

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PADA MAHASISWA ASING DI UNIVERSITAS ISLAM MALANG

Kustina Dwi Nur Damawanti¹, Sri Wahyuni², Frida Siswiyanti³

(Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)

Email: kustinadwi47@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran BIPA merupakan program yang dirancang untuk mengajarkan bahasa Indonesia kepada penutur asing. Dengan meningkatnya penggunaan bahasa Indonesia di seluruh dunia, diperlukan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Studi ini berkonsentrasi pada kesulitan yang dihadapi mahasiswa asing dalam mempelajari bahasa Indonesia, terutama keterampilan menulis. Dua masalah utama yang ditemukan adalah kurangnya keinginan untuk melakukan sesuatu dan kesulitan dalam memahami struktur bahasa Indonesia. Studi ini mengungkap penggunaan media interaktif dalam instruksi menulis cerita bagi mahasiswa asing di Universitas Islam Malang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Penelitian ini berfokus pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta hasil pembelajaran untuk mencerminkan bahwa multimedia interaktif direncanakan sebagai metode untuk meningkatkan, menerapkan keterampilan menulis. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang terdiri dari observasi dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan keterampilan menulis siswa, meningkatkan partisipasi mereka dalam penelitian, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana membangun cerita. Penelitian ini menekankan pentingnya melakukan inovasi dalam pengajaran jika kita ingin hasil belajar yang lebih baik.

Kata kunci: mahasiswa asing; multimedia interaktif; pembelajaran menulis.

PENDAHULUAN

Inovasi dalam pendidikan di era digital saat ini diperlukan, terutama dalam hal pembelajaran bahasa dan keterampilan menulis. Selain itu, pembelajaran yang efektif akan mendorong siswa untuk menerapkan praktik-praktik yang tepat, mendorong mereka untuk memberikan tanggapan dan umpan balik (Wahyuni, 2014). Hal ini juga berlaku juga pada pembelajaran BIPA. Istilah "BIPA" mengacu pada pengajaran Bahasa Indonesia kepada Penutur Asing (Maharany et al., 2021). Program BIPA memainkan peran penting dalam menjalankan tujuan negara Indonesia untuk tetap eksis tetapi tetap menjadi dirinya sendiri (Solikhah & Nurlina, 2024). Dengan demikian, BIPA merupakan program yang dirancang untuk penutur asing yang tertarik untuk belajar tentang bahasa dan budaya Indonesia (Solikhah & Nurlina, 2024). Pada pembelajaran BIPA, peserta didik harus menguasai keterampilan berbahasa (Pratiwi & Rohmanurmeta, 2019). Pengajaran BIPA adalah aktivitas yang direncanakan, sistematis, dan sistematis (Maharany et al., 2021).

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik BIPA yaitu keterampilan menulis. Menulis memungkinkan peserta didik untuk menyampaikan pikiran dan perasaan mereka melalui tulisan (Dewi, 2021). Sesuai pendapat Murniatie & Busri, (2021) Karena menulis adalah pekerjaan produktif dan ekspresif, penulis harus mahir dalam penggunaan kosa kata, tata tulis, dan struktur bahasa. Dalam pembelajaran, mereka benar-benar belum menguasai bahasa Indonesia, meskipun bahasa Indonesia jelas bukan bahasa awam bagi mereka (Solikhah & Nurlina, 2024). Karena itu, tanggung jawab seorang instruktur atau pengajar adalah memberikan peserta didik pembelajaran BIPA yang efektif dan akurat. Dalam menyiapkan pembelajaran BIPA yang menarik dan efektif, seorang pengajar akan lebih berhasil jika datang ke kelas dengan tangan kosong.

Seorang pengajar tidak hanya harus memiliki kemampuan untuk membuat rencana pembelajaran yang menarik, tetapi mereka juga harus dapat menjalankan pelajaran secara menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Pratiwi & Rohmanurmeta, 2019). Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan alat pendidikan yang menarik. Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di antara strategi pembelajaran yang ada adalah media (Solikhah & Nurlina, 2024). Dengan pertumbuhan pengguna komputer dan internet di masyarakat, aliran produk multimedia dari satu komputer ke komputer lainnya semakin mudah. Akibatnya, peran multimedia interaktif semakin penting untuk pendidikan (Ayuwaningsih et al., 2024). Media interaktif adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan menulis (Pratiwi & Rohmanurmeta, 2019). Peserta didik dapat belajar menulis cerita pendek tanpa bantuan pengajar di sekolah dengan media interaktif.

Multimedia interaktif adalah kombinasi berbagai jenis media, seperti teks, animasi, gambar, dan video, yang kemudian digabungkan menjadi file digital dengan bantuan komputer yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Grimm, 2024). Bergantung pada kemampuan dan pemahaman masing-masing siswa, media yang sama dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai output atau luaran (Asteria, 2019). Penelitian ini berfokus pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Dimana bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pada mahasiswa asing di Universitas Islam Malang. Salah satu kemampuan pedagogik yang harus dimiliki oleh guru adalah perencanaan pembelajaran (Rokhmawati et al., 2024).

Pendidik yang profesional merancang rencana pembelajaran secara mandiri dengan mempertimbangkan analisis terhadap peserta didik yang akan diajarkan, dan kemudian menerapkan rencana tersebut selama proses pembelajaran (Rokhmawati et al., 2024). Perencanaan pembelajaran adalah pendekatan yang sistematis yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, dan pengembangan alat evaluasinya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Nasution, 2017). Hasil penelitian ini memaparkan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran pada mahasiswa asing di Universitas Islam Malang.

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yang dilakukan oleh Prima Vidya Asteria, pada tahun 2019 dengan judul Penerapan Media Gambar

Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Kelas Multi-Level Bipa. Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa temuan penting yaitu keberhasilan pembelajaran dengan menerapkan media gambar dalam kelas multi-level BIPA. Sehingga hasil penilaian kompetensi menulis dilihat dari presentase ketuntasan klasikal untuk mahasiswa BIPA mencapai 100%. Dapat disimpulkan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi mahasiswa asing secara signifikan, serta menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi tantangan dalam kelas multi-level. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan melibatkan mahasiswa di kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Universitas Negeri Surabaya pada tahun akademik 2018/2019.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Dandy Ashghor Dawudi, Udjang Pairin, dan Titik Indarti pada tahun 2024 dengan judul Implementasi Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis. Hasil penelitian ini menunjukkan temuan penting peningkatan keterampilan menulis, suasana pembelajaran yang kondusif, stimulus minat dan kreativitas, serta penggunaan ide sebagai alat bantu dalam mengimajinasikan suasana dan karakter, sehingga mempermudah mereka dalam menemukan inspirasi untuk menulis. Dapat disimpulkan penelitian ini memberikan bukti bahwa implementasi media konten digital berbasis cerita rakyat tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami budaya melalui literasi. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif yang melibatkan siswa jenjang SMA.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Risma Naenzy pada tahun 2019, dengan judul Efektivitas Media Gambar Berseri Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Tingkat Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas Iv A Sdn 50 Bulu' Datu Kota Palopo. Hasil penelitian ini menunjukkan temuan penting yaitu Peningkatan Keterampilan Menulis: Hasil belajar menulis teks narasi siswa yang menggunakan media gambar berseri rata-rata mencapai 72,48, sedangkan siswa yang menggunakan media gambar tunggal hanya mencapai 39,66. Ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media gambar berseri memiliki keterampilan menulis yang lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menyimpulkan bahwa media gambar berseri efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Palopo, serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain two-group pretest-posttest.

Dari beberapa penelitian di atas, terdapat persamaan dalam penelitian yang peneliti teliti yaitu terletak pada fokus media pembelajaran, fokus pada pembelajaran menulis, metode evaluasi. Serta terdapat perbedaan yaitu jenis media, subjek penelitian, populasi penelitian, desain penelitian dan pendekatan pembelajaran. Penelitian ini sangat penting karena untuk mengetahui keterampilan menulis, mengetahui hasil tulisan mahasiswa asing dengan menggunakan media. Multimedia dapat digunakan saat pembelajaran luring, waktu inti pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Multimedia digunakan oleh pendidik dan peserta didik, tetap dalam pelaksanaan multimedia terdapat berbagai kendala yang harus diperhatikan dan ditanggulangi oleh pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan kreatif. Terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana perencanaan pembelajaran; (2) bagaimana penggunaan media dalam pelaksanaan

pembelajaran, dan (3) bagaimana hasil tulisan mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh mahasiswa asing dalam pembelajaran menulis cerita menggunakan multimedia interaktif. Data yang diperoleh bersifat naratif, menggambarkan pengalaman dan persepsi mahasiswa terkait penggunaan media tersebut. Peneliti berfungsi sebagai human instrument, di mana ia berperan sebagai penyimak, pencatat, dan penganalisis data. Penelitian dilakukan di kelas Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) pada program Darmasiswa di Universitas Islam Malang selama satu semester, dari bulan Oktober hingga Desember.

Sumber data utama adalah lima mahasiswa Darmasiswa dari Uzbekistan yang memiliki kemampuan bahasa Indonesia pada tingkat sedang. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan observasi, dengan fokus pada proses pembelajaran menulis cerita. Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran dan mendokumentasikan rencana serta hasil evaluasi tulisan mahasiswa. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, metode, dan teori untuk memastikan validitas informasi yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis kualitatif deskriptif, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan metode yang terstruktur ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pada mahasiswa asing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan hasil dan pembahasan penelitian mengenai Penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Cerita untuk Mahasiswa Asing di Universitas Islam Malang. Terdapat tiga fokus utama dalam penelitian ini: (1) perencanaan pembelajaran, yang menggunakan strategi penerapan multimedia interaktif dalam menulis cerita; (2) pelaksanaan pembelajaran, yang menggambarkan proses serta hasil penelitian pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan multimedia interaktif; dan (3) evaluasi pembelajaran, yang menilai efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa. Serta menerapkan metode ini secara efektif untuk menunjukkan peningkatan keterampilan menulis dan motivasi pembelajar.

Perencanaan Pembelajaran Menulis Cerita oleh Mahasiswa Asing

Hasil dari perencanaan pembelajaran menulis cerita dengan pemanfaatan multimedia interaktif untuk mahasiswa asing di Universitas Islam Malang disajikan dalam bagian ini. Rencana pembelajaran ini meliputi pengembangan dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dari berbagai latar belakang bahasa. Dalam proses perencanaan, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memilih materi dan metode yang sesuai, serta menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik. Peneliti akan menganalisis RPP untuk pembelajaran BIPA. Keselarasan penerapan multimedia interaktif dalam RPP yaitu sebagai metode untuk meningkatkan efektivitas

Penggunaan multimedia interaktif dipilih sebagai alat bantu untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dan membantu mereka memahami konsep penulisan cerita dengan lebih mendalam. Dalam Perencanaan pembelajaran, terdapat RPP yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran BIPA secara rinci. Terdapat bagian-bagian struktur umum dari perencanaan pelaksanaan pembelajaran BIPA. Sehingga penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat memperkuat proses belajar mengajar dan membantu mahasiswa asing dalam memahami dan menerapkan keterampilan menulis secara efektif, sesuai dengan pendapat Nuraini & Mintowati (2021) yang menyatakan bahwa multimedia dapat membantu peserta didik dalam memberikan materi yang sulit kan berubah menjadi materi yang mudah dan menyenangkan.

Gambar 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tujuan dari RPP adalah (1) membantu pengajar dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar secara sistematis; (2) mencapai kompetensi yang memastikan bahwa semua

kompetensi dasar dan indikator pencapaian dapat dicapai selama proses pembelajaran; (3) meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan struktur yang jelas untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran; (4) memfasilitasi evaluasi dengan memberikan dasar untuk menilai hasil belajar siswa.

Dalam RPP yang dirancang oleh pengajar, terdapat struktur yang harus ditulis, antara lain: (1) identifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk menentukan kompetensi dasar yang ingin dicapai dan rumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, (2) pilih materi ajar pengajar memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, (3) menentukan metode pembelajaran dengan memilih metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar, seperti diskusi, presentasi, atau praktik langsung; (4) merencanakan kegiatan pembelajaran berisi susunan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, mulai dari pendahuluan, inti, hingga penutup, serta aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif. (5) sumber belajar yang bertujuan untuk mengidentifikasi sumber belajar yang akan digunakan, seperti buku teks, artikel, video, atau bahan ajar lainnya, (6) penilaian hasil belajar bertujuan untuk menentukan bentuk penilaian yang akan digunakan untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik, baik formatif maupun sumatif.

Dalam RPP yang dibuat oleh pengajar untuk pembelajaran BIPA terdapat skenario penulisan secara rinci dan sedikit berbeda dengan modul ajar yang digunakan oleh peserta didik reguler, antara lain: *Pertama*, pengajar menuliskan identitas RPP yang berisi (1) lembaga: BIPA UNISMA; (2) kelas A; (3) tingkat B1; (4) pertemuan ke 35; (5) waktu: Senin 25 November 2024; (6) fokus keterampilan berbahasa: menulis dan berbicara; dan (7) topik: kegiatan sehari-hari. *Kedua*, pengajar menuliskan standar kompetensi yang terdiri atas empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara sesuai dengan topik yang dipilih yaitu kegiatan sehari-hari.

Ketiga, pengajar menuliskan kompetensi dasar peserta didik BIPA yang mencakup dari beberapa standar kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik BIPA. *Keempat*, pengajar menyusun tujuan pembelajaran yang terdiri atas tujuh point untuk dicapai dalam topik kegiatan sehari-hari. *Kelima*, pengajar menyusun kegiatan belajar yang terdiri atas (1) pembuka, (2) inti, (3) penutup. Dimana pengajar dalam menuliskan kegiatan pembelajaran harus dirinci kegiatan apa yang akan dilakukan dalam masing-masing kegiatan pembelajaran.

Keenam, setelah pengajar membuat kegiatan pembelajaran, maka pengajar menyusun materi, evaluasi dan tata bahasa yang nantinya akan diberikan dalam pembelajaran menulis cerita kegiatan sehari-hari. *ketujuh*, pengajar membuat umpan balik serta rubrik penilaian dan yang terakhir pengajar membuat Pekerjaan Rumah (PR) dalam kelas BIPA peserta didik harus mendapatkan PR setiap harinya untuk mengukur kemampuan yang didapatkan pada materi yang diberikan.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), pengajar harus kreatif dan komunikatif dalam menentukan metode yang akan digunakan. Dengan menerapkan berbagai metode proses pembelajaran BIPA menjadi lebih interaktif dan relevan bagi kebutuhan peserta didik. Dalam perencanaan pembelajaran BIPA dapat dibagi menjadi tiga bagian utama: pra pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, berdasarkan data yang telah ditunjukkan. *Pra pembelajaran* pada tahap pra pembelajaran, berbagai alat digunakan untuk memastikan proses belajar mengajar siap. *Kegiatan*

pembelajaran menjadi beberapa bagian penting, (1) pembuka, (2) inti, dan (3) penutup pembelajaran. *Evaluasi pembelajaran* terdiri atas (1) soal evaluasi, (2) dengan penilaian proyek, dan (3) umpan balik.

Hasil perencanaan pembelajaran menulis cerita oleh mahasiswa asing menunjukkan bahwa rencana pembelajaran menulis cerita yang menggunakan multimedia interaktif di Universitas Islam Malang telah dilaksanakan dengan baik. Semua komponen penilaian yang terdapat dalam RPP menghasilkan catatan yang positif, dengan hasil observasi dimana perencanaan pembelajaran dapat dipahami oleh pembaca serta sebagai acuan untuk keberhasilan proses pembelajaran sejalan dengan pendapat Safran Safran et al., (2023) yang menyatakan bahwa rencana pembelajaran berperan sebagai panduan dan standar bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan tujuan spesifik untuk meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa asing melalui pemanfaatan multimedia interaktif. Karena dalam pembelajaran yang dilakukan peserta didik BIPA sudah berbeda dengan peserta didik regular Hal ini sejalan dengan kajian teori yang diuraikan oleh Suyitno et al., (2018) yang menyatakan pentingnya pengembangan kompetensi dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Diharapkan bahwa penggunaan media interaktif seperti video, gambar, dan audio dapat membuat lingkungan belajar lebih dinamis dan menarik bagi siswa asing, sesuai dengan pendapat Primamukti & Farozin (2018) yang menyatakan multimedia interaktif sebagai penggunaan komputer untuk berkomunikasi antara perangkat lunak dan pengguna, yang mencakup materi sebagai video, audio, gambar, permainan, dan lainnya.

Studi menunjukkan bahwa rencana pembelajaran menulis cerita yang menggunakan media interaktif di Universitas Islam Malang telah dilaksanakan dengan baik. Semua komponen penilaian menghasilkan catatan yang positif yang menunjukkan seberapa efektif rencana tersebut dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik.

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif pada Mahasiswa Asing

Pada bagian ini menyajikan hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pada mahasiswa asing di Universitas Islam Malang. Proses pembelajaran berlangsung melalui serangkaian kegiatan yang melibatkan penggunaan media digital, seperti video dan aplikasi interaktif untuk mendukung pengajar. Observasi dilakukan untuk menilai interaksi antara pengajar dan peserta didik serta respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Observasi dilakukan dengan menggunakan panduan yang mencakup tiga aspek utama: (1) persiapan pembelajaran; (2) pelaksanaan pembelajaran ; dan (3) evaluasi pembelajaran.

Tujuan analisis ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta untuk memberikan gambaran yang lebih baik tentang pengalaman peserta didik selama proses belajar mengajar. Hasil tersebut antara lain: (1) persiapan pembelajaran adalah tahap awal yang sangat penting dalam pendidikan karena dapat mempengaruhi seberapa efektif dan efisien pembelajaran itu sendiri. Antara lain: (a) ketersediaan perangkat pembelajaran adalah salah satu aspek krusial yang harus diperhatikan oleh pengajar sebelum memulai proses belajar mengajar. (b) persiapan materi sangat penting

untuk pembelajaran, selain ketersediaan alat. Dalam temuan ini, pengajar telah menyiapkan materi yang sesuai dengan topik sesi pembelajaran.



Gambar 1: Persiapan Perangkat Multimedia yang Disiapkan Oleh Pengajar

Secara umum, pengajar mempersiapkan materi menunjukkan perhatian mereka terhadap kebutuhan peserta didik dan upaya untuk membuat belajar menyenangkan. Dengan demikian, langkah-langkah yang diambil oleh pengajar untuk kedua indikator ini, yaitu ketersediaan perangkat pembelajaran dan persiapan materi, menunjukkan komitmen mereka terhadap kualitas pendidikan dan kemampuan mereka untuk mengelola proses pembelajaran dengan baik. (2) pelaksanaan pembelajaran pada tahap ini dari proses pendidikan, pelaksanaan pembelajaran adalah saat dimana peserta didik benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran. Penemuan yang dilakukan menunjukkan betapa pentingnya tiga indikator ini. (a) penggunaan multimedia interaktif telah terbukti efektif dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran.



Gambar 2: Peserta Didik Mengerjakan Soal Dengan Audio Dengan Kode Batang yang Dipindai



Gambar 3: Peserta Didik Mengerjakan Soal Dengan Kode Batang yang Dipindai

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 dan 3, peserta didik sangat tertarik dengan konten yang disajikan oleh pengajar selama penggunaan multimedia. Kontrol visual dan auditif yang diberikan oleh multimedia, seperti audio, dapat diakses melalui kode batang yang dipindai pada perangkat masing-masing peserta didik. Ini sangat efektif dalam menjaga perhatian peserta didik. (b) interaksi antar pengajar dan peserta didik hal ini sangat penting bagi proses pembelajaran yang efektif untuk terjadi interaksi antara pengajar dan peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, observasi ini menunjukkan bahwa pemelajar cukup terlibat. Respon cepat pendidik memastikan bahwa semua peserta didik merasa terlibat dalam proses pembelajaran dan membantu mempertahankan momentum interaksi. Namun, ada juga peserta didik yang pasif selama proses pembelajaran. Mengatasi hal ini membutuhkan perhatian khusus dari pengajar.



Gambar 4: Peserta Didik Berinteraksi dengan Pengajar

Untuk menginstruksikan peserta didik yang belum memahami setiap kalimat adalah taktik yang dapat digunakan. (c) variasi metode pengajaran sangat penting. Karena pembelajaran BIPA sedikit berbeda dengan pembelajaran konvensional. Pengajar BIPA harus kreatif dan inovatif saat memilih metode. Pengajar BIPA menggunakan berbagai metode pengajaran, termasuk kelompok diskusi dan tanya-jawab, yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik bagi peserta didik BIPA, seperti yang ditunjukkan pada gambar 5 dan 6. Dalam proses pembelajaran, pendekatan interaktif digunakan. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian teori yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Ritonga (2023) menyatakan proses interaktif dan komunikatif antara guru, peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar.



Gambar 5: Pengajar Melakukan Presentasi Singkat Tentang Materi Keiatan Sehari-Hari



Gambar 6: Peserta Didik Berkelompok Untuk Berwawancara Secara Sederhana Dengan Teman Sebaya

Evaluasi pembelajaran: tahap penting dalam proses pendidikan yang disebut evaluasi pembelajaran berfungsi untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, dua indikator utama yang digunakan untuk menilai evaluasi pembelajaran adalah penilaian hasil belajar siswa dan umpan balik siswa. (a) peserta didik dapat menunjukkan tingkat pemahaman mereka tentang materi dengan metode ini. Itu juga memungkinkan mereka berinteraksi dengan teknologi yang mendukung pembelajaran. Selama penilaian ini, pengajar tetap berusaha keras untuk memastikan semua peserta didik dapat mengikuti kegiatan. Pengajar proaktif dengan mendikte dan menjelaskan instruksi secara individual kepada peserta didik yang membutuhkan bantuan tambahan.



Gambar 7: Peserta Didik Mengerjakan Evaluasi Melalui Media Padlet



Gambar 8: Peserta Didik Mengerjakan Tugas Melalui Audio Dengan Berbentuk Kode Batang

Pada gambar 4.7 menunjukkan bahwa peserta didik mengerjakan evaluasi melalui media Padlet, sebuah platform yang memungkinkan mereka bekerja sama dan berbagi hasil kerja secara interaktif. Selain itu, gambar 4.8 menunjukkan bagaimana peserta didik menyelesaikan tugas dengan memindai kode batang, yang memberikan cara yang lebih menarik untuk mendapatkan informasi dan menyelesaikan tugas. (b) Umpan balik peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai sangat penting untuk mengetahui seberapa efektif pengajarannya. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan menilai hasil belajar siswa dan umpan balik mereka menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan telah berhasil mencapai tujuan pendidikan. Kesuksesan ini menjadi sinyal penting bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pengajaran yang kreatif dan beradaptasi dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan Solikhah & Nurlina, (2024) menyatakan bahwa salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di antara strategi pembelajaran yang ada adalah media.

Berdasarkan konsep dan prinsip yang mendasari pembelajaran menulis cerita dengan media interaktif untuk siswa asing. Ini akan membahas dasar teori pembelajaran bahasa, karakteristik siswa asing, dan peran teknologi dalam pendidikan. Dengan memahami teori-teori ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya pendekatan kreatif dalam pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan bagaimana media interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Sejalan dengan pendapat Maharany et al., (2021) menyatakan bahwa Pengajaran BIPA merupakan sebuah aktivitas yang sistemis, sistematis, dan terencana. Dengan menggunakan aplikasi berbasis multimedia, siswa meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap struktur naratif dengan membuat cerita mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Wiana (2018) menyatakan bahwa multimedia dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, dimana memungkinkan mereka untuk memilih apa yang ingin mereka lakukan.

Evaluasi Pembelajaran Menulis Cerita dengan Menggunakan Multimedia Interaktif oleh Mahasiswa Asing

Pada bagian menyajikan evaluasi pembelajaran yang dilakukan terhadap pengajaran dalam proses pembelajaran menulis cerita menggunakan multimedia interaktif di Universitas Islam Malang. Pengajar menggunakan metode penilaian dengan melakukan observasi berupa rubrik penilaian, serta melakukan tes yang berupa unjuk kerja. Dalam proses ini, pengajar juga menggunakan instrumen observasi berupa panduan observasi. Selain itu, ketika tes pengajar menggunakan soal tes yang relevan, sehingga terdapat keselarasan antara metode dan instrumen yang digunakan oleh pengajar dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Tujuan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa asing beradaptasi dengan penggunaan media dan seberapa terlibat mereka dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Widyawati et al. (2024), yang menekankan pentingnya peran guru dalam mendampingi siswa untuk membuat lingkungan belajar yang baik.

Terdapat lima aspek penilaian yang dibahas pada instrumen tersebut yaitu, (1) nilai pengajar, (2) media yang dipilih sesuai dengan materi, (3) media yang dipilih sesuai dengan SNP, (4) aspek penggunaan media di kelas, dan (5) aspek media yang digunakan untuk evaluasi. Nilai pengajar pada aspek persiapan pembuatan multimedia adalah 4, yang menunjukkan bahwa pengajar telah melakukan persiapan dengan baik dan terstruktur. Media yang dipilih sesuai dengan materi dengan nilai 4, pengajar berhasil memilih media yang relevan dan mendukung tujuan pembelajaran, meskipun masih ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kesesuaian.

Media yang dipilih sesuai dengan SNP dengan nilai yang diberikan untuk media yang dipilih adalah 3, menunjukkan bahwa media yang digunakan berada pada tingkat moderat. Media tersebut sesuai dengan materi pembelajaran, namun masih terdapat beberapa elemen yang perlu diperbaiki. Aspek penggunaan media di kelas mendapatkan nilai 4, menandakan bahwa penerapan media dalam proses pembelajaran sangat efektif dan memiliki dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik. Media yang digunakan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar.

Pada aspek media yang digunakan untuk evaluasi, nilai yang diberikan adalah 4, yang menunjukkan bahwa media tersebut relevan dan mendukung penilaian hasil belajar peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengajar telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik menggunakan multimedia interaktif. Dengan semua aspek penilaian meraih nilai rata-rata 4 hal ini, menunjukkan bahwa pengajaran tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

Selain instrumen observasi yang dilakukan pengajar. Terdapat juga instrumen observasi hasil aspek menulis peserta didik BIPA. Terdapat lima aspek yang dijelaskan yaitu, (1) pemahaman struktur teks, (2) aspek penggunaan kosakata, (3) kejelasan ide, (4) kesesuaian tema, dan (5) tata bahasa dan ejaan. Setelah melakukan tes, hasil evaluasi peserta didik diukur melalui pedoman penilaian berupa rubrik penilaian yang menghasilkan tes sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Tes Peserta Didik

NILAI OBSERVASI PESERTA DIDIK BIPA

NO.	Nama	Dialog 1	Dialog 2	Monolog	Rata-rata
1	Az	76	100	68	81.33333333
2	Sz	83.5	87.5	100	90.33333333
3	Mb	66	100	100	88.66666667
4	Mj	80	99.75	100	93.25
5	Sa	88.5	95.75	51	78.41666667

Tabel 2 Hasil Kegiatan Menulis

NILAI OBSERVASI MENULIS CERITA				
NO.	Nama	Menulis 1	Menulis 2	Rata-Rata
1	Az	86	96	96
2	Sz	88	92	92
3	Mb	94	92	94
4	Mj	92	88	92
5	Sa	92	98	98

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan terhadap pengajaran menulis cerita menggunakan multimedia interaktif di Universitas Islam Malang menunjukkan hasil yang cukup menggembirakan. Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1 dan Tabel 2 dapat dilihat bahwa peserta didik BIPA menunjukkan capaian yang signifikan dalam berbagai aspek penilaian. Hasil evaluasi pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan media interaktif di Universitas Islam Malang menunjukkan kemajuan dalam pemahaman peserta didik. Nilai rata-rata untuk aspek pengajaran adalah 4, yang menunjukkan persiapan yang baik dan penggunaan media yang relevan terhadap evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Idrus, (2019) yang menyatakan bahwa hasil belajar atau biasanya disebut dengan evaluasi merupakan proses pembelajaran yang sangat penting guna untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami bahan ajar.

Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur seberapa baik metode yang digunakan, tetapi juga berfungsi sebagai dasar untuk membangun strategi pengajaran yang lebih baik di masa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusfriyanti & Rondli, (2023) yang menyatakan bahwa pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan mengenai implementasi multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pada mahasiswa asing di Universitas Islam Malang. Pertama, perencanaan pembelajaran menulis cerita telah dirancang dengan hati-hati dengan mempertimbangkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat untuk memenuhi kebutuhan pemelajar asing yang beragam secara bahasa dan budaya. Mengingat pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan responsif, penggunaan media interaktif dipilih sebagai metode utama untuk mendukung proses belajar dalam perencanaan ini. Pemelajar BIPA tentu saja berbeda dengan pemelajar reguler lainnya, sehingga perancangan yang dibuat oleh pengajar sedikit berbeda, mulai dari materi, metode, dan cara pengajaran yang harus disesuaikan dengan latar belakang sosial, budaya, dan lingkungan peserta didik.

Kedua, pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terbukti meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Saat berinteraksi dengan media interaktif seperti video, gambar, dan kuis selama proses belajar, peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan. Teknologi ini juga membantu peserta didik memahami struktur penulisan dengan lebih baik dan memberi mereka kesempatan untuk berkreasi dalam menulis cerita. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mampu menulis dengan baik tetapi juga memiliki kepercayaan diri yang lebih besar dalam menggunakan bahasa Indonesia. Ketiga, evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa pemelajar asing memperbaiki keterampilan menulis mereka setelah belajar dengan media interaktif. Metode evaluasi seperti observasi dan tes tertulis memberikan gambaran yang jelas tentang kemajuan kemampuan menulis siswa, meskipun ada beberapa kendala yang perlu diminimalisir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Dr. Sri Wahyuni, M. Pd. Dan Frida Siswiyanti, S.Pd. M.Pd. selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Asteria, P. V. (2019). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Kelas Multi-Level Bipa. *Kode: Jurnal Bahasa*, 8(2), 1–17.
- Ayuwaningsih, W., Rita, R., & Safina, N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat Berbasis Literasi Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(1), 42–47.
<https://doi.org/10.57251/sin.v4i1.1214>
- Dewi, R. P. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring Dalam Keterampilan Menulis Cerita Pada Peserta Didik Kelas III Sdn 3 Merak Batin Natar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Grimm, D. (2024). Multimedia--Interactive. *Science*, 305(5692), 1906–1906.
<https://doi.org/10.1126/science.305.5692.1906b>
- L. Idrus. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Maharany, E. R., Laksono, P. T., & Basori, B. (2021). Teaching Bipa: Conditions, Opportunities, and Challenges During the Pandemic. *SeBaSa*, 4(2), 58–72.
<https://doi.org/10.29408/sbs.v4i2.3856>

- Murniatie, I. U., & Busri, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Terampil Menulis Berbasis Project Based Learning Mahasiswa PBSI Universitas Islam Malang. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 33. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.482>
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad, I*, 185–195.
- Nuraini, D., & Mintowati, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Sman 3 Ponorogo. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 7(1), 19–35. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/38808>
- Pratiwi, C. P., & Rohmanurmeta, F. M. (2019). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Menulis Siswa Kelas 6 Sd. ... *Seminar Nasional Hasil ...*, 145–150. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/download/780/752>
- Primamukti, A. D., & Farozin, M. (2018). Utilization of interactive multimedia to improve learning interest and learning achievement of child. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 111–117. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i2.19183>
- Ritonga, M. F. (2023). Implementasi multimedia interaktif pada pembelajaran akidah akhlak kelas vii di mts negeri 5 kota jambi skripsi.
- Rokhmawati, Mahmawati, D., & Kurnia, devi yusandari. (2024). Perencanaan Pembelajaran Ips Meningkatkan Mutu Pendidikan. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(2). <https://doi.org/10.61721/pendis.v3i2.389>
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90>
- Safran Safran, Balqis, A., Sitorus, P. A., Wibowo, S. P., & Bahri, N. H. (2023). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Mengajar Guru. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 141–148. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.574>
- Solikhah, A. A., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran BIPA: Sebuah Kajian Literatur. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 63. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.20746>
- Suyitno, I., Susanto, G., Kamal, M., & Fawzi, A. (2018). Cognitive Learning Strategy of BIPA Students in Learning the Indonesian Language Imam Suyitno , Gatut Susanto , Musthofa Kamal , and Ary Fawzi State University of Malang , Indonesia. *IAFOR Journal of Language*, 3(2), 175–190. <https://doi.org/10.22492/ijll.3.2.08>
- Wiana, W. (2018). Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012024>
- Wahyuni, S. (2014). Pengembangan Interactive E-Book Bidang Asesmen Bahasa Untuk Mengembangkan Kompetensi Dan Kemandirian Mahasiswa Program Pendidikan Bahasa. *Litera*, 13(1), 128–139. <https://doi.org/10.21831/ltr.v13i1.1908>
- Widyawati, N., Yuniartanti, R., Rochimmatussaadah, Fahrizal, L. S., Utomo, asep purwo Y., Isnarto, & Sutrisnadi, K. (2024). Implementasi Media Flipbook dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen di Kelas XI SMA Negeri 16 Semarang. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(5), 79–87. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i5.1185>