

PERAN INOVASI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENGAJARAN BIPA DI ERA GLOBALISASI

Siti Mutmainah¹, Dina Fitria Hasanah²

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

² Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: mutmainahsiti88@unej.ac.id, fh.dinaa@gmail.com

Abstrak: Di era globalisasi kebutuhan terhadap penguasaan Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) semakin meningkat seiring dengan berkembangnya kerja sama internasional di berbagai bidang. Untuk menjawab tantangan tersebut, inovasi dalam pengajaran BIPA menjadi suatu keharusan guna meningkatkan efektivitas, daya tarik, dan relevansi pembelajaran. Artikel ini membahas peran inovasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran BIPA, baik dari segi metode, media pembelajaran, hingga pendekatan berbasis teknologi digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis melalui kajian pustaka dan analisis beberapa praktik inovatif dalam pengajaran BIPA di berbagai lembaga. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti platform e-learning, aplikasi interaktif, serta integrasi materi budaya lokal dan global mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman bahasa, serta keterampilan komunikasi pembelajar BIPA. Namun demikian, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan pengajar, dan perbedaan latar belakang pembelajar juga menjadi faktor yang harus diperhatikan. Oleh karena itu, sinergi antara inovasi teknologi, peningkatan kompetensi pengajar, serta pengembangan kurikulum yang adaptif sangat penting untuk mendukung pengajaran BIPA yang berkualitas di tengah dinamika globalisasi.

Kata kunci: BIPA, Inovasi, Pengajaran Bahasa, Globalisasi, Teknologi Pendidikan

Pendahuluan

Di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, kebutuhan penguasaan bahasa asing, termasuk Bahasa Indonesia, semakin meningkat secara signifikan. Bahasa Indonesia tidak hanya dipelajari oleh penutur asli, tetapi juga oleh penutur asing melalui program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), yang menjadi instrumen penting dalam memperkuat diplomasi budaya dan kerja sama internasional Indonesia (Awanda, dkk, 2024). Permintaan global terhadap pembelajaran BIPA terus berkembang seiring dengan posisi strategis Indonesia dalam bidang ekonomi, politik, dan budaya di kancah internasional (Ain, dkk, 2024). Pengajaran BIPA menghadapi tantangan kompleks yang berkaitan dengan perbedaan latar belakang budaya, kemampuan bahasa awal, serta ekspektasi pembelajar yang beragam. Pada konteks ini teori konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna agar proses akuisisi bahasa menjadi efektif (Vygotsky, 1978). Oleh karena itu, inovasi dalam pengajaran BIPA, baik dari segi metode, media, maupun pemanfaatan teknologi digital, menjadi sangat krusial untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (Siemens, 2005). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti video interaktif dan platform e-learning, terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar pembelajar BIPA (Awanda, dkk, 2024). Media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal juga menjadi solusi inovatif untuk memudahkan pemahaman kosakata dan konteks budaya dalam pembelajaran BIPA (Prasanty & Nurlina, 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) yang memanfaatkan platform interaktif seperti Wordwall dan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan kompetensi berbahasa Indonesia bagi penutur

asing secara signifikan. Implementasi inovasi dalam pengajaran BIPA tidak terlepas dari berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesiapan pengajar, serta perbedaan tingkat literasi digital pembelajar (Zahra & Rahman, 2024). Pengembangan kompetensi pengajar dan penyediaan fasilitas pendukung menjadi aspek penting yang harus diperhatikan agar inovasi pembelajaran dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Sinergi antara inovasi teknologi, peningkatan kualitas sumber daya manusia, dan pengembangan kurikulum adaptif menjadi fondasi utama dalam menghadapi dinamika pembelajaran BIPA di era globalisasi. Berdasarkan hal tersebut, artikel ini bertujuan untuk membahas secara mendalam peran inovasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran BIPA di era globalisasi, serta menyoroti tantangan dan peluang yang dihadapi pengajar dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran lintas budaya yang dinamis dan adaptif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji secara mendalam peran inovasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di era globalisasi (Moeloeng, 2005). Data dikumpulkan melalui studi literatur dan kajian pustaka yang komprehensif dari berbagai sumber ilmiah, artikel, jurnal, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik inovasi dalam pengajaran BIPA. Pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis berbagai praktik inovatif dalam pengajaran BIPA, termasuk pemanfaatan teknologi digital seperti platform e-learning, aplikasi interaktif, serta integrasi materi budaya lokal dan global. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kualitatif dengan teknik analisis konten untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan utama yang berkaitan dengan efektivitas inovasi dalam pengajaran BIPA. Hasil analisis disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi inovasi terhadap peningkatan motivasi belajar, pemahaman bahasa, dan keterampilan komunikasi pembelajar BIPA.

Hasil dan Pembahasan

Inovasi media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran BIPA di era globalisasi. Tiga media utama yang banyak digunakan adalah video interaktif, *e-learning*, dan permainan daring edukatif. Ketiganya menawarkan pendekatan yang berbeda namun saling melengkapi dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterampilan berbahasa pembelajar BIPA secara efektif dan kontekstual. Pembahasan berikut akan menguraikan peran dan implementasi ketiga media tersebut dalam pengajaran BIPA.

A. Pemanfaatan Video Interaktif untuk Pemelajar BIPA

Video interaktif dalam pembelajaran BIPA merupakan media yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Secara teori, pendekatan ini dapat dijelaskan melalui konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika pelajar aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi pembelajaran (Piaget dalam Oktawidya, dkk, 2023; Wati, dkk, 2023). Video interaktif yang memuat konten budaya lokal dan situasi komunikasi nyata membantu pembelajar BIPA memahami konteks penggunaan bahasa secara autentik, mempercepat proses akuisisi bahasa, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang relevan secara budaya. Penelitian oleh Wibowo dan Asteria (2023) menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif berbasis model ADDIE menghasilkan media pembelajaran BIPA yang valid dan efektif, dengan skor validasi mencapai 94,37%. Selain itu, representasi budaya dalam video pembelajaran juga berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar, sebagaimana ditemukan dalam kajian pembelajaran bahasa Melayu yang menekankan unsur

budaya sebagai basis pembelajaran bahasa yang interaktif dan menyenangkan (Yusoff, dkk, 2019) . Contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat dan mengakses video interaktif antara lain Edpuzzle, yang memungkinkan penambahan kuis dan pertanyaan dalam video, serta Wordwall yang menyediakan aktivitas interaktif berbasis video. Penggunaan media sosial seperti YouTube juga efektif sebagai platform distribusi video pembelajaran, mendukung prinsip konektivisme yang menghubungkan simpul informasi melalui jaringan digital.

B. E-Learning Menunjang Pembelajaran BIPA

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis e-learning merupakan inovasi penting dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi informasi. Secara teoritis, e-learning dalam pengajaran BIPA dapat dipahami melalui kerangka teori konektivisme yang dikemukakan oleh Siemens (2005), yang menekankan pentingnya jaringan dan koneksi digital sebagai sumber utama pengetahuan dalam pembelajaran abad ke-21. Pembelajar tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berinteraksi dengan sumber belajar, pengajar, dan sesama pembelajar melalui platform digital. Penelitian mengenai pembelajaran jarak jauh BIPA berbasis hipermedia di KBRI Kopenhagen menunjukkan efektivitas e-learning dalam mendukung pembelajaran anak BIPA secara daring (Rizkiyanfi, dkk, 2022). Konsep hipermedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Kendala teknis seperti jaringan internet dan kesiapan teknologi pembelajar menjadi faktor yang harus diatasi agar pembelajaran berjalan lancar dan antusiasme pembelajar tetap tinggi. Berbagai platform e-learning telah digunakan untuk pembelajaran BIPA, antara lain Google Classroom sebagai manajemen kelas digital, Zoom untuk tatap muka virtual, serta aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot untuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi. Selain itu, portal web seperti BIPALOKA yang menghubungkan pembelajar dengan tutor penutur asli bahasa Indonesia juga menjadi inovasi penting dalam memfasilitasi pembelajaran mandiri dan interaktif secara daring. Keberhasilan e-learning BIPA sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi pengajar dalam mengelola pembelajaran daring, serta kemampuan literasi digital pembelajar (Nugraha, 2024). Pelatihan pengajar dan pengembangan kurikulum yang adaptif sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan e-learning dalam pengajaran BIPA.

C. Bermain dan Belajar BIPA Melalui Permainan Daring

Permainan dalam pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) merupakan strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman para siswa. Melalui permainan, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, memungkinkan siswa mempraktikkan bahasa secara alami, sekaligus memperkuat kemampuan komunikasi mereka.

Beberapa contoh permainan yang cocok untuk pembelajaran BIPA antara lain: Tebak Kata, yaitu permainan di mana seorang siswa menggambar atau memeragakan sebuah kata sementara yang lain menebak dalam Bahasa Indonesia, biasanya bertema tertentu seperti makanan atau profesi; Permainan Peran yang mendorong siswa berlatih berbicara dan memahami situasi sosial melalui dialog kontekstual; Kuis Interaktif yang membantu siswa mengulas materi lewat pertanyaan pilihan ganda atau isian singkat, baik dengan media digital maupun kartu tanya-jawab; Lomba Kata Berantai yang mengasah kemampuan berpikir cepat serta ingatan kosakata; Bingo Bahasa yang mengenalkan kosakata melalui kartu dan definisi yang disebutkan guru; Board Game sederhana yang menyediakan tantangan membaca dan berbicara; serta Cerita Berantai yang mengembangkan keterampilan menulis atau berbicara kreatif melalui kontribusi kalimat dari setiap siswa (Astuti, 2021).

D. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Terhadap Pembelajaran BIPA

Dalam era digital saat ini, teknologi telah memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Penggunaan platform daring dan aplikasi pembelajaran telah meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan terpersonalisasi (Yuliana, 2020). Berikut ini adalah beberapa pengaruh utama pemanfaatan teknologi terhadap pembelajaran BIPA:

a. Akses dan Fleksibilitas yang Lebih Besar

Salah satu dampak utama dari integrasi teknologi dalam pembelajaran BIPA adalah meningkatnya akses dan fleksibilitas. Platform video konferensi seperti Zoom dan Google Meet memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa batas geografis, sehingga siswa dari berbagai negara dapat tetap belajar meski tidak berada di Indonesia. Selain itu, sistem manajemen pembelajaran seperti Moodle memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan pun dan di mana pun, yang sangat mendukung pembelajaran mandiri (Pratama & Astuti, 2021).

b. Pemahaman Bahasa yang Lebih Dalam Melalui Media Digital

Teknologi juga memperkaya media penyampaian materi. Video, animasi, dan podcast menyediakan konteks visual dan auditori yang membantu siswa memahami pelafalan, intonasi, serta konteks budaya. Selain itu, aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo dan Memrise memberikan pengalaman belajar interaktif yang memperkuat ingatan terhadap kosakata dan frasa (Handayani, 2022).

c. Pelatihan Bahasa Real-Time dengan Bantuan AI

Kemajuan teknologi seperti speech-to-text dan tutor berbasis kecerdasan buatan (AI) memungkinkan siswa melatih keterampilan berbicara secara langsung. Fitur koreksi pelafalan dan simulasi percakapan memberikan umpan balik langsung, membantu siswa memperbaiki kemampuan berbicara secara mandiri (Sari, 2023).

d. Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif

Aspek penting lainnya adalah terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan kuis digital seperti Kahoot dan Quizizz, serta game edukatif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Interaktivitas yang tinggi meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi kejenuhan dalam proses belajar (Nugroho & Lestari, 2020).

e. Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Konten Digital

Teknologi juga berperan dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada penutur asing. Vlog, film pendek, dan tur virtual ke situs budaya memberikan pemahaman interkultural yang melengkapi pembelajaran linguistik. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari bahasa, tetapi juga memahami nilai-nilai sosial budaya Indonesia (Widodo, 2021).

f. Evaluasi Lebih Efisien dan Responsif

Platform digital memungkinkan guru memberikan umpan balik secara cepat dan akurat. Sistem analitik pada aplikasi pembelajaran juga membantu guru dalam memantau perkembangan siswa, mengidentifikasi kelemahan, dan menyesuaikan strategi pengajaran (Fitriani, 2022).

g. Tantangan dan Kesiapan yang Perlu Diperhatikan

Meskipun demikian, tantangan tetap ada. Tidak semua siswa memiliki akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang memadai. Selain itu, ketergantungan berlebihan terhadap teknologi bisa mengurangi interaksi langsung yang penting dalam pembelajaran bahasa. Guru BIPA juga dituntut memiliki kompetensi digital agar mampu mengelola perangkat teknologi secara optimal (Susanti & Hidayat, 2020).

Secara keseluruhan, teknologi telah menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran BIPA. Namun, pemanfaatannya perlu diseimbangkan dengan pendekatan pedagogis yang tetap menempatkan interaksi manusia sebagai unsur penting dalam proses belajar.

Kesimpulan

Inovasi dalam pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era globalisasi. Pemanfaatan media digital seperti video interaktif, platform e-learning, dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman pembelajar BIPA secara signifikan. Inovasi tersebut tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan adaptif sesuai kebutuhan pembelajar yang beragam. Keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran BIPA sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi pengajar, serta kemampuan literasi digital pembelajar. Tantangan tersebut harus diatasi melalui pengembangan sumber daya manusia dan penyediaan fasilitas pendukung yang memadai agar inovasi dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Sinergi antara inovasi teknologi diperlukan untuk meningkatkan kompetensi pengajar, serta pengembangan kurikulum adaptif menjadi kunci utama dalam mewujudkan pengajaran BIPA yang berkualitas dan relevan di tengah dinamika globalisasi

Daftar Pustaka

- Ain, N., Safitri, D. N., & Hendra, J. (2024). Pemasaran Digital dan E-Commerce di Era Globalisasi: Tren, Inovasi, dan Dampaknya pada Bisnis Global. *Journal of Education Transportation and Business*, 1(2), 753-763.
- Awanda, A. F. K., Rahardi, R. K., & Widharyanto, B. (2024). *Urgensi Penggunaan Media Dalam Pembelajaran BIPA Level A-1*. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 4(2), 232-243.
- Chaer, A. (2015). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, N. (2022). *Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa: Tantangan dan solusi*. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2), 112-120.
- Gilakjani, A. P. (2012). A study on the impact of using multimedia on learning English as a foreign language. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 530–536.
- Handayani, R. (2022). *Pembelajaran bahasa berbasis aplikasi: Studi kasus pada pelajar asing*. *Linguistika*, 10(1), 45–53.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nugroho, A., & Lestari, D. (2020). *Gamifikasi dalam pendidikan bahasa Indonesia untuk penutur asing*. *Edukasi Bahasa*, 7(3), 89–95.
- Nugraha, S. T. (2024). *Evaluasi Program E-Learning Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Dengan Model Context, Input, Process, Product (CIPP) Dan Learning Environment, Processes, Outcomes (LEPO) Framework*. Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University).
- Oktawidya, S., Wati1, ., Zaim, M.A., & Thahar, H.E. (2023). *Aplikasi Teori Konstruktivisme dalam Konteks Pengajaran Bahasa Asing*. *Journal of Education Research*.
- Prasanty, A. B., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pengajaran Bipa: Tinjauan Literatur. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 4(1), 57-67.
- Pratama, A., & Astuti, Y. (2021). *Efektivitas pembelajaran daring dalam program BIPA selama pandemi*. *Jurnal Bahasa dan Budaya*, 6(2), 56–64.
- Rizkyanfi, M. W., Simorangkir, A. S., & Afidah, N. N. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Bagi Bipa Anak Berbasis Konsep Hipermedia*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1616-1625.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.

- Sari, M. (2023). *Peran AI dalam pembelajaran bahasa: Potensi dan implikasinya*. Teknologi Pendidikan, 12(1), 101–108.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.
- Susanti, I., & Hidayat, F. (2020). *Kesiapan guru dalam integrasi teknologi pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 18(4), 212–220.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wati, S. O., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). *Aplikasi Teori Konstruktivisme dalam Konteks Pengajaran Bahasa Asing*. Journal of Education Research, 4(4), 2480-2485.
- Wibowo, L. H., & Asteria, P. V. (2023). *Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Norma Aktivitas Sehari-hari Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya*.
- Widodo, H. (2021). *Pembelajaran interkultural dalam program BIPA: Sebuah pendekatan visual-digital*. Interkultural, 9(2), 130–138.
- Yuliana, M. (2020). *Revolusi digital dalam pembelajaran bahasa: Peluang dan tantangan*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(3), 78–85.
- Yusoff, Y.M., Jalaluddin, N., Kasdan, J., & Mohamad, H. (2019). *Representasi Budaya dalam Kit Video Pembelajaran Bahasa Melayu untuk Penutur Asing: Analisis Teori Sosiokognitif*. Jurnal Antarabangsa Alam dan Tamadun Melayu.
- Zahra, K., & Rahman, A. S. (2025). *Inovasi Desain Pembelajaran Bipa: Strategi Kreatif Dalam Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Indonesia Bagi Penutur Asing*. Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif, 6(1).