

IMPLEMENTASI BAHAN AJAR BUKU BIPA 1 SAHABATKU INDONESIA BERBASIS MEDIA DIGITAL INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* PADA SISWA *SAENGTHAM WITTAYA FOUNDATION*.

Reza Imtiyazul Fikri¹, Prayitno Tri Laksono², Elva Riezky Maharani³

(Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: 22201071039@unisma.ac.id¹, Prayitno27@unisma.ac.id², Elvmaharany@gmail.com³

Abstrack: Perkembangan teknologi digital mendorong pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) untuk mengintegrasikan media interaktif yang mampu mendukung efektivitas proses pembelajaran, khususnya pada tingkat pemula yang masih membutuhkan bantuan visual dan audio dalam memahami materi komunikatif dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media digital interaktif berbasis Articulate Storyline dalam pembelajaran BIPA di Thailand dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui teknik observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi, kemandirian dalam mengoperasikan media, serta kemampuan pemelajar dalam menyusun dan mempraktikkan dialog pengenalan diri secara lebih tepat dan lancar setelah penggunaan media digital interaktif. Selain itu, pembelajaran juga memperlihatkan peningkatan partisipasi dan motivasi belajar selama proses berlangsung. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif berbasis Articulate Storyline efektif digunakan dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula karena mampu menyajikan materi secara sistematis dan mendukung keterlibatan aktif pemelajar dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: media digital interaktif, Articulate Storyline, pembelajaran BIPA.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan cukup signifikan terhadap sistem pembelajaran, proses pembelajaran tidak lagi bergantung terhadap metode konvensional seperti ceramah dan latihan menulis. Menurut Rais dkk (2024), integrasi teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi, efektivitas, dan interaktivitas pembelajaran. Pada era digital guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam beradaptasi terhadap perkembangan teknologi, serta membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan secara mandiri. Menurut Rahayu dkk (2022) inovasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan bagi seluruh tenaga pendidik untuk menjaga kegiatan belajar tetap relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik abad ke 21.

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan efek positif, juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Nafia & Nurhamidah (2024) menunjukkan bahwa keberadaan media digital interaktif membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Media digital interaktif memiliki keunggulan daripada media konvensional selain keterbaruan dengan kondisi saat ini, media digital interaktif membantu siswa untuk menggali pemahaman secara lebih mendalam. Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi suatu pendekatan yang sangat potensial untuk digunakan.

Saat ini perkembangan bahasa Indonesia tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi sarana diplomasi budaya Indonesia di berbagai negara. Salah satu negara bagian Asia

Tenggara yang mendukung penuh terhadap perkembangan bahasa Indonesia adalah Tailan. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2024), tercatat lebih dari tiga puluh lembaga yang sudah menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia, mulai dari kelas menengah hingga perguruan tinggi. Kehadiran bahasa Indonesia di Tailan juga memiliki nilai strategis terhadap penguatan kerja sama pendidikan, budaya dan hubungan bilateral Indonesia-Tailan melalui program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) merupakan program yang ditetapkan pemerintah Indonesia sejak tahun 1975 agar Warga Negara Asing mampu menguasai dan berkomunikasi dengan bahasa Indonesia sesuai konteks, tidak hanya berpacu pada penguasaan bahasa, program BIPA juga memiliki tujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai sosial, budaya, dan karakter bangsa Indonesia. Perkembangan yang begitu pesat menginisiasi pemerintah menetapkan Kurikulum Satuan Indonesia di Luar Negeri (SKL) sebagai pedoman resmi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Universitas Islam Malang (UNISMA) merupakan salah satu perguruan tinggi yang aktif mendukung perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia di luar negeri melalui program PPL-KKN Internasional. Di tahun 2025 UNISMA memperluas kerja sama dengan *Saengtham Wittaya Foundation*, lembaga pendidikan di Provinsi Trang, Tailan Selatan. Sekolah ini merupakan mitra baru yang belum memiliki kurikulum, bahan ajar, maupun media pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga membuka peluang besar untuk menghadirkan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar.

Guna mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut, salah satu bahan ajar yang dapat dijadikan rujukan adalah Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia* yang disusun secara komunikatif dan kontekstual untuk pemelajar tingkat pemula; dengan fokus materi pada topik dasar seperti salam, sapaan, dan pengenalan yang dinilai relevan dengan kebutuhan komunikasi awal pemelajar BIPA. Agar penyampaian materi lebih menarik dan mudah dipahami, bahan ajar tersebut dapat disajikan melalui media digital interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, yang memadukan unsur visual, audio, serta aktivitas interaktif sehingga diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih efektif bagi pemelajar BIPA di Tailan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi bahan ajar Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia* berbasis media digital interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran BIPA di Saengtham Wittaya Foundation. Fokus penelitian ini adalah proses perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta hasil pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dinarasikan secara deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan jenis pendekatan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh objek penelitian, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Sebagaimana menurut Sugiyono (2019), dalam penelitian kualitatif peneliti berfungsi sebagai instrumen kunci yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi bahan ajar *Sahabatku Indonesia* berbasis media digital interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Fokus penelitian meliputi tiga aspek, yaitu (1)

perencanaan pembelajaran BIPA menggunakan media digital interaktif Articulate Storyline, (2) pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan bahan ajar *Sahabatku Indonesia* berbasis Articulate Storyline, dan (3) hasil pembelajaran setelah penggunaan media tersebut.

Penelitian dilaksanakan di Saengtham Wittaya Foundation dengan subjek penelitian berupa 15 siswa BIPA tingkat pemula dan seorang pengajar BIPA. Penelitian dilakukan selama 2 pertemuan (80 menit per pertemuan) sejak tanggal 5 November – 10 Januari 2026. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh dari siswa dan pengajar BIPA, serta data sekunder berupa dokumen pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar *Sahabatku Indonesia*, serta dokumen pendukung lainnya seperti buku dan/atau hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan penggunaan media *Articulate Storyline* di kelas. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan respons pengajar serta siswa terhadap penggunaan media tersebut. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, tampilan media, serta hasil pekerjaan siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan triangulasi teori untuk memastikan data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Implementasi bahan ajar Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia* berbasis media digital interaktif Articulate Storyline di Saengtham Wittaya Foundation memperlihatkan dinamika pembelajaran yang tidak dapat dilepaskan dari karakteristik pemelajar, konteks sosiokultural, serta keputusan pedagogis yang diambil pengajar. Proses pembelajaran dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan penerapan media digital sebagai alat bantu, melainkan memperlihatkan keterkaitan yang erat antara analisis kebutuhan, desain pembelajaran, praktik di kelas, dan capaian hasil belajar. Oleh karena itu, pembahasan temuan tidak dipisahkan secara mekanis antara tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, melainkan dipahami sebagai satu rangkaian implementasi yang saling memengaruhi dan membentuk kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar sangat ditentukan oleh ketepatan analisis kebutuhan pada tahap awal, konsistensi penerapan strategi dalam pelaksanaan, serta kesesuaian bentuk penilaian dengan karakteristik pemelajar BIPA tingkat pemula. Integrasi media digital interaktif menjadi variabel penting yang menjembatani ketiga aspek tersebut karena media tidak hanya memediasi penyampaian materi, tetapi juga membentuk pola interaksi belajar dan cara siswa membangun pemahaman. Berdasarkan kerangka tersebut, pembahasan berikut diuraikan ke dalam tiga fokus utama, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil penilaian pembelajaran.

Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan Bahan Ajar BIPA 1 Sahabatku Indonesia berbasis media digital interaktif Articulate Storyline

Tahap perencanaan pembelajaran diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada materi Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia*. Materi difokuskan pada kompetensi komunikasi dasar seperti salam, sapaan, dan pengenalan diri. Perencanaan juga mencakup penyesuaian materi ke dalam format media digital interaktif berbasis Articulate Storyline. Perancangan media dilakukan dengan memadukan teks, gambar ilustratif, audio pelafalan, dan latihan interaktif dalam satu kesatuan desain pembelajaran. Media digital interaktif dirancang agar tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui fitur kuis dan navigasi responsif. Konsep ini sesuai dengan pemahaman media pembelajaran digital interaktif yang menekankan integrasi berbagai unsur multimedia untuk mendukung pembelajaran yang lebih komunikatif (Sijabat dkk 2024). Pendekatan multimodal yang digunakan dalam desain media juga selaras dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Mayer 2009). Perencanaan yang berbasis teori ini menunjukkan bahwa pengembangan media dilakukan secara konseptual dan bukan sekadar inovasi teknis.

Perencanaan pembelajaran diawali dengan analisis mendalam terhadap karakteristik pemelajar BIPA 1 di Saengtham Wittaya Foundation, yang belum memiliki pengalaman formal dalam mempelajari Bahasa Indonesia dan menunjukkan keterbatasan pada penguasaan kosakata dasar, pembentukan kalimat sederhana, serta keberanian menggunakan bahasa secara lisan. Kondisi tersebut tidak hanya memperlihatkan kesenjangan kompetensi linguistik, tetapi juga merefleksikan perbedaan sistem bahasa antara bahasa Thailand yang bersifat tonal dan isolatif dengan Bahasa Indonesia yang non-tonal dan aglutinatif sebagaimana dijelaskan Khamdi dkk. (2024), sehingga kebutuhan pembelajaran pada tahap awal lebih menekankan pada pembentukan fondasi fonologis dan leksikal yang kuat sebelum siswa diarahkan pada struktur yang lebih kompleks.

Analisis karakteristik pemelajar juga mengungkap kecenderungan psikologis berupa sikap pasif dan kehati-hatian yang tinggi ketika diminta berbicara menggunakan bahasa asing, suatu pola perilaku belajar yang berkaitan dengan budaya akademik di Thailand yang menempatkan keharmonisan kelas dan penghormatan terhadap guru sebagai nilai utama sebagaimana diuraikan. Situasi ini mendorong perancangan pembelajaran yang tidak hanya mempertimbangkan aspek linguistik, tetapi juga menciptakan ruang belajar yang aman secara emosional sehingga siswa dapat berlatih tanpa rasa takut melakukan kesalahan di hadapan teman sebaya.

Paparan awal siswa terhadap lagu-lagu berbahasa Indonesia yang hanya dipahami secara fonologis tanpa pemaknaan semantis menjadi temuan penting yang memengaruhi arah perencanaan materi, karena kondisi tersebut menunjukkan adanya potensi pengenalan bunyi yang belum terhubung dengan makna secara konseptual. Berdasarkan temuan tersebut, materi salam, sapaan, dan pengenalan dari Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia* dipilih sebagai fokus pembelajaran karena materi ini relevan dengan kebutuhan komunikasi dasar dan selaras dengan

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA 1 yang menekankan penggunaan ungkapan fungsional dalam interaksi sosial sederhana sebagaimana dijelaskan (Laksono, 2020).

Integrasi media digital interaktif Articulate Storyline dalam rancangan pembelajaran memperlihatkan upaya sistematis untuk menghubungkan bunyi, bentuk, dan makna melalui penyajian teks, ilustrasi visual, serta audio pelafalan secara simultan, suatu pendekatan yang sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan efektivitas pemrosesan informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan (Mayer, 2002). Penyusunan alur materi, latihan interaktif, serta penyediaan umpan balik dalam media menunjukkan bahwa perencanaan tidak berhenti pada pemilihan konten, melainkan mencakup perancangan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahaman secara bertahap melalui interaksi langsung dengan materi.

Keterpaduan antara analisis kebutuhan, pemilihan materi komunikatif, dan pemanfaatan media digital menunjukkan bahwa proses perencanaan dalam penelitian ini bersifat adaptif terhadap konteks pemelajar BIPA Thailand dan tetap berada dalam kerangka kurikulum SKL BIPA, sehingga keputusan pedagogis yang diambil tidak hanya memiliki landasan teoretis, tetapi juga relevansi praktis terhadap kondisi nyata di kelas.

Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan Mengimplementasikan Bahan Ajar Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia Berbasis Media Digital Interaktif Articulate Storyline

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif membentuk struktur penyampaian materi yang lebih sistematis dan terkontrol sehingga setiap tahapan pembelajaran berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Menurut Jupriyanto & Turahmat (2018) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan yang mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar melalui integrasi unsur visual dan audio secara terarah. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa penyajian materi dalam bentuk slide yang terorganisasi tidak hanya mempermudah guru dalam mengelola alur pembelajaran, tetapi juga membantu pemelajar memahami materi secara bertahap dan tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada pertemuan pertama, proses adaptasi terhadap media memperlihatkan bahwa pemelajar masih menyesuaikan diri dengan karakteristik tampilan interaktif serta instruksi berbasis layar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Menurut Sijabat dkk (2024) pembelajaran berbasis komputer memerlukan tahap pengenalan sistem navigasi agar pemelajar mampu berinteraksi secara optimal dengan perangkat pembelajaran yang digunakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media tidak muncul secara instan, melainkan melalui proses pembiasaan yang memungkinkan pemelajar memahami pola interaksi digital secara bertahap.

Pertemuan kedua memperlihatkan peningkatan kemandirian pemelajar dalam mengoperasikan media serta memahami instruksi latihan tanpa memerlukan bimbingan intensif dari guru. Menurut Mayer (2002) prinsip pembelajaran multimedia menyatakan bahwa integrasi kata dan gambar membantu pemelajar membangun representasi mental yang lebih kuat dalam memproses informasi. Hal ini terlihat ketika pemelajar mampu menghubungkan

teks, suara pelafalan, dan konteks visual untuk menyusun kalimat perkenalan diri secara lebih tepat dan lancar dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Selain peningkatan pada aspek kognitif, pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan perkembangan pada aspek afektif berupa meningkatnya minat, perhatian, dan partisipasi pemelajar selama kegiatan berlangsung. Menurut Hakim dkk (2024) media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan motivasi belajar karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton. Perubahan tersebut tampak dari meningkatnya keberanian pemelajar untuk menjawab pertanyaan secara sukarela dan mempraktikkan dialog di depan kelas dengan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi.

Penggunaan kuis interaktif dengan sistem umpan balik otomatis memberikan pengalaman evaluasi yang bersifat langsung, responsif, dan berorientasi pada perbaikan kesalahan. Menurut Salsabila (2022) pembelajaran berbasis komputer memungkinkan pemberian umpan balik secara cepat sehingga pemelajar dapat segera mengidentifikasi kekeliruan dan melakukan revisi terhadap pemahamannya. Proses ini memperkuat pembelajaran melalui pengulangan yang terarah pada bagian materi yang belum dikuasai sehingga pemahaman berkembang secara lebih terstruktur.

Pelaksanaan pembelajaran juga memperlihatkan bahwa kombinasi unsur visual dan audio membantu pemelajar mengingat kosakata serta pola kalimat secara lebih efektif dibandingkan penyajian berbasis teks tunggal. Mayer (2009) prinsip dual channel dalam teori multimedia menjelaskan bahwa informasi yang disajikan melalui saluran visual dan verbal secara simultan dapat meningkatkan retensi serta memperkuat proses integrasi pengetahuan dalam memori jangka panjang. Temuan tersebut terlihat ketika pemelajar mampu mengidentifikasi dan menggunakan ungkapan yang tepat dalam konteks dialog tanpa harus membuka kembali materi, yang menunjukkan terjadinya penguatan representasi mental terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia berbasis media digital interaktif Articulate Storyline

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar pemelajar setelah penggunaan media digital interaktif berbasis Articulate Storyline dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula. Pada pertemuan pertama, rata-rata nilai pemelajar berada pada angka 72 dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 80 sehingga sebagian pemelajar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Capaian tersebut menunjukkan bahwa pemelajar masih berada pada tahap awal penguasaan kompetensi komunikatif dasar, khususnya dalam penggunaan ungkapan salam dan perkenalan diri sesuai konteks.

Pada pertemuan kedua, rata-rata nilai meningkat menjadi 86 dengan skor terendah 78 dan skor tertinggi 95 sehingga seluruh pemelajar mencapai kategori tuntas. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam pemahaman konsep dan kemampuan aplikatif pemelajar setelah proses adaptasi terhadap media berlangsung secara optimal. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Sijabat dkk (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selain peningkatan nilai kuantitatif, hasil penelitian juga menunjukkan perkembangan pada aspek performatif dalam praktik berbicara. Pemelajar mampu menyusun kalimat pengenalan diri dengan struktur yang lebih tepat, pelafalan yang lebih jelas, dan kelancaran yang meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Menurut Nafia & Nurhamidah (2024) media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan partisipasi aktif sekaligus memperkuat pemahaman materi melalui aktivitas interaktif yang terstruktur.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pemelajar menjadi lebih responsif terhadap instruksi serta lebih cepat dalam menyelesaikan latihan berbasis kuis interaktif. Pemberian umpan balik otomatis dalam media membantu pemelajar mengidentifikasi kesalahan secara langsung dan memperbaiki jawabannya pada kesempatan berikutnya. Kondisi ini selaras dengan pendapat Setiyowati dkk (2004) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer memungkinkan proses evaluasi berlangsung secara cepat dan memberikan penguatan belajar yang lebih efektif.

Dari aspek retensi materi, pemelajar mampu mengingat kosakata dan pola kalimat tanpa harus melihat kembali materi pada akhir pembelajaran. Menurut Mayer (2009) integrasi unsur visual dan verbal dalam pembelajaran multimedia memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan audio berkontribusi terhadap peningkatan daya ingat serta ketepatan penggunaan ungkapan dalam konteks komunikasi sederhana.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan skor evaluasi, tetapi juga memperbaiki kualitas interaksi belajar serta kemandirian pemelajar. Menurut Wiji Putra dkk (2024) media pembelajaran interaktif berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan aktif peserta didik. Peningkatan nilai, perubahan perilaku belajar, dan perkembangan kemampuan berbicara menunjukkan bahwa media digital berbasis *Articulate Storyline* efektif digunakan dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 15 pemelajar BIPA tingkat A1 di Saengtham Wittaya Foundation, pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengimplementasikan bahan ajar *Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia* berbasis media digital interaktif *Articulate Storyline* dapat dilaksanakan secara kontekstual sesuai dengan karakteristik pemelajar. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Pada pertemuan pertama unit salam dan sapaan, pemelajar menunjukkan ketertarikan, namun sebagian masih menyesuaikan diri dengan penggunaan media sehingga membutuhkan pendampingan insentif oleh pengajar. Pada pertemuan kedua unit pengenalan, pemelajar mulai aktif mengeksplorasi media, mengulang materi secara mandiri, serta menjawab kuis tanpa selalu menunggu instruksi dari pengajar. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif *Articulate Storyline* membantu pemelajar dalam memahami materi

secara visual dan auditori. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran memerlukan penyesuaian tempo dan pengulangan materi sesuai dengan kemampuan pemelajar.

Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar pemelajar mampu mencapai ketuntasan belajar dan memahami materi salam, sapaan, serta pengenalan melalui berbagai bentuk evaluasi. Penguasaan keterampilan berbahasa juga terlihat pada kemampuan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara secara sederhana. Selain itu, pemelajar dan pengajar memberikan respon positif bahwa media dapat sangat mendukung proses pembelajaran. Sehingga secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi bahan ajar Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia berbasis media digital interaktif *Articulate Storyline* mampu mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing pada pemelajar tingkat A1.

Peneliti menyadari terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, seperti penggunaan media memiliki ketergantungan pada perangkat digital dan internet serta pada proses awal pembelajaran diperlukan pendampingan dari pengajar. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) bagi pengajar, diharapkan dapat memberikan pendampingan dalam penggunaan media digital interaktif serta memfasilitasi lebih banyak kesempatan praktik berbicara agar pemelajar dapat menggunakan bahasa Indonesia dalam konteks komunikasi sederhana; (2) bagi lembaga atau sekolah disarankan terus mendukung pembelajaran BIPA berbasis teknologi dengan menyediakan sarana pembelajaran digital yang memadai; (3) bagi pengembangan media pembelajaran, disarankan menambahkan latihan pengulangan kosakata, aktivitas menyimak bertahap, serta menggunakan instruksi yang sederhana dan jelas agar mudah digunakan oleh pemelajar pemula; (4) bagi pengembangan pembelajaran BIPA, disarankan merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan berkelanjutan agar pemelajar dapat menggunakan bahasa Indonesia dalam situasi komunikasi nyata; dan (5) bagi peneliti selanjutnya, disarankan melakukan penelitian dengan durasi yang lebih panjang dan memperluas konteks penelitian pada tingkat kemampuan BIPA yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, dosen penguji, serta seluruh dosen di program studi PBSI FKIP UNISMA atas bimbingan dan arahan yang diberikan. Secara khusus, penulis berterima kasih kepada Saengtham Wittaya Foundation selaku mitra PPL-KKN Internasional sekaligus tempat dilakukannya penelitian

DAFTAR RUJUKAN

- Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya, & Al Fajri, T. A. (2018). Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5>
- Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). *Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo*.

- Jupriyanto, J., & Turahmat, T. (2018). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 119. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.119-128>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Jumlah pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) – 2024* [Dataset]. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Diakses dari <https://data.kemendikdasmen.go.id/dataset/p/prioritas-data-1/jumlah-pemelajar-bahasa-indonesia-bagi-penutur-asing-bipa-2024>
- Laksono, P. T. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Bipa Darmasiswa Pada Pembelajaran Tingkat Mahir Rendah. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 26(2), 106–119. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v26i2.797>
- Mayer, R. E. (2009). *TABLE I DEFINITIONS OF KEY TERMS Term Definition Example*.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6)
- Nafia, J. Z., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Hortatori : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 78–87. <https://doi.org/10.30998/jh.v8i1.2725>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Setiyowati, I. P., Werdiningsih, D. H. D., Pd, M., Wicaksono, H., Pd, S., & Pd, M. (2024). *Penggunaan Media Poster Dalam Pembelajaran Bipa Level 1 Pada Siswa Eakkapapsasanawich School Thailand*.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- S. Salsabila, D. Sundawa, & A. Dahliyana. 2022. Pengaruh Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(2), 70–79. <https://doi.org/10.23887/pips.v6i2.1135>
- Wiji Putra, syahrul R., Badrih, M., & Maharany, E. R. (2024). Penggunaan Media Edukraf Dalam Pembelajaran Bipa Tingkat Pemula Siswa Bankhaofark School Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, vol 20, no. 23. Retrieved <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/29285>

