

PROJEK MATA KULIAH DIGITALISASI PERANGKAT PEMBELAJARAN BIPA SEBAGAI INOVASI DALAM PENGUATAN LITERASI DIGITAL

Uki Hares Yulianti, Lalita Melasarianti

Universitas Jenderal Soedirman,

ukihares@unsoed.ac.id, lalita.melasarianti@unsoed.ac.id

ABSTRAK

Literasi digital menjadi hal yang penting untuk dikuasai oleh pengajar dan pemelajar BIPA. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan proyek mata kuliah Digitalisasi Perangkat Pembelajaran BIPA dapat menjawab tantangan inovasi pembelajaran dalam penguatan literasi digital. Dalam pengembangan proyek perangkat pembelajaran BIPA digital berbasis PJBL (*Project Based Learning*), mahasiswa akan terlibat dalam proses belajar yang melibatkan pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas. Melalui proyek ini, mahasiswa akan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan literasi digital yang telah mereka pelajari untuk menciptakan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan produk perangkat pembelajaran BIPA digital yang inovatif dan interaktif. Produk-produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh pengajar BIPA dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta meningkatkan minat dan motivasi pemelajar BIPA. Selain itu, penelitian ini juga berperan dalam mengembangkan keterampilan literasi digital mahasiswa, sehingga mereka dapat menghadapi tantangan teknologi dengan lebih siap. Kesimpulannya, proyek mata kuliah digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA berupa produk dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa. Melalui penerapan metode pembelajaran ini, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan literasi digital dan menciptakan produk yang bermanfaat dalam pembelajaran BIPA. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berharga dalam pengembangan pembelajaran BIPA yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini.

Kata-kata kunci: BIPA, perangkat pembelajaran, Literasi digital

ABSTRACT

Digital literacy is important for BIPA teachers and students to master. This research aims to prove that the BIPA Digitalization Learning Devices course project can answer the challenges of learning innovation in strengthening digital literacy. In developing a digital BIPA learning device project based on PJBL (Project Based Learning), students will be involved in a learning process that involves problem solving, collaboration, and creativity. Through this project, students will apply the digital literacy knowledge and skills they have learned to create products that can be used in BIPA learning. The results of this study make an important contribution to the development of innovative and interactive digital BIPA learning device products. The products produced can be used by BIPA teachers in increasing the effectiveness of learning, as well as increasing the interest and motivation of BIPA students. In addition, this research also plays a role in developing students' digital literacy skills, so that they can face technological challenges more readily. In conclusion, the BIPA learning tool digitization course project in the form of a product can increase student digital literacy. Through the application of this learning method, students can develop digital literacy skills and create products that are useful in learning BIPA. It is hoped that the results of this research can make a valuable contribution in the development of BIPA learning that is innovative and relevant to technological developments in today's digital era.

Keywords: BIPA, learning tools, digital literacy



PENDAHULUAN

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara adalah pengertian dari pendidikan menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk memenuhi keterampilan di abad 21, proses pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan siap menghadapi era society 5.0.

Dalam era society 5.0 yang ditandai oleh integrasi yang kuat antara manusia dan teknologi, literasi digital menjadi sangat penting. Society 5.0 mengacu pada era di mana teknologi digital seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), big data, dan robotika telah mengubah fundamental cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi dalam masyarakat. Sejalan dengan yang disampaikan Dhewi dan Ningrum (2022) konsep society 5.0 memungkinkan kita untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang modern seperti robot dalam kebutuhan hidup manusia agar kehidupan dapat berjalan lebih nyaman. Dalam society 5.0 menggunakan teknologi modern dengan tokoh utamanya tetap manusia.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi elemen penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan dan peluang di era Society 5.0. mahasiswa perlu memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi digital, kemampuan untuk mengelola informasi secara efektif, dan keterampilan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara online. Tuntutan penguasaan literasi digital bagi pengajar merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari. Hal ini diperkuat dengan adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan pengajar menguasai teknologi. Pandemi covid-19 telah memberikan hikmah salah satunya adalah percepatan penggunaan teknologi digital, khususnya di dunia pendidikan. Dimana masyarakat menjadi terbiasa menggunakan fasilitas digital untuk mentransformasi data dan informasi yang perlu diakses (Sumiati dan Wijonarko, 2020).

Haguen dan Payton (2010) dalam (Saputra & Salim, 2020) memaparkan literasi digital merupakan keterampilan individu dalam mengaplikasikan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga dapat menemukan, memilih dan memilah informasi, berpikir kritis, berkreaitivitas, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Mustofa dan Budiwati (2019) menjelaskan literasi digital dalam dunia pendidikan terdiri dari tatacara pembelajaran, yang meliputi sistem kurikulum serta terhubung dengan sistem belajar-mengajar. Gerakan literasi digital mulai gencar digerakkan termasuk di perguruan tinggi. Program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Jenderal Soedirman sudah berorientasi pada kemajuan teknologi informasi. Terdapat salah satu mata kuliah, yaitu perangkat pembelajaran BIPA yang menghasilkan produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis digital. Mata Kuliah Perangkat Pembelajaran BIPA membekali mahasiswa untuk dapat mendesain perangkat pembelajaran yang didalamnya termasuk kurikulum, silabus, dan lesson plan dari program dan memiliki sistem penilaian yang valid dan realiable. Mata kuliah ini sangat tepat diberikan saat ini menghadpai era society 5.0. Mahasiswa juga harus memiliki kemampuan teknologi ketika terjun di dunia pendidikan.

Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah perangkat pembelajaran BIPA diharapkan nantinya dapat menjadi pengajar BIPA profesional yang siap dengan literasi digital. Sesuai yang dipaparkan (Sutisna et al., 2020) literasi digital merupakan suatu kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan alat-alat digital seperti komputer, laptop, maupun handphone untuk memperoleh ataupun menyampaikan informasi. Begitu pula, mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Jenderal Soedirman dapat menghasilkan perangkat pembelajaran BIPA berbasis digital sebagai calon pengajar BIPA.

Pembelajaran digital literasi akan memberikan ruang yang lebih luas dan bermakna bagi peserta didik dalam mencari pengalaman dan mengonstruksi pengalaman tersebut



menjadi pengetahuan yang baru (Susanti dan Nurhamidah, 2022). Maulana (2020) mengatakan bahwa peningkatan jumlah pemelajar BIPA sangat signifikan, oleh karenanya untuk mendukung percepatan pertumbuhan ini, layanan digital sangat diperlukan untuk menemukan materi yang sesuai dengan kebutuhan penutur asing. Diperkuat oleh Cahyaningsih (2021) untuk mengakomodasi pembelajaran online bagi pemelajar BIPA yang mayoritas adalah pelajar muda, pengajar harus menemukan alat digital untuk membuat pengajaran interaktif yang memuat materi dan metode untuk pemelajar BIPA. Oleh karena itulah, literasi digital dalam bentuk perangkat pembelajaran BIPA digital bisa memfasilitasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Perangkat pembelajaran BIPA digital dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Melalui multimedia, animasi, dan elemen interaktif lainnya, pemelajar BIPA dapat terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan memotivasi, seperti latihan mendengarkan, permainan kata, dan simulasi budaya. Hal ini dapat meningkatkan minat pemelajar BIPA dalam belajar bahasa Indonesia dan membantu mereka untuk memperoleh keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Selain itu, perangkat pembelajaran BIPA digital juga dapat memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar bagi pemelajar BIPA. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran dan sumber daya bahasa Indonesia kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Hal ini memungkinkan pemelajar BIPA untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran dengan jadwal dan kebutuhan pribadi mereka.

Dalam mengembangkan literasi digital dalam pembelajaran BIPA, perangkat pembelajaran BIPA digital memainkan peran penting. Perangkat seperti aplikasi mobile, platform e-learning, situs web interaktif, dan perangkat lunak pembelajaran BIPA dapat memberikan akses ke sumber daya dan pengalaman pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan literasi digital. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai calon pengajar BIPA sudah mulai menyiapkan diri untuk dapat menghasilkan perangkat pembelajaran digital yang menarik untuk pemelajar BIPA.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pada penelitian ini melibatkan subjek penelitian mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, Unsoed yang mengikuti mata kuliah digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA. Melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen untuk memperoleh data. Melalui wawancara mendalam, kami dapat menjelajahi pandangan dan persepsi partisipan terkait dengan digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA. Analisis dilakukan dengan melakukan pengamatan dan observasi kegiatan digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA. Analisis dalam penelitian ini dibuat dengan menginterpretasikan data yang dilakukan secara deskriptif, yaitu dengan memaparkan fakta mengenai temuan-temuan yang ditemukan dalam penelitian. Dengan demikian, peneliti akan dapat menjawab pertanyaan dari masalah penelitian dan kemudian dapat menarik kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu (1) Mendeskripsikan pembelajaran digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA di Universitas Jenderal Soedirman; dan (2) Memaparkan produk perangkat pembelajaran BIPA digital sebagai implementasi digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA di Universitas Jenderal Soedirman.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Digitalisasi Perangkat Pembelajaran BIPA di Universitas Jenderal Soedirman

Pembelajaran digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA merupakan mata kuliah wajib berbobot 2 sks yang ditawarkan di semester III pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FIB, Unsoed. Mahasiswa semester III yang menempuh Mata Kuliah digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA ini harus merancang, mendesain, dan menghasilkan perangkat pembelajaran BIPA. Mata kuliah ini diharapkan memberi bekal pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, Unsoed untuk mempersiapkan diri agar mampu berkompetisi di tingkat internasional sebagai calon pengajar BIPA yang profesional.

Mata kuliah perangkat pembelajaran BIPA terkait dengan penyusunan perangkat pembelajaran akan dipelajari penetapan tujuan/kompetensi yang akan menjadi titik sentral pengembangan komponen perangkat dengan analisis kebutuhan yang berbeda-beda antara program yang satu dengan program yang lainnya dan karakteristik pembelajar asing. Perangkat pembelajaran ini dibuat dalam bentuk digitalisasi. Topik kajiannya meliputi rasional penyusunan dan pengembangan perangkat pembelajaran, landasan penyusunan dan pengembangan perangkat pembelajaran, tujuan umum pelaksanaan pembelajaran, dan kelengkapan perangkat pembelajaran.

Perkuliahan dilaksanakan dalam bentuk diskusi, presentasi, pemberian tugas, menyusun perangkat pembelajarann BIPA, dan praktik pembuatan perangkat pembelajaran BIPA secara digital. Mata kuliah ini berbasis *project based learning* (PJBL) dimana perkuliahan ini menghasilkan project berupa produk perangkat pembelajaran BIPA digital. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Hanafiah dan Suhana, 2009:30). Adapun materi perkuliahan dan bahan ajar yang digunakan mangacu pada bahan ajar yang diterbitkan oleh APPBIPA (Afiliasi Pengajar dan Penggiat Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing).

Dalam pelaksanaan perkuliahan digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA mahasiswa diminta secara berkelompok untuk berlatih menyusun RPP pembelajaran BIPA yang telah disepakati. RPP pembelajaran BIPA dapat dari tingkat dasar, madya, dan mahir. RPP tersebut dipresentasikan dan mendapatkan masukan dari rekan sejawat dan dosen. RPP yang sudah diperbaiki sebagai dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran digital yang akan dikembangkan mahasiswa.

Mahasiswa sebelumnya juga diberi penguatan mengenai materi digitalisasi perangkat pembelajaran dengan mengenalkan berbagai platform yang dapat digunakan untuk mengembangkannya. Kemudian mahasiswa mendiskusikan dengan tim kelompoknya untuk platform yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Platform yang digunakan sesuai dengan kemampuan mahasiswa.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap produk pengembangan perangkat pembelajaran BIPA digital semua sudah terdigitalisasi dari berbagai platform. Ada berbagai platform yang dapat digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran digital. Beberapa contoh platform yang umum digunakan dalam konteks pendidikan adalah:

1. Learning Management Systems (LMS): Platform seperti Moodle, Canvas, atau Google Classroom memungkinkan pengajar untuk membuat kelas virtual, mengunggah materi pembelajaran, memberikan tugas, mengatur ujian, dan berinteraksi dengan siswa melalui forum atau pesan.

2. Video Conferencing Platforms: Platform seperti Zoom, Microsoft Teams, atau Google Meet memungkinkan pengajar dan siswa untuk berinteraksi secara real-time melalui video, audio, dan chat. Ini berguna untuk pembelajaran jarak jauh atau sesi tutorial online.
3. Educational Apps: Ada banyak aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran, seperti Duolingo, Quizlet, atau Kahoot. Aplikasi ini menyediakan latihan interaktif, permainan, dan fitur lainnya untuk meningkatkan pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa.
4. Multimedia Platforms: Platform seperti YouTube, Vimeo, atau Khan Academy menyediakan akses ke berbagai video pembelajaran, presentasi, dan materi multimedia lainnya. Pengajar dapat membuat konten pembelajaran yang menarik menggunakan media ini.
5. Digital Libraries: Platform seperti Google Books, Project Gutenberg, atau Open Library menyediakan akses ke koleksi buku dan sumber daya digital. Ini memungkinkan siswa untuk membaca dan mempelajari materi secara online.
6. Collaborative Tools: Platform seperti Google Docs, Microsoft Office 365, atau Padlet memungkinkan siswa dan pengajar untuk bekerja secara kolaboratif pada proyek, berbagi ide, dan memberikan umpan balik secara real-time.
7. Gamification Platforms: Platform seperti Classcraft, Edmodo, atau ClassDojo menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
8. Social Media Platforms: Platform seperti Twitter, Instagram, atau Facebook dapat digunakan untuk berinteraksi dengan siswa secara informal, membagikan sumber daya, atau mendorong diskusi dan kolaborasi dalam pembelajaran.

Dari berbagai platform yang dijelaskan di atas, mahasiswa menghasilkan produk perangkat pembelajaran dalam bentuk Learning Management Systems (LMS), Educational Apps, Multimedia Platforms, dan Gamification Platforms.

Produk Perangkat Pembelajaran BIPA Digital Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, Unsoed

Mata kuliah Perangkat pembelajaran BIPA menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran digital berupa apk yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran BIPA. Berikut salah satu hasil produk perangkat pembelajaran BIPA berbasis digital berupa aplikasi yang bisa dijalankan di smartphone android.



Gambar 1 halaman utama

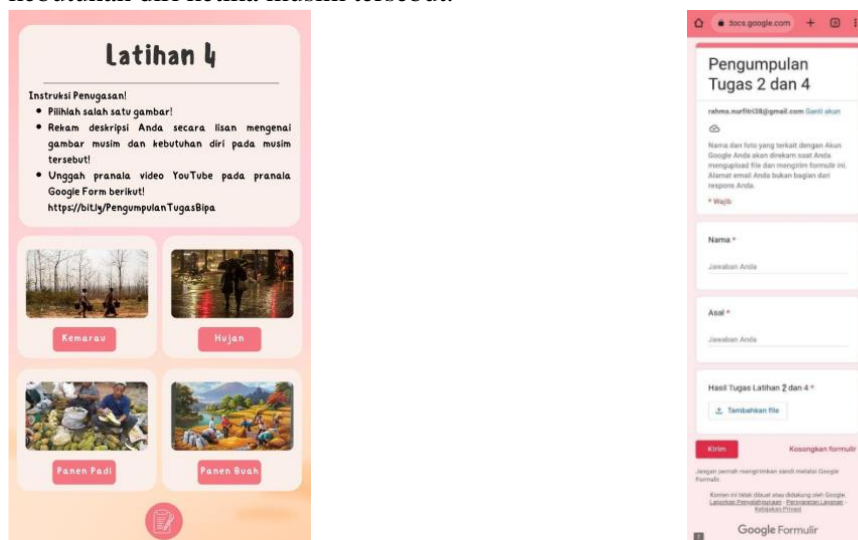
Pada halaman utama terdapat dua karakter yang akan menyambut pemelajar BIPA, yaitu Bas dan Rin. Karakter Bas berupa matahari yang melambangkan musim kemarau dan Rin berupa awan dengan rintik air hujan yang melambangkan musim hujan. Klik ikon 'Mulai' untuk beralih ke halaman berikutnya, yakni halaman Menu Utama. Pada halaman

Menu Utama terdapat tiga bagian, yaitu : Materi, Latihan, dan Permainan. Selain itu, terdapat Bas dan Rin yang akan menampilkan percakapan singkat mengenai musim di Indonesia.



Gambar 2 materi

Pada halaman Materi terdapat *hyperlink* menuju YouTube. Materi berupa video interaktif yang akan dijelaskan oleh kedua karakter dalam aplikasi ini. Materi pertama berupa percakapan antara Bas dan Rin yang membahas mengenai musim yang ada di Indonesia. Materi kedua berupa gambar dan kosakata-kosakata mengenai musim serta kebutuhan diri ketika musim tersebut.



Gambar 3 latihan soal

Pada halaman latihan terdapat soal-soal yang harus dijawab mengenai musim yang ada di Indonesia. Kemudian jawaban dikumpulkan melalui gform yang sudah disediakan.

Perangkat pembelajaran BIPA digital tersebut merupakan salah satu milik mahasiswa bernama Rahma Nurfitriani dan Atik Rahayu. Mereka mengembangkan materi BIPA tingkat dasar dengan tema musim yang ada di Indonesia. Untuk mahasiswa semester III, tidak hanya bisa menghasilkan RPP pembelajaran BIPA tema musim, tetapi juga



mengembangkan perangkat pembelajaran lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ini sudah menjawab tantangan siap berkompetisi di era *society 5.0*.

Dari 30 kelompok mata kuliah Perangkat pembelajaran BIPA dengan proyek pengembangan perangkat pembelajaran menghasilkan 21 aplikasi, 5 video pembelajaran, dan 4 game edukasi pembelajaran. Hal ini juga menjawab tantangan bahwa mahasiswa dapat membuat produk digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran BIPA.

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran BIPA digital berbasis PJBL, mahasiswa terlibat dalam proses belajar yang melibatkan pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas. Melalui proyek ini, mahasiswa akan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan literasi digital yang telah mereka pelajari untuk menciptakan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA.

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, Unsoed dapat menghasilkan produk literasi digital yang relevan dan bermanfaat dalam proses pembelajaran BIPA. Dengan mengembangkan aplikasi berbasis Android, video pembelajaran, dan game edukasi, mahasiswa dapat mengintegrasikan literasi digital dengan materi pembelajaran BIPA, sehingga memfasilitasi pemahaman dan penguasaan bahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA. Hal ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan perangkat pembelajaran BIPA digital yang inovatif dan interaktif. Produk-produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh pengajar BIPA dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta meningkatkan minat dan motivasi pemelajar BIPA.

SIMPULAN

Dalam era *society 5.0* literasi digital menjadi hal penting yang harus dikuasai baik pengajar maupun pemelajar. Proses pembelajaran Perangkat pembelajaran BIPA digital berbasis project based learning (PJBL) dimana perkuliahan ini menghasilkan project berupa produk perangkat pembelajaran BIPA digital. Produk yang dihasilkan berupa 21 aplikasi berbasis android, 5 video pembelajaran, dan 4 game edukasi pembelajaran. Hal ini juga menjawab tantangan bahwa mahasiswa dapat membuat produk literasi digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran BIPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningsih, Ni luh Gede Dian Pitaloka. (2021). Digital Tools Used in Bahasa Indonesia for Non-Native Speakers (BIPA) Online Learning in Cangu Community School. Proceedings of The 2nd International Conference on Education, Language, Literature, and Arts (ICELLA 2021).
- Dhewi, Asy Syifa dan Windy Wirdo Ningrum. (2022). Strategi Literasi Digital Sebagai Sarana Penguatan Berpikir Kritis Mahasiswa Peminatan Jurnalistik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung (SENDIKSA-3); 30-11-2021*.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. (2009). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Reflika Aditama.
- Maulama, Fairuz Iqbal, dkk. (2020). Web Design for Distance Learning Indonesian Language BIPA. International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech).
- Mustofa dan Budiwati. (2019). PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Jurnal Pustakaloka Vol 11, No, 1*. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>.
- Saputra, H. N., & Salim, S. (2020). Potret Sikap Mahasiswa dalam Penggunaan Literasi Digital. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(2), 94*. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.667>



- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Susanti, Elvi dan Nurhamidah, Didah. (2022). Pembelajaran Produktif Berbasis Literasi Digital Pada Mahasiswa BIPA (Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing). *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8(1), 2022. 10.33369/diksa.v8i1.22658
- Sutisna, D., Widodo, A., Nursaptini, N., Umar, U., Sobri, M., & Indraswati, D. (2020). An Analysis of the Use of Smartphone in Students' Interaction at Senior High School. *Proceedings of the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 465(Access 2019), 221–224. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.055>