

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

SKRIPSI

OLEH:

REZA IMTIYAZUL FIKRI

222.01.07.1.039



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA
FEBRUARI 2026**

ABSTRAK

Fikri, Reza Imtiyazul. 2026. *Implementasi Bahan Ajar Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia Berbasis Media Digital Interaktif Articulate Storyline pada Siswa Saengtham Wittaya Foundation*, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing (I): Prayitno Tri Laksono, S.Pd., M.Pd; Pembimbing (II): Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: BIPA, Articulate Storyline, Media Digital Interaktif, Pembelajaran Bahasa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat pemula memerlukan media yang mampu membantu pemelajar memahami kosakata, pelafalan, dan struktur kalimat secara bertahap. Penyajian materi yang hanya bersifat tekstual sering kali belum mampu mendukung keterlibatan belajar secara optimal. Media digital interaktif berbasis Articulate Storyline menghadirkan integrasi teks, gambar, audio, serta latihan berbentuk kuis yang memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih variatif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran BIPA tingkat pemula menggunakan Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia* berbasis Articulate Storyline pada siswa Saengtham Wittaya Foundation, Thailand.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa BIPA tingkat pemula di Saengtham Wittaya Foundation. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan SKL BIPA tingkat pemula dengan penyesuaian materi ke dalam format digital interaktif. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui penyajian materi berbasis visual dan audio, latihan pemahaman, serta kuis interaktif. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan respons siswa dan hasil latihan. Implementasi media menunjukkan peningkatan keterlibatan, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa Articulate Storyline efektif mendukung pembelajaran BIPA tingkat pemula secara lebih interaktif dan sistematis.

ABSTRACT

Fikri, Reza Imtiyazul. 2026. Implementasi Bahan Ajar Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia Berbasis Media Digital Interaktif Articulate Storyline pada Siswa Saengtham Wittaya Foundation, *Study Program of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Malang. Primary Supervisor (I): Prayitno Tri Laksono, S.Pd., M.Pd; Second Thesis Supervisor (II): Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.*

Keywords: *BIPA, Articulate Storyline, Interactive Digital Media, Language Learning.*

Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) learning at the beginner level requires instructional media that support learners in understanding vocabulary, pronunciation, and basic sentence structures gradually. Text-based material presentation often does not fully facilitate active engagement in the learning process. Interactive digital media based on Articulate Storyline provide an alternative through the integration of text, images, audio, and quiz-based exercises, allowing learning activities to become more varied and structured. This study aims to describe the planning, implementation, and outcomes of beginner-level BIPA instruction using BIPA 1 Sahabatku Indonesia supported by Articulate Storyline at Saengtham Wittaya Foundation, Thailand.

This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects were beginner-level BIPA students at Saengtham Wittaya Foundation. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation.

The findings indicate that lesson planning was developed based on beginner-level BIPA competency standards with instructional materials adapted into an interactive digital format. The implementation involved visual and audio presentations, comprehension exercises, and interactive quizzes. Evaluation was conducted through observation of student responses and analysis of exercise results. The use of Articulate Storyline increased student engagement, focus, and understanding of the learning materials. concludes that Articulate Storyline effectively supports beginner-level BIPA instruction in a more interactive and systematic manner.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjadi landasan konseptual menjelaskan konteks penelitian secara menyeluruh supaya pembaca memahami latar belakang, urgensi, serta tujuan dilaksanakannya penelitian ini, fokus penelitian ini adalah Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dalam penggunaan media ajar digital interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Pada bagian ini dibahas secara sistematis mengenai (1) konteks penelitian (2) fokus penelitian (3) tujuan penelitian, 4) kegunaan penelitian, dan (5) penegasan penelitian. Keseluruhan bagian ini disusun untuk memberikan dasar yang kuat dalam memahami arah penelitian dan relevansinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di ranah internasional.

1.1 Konteks Penelitian

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. Sistem pembelajaran mulai berkembang dengan memanfaatkan media digital yang lebih inovatif berbasis teknologi. 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.

Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menjadi inovasi paling berkembang pesat dan menjadi pembelajaran *mainstream* pada abad ke-21. Media pembelajaran digital interaktif memberikan pengalaman yang lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Lestari dkk (2024) media digital interaktif merupakan sarana pembelajaran yang menggabungkan unsur teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu kesatuan utuh sehingga mendukung pembelajaran multimodal. Media digital interaktif menggabungkan unsur teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu kesatuan utuh sehingga dapat menunjang sistem pembelajaran bergaya visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan dalam satu modul pembelajaran.

Menurut Mayer (2002) dalam buku *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pembelajaran lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui proses visual dan auditori secara simultan. Penyajian materi melalui gambar, teks, serta audio membantu pemelajar membangun pemahaman terhadap konsep yang dipelajari melalui lebih dari satu saluran indera. Penggunaan visual dan auditori menciptakan suasana belajar lebih menarik serta mengurangi kesan pembelajaran monoton pada karakteristik pemelajar masa kini.

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. Menurut Seprie (2024) kemudahan akses informasi, tingkat interaktivitas, serta pemaparan materi berdasarkan keperluan siswa, merupakan aspek keunggulan dari media digital interaktif. Integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi suatu pendekatan yang sangat potensial untuk digunakan.

Selain berdampak pada sistem pendidikan dalam negeri, perkembangan teknologi juga memengaruhi penyebaran bahasa Indonesia pada kancan internasional. Perkembangan bahasa Indonesia tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi bahasa Indonesia 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 melalui program Darmasiswa RI. BIPA merupakan pembelajaran bahasa Indonesia untuk Warga Negara Asing secara komunikatif dan kontekstual, tidak hanya berpacu pada penguasaan bahasa, tetapi juga memiliki tujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai sosial, budaya, dan karakter bangsa Indonesia Laksono (2020). Perkembangan yang begitu pesat menginisiasi pemerintah menetapkan Kurikulum Satuan Indonesia di Luar Negeri (SKL) sebagai pedoman resmi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kurikulum ini dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Undang-undang Nomor 27 Tahun 2017 menegaskan bahwa Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA menjadi salah satu pedoman untuk satuan pengajar pendidikan Indonesia yang berada di luar negeri, termasuk lembaga penyelenggara BIPA. dalam merumuskan kurikulum, menentukan bahan ajar, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, serta menentukan lulusan pemelajar.

Kurikulum SKL memiliki karakteristik yang berbeda dari kurikulum nasional, karena disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik yang berasal dari latar belakang linguistik dan budaya yang beragam. Capaian pembelajaran Standar Kompetensi Lulusan (SKL) tidak hanya berfokus pada kemampuan linguistik, tetapi juga pada kemampuan memahami makna budaya Indonesia melalui bahasa. Menurut Nugraha dkk (2025) kurikulum SKL BIPA mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa dengan muatan pengetahuan kebudayaan Indonesia, seperti sistem sosial, adat istiadat, dan nilai-nilai karakter

bangsa. Kurikulum SKL juga menekankan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif, baik berbasis teknologi maupun nonteknologi, untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman (Muzaki 2021).

Universitas Islam Malang (UNISMA) merupakan salah satu perguruan tinggi yang aktif mendukung perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia di luar negeri melalui program PPL-KKN Internasional. Pada 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 mahasiswa.

Bahan ajar Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia digunakan sebagai sumber materi yang disusun secara komunikatif dan kontekstual. Materi tersebut disajikan dalam bentuk media ajar digital interaktif melalui aplikasi *Articulate Storyline*. Penyajian ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajar di Tailan yang membutuhkan pembelajaran visual, audio, serta aktivitas interaktif untuk membantu pemahaman bahasa Indonesia dasar.

Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat pemula pada umumnya menunjukkan karakteristik linguistik dan psikopedagogis yang khas. Pada tahap awal pembelajaran, mereka masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan struktur dasar bahasa Indonesia, baik dalam tataran morfologi (bentuk kata) maupun sintaksis (pola kalimat). Keterbatasan tersebut sering kali

menghambat kemampuan mereka untuk mengekspresikan makna secara tepat dan memahami ujaran secara kontekstual. Pemelajar tingkat ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang bersifat konkret, komunikatif, dan multimodal, sehingga setiap unsur makna dapat diperoleh melalui berbagai saluran perseptual seperti visual, auditif, dan tekstual.

Menurut Mayzha dkk (2025) dalam penelitiannya di Anuban Muslim Krabi School, Tailan, menemukan bahwa pemelajar BIPA tingkat pemula cenderung lebih responsif terhadap pola pengajaran berbasis repetisi dan penguatan (stimulus-respons) sebagaimana diterapkan dalam metode audio-lingual. Melalui pengulangan bunyi, frasa, dan pola kalimat sederhana yang disertai media audio dan visual, pemelajar dapat memperkuat daya ingat linguistiknya sekaligus mengaitkan bentuk dan makna kata secara lebih alami. Penelitian tersebut menegaskan pentingnya peran media berbasis suara dan gambar dalam membantu pemelajar asing memahami sistem fonologis serta membangun asosiasi antara bunyi dan makna dalam Bahasa Indonesia.

Penelitian Suarjaya dkk (2025) di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta menunjukkan bahwa pembelajar BIPA pemula, terutama pada kelompok usia anak dan remaja, lebih mudah menyerap informasi linguistik apabila proses pembelajaran dikemas dalam media digital interaktif yang mengandung unsur budaya lokal. Melalui visualisasi, animasi, dan konteks budaya yang autentik, pemelajar tidak hanya mempelajari bahasa sebagai sistem simbol, tetapi juga memahami nilai-nilai sosial dan budaya yang melekat di dalamnya. Media

semacam ini terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan emosional, serta partisipasi aktif pemelajar dalam kelas BIPA.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mahasiswa UNISMA selama program PPL–KKN Internasional 2024 di Tailan, ditemukan bahwa pembelajaran BIPA di beberapa sekolah mitra masih menghadapi sejumlah kendala, terutama dalam aspek penggunaan media pembelajaran. Mayoritas pengajar BIPA di sekolah mitra masih mengandalkan media konvensional, seperti kartu kosakata, gambar statis, atau papan tulis. Meskipun media tersebut efektif untuk memperkenalkan kosakata dasar, penggunaannya belum mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kontekstual. Hal ini berpengaruh pada tingkat keterlibatan dan motivasi pemelajar, terutama pada tingkat pemula yang membutuhkan variasi stimulus dalam belajar bahasa asing.

Penelitian Setiyowati dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media poster dapat meningkatkan daya ingat pembelajar terhadap kosakata bahasa Indonesia. Namun, media tersebut belum mengintegrasikan unsur interaktivitas dan masih terbatas pada ranah visual. Sementara itu, penelitian Setiani (2025) di Thammasat University Tailan menerapkan media digital berbasis YouTube dalam pembelajaran budaya Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman budaya, tetapi pembelajaran yang dilakukan masih bersifat pasif karena tidak melibatkan partisipasi aktif pembelajar.

Kajian dari Wiji Putra dkk (2024) juga menggarisbawahi pentingnya inovasi media pembelajaran digital yang tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga menciptakan interaksi yang bermakna antara pemelajar dan media. Penelitian

tersebut menemukan bahwa banyak lembaga pendidikan yang belum mengoptimalkan potensi media digital, baik karena keterbatasan sarana maupun kurangnya media yang relevan dengan kebutuhan pembelajar BIPA. Menurut Hakim dkk (2024) media pembelajaran digital yang efektif seharusnya memanfaatkan fitur visual, audio, dan teks secara terintegrasi untuk meningkatkan keterlibatan emosional pembelajar.

Penelitian Hartanto dkk (2024) di Tailan juga membuktikan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) dengan permainan konvensional seperti UNO, plastisin, dan *role play* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman kosakata pembelajar BIPA. Namun, dalam penelitian ini, penggunaan media ajar digital interaktif berbasis *Articulate Storyline* tidak dikembangkan dari awal, melainkan dipakai sebagai alat bantu yang sudah ada untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di *Saengtham Wittaya Foundation*. Media ini diyakini mampu memberikan pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, menyenangkan, dan interaktif bagi siswa Tailan.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan fokus penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar Sahabatku Indonesia berbasis *Articulate Storyline* pada siswa *Saengtham Wittaya Foundation*.

- 2) Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar Sahabatku Indonesia berbasis *Articulate Storyline* pada siswa *Saengtham Wittaya Foundation*.
- 3) Hasil penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar Sahabatku Indonesia berbasis *Articulate Storyline* pada siswa *Saengtham Wittaya Foundation*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Menjelaskan deskripsi objektif tentang perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia berbasis *Articulate Storyline* pada siswa *Saengtham Witaya Foundation*.
- 2) Menjelaskan deskripsi objektif tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia berbasis *Articulate Storyline* pada siswa *Saengtham Witaya Foundation*.
- 3) Menjelaskan deskripsi objektif tentang hasil pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar buku Sahabatku Indonesia berbasis *Articulate Storyline* pada siswa *Saengtham Witaya Foundation*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis dan praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai implementasi media ajar digital interaktif dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi empiris dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis multimedia dan teknologi pendidikan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- 1) Bagi Pengajar BIPA: penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik pemelajar asing.
- 2) Bagi Sekolah Mitra (*Saengtham Wittaya Foundation*): penelitian ini diharapkan menjadi dasar dalam merancang sistem pembelajaran media digital interaktif secara berkelanjutan.
- 3) Bagi UNISMA: penelitian ini dapat menjadi bukti kontribusi akademik dalam pengembangan kerja sama internasional di bidang pendidikan bahasa Indonesia.
- 4) Bagi Penelitian Selanjutnya: hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media ajar sejenis dengan pendekatan dan jenjang yang berbeda

1.5 Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda, berikut penegasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1) Implementasi

Implementasi dalam penelitian ini merujuk pada keseluruhan proses penerapan bahan ajar Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia* berbasis media digital interaktif Articulate Storyline yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran di Saengtham Wittaya Foundation.

2) Pembelajaran Digital Interaktif

Media digital interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, serta fitur interaktif seperti kuis dan navigasi untuk mendukung keterlibatan aktif pemelajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing.

3) Pembelajaran Multimodal

Pembelajaran multimodal merupakan pendekatan yang melibatkan berbagai saluran inderawi (visual, auditori, dan kinestetik) dalam menyampaikan materi pembelajaran.

4) Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan platform perangkat lunak berbasis *authoring tool* yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan fitur *branching scenario*, kuis interaktif, dan umpan balik otomatis. Media ini mendukung integrasi berbagai format multimedia dalam satu aplikasi.

5) Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini merujuk pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia yang diukur melalui hasil kuis, latihan

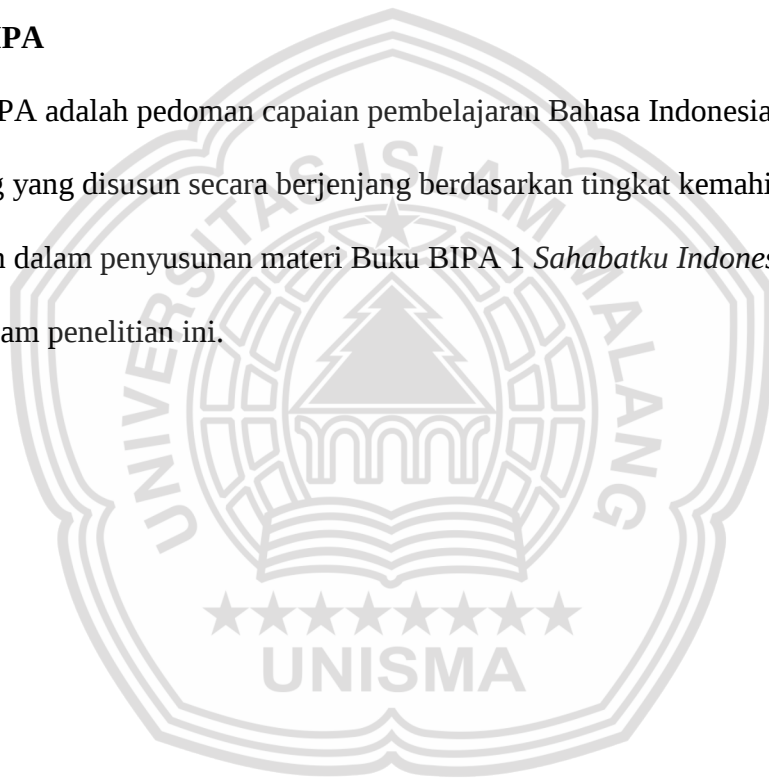
interaktif, serta observasi keterlibatan siswa selama penggunaan media Articulate Storyline.

6) Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing

BIPA adalah program pembelajaran Bahasa Indonesia yang diperuntukkan bagi warga negara asing dengan tujuan mengembangkan kemampuan komunikatif dan pemahaman budaya Indonesia sesuai dengan tingkat kemahiran pemelajar.

7) SKL BIPA

SKL BIPA adalah pedoman capaian pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing yang disusun secara berjenjang berdasarkan tingkat kemahiran dan menjadi acuan dalam penyusunan materi Buku BIPA 1 *Sahabatku Indonesia* yang digunakan dalam penelitian ini.



BAB V

PENUTUP

Bab ini mencakup simpulan dan saran yang disusun berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia berbasis media digital interaktif *Articulate Storyline*. Simpulan dan saran yang disajikan diharapkan dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran BIPA ke depannya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 15 pemelajar BIPA tingkat A1 di *Saengtham Wittaya Foundation* selama 2 pertemuan (60 menit per pertemuan) sejak tanggal 5 November – 10 Januari 2026, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing 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 dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif kualitatif.

Perencanaan pembelajaran menunjukkan bahwa materi, tujuan pembelajaran, media, metode, dan evaluasi telah disusun dengan mempertimbangkan kondisi nyata pembelajaran. Materi tentang salam, sapaan,

dan pengenalan dipilih karena sesuai dengan kebutuhan komunikatif pemelajar yang belum memiliki pengalaman belajar bahasa Indonesia sebelumnya. Tujuan pembelajaran dirumuskan agar pemelajar mampu memahami dan menggunakan ungkapan salam, sapaan, dan pengenalan baik secara lisan maupun tertulis dalam konteks komunikasi sederhana. Selanjutnya, media dirancang agar bersifat interaktif dan multimodal berbasis digital *Articulate Storyline*; dengan memadukan teks, gambar, audio, serta kuis untuk meningkatkan pemahaman pemelajar. Perencanaan pembelajaran mempertimbangkan ketersediaan sarana pembelajaran, seperti laboratorium komputer dan perangkat milik pemelajar, sehingga media digital interaktif dapat dimanfaatkan secara optimal.

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif *Articulate Storyline* membantu pemelajar dalam memahami materi secara visual dan auditori. Pada pertemuan pertama unit salam dan sapaan, pelaksanaan dilakukan di laboratorium komputer sekolah. Pemelajar menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi, namun sebagian masih menyesuaikan diri dengan penggunaan media sehingga seluruh pemelajar mengikuti alur pembelajaran terstruktur dengan pendampingan insentif oleh pengajar. Pada pertemuan kedua unit pengenalan, pembelajaran menggunakan gawai pribadi sehingga pemelajar tampak lebih santai dan percaya diri. Pemelajar mulai aktif mengeksplorasi media, mengulang materi secara mandiri, serta menjawab kuis tanpa selalu menunggu instruksi dari pengajar. Pelaksanaan pembelajaran tidak selalu berjalan persis sesuai perencanaan, karena ditemukan kebutuhan pengulangan materi dan penyesuaian tempo pembelajaran sesuai

dengan kemampuan pemelajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bersifat fleksibel dan adaptif terhadap kondisi kelas.

Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa pemelajar mampu mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Berdasarkan kuis internal pada media, sebagian besar pemelajar menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari. Evaluasi melalui game berbasis Quizizz yang terintegrasi dalam media juga memperlihatkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama unit salam dan sapaan, dari 15 pemelajar, 9 diantara memperoleh skor maksimal, 2 pemelajar mencapai batas ketuntasan, sedangkan 4 pemelajar lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas pemelajar dapat mengenali serta mengucapkan salam sesuai konteks, meskipun beberapa masih mengalami kesulitan. Pada pertemuan kedua unit perkenalan, 5 pemelajar memperoleh skor maksimal, 5 mencapai batas ketuntasan, dan 5 lainnya berada pada kategori rendah. Secara umum pemelajar mampu menuliskan dan menyampaikan identitas diri dengan mengikuti pola kalimat yang telah dipelajari, meskipun sebagian masih memerlukan penguatan pada pemilihan kosakata. Temuan ini menunjukkan bahwa pemelajar mampu memahami materi yang diajarkan melalui berbagai bentuk evaluasi yang tersedia saat pembelajaran.

Hasil pembelajaran tujuan pembelajaran juga terlihat dari penguasaan keterampilan berbahasa pemelajar. Pada keterampilan menyimak, pemelajar mampu memahami audio pengucapan kosakata dan ungkapan dasar. Pada keterampilan membaca, pemelajar mampu memahami teks sederhana yang berkaitan dengan salam, sapaan, dan perkenalan. Pada keterampilan menulis,

pemelajar mampu menuliskan identitas diri secara sederhana sesuai dengan contoh yang diberikan. Pada keterampilan berbicara, pemelajar mampu mempraktikkan perkenalan secara lisan di depan kelas, meskipun masih memerlukan arahan dan penguatan dari pengajar.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan respons positif dari pemelajar dan pengajar. Pemelajar menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada aktivitas evaluasi berbentuk permainan. Pengajar menilai bahwa media mudah dipahami dan membantu proses penyampaian materi, meskipun penggunaan bahasa oleh pemelajar masih perlu diperkuat melalui praktik berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa media sangat mendukung proses pembelajaran. Namun di sisi lain, penggunaan media digital interaktif memiliki keterbatasan, yaitu adanya ketergantungan pada perangkat digital dan koneksi internet serta membutuhkan pendampingan oleh pengajar pada tahap awal penggunaannya.

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. Pembelajaran dapat berlangsung efektif apabila perencanaan disesuaikan dengan karakteristik pemelajar, pelaksanaan bersifat fleksibel, dan evaluasi dilakukan secara beragam. Simpulan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh pendampingan pengajar dan keberlanjutan praktik penggunaan bahasa dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan mengimplementasikan bahan ajar Buku BIPA 1 Sahabatku Indonesia berbasis media digital interaktif *Articulate Storyline*, saran disusun untuk beberapa pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran.

5.2.1 Saran bagi Pengajar

Berdasarkan temuan penelitian bahwa sebagian pemelajar masih memerlukan pendampingan dalam menoperasikan media, pengajar perlu memberikan arahan penggunaan media secara bertahap dan berulang, terutama pada tahap awal pembelajaran. Pendampingan dapat difokuskan pada penjelasan mengenai fitur-fitur yang ada pada media dan penegasan instruksi agar pemelajar tidak mengalami kebingungan teknis yang menghambat pemahaman materi.

Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun pemelajar mampu memahami materi melalui media dan evaluasi, penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi nyata masih perlu diperkuat. Pengajar disarankan untuk menyediakan waktu khusus praktik berbicara sederhana, seperti salam dan pengenalan, dapat diterapkan secara konsisten di dalam kelas agar pemelajar tidak mudah melupakan kosakata yang telah dipelajari. Lebih lanjut, praktik ini penting untuk mengatasi kesenjangan antara pemahaman materi dan kemampuan penggunaan bahasa secara nyata.

5.2.2 Saran bagi Lembaga atau Sekolah

Ketersediaan laboratorium komputer sangat mendukung kelancaran pelaksanaan pembelajaran berbasis media interaktif *Articulate Storyline*. Oleh karena itu, lembaga atau sekolah disarankan untuk terus mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan menyediakan dan menjaga ketersediaan sarana pembelajaran berbasis teknologi.

Selain dukungan berupa penyediaan sarana, sekolah disarankan untuk mempertimbangkan keberlanjutan program pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada pengenalan materi dasar, tetapi dapat dirancang secara berjenjang agar memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia secara lebih lanjut sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.

5.2.3 Saran bagi Pengembangan Media Pembelajaran

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian pemelajar kesulitan membedakan ungkapan yang memiliki kemiripan dan cukup kesulitan mengikuti instruksi berbasis audio, pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* diharapkan dapat menambahkan lebih banyak aktivitas pengulangan kosakata, latihan menyimak dengan tingkat kesulitan bertahap, serta memberikan contoh penggunaan ungkapan dalam konteks yang lebih variatif, agar pemelajar dapat mempertahankan pemahaman terhadap materi dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Integrasi permainan edukatif seperti kuis dan game interaktif dapat terus dikembangkan sebagai sarana evaluasi dan penguatan materi. Namun,

pengembangan media perlu tetap memperhatikan kesederhanaan tampilan dan kejelasan instruksi agar media mudah digunakan oleh pelajar yang masih berada pada tahap awal pembelajaran bahasa.

5.2.4 Saran bagi Pengembangan Pembelajaran BIPA

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat gap antara kemampuan pelajar dalam memahami materi melalui media dengan penggunaan bahasa dalam konteks nyata, pengembang pembelajaran BIPA disarankan untuk merancang pembelajaran dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan berkelanjutan. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya diberikan sebagai materi akademik, tetapi juga dapat diintegrasikan dalam aktivitas sederhana di lingkungan sekolah agar pelajar terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam situasi nyata.

Pendekatan pembelajaran yang menekankan konsistensi penggunaan bahasa dan pengulangan materi secara bertahap dapat membantu pelajar mempertahankan kosakata dan ungkapan yang telah dipelajari. Hal ini penting terutama bagi pelajar BIPA tingkat pemula yang masih berada pada tahap awal pemerolehan bahasa.

5.2.5 Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang relatif singkat, peneliti selanjutnya dapat menggunakan periode penelitian yang lebih panjang agar proses pemerolehan bahasa dan retensi kosakata dapat diamati secara lebih komprehensif. Selain itu, mengingat penelitian ini hanya berfokus pada tingkat A1 dan materi dasar, penelitian lanjutan dapat mengkaji implementasi media digital



interaktif pada tingkat yang lebih tinggi atau pada keterampilan berbahasa tertentu secara lebih mendalam.



DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, A., Laksono, P. T., Wahyuni, S., & Sari, I. N. 2023. The Needs of Beginning Thai BIPA Learners on Indonesian Cultural Content. *Athena: Journal of Social, Culture and Society*, 1(4), 239–246.
<https://doi.org/10.58905/athena.v1i4.153>
- Andriyanto, O. D., Panich, P., Susanto, G., Ramansyah, W., Jami'ul Amil, A., & Hardika, M. 2025. BIPA Evaluation Design Based on Local Wisdom: Specific Needs of Thai Students. *Educational Process International Journal*, 15(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.15.105>
- Benjamin S. Bloom—*Taxonomy of Educational Objectives, Handbook 1_ Cognitive Domain*-Addison Wesley Publishing Company 1956
- Dahliah, D. 2022. Implementasi Kurikulum Pendidikan. *Educational Journal of Islamic Management*, 2(1), 31–44.
<https://doi.org/10.47709/ejim.v2i1.1856>
- Elva Riezky Maharany. 2018. Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Tailand. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 348–354. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v3i2.674>
- Gagne, R. M. 2002. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston, 1985.
- Ghunter R, K., & Van Leeuwen, T. 2001. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Arnold, 2001.
- 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*.
- Jewitt, C. 2008. Multimodality and Literacy in School Classrooms. *Review of Research in Education*, 32(1), 241–267.
<https://doi.org/10.3102/0091732X07310586>

- 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>
- Kamolpattana, S., Chen, G., Sonchaeng, P., Wilkinson, C., Willey, N., & Bultitude, K. 2015. Thai visitors' expectations and experiences of explainer interaction within a science museum context. *Public Understanding of Science*, 24(1), 69–85. <https://doi.org/10.1177/0963662514525560>
- Khamdi, M. R., Werdiningsih, D., & Laksono, P. T. 2024. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Tailan: Studi Kasus di Bhankaofark School*.
- Laksono, P. T. 2020. Pengembangan Desain Pembelajaran Bipa Darmasiswa Pada Pembelajar Tingkat Mahir Rendah. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 26(2), 106–119. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v26i2.797>
- Lestari, N.P.Y Arnyana, & I.M. Candiasa. 2024. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 54–68. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3127
- 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)
- Mayer, R. E. 2024 The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>

- Mayzha, N. P., Wahyuni, S., & Wicaksono, H. (2024). *Penerapan Metode Audio Lingual Dalam Pembelajaran Bipa Di Anuban Muslim Krabi School Tailan*.
- Hartanto, M. O. T 2024 Game Based Learning Dalam Pembelajaran BIPA Di Banthamaprao School Krabi Tailan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, Vol 20, No 3 (2025). Retrieved <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/26720>
- Muzaki, H. 2021 Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02). <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i02.379>
- 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>
- Ni Kadek Elsyia Charlina, I Made Citra Wibawa, & Putu Ari Dharmayanti. 2024 Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i1.77982>
- Nugraha, E., Tarmini, W., Riadi, S., & Solihati, N. 2025. *Kesesuaian Materi dalam Buku Teks BIPA Berbasis Budaya Lokal Jakarta*. 07(2).
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. 2021. Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Pratama, D. P., Hadi, S., & Syaifuddin, M. 2023. Implementasi Kebijakan Pendidikan. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 5(1), 121–127. <https://doi.org/10.31539/joppas.v5i1.8365>
- Purbarani, E., Muliastuti, L., & Farah, S. 2021. Pengembangan Model Materi Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *BASA Journal of Language & Literature*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.33474/basa.v1i2.13715>

- 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>
- Republik Indonesia. 2017. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2017 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan Bidang Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 1124
- 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>
- Seprie, S. 2024. Studi Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional pada Siswa SD. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3890–3897. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i7.15900>
- Setiani, H. 2025. *Media Digital Youtube Dalam Pembelajaran Budaya Indonesia Bagi Pemelajar Bipa A1 Thammasat University Tailan*.
- Setiyowati, I. P., Werdiningsih, D. H. D., Pd, M., Wicaksono, H., Pd, S., & Pd, M. *Penggunaan Media Poster Dalam Pembelajaran Bipa Level 1 Pada Siswa Eakkapapsasanawich School Tailan*.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. 2024. Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Suarjaya, I. D. A., Rahardi, R. K., & Widharyanto, B. 2025. Urgensi Penggunaan Media Teknologi Dalam Pembelajaran Bipa Berbasis Budaya Yogyakarta Bagi Tingkat Pemula Usia Anak. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 115–125.
<https://doi.org/10.31943/bi.v10i1.950>

- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. 2020. *Implementasi Perencanaan Pembelajaran*. 04(02). <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>
- Wiji Putra, syahrul R., Badrih, M., & Maharany, E. R. 2024. Penggunaan Media Edukraf Dalam Pembelajaran Bipa Tingkat Pemula Siswa Bankhaofark School Tailan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, vol 20, no. 23. Retrieved <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/29285>

