

Systematic Literature Review: Penggunaan Media Digital dalam Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa BIPA

Tsania Fitra Maulidia¹

Gatut Susanto²

Imam Suyitno³

¹²³Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

¹tsaniafitramaulidia99@gmail.com

²gatut.susanto.fs@um.ac.id

³imam.suyitno.fs@um.ac.id

Abstrak

Penggunaan media digital telah menjadi aspek krusial dalam inovasi pembelajaran, terutama dalam pengajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis jenis-jenis media digital yang diterapkan dalam pengajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA selama periode 2019 hingga 2023. Metode yang digunakan adalah Tinjauan Pustaka Sistematis, dengan menganalisis sepuluh artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat lima kategori utama media digital yang digunakan: aplikasi mobile (40%), platform pembelajaran online (20%), media audiovisual (20%), buku digital (10%), dan media sosial (10%). Efektivitas media digital menunjukkan hasil yang positif, dengan rata-rata peningkatan kemampuan bahasa mencapai 75% dan tingkat kepuasan pengguna sebesar 82%. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan teknis, seperti keterbatasan akses (35%) dan kebutuhan untuk pengembangan fitur (25%). Temuan ini berkontribusi dalam pemetaan penggunaan media digital untuk pembelajaran BIPA dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: *SLR, media digital, bahasa Indonesia, BIPA*

Pendahuluan

Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) atau *Indonesian as a Second Language* (ISL) semakin diminati di Indonesia seiring dengan meningkatnya jumlah mahasiswa asing yang ingin belajar bahasa Indonesia. Secara umum, BIPA disampaikan sebagai mata kuliah yang bersifat multidisipliner, mencakup berbagai aspek bahasa dan budaya Indonesia (Ningrum, 2017). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi BIPA secara lebih efisien adalah dengan penggunaan dan pemanfaatan media. Selain berguna dalam penyampaian materi, media juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar (Miftah, 2013). Terdapat berbagai media yang biasa diterapkan dalam pembelajaran BIPA mulai dari media tradisional atau konservatif seperti media cetak, buku, majalah dan koran, hingga media elektronik dan digital seperti situs belajar, media social, buku digital hingga aplikasi digital.

Media digital dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk media yang menggunakan teknologi digital untuk menyajikan informasi dan konten dalam bentuk teks, gambar, suara, atau video. Media digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone dan seringkali terhubung dengan internet (Meilani, 2018). Media digital memungkinkan pengguna untuk mengakses dan berinteraksi

dengan informasi secara real-time dan dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Media digital telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan perkembangan teknologi dan informasi yang mendorong kemunculan berbagai jenis platform e-learning dan aplikasi pembelajaran (Ananda, 2017). Dalam konteks BIPA, Pemanfaatan media digital dalam pengajaran bahasa Indonesia semakin menarik perhatian para pengajar dan peneliti. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA, penggunaan media digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa serta pemahaman terhadap budaya Indonesia (Ramadloni et al., 2022; Septriani, 2021).

Kajian-kajian sebelumnya mengenai implementasi media digital dalam proses pengajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA telah menarik perhatian peneliti. Salah satu studi yang dilakukan oleh Prasetyo (2019) mengungkapkan bahwa aplikasi mobile berbasis Android mampu menjadi instrumen efektif dalam meningkatkan kompetensi membaca dan menulis mahasiswa asing. Penelitian tersebut juga menggarisbawahi antusiasme positif mahasiswa BIPA terhadap penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, yang menandakan potensi besar pengembangan metode pengajaran berbasis teknologi di masa mendatang. (Prasetyo, 2019). Penelitian lain yang dilakukan oleh Zulfa dan Triyono (2018) menunjukkan bahwa penggunaan game pembelajaran "Visit My Stall" sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa ketika proses pembelajaran. Di samping itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan game pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa BIPA (Zulfa & Triyono, 2018).

Sebagai salah satu fenomena baru, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA perlu dipelajari lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian sistematis tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA sangat penting untuk dilakukan. Penelitian sistematis yang dilakukan dengan mengadopsi metode Systematic Literature Review (SLR) diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA telah diterapkan dan dievaluasi dalam penelitian sebelumnya (Siswanto, 2010). SLR memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menyintesis hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik tertentu dengan cara yang sistematis dan transparan (Barricelli et al., 2019). Hasilnya dapat membantu para pengajar dan peneliti untuk mengambil keputusan yang lebih baik tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA.

Metode

Penelitian ini adalah sebuah kajian sistematis yang dikenal sebagai *Systematic Literature Review* (SLR). Prosesnya melibatkan empat tahapan SLR yang dirancang untuk memperoleh kombinasi literatur akademik yang relevan dan tepat guna dalam menjawab permasalahan penelitian yang sedang dikaji. (Zawacki-Richter et al., 2020). Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media digital dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA. Topik ini dipilih berdasarkan dua alasan utama. Pertama, untuk mengidentifikasi berbagai jenis media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mahasiswa BIPA. Kedua, untuk menganalisis kelebihan dan kelemahan media digital yang telah digunakan oleh

pengajar dalam mendukung pengajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA. Terdapat dua pertanyaan penelitian untuk direview, yaitu:

RQ1: Media digital apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA?

RQ2: Apa saja kelebihan dan kelemahan media digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA?

Langkah-langkah dalam penelitian yang menerapkan Systematic Literature Review (SLR) pada fase kajian literatur ini meliputi:

1) Search Strategy

Pencarian literatur dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Publish or Perish menggunakan kata kunci: "media digital BIPA," "teknologi pembelajaran BIPA," "aplikasi BIPA," dan "pembelajaran daring BIPA." Sumber data diambil dari berbagai basis data, termasuk Google Scholar, DOAJ, dan Portal Garuda.

2) Selection Criteria

Kriteria inklusi dalam penelitian ini mencakup artikel yang dipublikasikan antara tahun 2019 hingga 2023, baik yang berbahasa Indonesia maupun Inggris, dengan fokus pada penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA. Artikel yang dipilih harus memiliki metodologi penelitian yang jelas dan dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi atau prosiding konferensi internasional. Di sisi lain, kriteria eksklusi meliputi artikel yang berupa opini atau *review book*, tidak mengandung data empiris, berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia secara umum, atau merupakan duplikasi dari publikasi lain.

3) Quality Assessment

Penilaian kualitas artikel dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu kejelasan tujuan penelitian, kesesuaian metodologi, kejelasan hasil penelitian, dan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran BIPA.

4) Ekstraksi Data

Dalam proses ini, berhasil diidentifikasi 10 artikel ilmiah yang secara spesifik membahas penggunaan media digital dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia untuk mahasiswa asing (BIPA). Publikasi tersebut dipilih dengan ketat berdasarkan kriteria relevansi tema dan rentang waktu publikasi mutakhir, yakni periode 2019-2023. Seluruh artikel tersebut ditulis dalam bahasa Indonesia, yang memungkinkan analisis komprehensif dan mendalam tentang inovasi teknologi pendidikan dalam pembelajaran bahasa.

Hasil

Berdasarkan hasil penelusuran dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR), ditemukan 10 jurnal terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA yang telah direview. Proses pencarian jurnal dilakukan melalui aplikasi Publish or Perish menggunakan kata kunci "media" dan "BIPA."

Dari hasil pencarian, sebanyak 10 jurnal atau artikel dinilai relevan untuk dianalisis lebih lanjut. Sebaran metode yang digunakan dalam jurnal tersebut terdiri atas 4 jurnal dengan metode pengembangan dan 6 jurnal dengan metode kualitatif.

Setelah memastikan kualitas jurnal, analisis berlanjut ke tahap ekstraksi data. Ekstraksi dilakukan dengan menganalisis informasi berdasarkan judul, tujuan, metode, dan hasil penelitian, yang kemudian dikelompokkan secara sistematis. Hasil ekstraksi data dirangkum dalam Tabel 1 untuk mempermudah interpretasi dan penyajian temuan.

Tabel 1. Hasil Ekstraksi Data

No	Penulis/ Tahun	Tujuan	Metode	Media
1.	Wahyono, Tri., Budi A. S., Ida Y. R., Fitroh A. K. Y. (2020)	Meningkatkan keterampilan mahasiswa asing dalam berbicara bahasa Indonesia	Pengembangan	Aplikasi kamus suara menggunakan program APP inventor 2 (AI2)
2.	Farah, S., Reni N. E., Sintowati R. U. (2021)	Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menciptakan aplikasi TARA (Citra Rasa Nusantara), yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran teks prosedur bagi pemelajar BIPA, terutama pada tingkat BIPA 2.	Pengembangan (ADDIE)	Aplikasi Tara (Citra Rasa Nusantara)
3.	Sandy, T. A., Saidah U., Agus W. (2020)	Untuk menciptakan produk pembelajaran mobile yang memanfaatkan metode gamifikasi serta teknologi pengenalan suara, diperlukan sebuah media yang sah dan efisien dalam membantu mahasiswa BIPA berlatih pelafalan.	Pengembangan menggunakan model Lee & Owens	Aplikasi <i>mobile learning</i>
4.	Naufalia, A. (2020)	Untuk menciptakan solusi alternatif pembelajaran BIPA jika dilakukan secara daring	Kualitatif deskriptif	Komik digital <i>Lima Legenda Nusantara</i>
5.	Muzdalifah., Nuryanti M. (2020)	Untuk menentukan strategi yang efektif bagi pemelajar BIPA dalam memahami materi tata bahasa dan dapat menggunakannya dalam ujaran/tulisan	Kualitatif deskriptif	Wordwall
6.	Mubarok, I. W. & Pheni C. K. (2019)	Untuk membantu dalam meningkatkan efektifitas pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam hal kosakata.	Kualitatif	Aplikaso android NEMO
7.	Wisudawati W. & Khaerunnisa. (2022)	Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia sekaligus mengenalkan budaya Indonesia kepada mahasiswa BIPA level 4.	Kualitatif	Audiovisual
8.	Muzdalifah & Himmatun I. S. (2022)	Menjelaskan bagaimana YouTube digunakan sebagai alat untuk memperkuat pembelajaran pemahaman	Deskriptif kualitatif	Youtube

- lintas budaya (CCU) bagi siswa yang belajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA).
9. Purwono, P. Memberikan inovasi bagi Deskriptif Media AWAN
Y. & Prima V. pembelajaran BIPA khususnya kuantitatif ASA
A. (2021) dalam pengenalan lintas budaya
 10. Faznur, L.S, Untuk memperoleh Pengembangan Buku digital
Ahmad F., kompetensi sikap dan (ADDIE)
Fadhia A. N. pengetahuan sekaligus dapat
(2021) diimplementasikan dengan buku digital.

Berdasarkan pada jurnal yang ditemukan, dapat diperoleh hasil bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA bermacam-macam, dan sebagian besar menggunakan metode penelitian pengembangan untuk mengembangkan media digital bagi pembelajaran.

RQ1: Media digital apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA?

Ranah media digital dalam pengajaran BIPA menampilkan variasi platform inovatif, mulai dari aplikasi mobile learning berbasis Android, komik digital interaktif, platform Wordwall, e-book, hingga konten YouTube. Keberagaman ini mengindikasikan transformasi digital yang signifikan dalam metodologi pengajaran Bahasa Indonesia untuk penutur asing.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Farah dan tim (2021) tentang aplikasi Tara (Citra Rasa Nusantara) menjadi bukti konkret keberhasilan inovasi tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan capaian yang mengesankan, dengan penilaian ahli media mencapai 84,83% dalam kategori sangat baik, sementara validasi ahli materi memperoleh skor 81,31% dengan predikat baik. Temuan ini menegaskan potensi media digital dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bahasa. Selain itu, penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Sandy, dkk (2020) mengenai Aplikasi mobile yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan pelafalan mahasiswa dalam program BIPA telah menunjukkan hasil yang sah dan efisien dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini juga berhasil mendukung penyelesaian materi dan latihan soal, yang semuanya mampu memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Mubarok & Pheni (2019), menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis android memiliki pengaruh yang efektif bagi pembelajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA pemula pada mata kuliah menyimak serta mendapatkan nilai rata-rata yang baik.

RQ2: Apa kelebihan dan kelemahan dari media digital yang dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA?

Pada penelitian yang dilakukan oleh Mubarok & Pheni (2019) aplikasi yang dikembangkannya dapat memberikan efektifitas dalam keterampilan menyimak. Dengan kemudahan akses aplikasi membuat mahasiswa merasa lebih termotivasi pada saat pelajaran menyimak sehingga dapat memberikan dampak yang baik bagi nilai mahasiswa BIPA terutama dalam keterampilan menyimak.

Selain kelebihan dari media digital, adapula kelemahan dari penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas BIPA, seperti pada penelitian yang

dilakukan oleh Sandy, dkk (2020), dijelaskan bahwa aplikasi yang dikembangkan adalah android, sehingga belum tersedia bagi pengguna yang memakai iOS, serta beberapa fungsi masih memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk disempurnakan.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat berbagai macam media digital yang dimanfaatkan dalam mengajarkan bahasa Indonesia pada mahasiswa BIPA. Keanekaragaman media tersebut terjadi karena penyesuaian kebutuhan mahasiswa sehingga beberapa peneliti banyak mengembangkan aplikasi yang dapat membantu mahasiswa BIPA untuk lebih mudah dalam mempelajari maupun menguasai bahasa Indonesia. Beberapa aplikasi yang telah dikembangkan maupun diteliti juga menunjukkan adanya kelayakan serta memberikan keefektifitasan bagi para mahasiswa BIPA belajar bahasa Indonesia. Namun, masih terdapat kelemahan dari penggunaan media digital terutama untuk akses di beberapa gawai maupun fitur yang masih perlu disempurnakan, sehingga dapat memiliki kelayakan serta keefektifitasan yang lebih baik.

Rekomendasi

Berdasar pada hasil riset ini, direkomendasikan bahwa perlunya tenaga pengajar yang dapat mengeksplor media-media pembelajaran berbasis teknologi sehingga membuat pemelajar lebih termotivasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk memberikan lingkup penelitian yang lebih beragam sehingga akan mendapatkan hasil yang lebih mendalam pada pembahasan.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran Dan Penaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 6(1), 69-83.
- Barricelli, B. R., Cassano, F., Fogli, D., & Piccinno, A. (2019). End-user development, end-user programming and end-user software engineering: A systematic mapping study. *Journal of Systems and Software*, 149, 101-137. <https://doi.org/10.1016/J.JSS.2018.11.041>
- Farah, S, Eriyani, RN, & Utami, SR (2021). Aplikasi Tara untuk Pembelajaran Teks Prosedur bagi Pemelajar BIPA. *Prosiding Seminar Nasional*. http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24048
- Faznur, L. S., Fadly, A., & Nufus, F. A. (2021). Pengembangan Buku Digital BIPA Berbasis Nilai Moderasi Islam. *Pena Literasi*, 4(2), 92-98.
- Ilmiah, H., & Muzdalifah, M. (2022). Implementation of Youtube as a Learning Media Strengthening Cross-Cultural Understanding for BIPA Students. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 43-50.
- Meilani, M. (2014). Berbudaya melalui media digital. *Humaniora*, 5(2), 1009-1014.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Mubarok, I.W., & Kartika, P.C. (2019). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Nemo Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Bipa Tingkat Pemula

- Program Darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*.
- Muzdalifah, M. & Nuryanti, M. (2020, November). Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi. In *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)* (Vol. 3, No. 1, pp. 211-218).
- Naufalia, A. (2020). Bahan Ajar Tata Bahasa Daring Bermuatan Budaya Melalui Komik Digital Lima Legenda Nusantara Untuk Bipa Dasar. In *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)* (Vol. 3, No. 1, pp. 1-6).
- Ningrum, R. (2017). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai upaya internasionalisasi universitas di indonesia. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings*, 726–732.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1294>
- Prasetyo, E. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) Tingkat Dasar Berbasis Android. *J-INTECH*, 6(02), 229–234.
<https://doi.org/10.32664/J-INTECH.V6I02.256>
- Purwono, P. Y., & Aster, P. V. (2021). Pembelajaran BIPA Dengan Aplikasi Awan Asa Berbasis Pengenalan Lintas Budaya. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(1), 97-107.
- Ramadloni, S., Muliastuti, L., & Anwar, M. (2022). *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA) Pemanfaatan laman BIPA daring sebagai media pembelajaran BIPA berkonteks kearifan lokal di ASEAN*. 4(1), 62–71.
<https://doi.org/10.26499/JBIPA.V4I1.4723>
- Sandy, T.A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2020). Bipajar: Aplikasi Mobile Untuk Melatih Pelafalan Mahasiswa Program Bipa.
- Septriani, H. (2021). Strategi Digitalisasi Dalam Pembelajaran Bipa Jarak Jauh (Pjj) Di Wina, Austria. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (SELASAR)*.
<http://repository.um.ac.id/id/eprint/1170>
- Siswanto. (2010). Systematic Review Sebagai Metode Penelitian Untuk Mensintesis Hasil-Hasil Penelitian (Sebuah Pengantar) (Systematic Review as a Research Method to Synthesize Research Results (An Introduction)). *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 13(4), 326–333.
- Wahyono, T.Y., Sudarmanto, B.A., Rahmawati, I., & Yudha, F.A. (2020). Android-Based Voice Dictionary Application Design as BIPA Learning Media.
- Wisudawati, W., & -, K.-. (2022). Implementasi Media Audiovisual Berbasis Berita Pariwisata Untuk Mengembangkan Kemampuan Menyimak Pemelajar Bipa Level 4. *Basindo : jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*.
- Zulfa, P. F., & Triyono, S. (2018). “Visit My Stall”, A Game For Learning Indonesian as a Foreign Language (BIPA). *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, 8(1), 1.
<https://doi.org/10.14710/parole.v8i1.1-11>