitan dengan keadaan dan kebutuhan diri, seperti pendidikan, kesehatan, interaksi sosial, dan hiburan.	2.2.1 Memilih kata, frasa, dan ungkapan yang berkaitan dengan keadaan dan kebutuhan diri, seperti pendidikan, kesehatan, interaksi sosial, dan hiburan. 2.2.2 Menyusun kalimat menjadi sebuah teks deskripsi personal yang berkaitan dengan keadaan dan kebutuhan diri, seperti pendidikan, kesehatan, interaksi sosial, dan hiburan.

3.	BIPA 3	3.1 Mampu menulis teks deskripsi yang berkaitan dengan pekerjaan, sekolah dan waktu luang.	3.1.1 Menyusun kerangka teks deskripsi. 3.1.2 Menulis teks deskripsi menggunakan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteksnya.
		3.2 Mampu menulis teks narasi yang menggambarkan pengalaman dan pandangan pribadi.	3.2.1 Menyusun kerangka teks narasi. 3.2.2 Menulis teks narasi menggunakan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteksnya.
		3.3 Mampu menulis teks eksplanasi (misalnya berupa surat keluhan).	3.3.1 Menyusun kerangka teks eksplanasi. 3.3.2 Menulis teks eksplanasi dengan menggunakan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteksnya.
4.	BIPA 4	4.1 mampu menulis teks yang terperinci dan jelas mengenai berbagai macam topik yang diminati.	4.1.1 Menulis kerangkaan teks tentang suatu topik yang diminati. 4.1.2 Menulis teks tentang berbagai macam topik yang diminati.

		<p>4.2 Mampu menulis esai dengan memberi alasan untuk menyetujui atau menolak suatu pendapat.</p>	<p>4.2.1 Menulis esai dengan memberi alasan untuk menyetujui suatu pendapat.</p> <p>4.2.2 Menulis esai dengan memberi alasan untuk menolak suatu pendapat.</p>
		<p>4.3 Mampu menulis surat pembaca yang menekankan pandangan pribadi mengenai suatu peristiwa atau pengalaman.</p>	<p>4.3.1 Menulis surat pembaca yang menekankan pandangan pribadi mengenai suatu peristiwa atau pengalaman yang menyenangkan.</p> <p>4.3.2 Menulis surat pembaca yang menekankan pandangan pribadi mengenai suatu peristiwa atau pengalaman yang tidak menyenangkan.</p>

5.	BIPA 5	5.1 Memilih gaya tulisan yang sesuai dengan pembaca yang menjadi sasarannya.	<p>5.1.1 Membuat surat yang sesuai dengan target pembaca.</p> <p>5.1.2 Membuat cerita yang sesuai dengan target pembaca.</p> <p>5.1.3 Membuat petunjuk yang sesuai dengan target pembaca.</p> <p>5.1.4 Membuat teks otobiografi yang sesuai dengan target pembaca.</p> <p>5.1.5 Membuat teks biografi tokoh yang sesuai dengan target pembaca dengan menggunakan ungkapan yang mengekspresikan apresiasi penilaian, dan sikap (positif dan negatif).</p>
		5.2 Menuliskan pendapat dengan jelas dan terstruktur dalam tulisan yang agak panjang (300-500 kata).	<p>5.2.1 Membuat teks eksplanasi berisi persetujuan dengan santun dan alasan yang logis serta menggunakan istilah teknis dalam tulisan yang agak panjang.</p> <p>5.2.2 Membuat teks eskplanasi berisi argumen penolakan dengan santun dan alasan yang logis serta menggunakan istilah teknis dalam tulisan yang agak panjang.</p>

6.	BIPA 6	6.1 Mampu menulis esai yang berhubungan dengan ranah sosial, akademis dan professional dengan gaya argumentatif.	6.1.1 Menulis esai dalam ranah sosial, akademis, dan profesional dengan menggunakan istilah teknis dan kalimat efektif. 6.1.2 Menulis esai dalam ranah sosial, akademis, dan profesional dengan menggunakan gaya penulisan argumentatif.
		6.2 Mampu menulis ragam surat resmi, esai, atau laporan yang menekankan isu-isu penting.	6.2.1 Menulis surat resmi, esai, atau laporan yang menekankan isu-isu penting dengan bahasa yang terstruktur. 6.2.2 Menyunting bahasa dan sistematika yang digunakan dalam surat resmi, esai, atau laporan yang menekankan isu-isu penting.

7.	BIPA 7	7.1 Menulis teks yang kohesif dan koheren yang sesuai dengan tujuan dan target pembaca, baik fiksi maupun nonfiksi, termasuk teks akademik (makalah, esai, dan laporan).	<p>7.1.1 Menulis teks narasi secara kohesif dan koheren.</p> <p>7.1.2 Menulis berbagai jenis teks nonfiksi populer yang berupa eksplanasi dan eksposisi secara kohesif dan koheren.</p> <p>7.1.3 Penulisan berbagai jenis teks nonfiksi ilmiah yang berupa eksplanasi dan eksposisi secara kohesif dan koheren.</p> <p>7.1.4 Penulisan berbagai teks nonfiksi dalam bentuk laporan kegiatan, pengamatan, dan penelitian secara kohesif dan koheren.</p>
----	--------	--	---

Mengacu pada tujuh level BIPA yang dipaparkan di atas, dalam penelitian ini difokuskan pada BIPA 3. Level ini menekankan pengembangan keterampilan menulis dengan tiga elemen kompetensi utama, yaitu menulis teks deskripsi, teks narasi, dan teks eksplanasi.

Elemen kompetensi pertama, pembelajar diharapkan mampu menulis teks deskripsi yang berkaitan dengan pekerjaan, sekolah, dan waktu luang. Indikator kelulusan mencakup kemampuan menyusun kerangka teks deskripsi serta menulis teks dengan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks. Selanjutnya, dalam elemen kompetensi kedua, pembelajar dituntut untuk mampu menulis teks narasi yang menggambarkan pengalaman dan pandangan pribadi.

Untuk mencapai kompetensi ini, mereka harus mampu menyusun kerangka teks narasi serta menulisnya dengan unsur kebahasaan yang

sesuai. Terakhir, pada elemen kompetensi ketiga, pembelajar diharapkan mampu menulis teks eksplanasi, seperti surat keluhan. Indikator kelulusannya mencakup penyusunan kerangka teks eksplanasi dan kemampuan menulisnya dengan penggunaan unsur kebahasaan yang benar serta sesuai konteks. Dengan demikian, BIPA 3 berfokus pada penguasaan keterampilan menulis dalam berbagai jenis teks yang beragam, sehingga pemelajar dapat berkomunikasi secara tertulis dengan lebih baik dalam bahasa Indonesia.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel di bawah ini menyajikan hasil dari penelitian literatur mengenai pengembangan bahan ajar BIPA 3 berbasis *adobe animate* sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Penulis (Tahun)	Hasil
1.	Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi <i>Ionic</i> di Universitas Brawijaya	Rina Rizki Amalia (2018)	Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi <i>Ionic</i> di Universitas Brawijaya. Yang berisi cerita rakyat Indonesia, disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio. Dilengkapi dengan latihan dan tes untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar ini valid dan layak untuk pembelajaran menyimak BIPA tingkat dasar. Hal ini didukung oleh peningkatan respon pemelajar (86,93% menjadi 90,28%), validasi ahli yang baik

			(materi, media, desain grafis, dan praktisi), serta peningkatan nilai rata-rata kelas BIPA (83,33% menjadi 89,1%).
2.	Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Memirsa BIPA 4 Bermuatan Instrumen Perkusi Tradisional Berbantuan Kanal <i>YouTube</i>	Merlin Yupitasari (2024)	Bahan ajar digital keterampilan memirsa BIPA 4 berbasis <i>YouTube</i> , disesuaikan dengan SKL BIPA dan kebutuhan pembelajar yang beragam. Bahan ajar digital ini berupa video interaktif untuk keterampilan menyimak atau memirsa yang terdiri dari lima seri pembelajaran tentang alat musik tradisional Indonesia, dengan durasi video tidak lebih dari tujuh menit. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran video meningkatkan keterampilan memirsa, dengan respon positif dari pengajar dan pembelajar mencapai 92.5% kategori sangat layak.
3.	Pengembangan Bahan Ajar Digital Keterampilan Membaca Pemahaman melalui Model DRTA Berkonten	Muhammad Abyan Ashshidqi (2023)	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ashshidqi adalah bahan ajar digital keterampilan membaca pemahaman melalui model DRTA (<i>Directed Reading Thinking Activity</i>) dengan konten kesenian Minangkabau untuk pemelajar BIPA tingkat mahir.

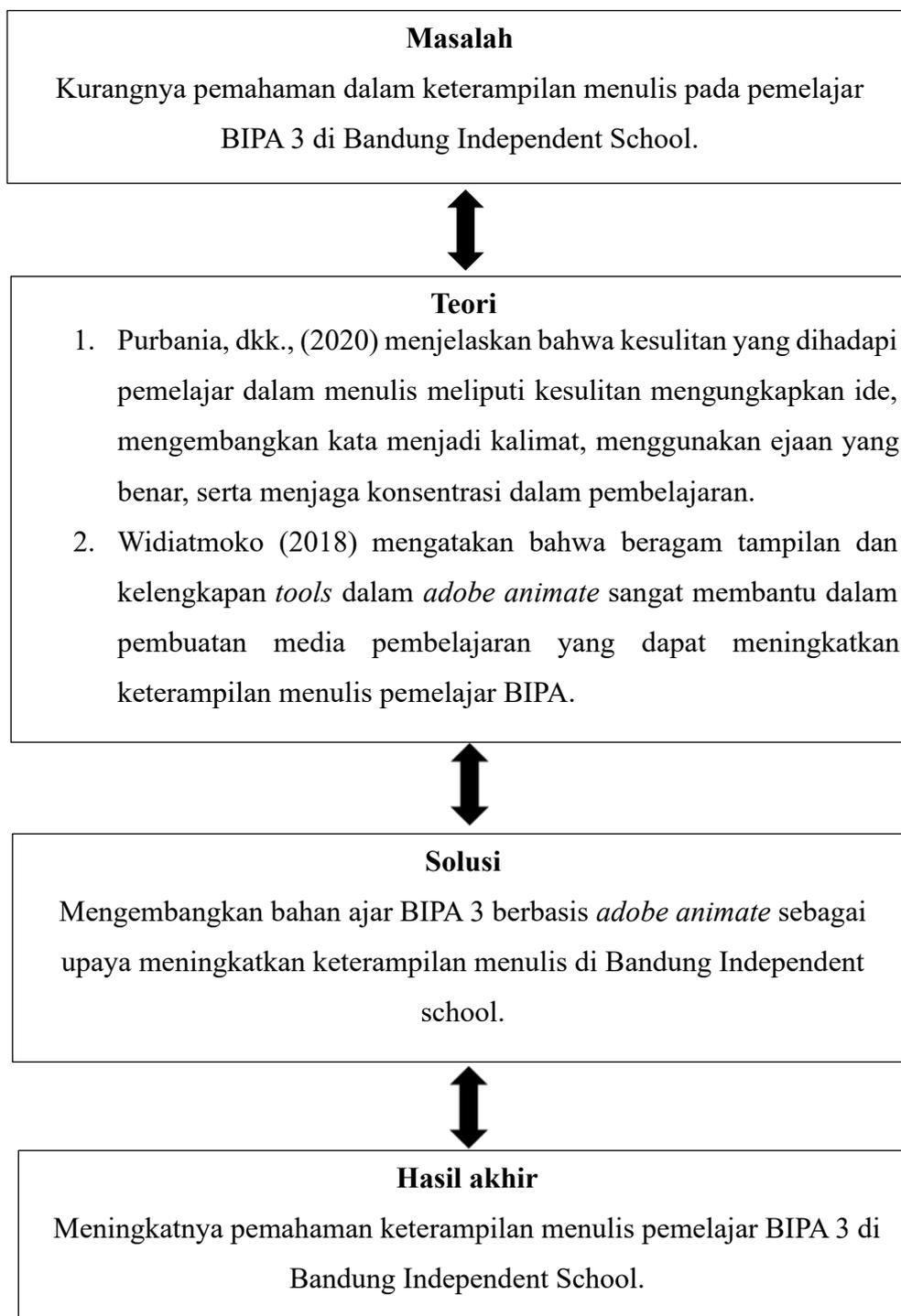
	Kesenian Minangkabau untuk Pemelajar BIPA Tingkat Mahir		Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mendapat respons positif dari pemelajar dan penilaian sangat baik dari ahli serta pengajar BIPA. Produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang mencakup halaman muka, kata pengantar, daftar isi, kompetensi, materi, fakta menarik, latihan soal, dan identitas penulis dalam format digital.
4.	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) 1 pada Kompetensi Tata Bahasa Berbasis Aplikasi <i>Animaker</i>	Hasna Shofiyah (2024)	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Shofiyah menunjukkan pemelajar BIPA sering bosan dan bingung dengan bahan ajar konvensional yang singkat. Pengembangan melalui <i>animaker</i> menghasilkan bahan ajar yang lebih interaktif dan komunikatif, sesuai teori karakteristik bahan ajar yang baik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan mengurangi kejenuhan pembelajar. Produk yang dikembangkan adalah buku cetak pembelajaran BIPA bagi penutur asing tingkat pemula, serta video berbasis aplikasi <i>animaker</i> sebagai alternatif untuk

			pembelajaran BIPA tingkat pemula.
5.	Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Membaca BIPA 4 Berbasis Cerita Rakyat Nusantara Berbantuan Google Slide	Achmad Rainaldhani Atmaja (2022)	Penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis cerita rakyat untuk pemelajar BIPA 4, dilatarbelakangi kebutuhan materi yang inovatif dan relevan dengan budaya Indonesia. Menggunakan teori Tomlinson, Wibawanto, Bascom, dan model 4-D Thiagarajan, penelitian ini menerapkan metode 4-D. Tahap <i>define</i> menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar dan penggunaan materi sastra, berpedoman pada Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Tahap <i>design</i> menghasilkan bahan ajar yang terdiri dari 7 bagian, termasuk cerita rakyat “Timun Mas”. Tahap <i>development</i> menunjukkan produk “cukup layak” dengan skor 62/75, namun menemukan ketidaksesuaian antara urgensi bahan ajar interaktif berbasis sosio-kultural dengan kebutuhan pemelajar. Terakhir, tahap <i>disseminate</i> mengidentifikasi media sosial sebagai sarana promosi yang tepat.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi dan teknologi digital telah banyak diterapkan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran BIPA. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan melanjutkan dan menyempurnakan langkah-langkah yang telah dilakukan dalam penelitian sebelumnya dengan menambahkan inovasi berupa pemanfaatan *adobe animate*. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan menulis, khususnya di Bandung Independent School. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan bahan ajar BIPA berbasis aplikasi yang lebih interaktif dan menarik.

C. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah kerangka pemikiran yang dipaparkan dalam penelitian ini.



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, penggunaan bahan ajar berbasis *adobe animate* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pemelajar BIPA 3 di Bandung Independent School. Materi yang interaktif dan latihan yang terstruktur membantu pemelajar memahami konsep menulis dengan lebih baik. Selain itu, dukungan visual yang dinamis mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional, sehingga keterampilan menulis mereka meningkat secara signifikan.