

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bagian ini memaparkan tentang landasan teoretis dan kerangka pemikiran penelitian yang terdiri atas landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

A. Landasan Teori

Pengembangan media ajar yang efektif sangat penting dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) terutama bagi pemelajar tingkat lanjut seperti BIPA 1. Salah satu media yang potensial adalah *VideoScribe*, yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Namun, hingga kini, pemanfaatan *VideoScribe* dalam pembelajaran BIPA masih terbatas. Hal ini terlihat dari minimnya penelitian yang berfokus pada pengembangan bahan ajar berbasis *VideoScribe* untuk meningkatkan pemahaman pemelajar BIPA 1, khususnya dalam penggunaan preposisi. Padahal, di Bandung Independent School masih ditemukan kesulitan dalam memahami preposisi secara kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media ajar berbasis *VideoScribe* perlu menjadi perhatian utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran BIPA.

Bagian ini membahas beberapa teori dari berbagai materi yaitu: (1) media ajar, (2) media ajar berbasis *VideoScribe*, (3) pembelajaran BIPA 1, dan (4) penggunaan preposisi dalam Bahasa Indonesia.

1. Media Ajar

Bagian ini membahas tentang pengertian, manfaat, jenis, dan karakteristik media ajar. Berikut rincian pemaparannya.

a) Pengertian Media ajar

Media ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada pemelajar. Menurut Arsyad (2023, hlm. 29-30), media ajar mencakup segala bentuk alat atau teknologi yang dapat digunakan untuk memperjelas penyampaian materi, baik berupa media visual, audio, maupun audio-visual. Dalam konteks pembelajaran, media ajar tidak hanya berfungsi sebagai alat

bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Media ajar merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran, berperan sebagai perantara yang menyampaikan informasi dari pengajar kepada pemelajar. Menurut Sanaky (2009, hlm. 10) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Artinya, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memainkan peran penting dalam mempermudah siswa memahami isi pelajaran. Dengan adanya media, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar, menarik, dan terarah, karena pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah diterima oleh siswa.

Selain itu, Daryanto (2010, hlm. 6) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maksudnya bahwa dari media pembelajaran bukan hanya sekadar alat untuk menyampaikan informasi secara biasa, melainkan juga berfungsi sebagai sarana yang mampu menarik perhatian dan minat siswa. Media ini berperan penting dalam merangsang pikiran serta perasaan siswa agar mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Sementara itu, Munadi (2013, hlm. 7-8) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Artinya, media pembelajaran berperan sebagai penghubung yang sistematis antara sumber materi (seperti guru atau buku) dengan siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang mendukung, nyaman, dan memudahkan siswa dalam memahami materi secara optimal. Dengan media yang terencana, siswa dapat belajar dengan lebih fokus dan hasil belajar pun dapat meningkat.

Berdasarkan keempat teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media ajar dapat didefinisikan sebagai segala bentuk alat, teknologi, atau sarana pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada pemelajar. Media ajar tidak hanya berfungsi sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran, tetapi juga berperan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

b) Manfaat Media Ajar

Manfaat media ajar dalam pembelajaran sangatlah beragam. Menurut Sudjana dan Rivai (2022, hlm. 45-46), media ajar mampu menarik perhatian pemelajar, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memperjelas konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media ajar juga memungkinkan pemelajar belajar secara mandiri dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Artinya media dapat membuat siswa lebih fokus dan tertarik saat menerima materi pelajaran. Selain itu, media ajar juga meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hamalik (2023, hlm. 52) menambahkan bahwa media ajar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan video. Artinya dengan adanya berbagai jenis media yang terintegrasi, siswa dapat memahami materi secara lebih komprehensif karena informasi disajikan dalam berbagai bentuk yang saling melengkapi. Hal ini juga dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda agar bisa menerima materi secara optimal. Dengan demikian, penggunaan media ajar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dan manfaat media ajar menurut Russell (2022, hlm. 15), media ajar berperan sebagai jembatan antara materi pembelajaran dan pemelajar dengan cara menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Mereka menekankan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan pemelajar dalam proses belajar serta membantu mereka mengingat dan menerapkan konsep yang telah dipelajari dengan lebih baik. Dari pernyataan berikut menunjukkan bahwa arti media pembelajaran bukan hanya alat penyampai informasi, tetapi juga alat yang mendukung efektivitas belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan ketiga teori di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media ajar dalam pembelajaran meliputi peningkatan kualitas pembelajaran dengan menarik perhatian pemelajar dan meningkatkan motivasi belajar. Media ajar juga mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak dengan menyajikannya secara lebih konkret. Selain itu, media ini memungkinkan pemelajar untuk belajar secara mandiri dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui kombinasi berbagai elemen, seperti teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, penggunaan media ajar berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan bermakna.

c) Jenis-Jenis Media Ajar

Media ajar yang bervariasi sangat penting untuk menambah keberagaman media. Menurut Heinich (2023, hlm. 75), media ajar dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu media cetak (buku, modul), media visual (gambar, grafik), media audio (rekaman suara, *podcast*), media audio visual (video pembelajaran, animasi), serta media berbasis teknologi (*e-learning*, aplikasi pembelajaran). Setiap jenis media memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada pemelajar. Artinya media ajar memiliki beragam jenis, di antaranya media cetak (buku, modul), media visual (gambar, grafik), media audio (rekaman suara, *podcast*), media audio visual (video pembelajaran, animasi), serta media berbasis teknologi (*e-learning*, aplikasi pembelajaran). Selain itu, menurut Kemp dan Dayton (2012, hlm. 88), penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan serta membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan memadukan berbagai jenis media, pemelajar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam. Artinya, dengan menghadirkan media yang beragam, siswa tidak hanya belajar secara pasif melalui satu cara saja, melainkan dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Contohnya, siswa yang lebih visual akan terbantu dengan gambar atau video, sementara siswa yang suka mendengar akan terbantu dengan audio atau penjelasan lisan. Hal ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyeluruh dan efektif. Selanjutnya, menurut Mayer (2021, hlm. 88-89), pendekatan multimedia dalam pembelajaran sangat efektif karena melibatkan

kombinasi teks, gambar, dan suara yang dapat meningkatkan keterlibatan pemelajar serta mempercepat pemahaman konsep yang kompleks. Artinya, pendekatan multimedia ini membantu siswa memahami materi yang sulit atau abstrak dengan lebih cepat dan mendalam. Contohnya, saat mempelajari konsep tentang sistem pernapasan, teks yang menjelaskan prosesnya dipadukan dengan gambar organ pernapasan dan suara penjelasan guru dapat membuat siswa lebih mudah memahami bagaimana udara masuk dan keluar dari tubuh dibandingkan hanya membaca teks saja.

Berdasarkan tiga teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar memiliki berbagai jenis, seperti media cetak, visual, audio, audio-visual, dan berbasis teknologi. Setiap jenis media memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Penggunaan media yang bervariasi dapat meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan, membuat pembelajaran lebih menarik, serta mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Selain itu, pendekatan multimedia yang menggabungkan teks, gambar, dan suara mampu meningkatkan keterlibatan pemelajar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, mendalam, dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media ajar yang tepat sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

d) Karakteristik Media Ajar

Karakteristik media ajar yang baik juga menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Menurut Fathurrohman (2024, hlm. 20), media ajar yang baik haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi yang disampaikan, mudah diakses dan digunakan oleh pemelajar, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung keterlibatan aktif pemelajar. Artinya media ajar berperan sebagai sarana yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Dengan visual yang menarik dan desain yang estetik, media tersebut bisa membuat siswa tetap fokus serta termotivasi. Kejelasan informasi menjamin bahwa siswa memahami pesan secara tepat, tanpa kebingungan atau salah tafsir yang bisa menghambat proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada level BIPA 1, pemilihan dan penggunaan media ajar yang tepat sangat penting untuk mendukung

efektivitas proses pembelajaran. Media ajar pada level ini harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik pelajar pemula yang memerlukan pendekatan khusus dalam memahami bahasa dan budaya Indonesia.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar karena membantu pelajar memahami materi dengan lebih cepat dan efektif. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang dapat dilihat dari tampilan dan fitur spesifik yang disajikan, seperti media visual, audio, dan multimedia. Karakteristik ini memungkinkan media tersebut digunakan untuk keperluan spesifik dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Wati (2016, hlm. 10), karakteristik media pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang sesuai dengan kompetensi, kebenaran konsep, alur proses pembelajaran yang jelas, petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, adanya apersepsi, kesimpulan, contoh, latihan dengan umpan balik, kemampuan membangkitkan motivasi belajar siswa, evaluasi dengan hasil dan pembahasan, intro yang menarik, serta penyajian gambar, animasi, teks, dan warna yang serasi, harmonis, dan proporsional. Artinya, media tidak sekadar menampilkan informasi, tapi juga dirancang untuk memotivasi siswa, memberikan ruang untuk latihan dengan umpan balik, hingga mengevaluasi pemahaman mereka. Penyajian visual seperti gambar, animasi, teks, dan warna harus dipadukan secara estetis agar nyaman dan efektif digunakan.

Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam kegiatan belajar, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mempermudah pemahaman materi. Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif meliputi penggabungan berbagai media seperti audio dan visual, serta kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat Andri (2024, hlm. 12) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mengembangkan keterlibatan pelajar dalam kegiatan belajar serta mempermudah mereka memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media ajar yang baik meliputi beberapa aspek penting. Media ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi yang disampaikan, mudah diakses dan digunakan oleh pelajar, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan mendukung keterlibatan aktif pemelajar. Selain itu, media ajar harus memiliki daya tarik visual dengan desain yang mempertimbangkan aspek estetika dan kejelasan informasi.

2. *VideoScribe*

VideoScribe mempunyai beberapa fungsi, fitur dan cara penggunaannya antara lain sebagai berikut.

a) **Pengertian *VideoScribe***

Menurut Khoirudin (2020, hlm 25) *VideoScribe* adalah perangkat lunak yang mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara *online*, memberikan stimulus yang baik kepada siswa, memusatkan perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga dapat diulang-ulang apabila perlu untuk menambah kejelasan, dan berperan sebagai *storyteller* sehingga dapat memicu kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya, siswa bisa mengambil peran aktif dalam proses belajar karena mereka dapat mengakses kembali materi tersebut sesuai kebutuhan, menonton ulang bagian yang kurang dimengerti, dan mengeksplorasi informasi lebih dalam. Selain itu, fungsi *storyteller* dari *VideoScribe* mendorong siswa untuk berkreasi dan menuangkan gagasan mereka dalam bentuk visual atau narasi, sehingga media ini juga menjadi sarana pengembangan kreativitas.

Menurut Wahyuni (2017, hlm. 11), *VideoScribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video animasi papan tulis yang dapat menampilkan gambar, tulisan, dan suara dengan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. penggunaan *VideoScribe* dapat mengubah suasana pembelajaran yang biasanya datar menjadi lebih interaktif dan mengundang rasa ingin tahu siswa. Karena media ini didesain dengan baik, siswa cenderung lebih terfokus dan menikmati proses belajar, sehingga materi lebih mudah diterima dan dipahami.

Menurut Septiana (2021, hlm. 12) *VideoScribe* merupakan *whiteboard animation video* atau yang sering disebut *sketch video*, yang kehadirannya dalam kegiatan pembelajaran akan membantu minat siswa dan diharapkan mampu menstimulasi rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan.

Maksudnya, melalui penggunaan *VideoScribe*, siswa didorong untuk lebih fokus dan penasaran karena formatnya yang dinamis dan mudah diikuti. Metode ini mampu memancing keingintahuan mereka untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, bukan hanya saat menonton video, tetapi juga setelahnya.

Berdasarkan tiga teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *VideoScribe* adalah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan animasi papan tulis dengan menggabungkan teks, audio, dan gambar untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

b) Fungsi *VideoScribe*

VideoScribe memiliki berbagai fungsi yang signifikan dalam konteks pendidikan dan presentasi. Menurut Khoirudin (2020, hlm. 25), *VideoScribe* adalah media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung melalui komputer dan *internet*, serta mampu menggabungkan unsur-unsur media seperti teks, audio, dan animasi. Artinya, siswa dapat mengakses ulang materi yang disampaikan kapan saja sesuai kebutuhan mereka untuk memastikan pemahaman yang lebih baik. Selain itu, penggunaan gaya “bercerita” dengan animasi mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan mampu menyusun pemikiran menjadi narasi visual. Pradnyana (2016, hlm. 13) menambahkan bahwa *VideoScribe* dapat digunakan untuk keperluan bisnis *online*, sebagai alat bagi pendidik seperti guru atau dosen dalam mengantar pembelajaran, dan untuk kebutuhan presentasi lainnya. Maksudnya, *VideoScribe* bersifat multifungsi para *profesional* bisa memanfaatkannya untuk konten marketing atau promosi, sementara guru bisa menggunakannya untuk bahan ajar yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, Wahyuni (2017, hlm. 5) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *VideoScribe* valid digunakan sebagai media penunjang belajar mandiri siswa, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan demikian, *VideoScribe* berfungsi sebagai alat yang efektif dalam menggabungkan berbagai unsur media, memfasilitasi fokus pada isi presentasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Fitur dan Kemampuan *VideoScribe*

VideoScribe adalah perangkat lunak yang memudahkan pembuatan animasi dengan latar belakang putih secara mudah dan menarik. Menurut Listiani (2017,

hlm. 12), media pembelajaran berbasis *VideoScribe* layak digunakan sebagai alat bantu pengajaran, karena dapat membantu Pengajar BIPA dalam menyampaikan materi, meningkatkan hasil belajar pemelajar, memudahkan pemahaman materi, dan menarik perhatian pemelajar. Maksudnya, *VideoScribe* memberikan cara penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal dan hasil belajar pun meningkat. Selain itu, penelitian Sari (2020, hlm. 34-35), menunjukkan bahwa *VideoScribe* memiliki keunggulan dalam menampilkan animasi menarik yang dapat meningkatkan minat belajar Pemelajar, dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh, proses pembuatan dan penayangan yang mudah, serta kemampuan untuk dibagikan di media sosial. Artinya, *VideoScribe* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran modern, terutama dalam situasi pembelajaran daring yang membutuhkan media yang mudah diakses dan dibagikan.

Mayer (2016, hlm. 45), juga mendukung penggunaan *VideoScribe* dalam pembelajaran. Teori ini menyatakan bahwa fitur yang ada dalam *VideoScribe* menggabungkan elemen visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas pemahaman materi. Maksudnya, penggabungan gambar (*visual*) dan penjelasan suara atau teks (*verbal*) dalam *VideoScribe* membantu otak siswa memproses informasi secara lebih menyeluruh, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik.

Berdasarkan ketiga teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *VideoScribe* merupakan perangkat lunak yang memudahkan pembuatan animasi dengan latar belakang putih secara mudah dan menarik.

d) Cara Menggunakan *VideoScribe*

Nurrohmah (2018, hlm. 22) menyarankan langkah-langkah berikut untuk menggunakan *VideoScribe*.

- 1) Unduh aplikasi *VideoScribe* dari internet melalui situs resmi atau platform terpercaya.
- 2) Instal aplikasi tersebut di laptop atau komputer yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran. Setelah instalasi, klik ikon *VideoScribe* dan ikuti petunjuk penggunaannya.
- 3) setelah instalasi selesai, klik ikon *VideoScribe* dan ikuti petunjuk penggunaannya secara teliti agar memahami fitur-fiturnya.
- 4) Tambahkan gambar, teks, musik, atau rekaman suara melalui ikon yang

- tersedia sesuai kebutuhan materi pembelajaran.
- 5) Simpan video dengan mengklik ikon simpan di sisi kiri layar dan pilih format yang sesuai dengan tujuan penggunaan.
 - 6) Bagikan video melalui opsi yang tersedia di bagian kanan atas untuk media sosial, *email*, atau *platform* pembelajaran lainnya.

Untuk membuat video pembelajaran menggunakan *VideoScribe*, pertama unduh dan instal aplikasinya dari situs resmi atau platform terpercaya. Setelah instalasi selesai, buka aplikasi dan pelajari petunjuk penggunaannya untuk memahami fitur-fiturnya. Tambahkan elemen seperti gambar, teks, musik, atau suara sesuai kebutuhan materi. Setelah selesai, simpan video dalam format yang sesuai dan bagikan melalui media sosial, *email*, atau platform pembelajaran lainnya.

3. Preposisi dalam Bahasa Indonesia

Preposisi dalam bahasa Indonesia adalah kata tugas yang berfungsi menghubungkan kata-kata dalam kalimat untuk menunjukkan berbagai hubungan, seperti tempat, waktu, atau tujuan. Pemahaman yang tepat tentang penggunaan preposisi sangat penting bagi pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), karena kesalahan dalam penggunaannya dapat mengakibatkan misinterpretasi makna dan menghambat komunikasi efektif.

a) Pengertian Preposisi

Preposisi, atau kata depan, adalah kata yang biasanya ditempatkan sebelum nomina (kata benda) untuk menghubungkannya dengan kata lain dalam sebuah kalimat. Menurut Nusarini (2017, hlm. 19–32), preposisi dalam Bahasa Indonesia merupakan kata tugas yang digunakan untuk menghubungkan kata atau frasa dalam suatu struktur kalimat, khususnya dengan nomina. Artinya, dengan memahami jenis dan fungsi preposisi, kita dapat menggunakan kata-kata ini secara lebih tepat sesuai konteks, sehingga pesan dalam komunikasi tertulis maupun lisan tersampaikan dengan lebih jelas. Menurut Mardiah (2020, hlm. 1–10), preposisi pada dalam Bahasa Indonesia tidak hanya menandakan relasi spasial antara dua objek, tetapi juga dapat menunjukkan hubungan *non-spasial* seperti waktu (pada pagi hari), tanggung jawab (pada siswa), dan kedudukan (pada jabatan tersebut). Artinya, penggunaan preposisi pada sangat fleksibel dan perlu dipahami secara kontekstual agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran makna suatu kalimat.

Menurut Mardiah (2020, hlm. 235), preposisi “di” secara umum digunakan untuk menunjukkan makna ruang atau lokasi. Namun, dalam praktik kebahasaan, makna “di” juga dapat bergeser menjadi non-spasial, seperti temporal (di masa lalu), metaforis (di hati), atau bahkan menunjukkan beban (di pundak). Pendekatan semantik kognitif melihat “di” sebagai bentuk yang mengalami perluasan makna berdasarkan persepsi dan pengalaman pemakai bahasa. Maksudnya, walaupun bentuk “di” terlihat sederhana, ia mampu membawa berbagai makna tergantung pada konteks penggunaannya.

Berdasarkan ketiga teori di atas, preposisi atau kata depan adalah partikel yang berfungsi menghubungkan kata atau bagian dalam suatu kalimat, khususnya nomina, dengan unsur lain secara sintaksis maupun semantik.

b) Klasifikasi Preposisi

Preposisi dalam bahasa Indonesia dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan maknanya. Menurut Kurniasih (2017, hlm. 20), berdasarkan bentuknya, preposisi terbagi menjadi dua kategori berikut ini.

1) Preposisi Tunggal:

Preposisi yang terdiri dari satu kata dasar atau bentuk turunan.

2) Preposisi Gabung:

Preposisi yang terbentuk dari gabungan dua kata atau lebih.

Berdasarkan maknanya, Menurut Kurniasih (2017, hlm. 25) preposisi dapat menandai berbagai hubungan semantis, antara lain:

a) Keberadaan

Preposisi seperti *di* dan *pada* digunakan untuk menunjukkan lokasi atau tempat suatu objek berada. Misalnya, dalam kalimat “Buku itu terletak di meja” atau “Dia tinggal pada sebuah rumah tua”. Preposisi ini penting untuk menjelaskan keberadaan benda atau subjek secara jelas dalam ruang, baik konkret maupun abstrak.

b) Asal

Preposisi *dari* berfungsi untuk menyatakan sumber atau tempat asal suatu benda, orang, atau peristiwa. Contoh penggunaannya adalah dalam kalimat “Dia pulang dari sekolah” atau “Informasi ini berasal dari narasumber terpercaya”. Preposisi ini membantu menjelaskan titik awal kejadian atau perpindahan suatu entitas.

c) Arah

Preposisi *ke* menandakan arah atau tujuan suatu aktivitas atau gerakan. Dalam kalimat “Saya pergi ke kantor setiap pagi” atau “Surat itu dikirim ke alamat yang salah”, preposisi *ke* memberikan keterangan ke mana arah suatu tindakan berlangsung atau akan dicapainya. Alat

Preposisi dengan dapat digunakan untuk menunjukkan alat atau sarana yang digunakan dalam suatu tindakan. Sebagai contoh, kalimat “Ia memotong kertas dengan gunting” menjelaskan bahwa gunting adalah alat bantu yang digunakan untuk memotong. Ini menunjukkan hubungan antara pelaku tindakan dan peralatan yang dipakai.

d) Peserta

Preposisi bersama menunjukkan keterlibatan orang lain atau kebersamaan dalam suatu kegiatan. Dalam kalimat “Mereka bekerja bersama tim” atau “Dia datang bersama keluarganya”, makna preposisinya memperlihatkan bahwa subjek tidak sendiri dalam melakukan aktivitas tersebut, melainkan melibatkan pihak lain secara langsung.

e) Cara

Preposisi dengan juga digunakan untuk menyatakan cara atau metode pelaksanaan suatu tindakan. Contohnya adalah kalimat “Ia menjelaskan materi dengan jelas”. Dalam hal ini, dengan berfungsi untuk memperkenalkan metode atau gaya yang digunakan oleh pelaku dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas tertentu.

f) Peruntukan

Preposisi untuk menandai tujuan atau sasaran dari suatu objek atau tindakan. Misalnya dalam kalimat “Hadiah ini diberikan untuk anak yang berprestasi”, kata untuk menjelaskan siapa yang menjadi penerima atau tujuan dari pemberian tersebut. Preposisi ini sering digunakan untuk menandai niat atau peruntukan suatu tindakan.

g) Sebab

Preposisi karena digunakan untuk menyatakan alasan atau penyebab dari suatu kejadian. Dalam kalimat “Dia menangis karena sakit”, preposisi karena menjelaskan penyebab dari tindakan atau kondisi yang dialami subjek. Ini memberikan konteks sebab-akibat yang memperkuat makna kalimat secara logis.

h) Perihal

Preposisi tentang menunjukkan topik atau subjek pembicaraan. Contohnya dalam kalimat “Mereka berdiskusi tentang perubahan iklim”, preposisi ini berfungsi untuk menyatakan apa yang sedang dibicarakan, dibahas, atau dijelaskan. Fungsinya sangat penting dalam menyampaikan fokus atau inti dari suatu wacana.

Berdasarkan teori di atas Preposisi dalam bahasa Indonesia memiliki fungsi penting untuk memperjelas hubungan makna dalam kalimat. Misalnya, *di* dan *pada* menunjukkan tempat keberadaan, *dari* menyatakan asal, dan *ke* menunjukkan arah atau tujuan. Preposisi *dengan* bisa menunjukkan alat maupun cara, sementara *bersama* menandakan kebersamaan dalam suatu aktivitas. *Untuk* digunakan untuk menyatakan tujuan atau peruntukan, *karena* menjelaskan sebab, dan *tentang* menyatakan topik pembicaraan. Dengan penggunaan yang tepat, preposisi membantu menyusun kalimat yang jelas dan bermakna.

c) Fungsi dan Penggunaan Preposisi

Preposisi memiliki peran krusial dalam tata bahasa karena membantu menunjukkan hubungan antara kata-kata dalam suatu kalimat. Penggunaan preposisi yang sesuai dapat meningkatkan kejelasan dan ketepatan komunikasi. Misalnya, preposisi "dengan" digunakan untuk menyatakan alat atau cara, sedangkan "dari" menunjukkan asal atau sumber. Kesalahan dalam penggunaan preposisi dapat menyebabkan makna yang rancu dalam suatu pernyataan. Menurut Sari (2021, hlm. 188–189), siswa sering mengalami kesulitan membedakan penggunaan preposisi “dari” dalam kalimat perbandingan. Maksudnya, siswa belum memahami secara tepat kapan dan bagaimana menggunakan “dari” sehingga sering terjadi kesalahan yang menyebabkan makna kalimat menjadi kurang jelas atau ambigu. Hal ini berdampak pada kualitas tulisan siswa dalam aspek ketepatan bahasa.

Rahayu (2020, hlm. 72) mencatat bahwa penggunaan preposisi dalam teks akademik mahasiswa masih sering keliru, terutama dalam konstruksi frasa preposisional. Dan itu menjadi hambatan jika kurangnya ilmu preposisi Artinya, mahasiswa belum mahir memilih dan menggunakan preposisi yang sesuai sehingga tulisan akademik mereka terkesan kurang formal dan pesan yang disampaikan menjadi kurang efektif. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan keterampilan bahasa akademik khususnya dalam penggunaan preposisi.

Sementara itu, Prasetya (2019, hlm. 35) pembelajaran eksplisit mengenai preposisi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis esai *argumentative* dan dapat menambahkan kemampuan pemelajar dalam berbahasa. Maksudnya, dengan pengajaran yang sistematis dan fokus pada penggunaan preposisi, siswa dapat lebih memahami dan menerapkannya dalam konteks tulisan argumentatif. Artinya, metode pengajaran yang terarah terhadap aspek preposisi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan tulisan yang lebih tepat.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan preposisi berperan penting dalam membangun struktur kalimat yang jelas dan logis. Penggunaan yang tepat membantu menghindari kesalahan makna, sementara kesalahan dalam preposisi dapat menyebabkan kebingungan.

d) Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) 1

Menurut Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) 1 merupakan pedoman yang menetapkan kemampuan dasar yang harus dicapai oleh pembelajar asing dalam berbahasa Indonesia. SKL ini berfungsi sebagai acuan dalam penilaian kelulusan pemelajar di lembaga kursus dan pelatihan, serta sebagai dasar dalam penyusunan atau pembaruan kurikulum pembelajaran BIPA. Pada 1, pemelajar diharapkan mampu memahami dan menggunakan ungkapan-ungkapan dasar yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis pada tingkat dasar. Materi pembelajaran biasanya meliputi pengenalan diri, sapaan, angka, waktu, serta kosakata dan tata bahasa dasar lainnya. Penyusunan SKL BIPA 1 diadaptasi dari *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)* dan disesuaikan dengan penjenjangan dalam Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) yang dikembangkan oleh Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa kompetensi yang dicapai oleh pemelajar sesuai dengan standar internasional dan kebutuhan praktis dalam penggunaan bahasa Indonesia.

Dengan adanya SKL BIPA 1, diharapkan proses pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing dapat berjalan lebih terstruktur dan efektif, sehingga pemelajar mampu berkomunikasi secara sederhana namun tepat dalam berbagai konteks sehari-hari. Berikut adalah uraian dari masing-masing level tersebut.

Tabel 2.1 SKL BIPA 1

BIPA 1

Pengetahuan Yang Dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1.	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan.	a) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan bunyi bahasa dan pelafalan.	Melafalkan huruf vokal, konsonan, diftong, suku kata, dan angka dengan tepat.
		b) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan ganti orang.	Menggunakan kata ganti orang I, II, III (<i>saya, Anda, aku, kamu, ia/dia, nama, kalian, mereka, kami, kita</i>) dengan tepat.
			Menggunakan kata ganti milik (<i>-ku, mu, -nya</i>) dengan tepat.
		c) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan struktur frasa benda (DM).	Menggunakan struktur frasa benda (DM) (nama saya, rumah saya) dengan tepat.
d) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata bilangan tingkat.	Menggunakan kata bilangan tingkat (kesatu, kedua, dst.) dengan tepat.		

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
		e) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata negasi.	Menggunakan kata negasi: <i>bukan, tidak</i> .

BIPA 2

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1.	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa katadalam berbagai	Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata Tanya.	Menggunakan kata tanya <i>bagaimana</i> dan <i>mengapa</i> .

BIPA 3

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam	a) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata depan, kata hubung, dan partikel	Menggunakan kata depan: <i>dalam, bagi, terhadap</i> . Menggunakan partikel –lah, -kah, pun.

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
	berbagai jenis teks yang diajarkan.		Menggunakan -nya.
			Menggunakan kata hubung: <i>ketika, sebelum, sehingga, bukan hanya ... melainkan, tidak ... tetapi, baik ... maupun, entah...entah, supaya, kalau, seandainya, dll.</i>
		b) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kalimat	Menggunakan kalimat dengan kata kerja transitif.
			Menggunakan kalimat ekslamatif: <i>alangkah, betapa, bukan main.</i>
			Menggunakan kalimat permintaan: <i>mohon, harap</i>
			Menggunakan kalimat pasif persona dan pasif di-.

BIPA 4

Pengetahuan Yang Dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan.	Menguasai pengetahuan tentang penggunaan struktur frasa kompleks.	Struktur frasa kompleks. a) <i>penjahit baju wanita</i> , b) <i>baju wanita penjahit</i> , c) <i>wanita penjahit baju</i> .

BIPA 5

Pengetahuan Yang Dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan.	a) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kalimat.	Menggunakan kalimat majemuk bertingkat dengan subklausa yang bertingkat. Menggunakan bentuk pasif dengan yang (Buku novel yang dibeli oleh Jessica di toko buku Gramedia dua hari yang lalu itu berjudul <i>Ada Apa dengan Cinta</i> , Buku novel yang saya beli berjudul ...).

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
			Menggunakan kalimat Tanya dengan yang (Apa yang ditonton Atik? Siapa yang kamu tunggu?).
		b) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata hubung dan kata depan	Menggunakan kata hubung: berkat, lantaran, selain itu, di samping itu, lagi pula, oleh karena/sebab itu, bila begitu/demikian, berhubung, sehubungan dengan, bahwa, dll.
		c) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan imbuhan.	Menggunakan imbuhan ter- dengan arti 'dapat di-', 'tidak sengaja'
			Menggunakan imbuhan ke-an pembentuk kata benda.
			Menggunakan imbuhan se-nya.
			Membedakan penggunaan imbuhan me-i dan me-kan dengan

BIPA 6

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan.	a) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan imbuhan.	Menggunakan imbuhan per-an.
			Membandingkan penggunaan imbuhan peN-an dan per-an.
			Menggunakan imbuhan memper-, memper-kan, memper-i.
			Menggunakan imbuhan member-kan.
		b) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata hubung.	Menggunakan <i>yang</i> untuk menonjolkan Subjek dan Objek (Briannelah YANG berhenti di lantai satu. (bukan Jessica), Buku novellah YANG dibeli Jessica, bukan buku manajemen).
			Menggunakan <i>yang</i> untuk menonjolkan unsur termilik (Gunung Merapi yang letusannya telah menewaskan <i>banyak orang itu perlu terus dipantau</i>).

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
		c) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata depan.	Menggunakan kata <i>berdasarkan, menurut</i> .
		d) Menguasai pengetahuan tentang penggunaan kosa kata yang berkaitan dengan situasi/topik/bidang tertentu.	Menggunakan istilah ranah sosial, akademis, atau profesional, perubahan makna dan pergeseran makna pada berbagai situasi tutur,

BIPA 7

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
1	Menguasai penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan.	Menguasai pengetahuan tentang penggunaan bahasa untuk mencapai tujuan komunikasi sesuai dengan konteks situasi (topik, moda [bahasa tulis atau lisan], dan siapa pembicara/penulis dan kepada siapa tulisan atau tuturan itu disampaikan), bidang, dan budaya.	Menggunakan ungkapan yang tepat dalam presentasi, debat, dan laporan. Menggunakan kosa kata yang mengalami perubahan makna dengan tepat sesuai dengan konteks.

Pengetahuan Yang dikuasai			
No.	Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan

B. Penelitian Terdahulu

Tabel berikut menunjukkan hasil penelitian literatur tentang pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Penggunaan teknologi.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Peneliti /Tahun	Kontribusi	Persamaan	Perbedaan
1.	Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran BIPA: Sebuah Kajian Literatur	Solikhah & Iskandar (2024): https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORE/artikel/view/20746?utm_source=chatgpt.com	Meningkatkan efektivitas pengajaran BIPA melalui teknologi informasi dan komunikasi.	Kedua penelitian menekankan pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.	Penelitian Sri Utami berfokus pada pemanfaatan media digital secara umum dalam pembelajaran BIPA, sementara penelitian yang dibahas mengkhhususkan pada pengembangan media ajar berbasis <i>VideoScribe</i>

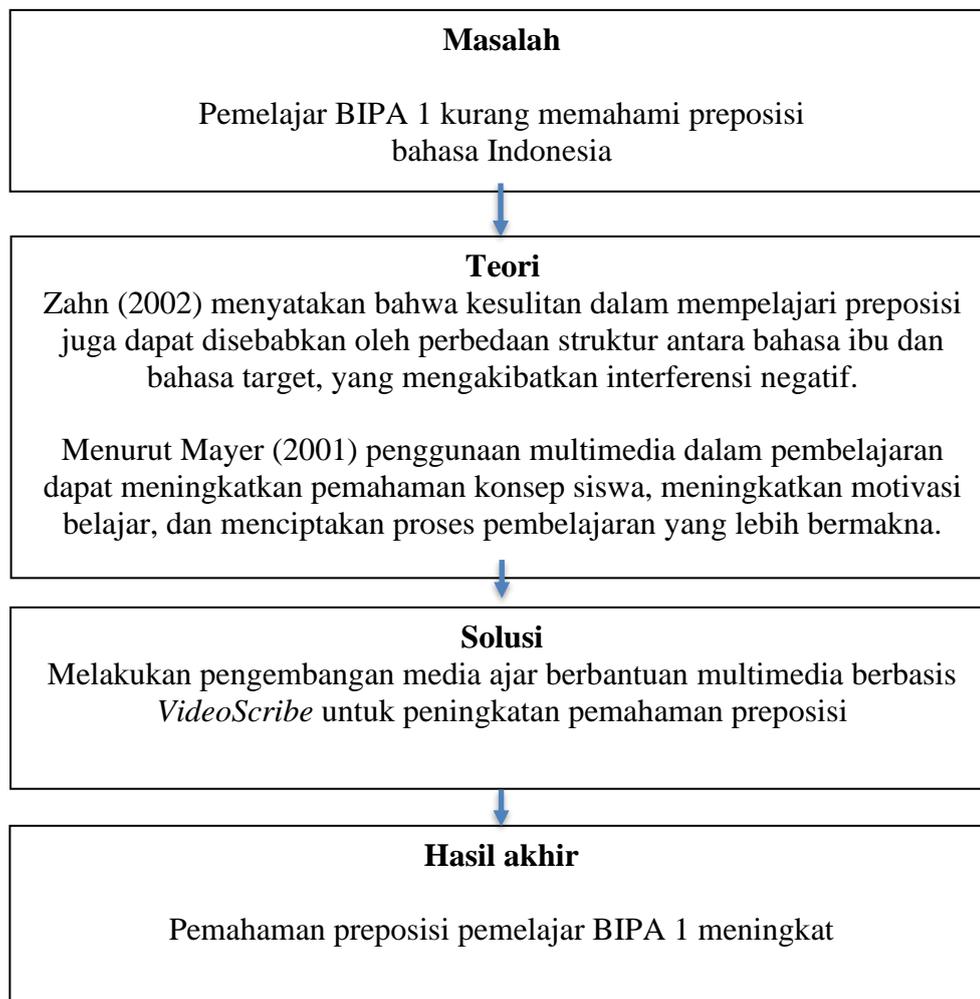
No.	Judul Penelitian	Peneliti /Tahun	Kontribusi	Persamaan	Perbedaan
					untuk pemelajar BIPA 1 dalam memahami penggunaan preposisi.
2.	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) 1 pada Kompetensi Tata Bahasa Berbasis Aplikasi <i>Animaker</i>	Shofiyah Hasna (2024) repository.unpas.ac.id/70084	Mengembangkan bahan ajar berbasis animasi untuk meningkatkan kompetensi tata bahasa BIPA 1.	Keduanya mengembangkan media ajar berbasis teknologi digital untuk tata bahasa BIPA.	Penelitian ini menggunakan aplikasi <i>Animaker</i> , sedangkan penelitian yang dibahas menggunakan <i>VideoScribe</i> .
3	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Multimedia</i> untuk Pemelajar BIPA Tingkat Dasar	Sari Dewi (2022) repository.um.ac.id/87654	Mengembangkan media pembelajaran <i>multimedia</i> untuk mendukung pembelajaran BIPA tingkat dasar.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk pemelajar BIPA tingkat dasar.	Penelitian ini berbasis <i>multimedia</i> umum, sedangkan penelitian yang dibahas fokus pada <i>VideoScribe</i> sebagai media spesifik.
4	Pengembangan Video Pembelajaran	Muhamad Riyanto,	Mengembangkan video pembelajaran	Keduanya menggunakan aplikasi	Penelitian ini fokus pada mata pelajaran IPS di

No.	Judul Penelitian	Peneliti /Tahun	Kontribusi	Persamaan	Perbedaan
	Berbasis Aplikasi <i>VideoScribe</i> pada Mata Pelajaran di Sekolah Dasar	Ujang Jamaludin, & Aan Subhan Pamungkas (2020) ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/mardasrah/article/view/6419/0	berbasis <i>VideoScribe</i> untuk mata pelajaran	<i>VideoScribe</i> dalam pengembangan media pembelajaran	SD, sedangkan penelitian yang dibahas fokus pada pembelajaran preposisi BIPA 1.

Penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media ajar berbasis *VideoScribe* sebagai upaya meningkatkan pemahaman pemelajar BIPA 1 pada penggunaan preposisi di Bandung Independent School, karena sama-sama menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Penggunaan teknologi, baik dalam bentuk platform web maupun media visual seperti *VideoScribe*, dapat membantu pemelajar memahami materi dengan lebih baik. *VideoScribe* dapat menjadi alternatif media ajar berbasis digital yang menarik, mendukung pemahaman konsep tata bahasa seperti preposisi secara lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian sebelumnya mengenai media digital dan pengembangan bahan ajar BIPA dapat menjadi landasan bagi penelitian ini dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran berperan penting dalam memberikan gambaran sistematis mengenai alur berpikir yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara permasalahan, teori yang mendukung, serta solusi yang ditawarkan.

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

Secara keseluruhan, kerangka pemikiran dalam penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah terkait kesulitan dan kebosanan yang dialami oleh pemelajar BIPA dalam memahami bahan ajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, ditawarkan solusi berupa penggunaan media pembelajaran digital interaktif yang telah terbukti efektif berdasarkan teori-teori pendidikan dari para ahli. Dalam penerapannya, solusi ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan relevan dengan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA melalui pendekatan yang inovatif dan berbasis teknologi.