

Pemanfaatan Media Raja Kelana dalam Pembelajaran BIPA

Rahmawati Mulyaningtyas¹, Nanda Hanik Karrina², Nur Aminah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung,

¹Penulis Koresponden: r.mulyaningtyas@uinsatu.ac.id

Abstrak

BIPA merupakan sebuah program pembelajaran yang bertujuan untuk pemertabatan bahasa Indonesia di kancan internasional. Program tersebut tentunya tidak dapat terlepas dari peranan media pembelajaran. Raja Kelana adalah media pembelajaran berbasis teknologi hasil penggabungan antara Canva dan Wordwall. Canva adalah platform yang menawarkan berbagai jenis alat desain, sedangkan Wordwall adalah aplikasi evaluasi pembelajaran daring. Kombinasi kedua platform ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Raja Kelana, bentuk pemanfaatannya dalam pembelajaran, serta kelebihan dan kekurangan media tersebut. Proses pengembangan media Raja Kelana melibatkan pengumpulan informasi, desain tata letak, penambahan elemen visual, penyiapan alat penilaian, dan penanaman alat penilaian. Bentuk pemanfaatannya dengan cara memproyeksikan media Raja Kelana ke papan proyeksi atau menampilkannya di smart tv kemudian menggunakan media tersebut sebagai penunjang interaksi dua arah antara pengajar dan pemelajar. Kelebihan media Raja Kelana adalah memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik, memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, serta desain yang menyejukkan mata. Sedangkan, kekurangan media Raja Kelana adalah memiliki ketergantungan pada alat proyeksi dan jaringan internet, personalisasi yang terbatas, serta keterbatasan fitur gratis. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat pemelajar BIPA.

Kata kunci: *media pembelajaran BIPA, Raja Kelana, Canva, Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu hal yang paling krusial dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa menjadi penting guna melestarikan dan memertabatkan suatu bahasa. Adapun, BIPA merupakan suatu program pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Bahasa Indonesia bagi penutur asing pertama kali diajarkan pada tahun 1795 di Perancis dengan nama bahasa Melayu pada waktu itu. Pengajaran tersebut dilangsungkan untuk keperluan politik dan perdagangan di Institut National des Langues et Civilisations Orientales (Maulida dkk., 2019: 246). Program BIPA terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun hingga saat ini telah ditetapkan sebagai salah satu bahasa resmi General Conference UNESCO. Pencapaian besar tersebut ditandai dengan diadopsinya Resolusi 42 C/28 secara konsensus dalam sesi Pleno Konferensi Umum ke-42 UNESCO di Perancis (2023),

Kesuksesan BIPA yang merupakan sebuah program pembelajaran tidak dapat terlepas dari peranan media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi bahasa Indonesia kepada pemelajar BIPA (Mustika dkk., 2023: 92). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan efektif. Di era *Society 5.0* ini pengajar dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan program perangkat lunak yang memudahkan proses pembuatan media pembelajaran. Dua di antaranya adalah Canva dan Wordwall. Canva merupakan sebuah program desain yang menyediakan berbagai bahan untuk poster, *infografis*, presentasi, pamflet, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021: 82). Di sisi lain, Wordwall adalah salah satu aplikasi evaluasi pembelajaran *online* yang dapat menyajikan latihan dengan cara yang menarik dan interaktif. Wordwall menyediakan berbagai jenis aktivitas, mulai dari soal pilihan ganda (kuis), teka-teki silang, pemilihan kartu atau gambar yang sesuai (*match*), pencarian kecocokan jawaban yang benar (*match search*), dan permainan interaktif lain (Nadia dkk., 2022: 35).

Tulisan ini didasari oleh beberapa penelitian, yaitu *Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss* yang ditulis oleh Hilda Septriani dan Yuyus Rustadi (2023). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara umum memiliki keefektifan yang baik dalam menunjang pembelajaran BIPA 2 dan BIPA 3. Penelitian selanjutnya ditulis oleh Octo D Andriyanto, Meilita Hardika, dan Sukarman dengan judul *Canva as a Media for Exploration of Indonesian Tourism Knowledge in BIPA Learning* (2021). Pada penelitian tersebut Canva berperan sebagai media tugas proyek dan berhasil menjadi media yang melatih kompetensi mengenai tata bahasa, desain grafis, dan penguasaan berbahasa. Selanjutnya, sebuah artikel berjudul *Penggunaan Aplikasi Permainan Kosakata Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis pada Pengajaran BIPA Jarak Jauh Level Pemula* yang ditulis oleh Christine Permata Sari (2020) menunjukkan hasil penggunaan permainan kosakata daring seperti Wordwall memiliki dampak yang signifikan dalam penguasaan kosakata pemelajar.

Persamaan tulisan ini dengan ketiga penelitian tersebut ialah memiliki fokus yang sama, yaitu pemanfaatan Wordwall dan Canva sebagai media pembelajaran BIPA. Namun, ketiga penelitian tersebut menggunakan Canva dan Wordwall sebagai media tunggal atau terpisah. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi berupa integrasi antara kedua aplikasi tersebut sehingga dapat menciptakan sebuah media pembelajaran BIPA terbaru. Dengan demikian, tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Raja Kelana, bentuk pemanfaatannya dalam pembelajaran, serta kelebihan dan kekurangan media tersebut. Adapun materi yang digunakan adalah materi BIPA 1 meliputi arah, lokasi, dan aktivitas harian dengan

elemen kompetensi 5.2 mampu menulis kalimat pendek dan sederhana yang berkaitan dengan arah, lokasi, dan aktivitas harian untuk pemenuhan kebutuhan konkret (2019: 28). Berdasarkan materi tersebut, media dirancang untuk memiliki tokoh dan latar tempat. Tokoh digambarkan sebagai seorang laki-laki bernama Reja serta latar tempat yang dipakai adalah rumah dan sebuah kota. Adapun penamaan media Raja Kelana didasarkan pada rangkaian aktivitas yang disajikan dalam media, yaitu pemelajar diajak ke rumah Reja kemudian berkeliling ke berbagai lokasi di kota. Dengan penyajian aktivitas yang dekat dengan praktik nyata, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ini pemelajar diharapkan mampu menggunakan kosakata bahasa Indonesia terkait arah, lokasi, dan aktivitas harian di kehidupan sehari-hari.

2. PEMBAHASAN

Raja Kelana adalah sebuah media berbasis teknologi hasil penggabungan antara Canva dan Wordwall. Canva digunakan sebagai alat untuk memproyeksikan rangkaian kegiatan pada pertemuan terkait materi arah, lokasi, dan aktivitas harian. Sedangkan, Wordwall digunakan sebagai server evaluasi. Adapun fitur yang berperan penting dalam pengembangan media ini adalah fitur penanaman (*embed*) yang dapat mengintegrasikan Canva dengan berbagai platform yang mendukung kegiatan belajar mengajar, tak terkecuali Wordwall.

Langkah Pembuatan Media Raja Kelana

Pembuatan media Raja Kelana meliputi langkah-langkah berikut.

1. Menyiapkan materi.

Hal tersebut dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang topik yang akan dibahas, yaitu arah, lokasi, dan aktivitas harian dari buku, internet, hingga pengalaman pribadi. Materi yang telah terkumpul kemudian disaring untuk mendapatkan pengetahuan-pengetahuan yang cukup untuk dijelaskan dalam kegiatan pembelajaran.

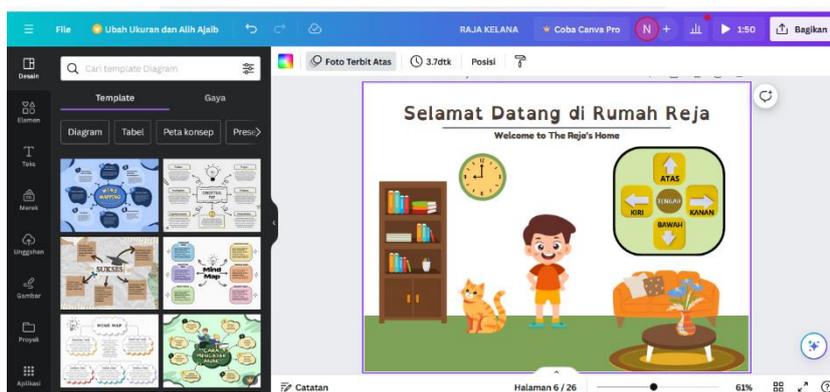
2. Mendesain tata letak.

Langkah selanjutnya adalah membuat desain media di Canva. Pertama, perlu memilih *background*, warna, dan elemen utama yang sesuai dengan tema dan tujuan media. Di Canva, terdapat berbagai pilihan templat yang dapat digunakan, mulai dari pola sederhana hingga gambar yang lebih kompleks. Dalam pengembangan media ini, warna hijau dipilih sebagai warna utama karena hijau adalah warna yang paling nyaman untuk mata (Swasty, 2017: 38). Hal tersebut juga mengacu pada nama Raja Kelana yang dekat dengan alam. Kemudian, kombinasi warna yang dipilih adalah warna hijau, putih, oranye, dan kuning. Warna-warna tersebut diatur sedemikian rupa untuk menghasilkan perpaduan warna yang

menyejukkan mata. Selanjutnya, materi dimasukkan lalu ditata ke dalam media dengan penataan letak dan warna yang mempertimbangkan aspek keterbacaan materi di samping aspek keindahan.

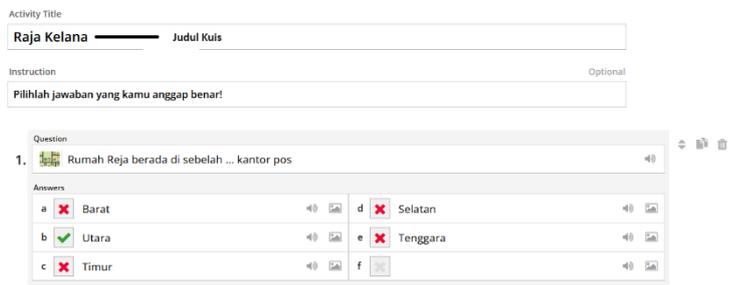
3. Penambahan elemen visual.

Elemen-elemen visual dipastikan dapat mendukung dan memperkuat informasi yang disampaikan, bukan mengalihkan perhatian dari materi yang sedang dibahas. Oleh karena itu, pemilihan elemen harus mempertimbangkan nilai fungsionalitas serta keselarasannya dengan tema desain. Canva memiliki perpustakaan yang kaya akan sumber daya desain mulai dari jenis huruf, gambar, hingga ilustrasi yang dapat langsung diaplikasikan ke dalam lembar proyek desain (Tanjung & Faiza, 2019: 80). Selain itu, aplikasi ini juga ramah pengguna dan memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya (Wulandari & Mudinillah, 2022: 112). Hal tersebut menjadikan elemen-elemen visual yang telah dipilih dapat dikostumisasi warnanya agar selaras dengan tema desain.



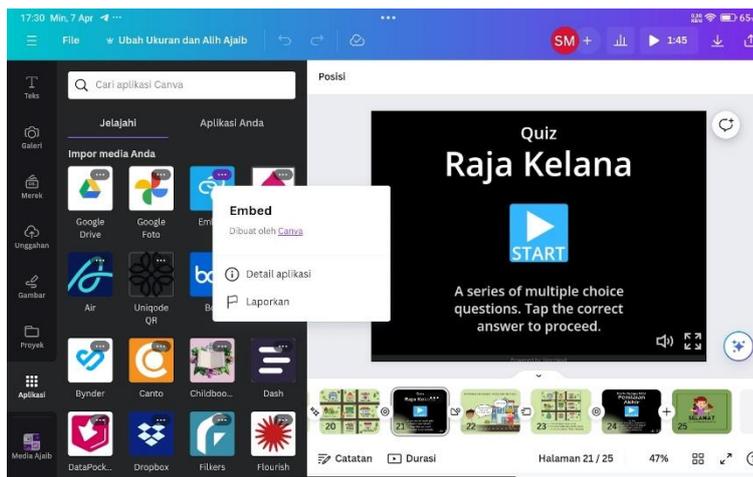
4. Menyiapkan alat penilaian

Penilaian merupakan pemanfaatan beragam alat untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana pemelajar mencapai kompetensi yang diinginkan (Phafiandita dkk., 2022: 113). Alat penilaian yang digunakan dalam media ini adalah kuis untuk setiap subbab yang dibuat dengan Wordwall. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah login ke website Wordwall kemudian memilih templat kuis sesuai kebutuhan. Jika memilih templat bertajuk “Quiz”, langkah selanjutnya adalah mengisi kolom judul, pertanyaan, serta jawaban. Sedangkan, untuk menambahkan gambar pendukung dapat dilakukan dengan mengklik ikon gambar yang tersedia di menu “editor”. Pada templat “Quiz”, pertanyaan dapat ditambahkan hingga 100 butir. Kostumisasi dalam Wordwall secara keseluruhan memungkinkan perubahan jenis huruf dan beberapa pilihan tema. Setelah semua kuis selesai dibuat, tautan alat penilaian tersebut disalin menggunakan fitur “share”.



5. Penanaman alat penilaian

Tautan berisi alat penilaian yang telah dibuat kemudian dimasukkan ke dalam Canva dengan cara masuk ke lembar proyek Raja Kelana lalu mengaktifkan halaman evaluasi yang sesuai. Selanjutnya, mengklik menu aplikasi untuk menemukan fitur “*embed*”. Setelah diklik, tempel tautan Wordwall ke dalam isian yang diminta. Kemudian klik “tambahkan ke desain” lalu atur ukurannya hingga memenuhi lembar proyek.



Pemanfaatan Media Raja Kelana dalam Pembelajaran BIPA

Hal pertama yang harus dilakukan untuk memanfaatkan media Raja Kelana adalah menampilkan media di *Smart TV* atau memproyeksikannya pada layar proyektor, tembok, atau papan tulis. Hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mempelajari materi dan memperluas ruang lingkup pembelajaran. Dengan memproyeksikan media, pelajar dapat melihat gambar, teks, dan elemen visual lainnya dengan jelas dan dalam skala yang lebih besar. Hal ini memungkinkan mereka untuk melihat detail-detail penting dalam materi, mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik, dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih mudah. Selain itu, tampilan yang lebar memberikan keuntungan dalam interaksi dan kolaborasi antara pelajar dan pengajar. Para pelajar dapat melihat dan membaca, berdiskusi, dan berbagi pemahaman tentang materi yang sedang dipelajari.

Pada halaman pertama, media akan menampilkan sebuah judul yang mengajak pemelajar untuk menjadi Raja Kelana.



Kemudian, pengajar dapat menjelaskan materi pengantar berupa preposisi dan beberapa kosakata penting. Setelah penjelasan selesai, pemelajar akan diajak ke rumah Reja untuk mengenal penggunaan serta penulisan kosakata arah.

Reja berada di **tengah** ruangan



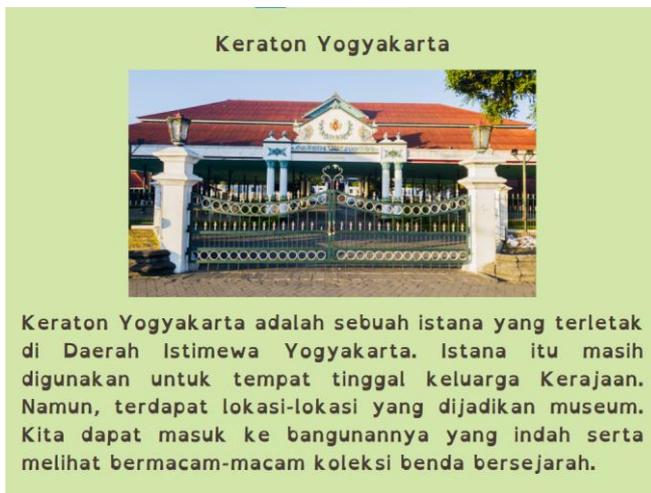
Materi kosakata arah akan berakhir pada *slide* 13 kemudian akan disusul sebuah alat penilaian di *slide* 14.



Pada *slide* 14, media akan menampilkan halaman penilaian yang berisi kuis dari *website* Wordwall. Halaman ini bertujuan untuk menguji pemahaman dan keterampilan para pemelajar terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan adanya halaman penilaian, para pemelajar dapat mengukur sejauh mana tingkat pemahaman dan penguasaan mereka. Mereka juga dapat berkolaborasi dalam memecahkan soal sehingga media Raja Kelana memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan memudahkan pemahaman materi.

Setelah rangkaian kegiatan materi kosakata arah selesai dilakukan, media akan menampilkan materi lokasi dan aktivitas harian. Kedua materi tersebut memiliki pola penyampaian yang sama dengan materi kosakata, yaitu dimulai dari pemaparan materi yang kemudian diakhiri dengan penilaian. Materi lokasi memuat ragam frasa arah perjalanan, kosakata mata angin, serta lokasi-lokasi umum. Adapun, materi aktivitas harian menyajikan kegiatan yang mendorong pemelajar untuk menulis kalimat-kalimat pendek dan sederhana untuk mencapai suatu lokasi tertentu.

Setelah semua kegiatan pembelajaran dilakukan, pengajar dapat menampilkan halaman tentang wawasan keindonesiaan yang tersedia di media ini, yaitu Keraton Yogyakarta. Lokasi tersebut dipilih karena mempertimbangkan nama media beserta tokohnya yang merepresentasikan seorang raja serta wawasan tersebut juga berkaitan dengan materi yang disajikan dalam media ini, yaitu lokasi.



Media ini kemudian ditutup dengan *slide* yang berisikan sebuah pernyataan bahwa pelajar telah menjadi seorang Raja Kelana yang dapat menjelajah Indonesia setelah mendapatkan pengetahuan tentang arah, lokasi, dan aktivitas harian.



Dengan demikian, media Raja Kelana merupakan sebuah alat yang interaktif dan efektif dalam membantu para pelajar untuk mempelajari dan menguasai pengetahuan tentang arah, lokasi, dan aktivitas harian.

Kelebihan dan Kekurangan Media Raja Kelana

Setiap media pembelajaran tidak dapat terlepas dari kelebihan dan kekurangan, tidak terkecuali media Raja Kelana. Sebagai media pembelajaran BIPA, media ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu 1) memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik karena menggabungkan antara presentasi materi yang indah dari Canva dan cara penilaian yang menyenangkan dari Wordwall, 2) kombinasi Canva dan Wordwall memberikan fleksibilitas

dalam penggunaannya karena dapat disimpan serta dibawa dengan mudah. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan dengan berbagai alat proyeksi maupun monitor, dan 3) baik Wordwall maupun Canva memiliki antarmuka yang ramah pengguna sehingga memberikan kemudahan dalam memahami fitur-fitur yang disediakan. Kelebihan ini menjadikan pembuatan *slide* dan aktivitas interaktif dapat dengan mudah dilakukan tanpa memerlukan keahlian desain atau pemrograman yang kompleks (Pelangi, 2020: 87). Hal ini berdampak pada kemudahan untuk menciptakan desain Raja Kelana yang menyejukkan mata karena dapat dengan mudah menemukan poin-poin keindahan yang dapat digunakan. Adapun kekurangan media Raja Kelana, yaitu 1) media hasil gabungan antara Canva dan Wordwall ini bergantung pada penggunaan teknologi seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet. Jika ada masalah teknis atau keterbatasan aksesibilitas, media tidak dapat dijalankan dengan baik atau tidak dapat diakses (Aidah, 2022: 172), 2) meskipun Canva dan Wordwall memungkinkan penyesuaian templat sesuai kebutuhan pengguna, personalisasi yang dapat dilakukan terbatas pada pilihan yang telah disediakan oleh platform tersebut terlebih pada Wordwall. Pengguna mungkin memiliki ide-ide kreatif yang tidak dapat diimplementasikan dengan sempurna menggunakan media ini, dan 3) keterbatasan fitur gratis menjadi hambatan dalam proses pembuatan desain (Admelia dkk., 2022: 183)

3. PENUTUP

Raja Kelana merupakan sebuah inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang terbentuk dari perpaduan antara Canva dan Wordwall. Adapun kelebihan dari Raja Kelana adalah memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, tampilan yang ramah pengguna, serta menunjang kegiatan pembelajaran yang interaktif. Sedangkan, kekurangan media ini adalah ketergantungan terhadap internet dan proyektor, keterbatasan fitur gratis, serta personalisasi yang cukup terbatas terutama di Wordwall.

Meskipun demikian, media ini tetap dapat berfungsi dan menyajikan materi dengan baik karena kekurangan yang dimiliki dapat ditoleransi dalam pemanfaatannya di kegiatan pembelajaran. Dengan adanya inovasi media Raja Kelana, pemelajar BIPA diharapkan mampu memahami materi arah, lokasi, dan aktivitas harian dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di

- Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177–186.
<https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>.
- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>.
- Andriyanto, O. D., Hardika, M., & Sukarman, S. (2021). Canva as a Media for Exploration of Indonesian Tourism Knowledge in BIPA Learning. *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021*, 618, 190–194. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.034>.
- Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia. (2023). *Indonesian has been successfully designated as the official language of the UNESCO General Conference*.
<https://kemlu.go.id/paris/en/news/27111/indonesian-has-been-successfully-designated-as-the-official-language-of-the-unesco-general-conference> (diakses pada 20 April 2024).
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Jurnal Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Maulida, S. Z., Nurjanah, A. P., & Yustika. (2019). Kesalahan Melafalkan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Mahasiswa Thailand di Iain Tulungagung. *Konferensi Nasional Bahasa dan Sastra V*, 5(1), 246–250.
- Mustika, S., Simamora, P. J., & Rosliani. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(2), 91–95. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2435>.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121.
<https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>.
- Sari, C. P. (2020). Penggunaan Aplikasi Permainan Kosakata Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis pada Pengajaran BIPA Jarak Jauh Level Pemula. *Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*, 3(1), 81–88.
- Septriani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall dalam PJJ Bipa di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss. *Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 13–25.
<https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.6208>.

- Swasty, W. (2017). *Serba-Serbi Warna: Penerapannya pada Desain*. Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Tim Penyusun. (2019). *Standar Nasional Pelatihan Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.