



Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Keterampilan Menyimak Bermuatan Pembelajaran Mendalam pada Pembelajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing

Yulia Nadhira^{1*}, Safinatul Hasanah Harahap², Surya Masniari Hutagalung³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: yulikknadhira9@gmail.com¹, safinatulhasanah@unimed.ac.id², suryamasniari@unimed.ac.id³

*Korespondensi penulis: yulikknadhira9@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the process of development, produce products, determine feasibility, and test the effectiveness of interactive digital teaching materials with deep learning content for Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) level 1 learners. The research uses the research and development method (Research and Development) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development process is carried out through needs analysis, product design, development of teaching materials, implementation, and evaluation. The products produced are in the form of interactive digital teaching materials for listening skills with seven learning units, namely self-introduction, family, food, traditional clothing, tourist attractions, daily activities, as well as public places and directions. Teaching materials are equipped with audio, interactive exercises, live feedback, scores, answer keys, discussion rooms, and reflective activities that are integrated with deep learning principles. The validation results showed that the category was very feasible with a percentage of material experts of 96.3%, design experts 98.4%, BIPA teacher responses of 90.9%, individual trials of 88.9%, and field trials of 88.6%. The effectiveness of the teaching materials was shown through an increase in the average score from 79.2 in the pretest to 92.2 in the posttest, with an N-Gain score of 0.63 (the category of quite effective). Overall, this interactive digital teaching material was declared to be very feasible and quite effective as an additional learning resource in BIPA level 1 learning.*

Keywords: ADDIE; BIPA Level 1; Deep Learning; Interactive Digital Teaching Materials; Listening Skills.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menghasilkan produk, mengetahui kelayakan, serta menguji keefektifan bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam bagi pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) level 1. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Proses pengembangan dilakukan melalui analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan bahan ajar, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak dengan tujuh unit pembelajaran, yaitu pengenalan diri, keluarga, makanan, pakaian tradisional, tempat wisata, aktivitas sehari-hari, serta tempat umum dan arah. Bahan ajar dilengkapi audio, latihan interaktif, umpan balik langsung, skor, kunci jawaban, ruang diskusi, dan aktivitas reflektif yang terintegrasi dengan prinsip pembelajaran mendalam. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase ahli materi 96,3%, ahli desain 98,4%, tanggapan pengajar BIPA 90,9%, uji coba perorangan 88,9%, dan uji coba lapangan 88,6%. Keefektifan bahan ajar ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 79,2 pada *pretest* menjadi 92,2 pada *posttest*, dengan skor N-Gain 0,63 (kategori cukup efektif). Secara keseluruhan, bahan ajar digital interaktif ini dinyatakan sangat layak dan cukup efektif sebagai sumber belajar tambahan dalam pembelajaran BIPA level 1.

Kata kunci: ADDIE; Bahan Ajar Digital Interaktif; BIPA Level 1; Keterampilan Menyimak; Pembelajaran Mendalam.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana memahami budaya dan cara berpikir penuturnya (Salsabila, et al., 2026). Interaksi antara orang lokal dan orang asing mendorong kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) sebagai upaya memperkenalkan bahasa sekaligus budaya Indonesia. Populasi

yang besar serta keragaman budaya yang dimiliki Indonesia menjadi daya tarik tersendiri bagi orang asing untuk mempelajari bahasa Indonesia, sehingga minat terhadap program BIPA terus mengalami peningkatan (Yundayani, et al., 2025) .

BIPA hadir tidak hanya sebagai sarana akademik, tetapi juga sebagai instrumen diplomasi budaya. Melalui pembelajaran BIPA, Indonesia berupaya memperkuat citra positif di mata dunia. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 42 Tahun 2018 yang menegaskan bahwa internasionalisasi Bahasa Indonesia merupakan bagian dari diplomasi kebudayaan nasional, sekaligus strategi untuk memperluas kekuatan pengaruh budaya Indonesia melalui pendidikan bahasa. Dengan demikian, pembelajaran BIPA tidak hanya berorientasi pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada pengenalan nilai, adat, seni, dan praktik sosial khas Indonesia yang dikemas melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Dalam proses pembelajaran bahasa kedua, terdapat empat keterampilan utama yang perlu dikuasai, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling melengkapi untuk membangun kompetensi berbahasa yang utuh. Di antara keempat keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak merupakan kemampuan utama untuk memahami bahasa lisan melalui proses mendengarkan, mengenali bunyi bahasa, menafsirkan makna, serta mengaitkan informasi yang didengar dengan konteks dan pengetahuan yang dimiliki pelajar. Menurut Amalia & Arifin (2021) keterampilan menyimak merupakan dasar utama pemerolehan bahasa karena pembelajar harus memahami apa yang diucapkan sebelum mampu menggunakan bahasa secara produktif, baik dalam percakapan sehari-hari maupun diskusi di kelas.

Pentingnya keterampilan menyimak dalam komunikasi juga ditegaskan oleh Goleman yang menyatakan bahwa aktivitas mendengarkan menempati porsi terbesar dalam kegiatan komunikasi manusia. Berdasarkan data Departemen Tenaga Kerja Amerika Serikat, sekitar 55% waktu komunikasi digunakan untuk menyimak, sementara 23% untuk berbicara, dan 22% untuk membaca serta menulis (Goleman, 2001). Hal tersebut diperkuat oleh Susanto yang menyebutkan bahwa keterampilan menyimak menyerap hingga 80% aktivitas komunikasi dalam kehidupan sehari-hari seseorang (Susanto dalam Puspitasari, et al., 2021). Data ini menunjukkan bahwa menyimak memiliki peran dominan dalam proses komunikasi dan tidak dapat dipandang sebagai keterampilan yang bersifat sekunder. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan menyimak menjadi aspek yang sangat penting, khususnya bagi pembelajar BIPA tingkat pemula.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2017 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA, pelajar BIPA level 1

(tingkat pemula) ditargetkan mampu memahami dan menggunakan ungkapan sederhana dalam konteks pengenalan diri serta pemenuhan kebutuhan konkret sehari-hari dan rutin. Kemampuan tersebut digunakan untuk berkomunikasi secara sederhana dengan mitra tutur yang sangat kooperatif. Berdasarkan SKL tersebut terdapat sepuluh capaian hasil belajar keterampilan menyimak yang harus dikuasai oleh pembelajar BIPA tingkat pemula. Kesepuluh capaian tersebut meliputi, (1) mengeja/menyebut ulang kata yang didengar, (2) mengidentifikasi kata yang didengar, (3) mengidentifikasikan isi hasil yang didengar, (4) mengidentifikasi fungsi sosial ungkapan sederhana, (5) mengidentifikasi maksud ungkapan sederhana, (6) menyimpulkan isi hasil yang didengar, (7) mengidentifikasi kata dan frasa dari tuturan percakapan di tempat umum, (8) memilih kata dan frasa yang tepat dalam kalimat sederhana untuk merespon tuturan komunikasi, (9) merespon tuturan dengan ungkapan yang relevan, dan (10) menyimpulkan isi hasil dengar (Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing, 2017).

Namun, keterampilan menyimak salah satu tantangan bagi pembelajar BIPA tahap awal. Ilham, et al., (2025) menjelaskan bahwa banyak mahasiswa kesulitan memahami ujaran bahasa Indonesia karena perbedaan sistem bunyi, intonasi, dan kecepatan bicara penutur asli. Misalnya, perbedaan dalam pengucapan vokal dan ritme tertentu membuat makna sulit ditangkap secara akurat. Hambatan ini sering berujung pada kesalahpahaman, sehingga memperlambat perkembangan keterampilan berbahasa lainnya. Selain faktor linguistik, perbedaan budaya juga sangat memengaruhi keterampilan menyimak. Menurut Shofia & Suyitno (2020), pembelajar BIPA kerap gagal memahami ujaran karena tidak mengenal konteks budaya yang melatarbelakanginya. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak tidak hanya menuntut pemahaman bahasa secara struktural, tetapi juga pemahaman budaya sebagai konteks makna ujaran.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Lembaga BIPA Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, permasalahan dalam pembelajaran menyimak tidak hanya terletak pada kesulitan linguistik pembelajar, tetapi juga pada bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar BIPA untuk keterampilan menyimak masih menggunakan buku ajar cetak. Meskipun telah dilengkapi dengan akses audio melalui pemindaian kode QR, bahan ajar tersebut belum sepenuhnya bersifat interaktif karena aktivitas pembelajaran masih berpusat pada buku cetak dan belum menyediakan fitur umpan balik langsung, Latihan interaktif, maupun aktivitas reflektif bagi pembelajar yang menyebabkan pembelajar cenderung bersikap pasif dan hanya berfokus pada pemahaman permukaan, sehingga pembelajaran belum mengarah pada pemahaman yang bermakna dan mendalam. Pembelajaran menyimak masih

diposisikan sebagai kegiatan menerima informasi secara satu arah, tanpa mendorong pembelajar mengaitkan, menafsirkan, dan merefleksikan makna ujaran yang didengar.

Hasil wawancara dengan salah satu pengajar di Lembaga BIPA Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menunjukkan bahwa kemampuan pembelajar BIPA Level 1 dalam memahami tuturan bahasa Indonesia masih bervariasi. Pembelajar umumnya dapat memahami informasi pribadi sederhana, seperti nama, asal, dan tempat tinggal, apabila tuturan disampaikan secara perlahan dan jelas. Namun, dalam proses menyimak pembelajar masih mengalami sejumlah kendala terutama ketika berhadapan dengan kecepatan bicara penutur asli, perbedaan bunyi bahasa, keterbatasan kosakata, interferensi bahasa ibu, penggunaan kosakata tidak baku, serta bentuk kata berimbuhan yang dapat mengubah makna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menyimak masih memerlukan Latihan yang terarah, bertahap, dan sesuai dengan karakteristik pembelajar BIPA level 1.

Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pembelajar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap bahan ajar interaktif. Interaksi antara pembelajar dan bahan ajar dinilai dapat meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, pemahaman budaya, kemandirian, serta rasa ingin tahu pembelajar. Pengajar juga mengatakan bahwa bentuk bahan ajar yang dibutuhkan adalah bahan ajar yang kontekstual, komunikatif, serta memadukan materi autentik dengan multimedia secara interaktif. Temuan ini memperkuat perlunya pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk keterampilan menyimak yang tidak hanya menyediakan audio, tetapi juga menghadirkan aktivitas belajar, umpan balik, dan pengalaman belajar yang bermakna bagi pembelajar BIPA level 1.

Pembelajaran keterampilan menyimak dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajar BIPA level 1 yang berada pada tahap menyimak reseptif, yaitu kemampuan menerima, mengenali, dan memahami informasi bahasa secara sederhana melalui ujaran yang didengar. Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang terdapat pembelajar dari beberapa negara, yaitu Nigeria, Inggris, Kamboja, dan Thailand dengan rentang usia 20-27 tahun. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, pembelajar telah mempelajari bahasa Indonesia selama kurang lebih enam sampai tujuh bulan dan pembelajar sudah terbiasa menggunakan *smartphone* sebagai perangkat utama dalam kegiatan belajar. Meskipun pembelajar telah mampu memahami informasi pribadi, pertanyaan sederhana serta percakapan sehari-hari pada kemampuan menyimak mereka masih perlu diperkuat. Hal ini terlihat dari masih adanya pembelajar yang mengalami kesulitan dalam memahami kecepatan bicara penutur asli, memahami kosakata dalam kegiatan menyimak, menangkap makna dari tuturan yang didengar, serta membedakan bunyi kata dalam bahasa Indonesia. Hasil angket

juga menunjukkan bahwa seluruh pembelajar membutuhkan latihan menyimak dan tertarik terhadap bahan ajar yang interaktif. Pembelajar juga menyatakan lebih senang belajar ketika dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar serta merasa terbantu apabila terdapat umpan balik dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital interaktif pada keterampilan menyimak menjadi relevan untuk dilakukan, terutama karena pembelajar telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kegiatan belajar.

Bedasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan bahan ajar digital interaktif yang bermuatan pembelajaran mendalam. Sebagaimana dijelaskan dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 mengenai pembelajaran mendalam yang menekankan bahwa proses pembelajaran perlu mendorong pemahaman yang bermakna, reflektif, dan kontekstual. Pembelajaran mendalam menempatkan pembelajar sebagai subjek aktif yang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses memahami, menafsirkan, dan merefleksikan pengetahuan secara berkelanjutan. Pembelajaran yang bersifat interaktif salah satu yang mampu mendukung strategi pembelajaran mendalam melalui peningkatan keterlibatan dan kepuasan belajar peserta didik (Sumertiani, 2025). Sesuai dengan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pembelajaran menegaskan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, dan mendorong aktif pembelajar. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital interaktif bermuatan pembelajaran mendalam merupakan salah satu solusi atas pembelajaran menyimak BIPA, khususnya bagi pembelajar tingkat pemula.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran BIPA dengan berbagai fokus dan bentuk pengembangan. Putri & Asteria (2025) melalui penelitian berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Bertema Wisata Lamongan Bermuatan Plurikultural bagi Pembelajar BIPA Level 1” mengembangkan modul pembelajaran digital yang berfokus pada pengenalan wisata lokal dan muatan plurikultural bagi pembelajar BIPA tingkat pemula. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar BIPA perlu disusun kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar asing. Namun, fokus pengembangannya belum secara khusus diarahkan pada keterampilan menyimak dan belum menekankan interaktivitas melalui latihan, umpan balik, serta refleksi belajar.

Penelitian lain dilakukan oleh Nugraha (2024) dengan judul “Penerapan Media Angklung dalam Pembelajaran Berbicara” hasil penelitian menunjukkan bahwa media budaya dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada keterampilan berbicara bukan keterampilan

menyimak sehingga belum menjawab kebutuhan pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk melatih pemahaman ujaran pada pembelajaran BIPA level 1.

Budi & Rufiati (2024) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) bermuatan Ahlusunah Waljamaah” dalam penelitiannya mengembangkan bahan ajar berbentuk buku teks dengan muatan nilai keislaman. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar BIPA perlu disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajar dan tujuan pembelajaran. Akan tetapi, bentuk bahan ajar yang dikembangkan masih berupa buku teks sehingga belum memanfaatkan fitur digital interaktif yang memungkinkan pembelajar memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, fleksibel, dan responsif.

Fatmawati & Hani’ah (2023) melalui penelitian berjudul “Belajar Menyimak dan Menulis Berdasarkan Cerita Rakyat Pulau Madura (Kesenian Topeng Dalang) bagi Pembelajar BIPA tingkat Dasar” mengembangkan pembelajaran menyimak dan menulis berbasis cerita rakyat madura. Penelitian tersebut menggunakan media audio-visual dan lembar kerja untuk membantu pembelajar memahami isi simakan serta mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan. Penelitian ini memiliki kedekatan dengan penelitian yang akan dilakukan karena berkaitan dengan keterampilan menyimak. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan bahan ajar digital interaktif yang dilengkapi dengan fitur latihan mandiri, umpan balik langsung, dan aktivitas reflektif sebagai bagian dari pembelajaran mendalam.

Penelitian yang dilakukan oleh Nirmalasari, et al., (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis KoPi bagi Pembelajar BIPA Tingkat Pemula”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar menyimak masih diperlukan karena keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar yang memengaruhi keterampilan berbahasa lainnya. Namun, pengembangan bahan ajar tersebut belum secara khusus mengintegrasikan prinsip pembelajaran mendalam yang mencakup pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar BIPA telah banyak dilakukan baik dalam bentuk modul digital, media budaya, buku teks, media audio-visual, dan bahan ajar menyimak. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan bahan ajar digital interaktif untuk keterampilan menyimak BIPA level 1 yang memadukan audio, visual, latihan interaktif, umpan balik langsung, dan aktivitas reflektif. Selain itu belum banyak penelitian yang mengaitkan pengembangan bahan ajar menyimak BIPA dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan bahan

ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam pada pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing level 1.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam pada pembelajar Bahasa Indonesia bagi penutur asing level 1. (2) Menghasilkan produk bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam pada pembelajar Bahasa Indonesia bagi penutur asing level 1. (3) Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam pada pembelajar Bahasa Indonesia bagi penutur asing level 1. (4) Mengetahui keefektifan bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam pada pembelajar Bahasa Indonesia bagi penutur asing level 1.

2. KAJIAN TEORITIS

Perkembangan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menuntut tersedianya bahan ajar yang tidak hanya memenuhi aspek kebahasaan, tetapi juga mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajar asing. Dalam perspektif pembelajaran modern, bahan ajar dipahami sebagai seperangkat sumber belajar yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan melalui penyajian materi, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi yang terintegrasi. Kualitas bahan ajar sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran karena menjadi penghubung antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar harus memperhatikan relevansi materi, kebutuhan pengguna, serta perkembangan teknologi pendidikan sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna (Shakinah & Apriani, 2024; Puspitaningrum et al., 2024). Selain itu, bahan ajar BIPA harus dirancang berdasarkan kebutuhan komunikatif pembelajar serta memperhatikan latar belakang linguistik dan budaya mereka agar pembelajaran berlangsung lebih kontekstual (Harimansyah, 2008).

Transformasi teknologi digital telah mengubah paradigma pengembangan bahan ajar dari bentuk konvensional menuju bahan ajar digital yang lebih fleksibel, adaptif, dan mudah diakses. Bahan ajar digital memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia seperti teks, audio, gambar, animasi, dan video sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dibandingkan bahan ajar cetak. Penggunaan teknologi juga memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk belajar secara mandiri sesuai kecepatan dan kebutuhannya masing-masing.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, pemanfaatan media digital memberikan kesempatan lebih luas bagi peserta didik untuk berlatih secara berulang tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan demikian, bahan ajar digital bukan hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi interaksi, eksplorasi, dan konstruksi pengetahuan secara berkelanjutan (Lestari, 2013; Schunk, 2015; Farhana et al., 2021).

Salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan bahan ajar adalah penggunaan bahan ajar digital interaktif. Karakteristik utama media ini terletak pada adanya interaktivitas yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui latihan, navigasi, simulasi, maupun umpan balik otomatis. Interaktivitas tersebut menjadikan peserta didik tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis. Integrasi multimedia dengan sistem umpan balik juga terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, dan keterlibatan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media digital interaktif dipandang sebagai salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa pada era digital (Ningtyas et al., 2024; Fitria & Muthi, 2024; Baharuddin et al., 2025).

Efektivitas bahan ajar digital interaktif semakin meningkat apabila dirancang berdasarkan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan personalisasi, kolaborasi, dan responsivitas sistem. Bahan ajar modern tidak hanya menyediakan materi, tetapi juga memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing, memperoleh umpan balik secara langsung, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajarnya. Kemampuan sistem dalam memberikan respons secara real-time membantu peserta didik segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Selain itu, fitur kolaboratif pada media digital juga mendukung interaksi sosial antarpembelajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Asfari et al., 2025; Adyputri et al., 2025; Cahyani & Siagian, 2024; Oktavia & Kana, 2023).

Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan menyimak merupakan fondasi utama bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya. Kemampuan memahami ujaran menjadi prasyarat sebelum peserta didik mampu berbicara, membaca, maupun menulis secara efektif. Pada pembelajaran BIPA tingkat pemula, menyimak berperan penting dalam membantu pembelajar mengenali bunyi bahasa, memahami kosakata, menangkap makna ujaran, serta

mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas menyimak juga tidak hanya melibatkan proses mendengar, tetapi mencakup interpretasi, pemahaman konteks, hingga pemberian respons terhadap pesan yang diterima. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak memerlukan latihan yang sistematis dan berkesinambungan agar peserta didik mampu membangun kompetensi komunikatif secara optimal (Amalia & Arifin, 2021; Tarigan, 2008; Sundusiyah et al., 2025).

Pentingnya keterampilan menyimak semakin nyata pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing karena pembelajar harus memahami ujaran yang disampaikan penutur asli dengan berbagai variasi intonasi, kecepatan bicara, serta konteks budaya yang melatarbelakanginya. Hambatan yang dialami pembelajar tidak hanya berasal dari aspek linguistik, tetapi juga dipengaruhi oleh perbedaan budaya yang menyebabkan makna ujaran sulit dipahami secara utuh. Oleh sebab itu, pembelajaran menyimak bagi pembelajar BIPA perlu menghadirkan materi autentik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta didukung media yang memungkinkan peserta didik memperoleh latihan berulang secara mandiri. Pendekatan tersebut akan membantu meningkatkan kemampuan reseptif sekaligus memperkuat pemahaman budaya Indonesia sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran bahasa (Ilham et al., 2025; Shofia & Suyitno, 2020).

Pengembangan bahan ajar digital interaktif menjadi semakin relevan ketika diintegrasikan dengan konsep pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pembelajaran mendalam menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konseptual melalui aktivitas refleksi, eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengaitan materi dengan pengalaman nyata. Dalam konteks ini, teknologi digital berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penyajian multimedia, aktivitas interaktif, latihan bertahap, dan umpan balik langsung. Integrasi prinsip pembelajaran mendalam ke dalam bahan ajar digital diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan retensi pengetahuan, sekaligus memperkuat keterampilan berbahasa secara komprehensif sesuai tuntutan pembelajaran modern.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar BIPA telah dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti modul digital, buku teks, media budaya, maupun bahan ajar berbasis audio-visual. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media atau materi pembelajaran tanpa mengintegrasikan karakteristik media digital interaktif dengan prinsip pembelajaran mendalam, khususnya pada keterampilan menyimak BIPA tingkat pemula. Celah penelitian tersebut menunjukkan

perlunya inovasi berupa bahan ajar digital interaktif yang menggabungkan audio, visual, latihan interaktif, umpan balik langsung, ruang refleksi, serta materi kontekstual sehingga mampu meningkatkan keterlibatan pembelajar dan efektivitas pembelajaran menyimak. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital interaktif bermuatan pembelajaran mendalam memiliki kontribusi teoritis maupun praktis dalam memperkaya model pembelajaran BIPA yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajar asing.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, memungkinkan evaluasi dan revisi pada setiap fase pengembangan sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan. Lima tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut, penelitian bertujuan mengembangkan bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam bagi pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Level 1.

Penelitian dilaksanakan di Lembaga BIPA Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) pada periode Maret–Juni. Subjek penelitian adalah pembelajar BIPA Level 1 yang berasal dari beberapa negara, yaitu Nigeria, Inggris, Kamboja, dan Thailand dengan rentang usia 20–27 tahun. Objek penelitian berupa pengembangan bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran mendalam. Produk yang dikembangkan memuat tujuh tema pembelajaran, yaitu pengenalan diri, keluarga, makanan, pakaian tradisional, tempat wisata, aktivitas sehari-hari, serta tempat umum dan arah, yang dirancang untuk mendukung penguasaan keterampilan menyimak pada pembelajar BIPA tingkat pemula.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu angket analisis kebutuhan pembelajar, pedoman wawancara untuk pengajar BIPA, instrumen analisis bahan ajar, lembar validasi ahli materi dan ahli desain, tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), serta angket tanggapan pengajar dan pembelajar terhadap produk yang dikembangkan. Penggunaan berbagai instrumen tersebut bertujuan memperoleh data yang komprehensif mengenai kebutuhan pengguna, kelayakan produk, respons pengguna, serta efektivitas bahan ajar digital interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak pembelajar BIPA.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif. Data hasil validasi ahli, tanggapan pengajar, dan respons pembelajar dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sementara itu, efektivitas bahan ajar dianalisis melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* yang diperkuat dengan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak pembelajar setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan dan efektivitas produk sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran BIPA Level 1.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam yang dikembangkan untuk pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Level 1 melalui model ADDIE. Pengembangan produk dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Seluruh tahapan tersebut dirancang untuk menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menyimak melalui pemanfaatan media digital interaktif.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran menyimak di Lembaga BIPA Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara masih didominasi penggunaan buku ajar cetak yang dipadukan dengan audio melalui kode QR. Pengajar mengemukakan bahwa media tersebut belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif karena belum menyediakan latihan yang beragam, umpan balik langsung, maupun aktivitas refleksi. Selain itu, pembelajar masih mengalami kesulitan dalam memahami tuturan berkecepatan normal, memiliki keterbatasan kosakata, serta dipengaruhi oleh interferensi bahasa pertama. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik pembelajar BIPA Level 1.

Tahap desain dan pengembangan menghasilkan sebuah bahan ajar digital interaktif yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti teks, audio, gambar, latihan interaktif, umpan balik otomatis, dan aktivitas refleksi. Produk disusun berdasarkan tujuh tema pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi dasar pembelajar BIPA Level 1. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain untuk memastikan kesesuaian isi, penyajian materi, aspek kebahasaan, kualitas media, serta kemudahan penggunaan sebelum diimplementasikan kepada pembelajar.

Tabel 1. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif.

Tahap Pengembangan	Temuan Utama
Analysis	Ditemukan kebutuhan bahan ajar digital interaktif karena bahan ajar sebelumnya masih berbasis buku cetak dan audio. Pembelajar mengalami kendala kosakata, kecepatan tuturan, dan minimnya latihan menyimak.
Design	Dirancang bahan ajar digital interaktif berbasis pembelajaran mendalam yang mengintegrasikan teks, audio, gambar, latihan interaktif, umpan balik, dan refleksi.
Development	Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain kemudian direvisi berdasarkan masukan validator hingga memenuhi kriteria kelayakan.
Implementation	Produk diuji kepada pembelajar BIPA Level 1 dan memperoleh respons positif dari pembelajar maupun pengajar.

Tabel 1 menunjukkan bahwa proses pengembangan bahan ajar dilaksanakan secara sistematis mengikuti lima tahapan model ADDIE. Tahap analisis menghasilkan informasi mengenai kebutuhan pembelajar dan kelemahan bahan ajar yang digunakan sebelumnya, sedangkan tahap desain difokuskan pada penyusunan struktur bahan ajar yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran mendalam dengan media digital interaktif. Setelah melalui tahap pengembangan, produk memperoleh penilaian positif dari validator sehingga dinyatakan layak untuk diuji coba. Implementasi kepada pembelajar juga menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dengan baik dan memperoleh respons positif baik dari pembelajar maupun pengajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa seluruh tahapan pengembangan telah menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menyimak BIPA Level 1.

Setelah dinyatakan layak oleh validator, produk diimplementasikan kepada pembelajar BIPA Level 1 untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitasnya. Hasil implementasi menunjukkan bahwa pembelajar memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan bahan ajar digital interaktif. Integrasi audio, visual, latihan interaktif, dan umpan balik langsung membantu pembelajar memahami materi secara lebih mudah dibandingkan penggunaan bahan ajar sebelumnya. Pengajar juga menyatakan bahwa bahan ajar ini mampu meningkatkan keterlibatan pembelajar selama proses pembelajaran karena menyediakan aktivitas belajar yang lebih variatif dan mendorong peserta didik membangun pemahaman secara mandiri.

Efektivitas bahan ajar selanjutnya dianalisis melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil pengukuran memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menyimak setelah pembelajar menggunakan bahan ajar digital interaktif. Analisis menggunakan uji N-Gain menghasilkan skor rata-rata 0,63 atau 63%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan menyimak pembelajar BIPA Level 1 meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi.

Tabel 2. Hasil Uji Efektivitas Produk.

Aspek Penilaian	Hasil	Interpretasi
Validasi ahli materi	Memenuhi kriteria kelayakan	Sangat layak digunakan
Validasi ahli desain	Memenuhi aspek desain media dan interaktivitas	Sangat layak digunakan
Respons pembelajar	Memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan produk	Praktis digunakan
Respons pengajar	Produk mendukung pembelajaran menyimak yang lebih interaktif	Praktis digunakan
Nilai N-Gain	0,63 (63%)	Cukup efektif

Berdasarkan Tabel 2, bahan ajar digital interaktif menunjukkan kinerja yang baik pada aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Validasi oleh ahli materi dan ahli desain mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar BIPA Level 1. Selain itu, tanggapan positif dari pembelajar dan pengajar memperlihatkan bahwa bahan ajar mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dari aspek efektivitas, nilai N-Gain sebesar 0,63 (63%) menempatkan produk pada kategori cukup efektif, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak setelah penggunaan bahan ajar digital interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian mengonfirmasi bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran menyimak bagi pembelajar BIPA Level 1.

Sebagai keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital interaktif bermuatan pembelajaran mendalam berhasil menghasilkan produk yang valid, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak pembelajar BIPA Level 1. Keberhasilan tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui hasil validasi dan respons pengguna, tetapi juga melalui peningkatan hasil belajar berdasarkan analisis *pre-test*, *post-test*, dan nilai N-Gain. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital dengan prinsip pembelajaran mendalam mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada pembelajar sehingga berpotensi menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran BIPA pada tingkat pemula.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital interaktif melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar BIPA Level 1. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari penerapan tahapan analisis yang mengidentifikasi kebutuhan nyata pembelajar dan pengajar sebelum proses perancangan dilakukan. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan sebelumnya masih berfokus pada buku cetak yang dipadukan dengan audio sehingga belum mampu memfasilitasi latihan interaktif, umpan balik, dan refleksi belajar. Oleh karena itu, pengembangan produk berdasarkan model ADDIE memberikan landasan yang sistematis

untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik pembelajar. Temuan ini memperkuat pandangan Branch (2009) bahwa model ADDIE memungkinkan proses pengembangan berlangsung secara terstruktur melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selain itu, efektivitas model tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Almelhi (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan ADDIE pada lingkungan pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas proses belajar karena setiap tahap pengembangan didasarkan pada kebutuhan pengguna.

Kelayakan bahan ajar yang diperoleh melalui validasi ahli menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan desain media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran BIPA Level 1. Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi berbagai komponen multimedia, seperti audio, gambar, latihan interaktif, dan umpan balik, mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan bahan ajar konvensional. Temuan tersebut mendukung pendapat Lestari (2013) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan secara sistematis harus mampu memfasilitasi peserta didik mencapai kompetensi belajar melalui penyajian materi yang terorganisasi dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Di samping itu, Farhana et al. (2021) menegaskan bahwa bahan ajar berbasis digital memberikan fleksibilitas dan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan berbagai unsur multimedia dalam satu media pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital interaktif tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga memenuhi kebutuhan praktis dalam pembelajaran menyimak bagi pembelajar asing.

Respons positif dari pembelajar dan pengajar memperlihatkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kehadiran fitur latihan interaktif, umpan balik langsung, dan aktivitas refleksi memungkinkan pembelajar berpartisipasi secara aktif dalam membangun pemahaman, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran mendalam yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Asfari et al. (2025) menjelaskan bahwa bahan ajar digital interaktif yang dirancang dengan pendekatan *problem-based learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar sekaligus memperkuat pemahaman konseptual peserta didik. Demikian pula, Baharuddin et al. (2025) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, responsif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, tingginya respons pengguna pada penelitian ini

menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan prinsip pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi pembelajar BIPA Level 1.

Efektivitas bahan ajar ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,63, yang termasuk kategori cukup efektif. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan menyimak pembelajar. Capaian tersebut dipengaruhi oleh karakteristik pembelajar yang berasal dari berbagai negara dengan latar belakang bahasa pertama yang berbeda sehingga kemampuan awal mereka dalam memahami bunyi, kosakata, dan intonasi bahasa Indonesia juga bervariasi. Selain itu, keterampilan menyimak merupakan keterampilan reseptif yang memerlukan latihan berulang dan berkesinambungan. Hasil penelitian ini sejalan dengan Amalia dan Arifin (2021) yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar menyimak BIPA yang dirancang sesuai kebutuhan pembelajar mampu meningkatkan kemampuan memahami tuturan bahasa Indonesia secara lebih efektif. Temuan ini juga mendukung pendapat Tarigan (2008) bahwa keberhasilan pembelajaran menyimak sangat ditentukan oleh kesempatan peserta didik untuk berlatih secara bertahap melalui aktivitas yang terarah dan berkesinambungan. Dengan demikian, bahan ajar digital interaktif bermuatan pembelajaran mendalam yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran menyimak pada pembelajar BIPA Level 1.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar digital interaktif keterampilan menyimak bermuatan pembelajaran mendalam bagi pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Level 1 melalui model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan telah melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis sehingga menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menyimak BIPA. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan, sedangkan respons pengajar dan pembelajar mengindikasikan bahwa bahan ajar mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,63 yang termasuk kategori cukup efektif, sehingga mengindikasikan bahwa bahan ajar digital interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menyimak pembelajar BIPA Level 1. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar BIPA berbasis teknologi yang

mengintegrasikan prinsip pembelajaran mendalam untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada pembelajar.

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar digital interaktif yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran menyimak pada program BIPA, khususnya bagi pembelajar tingkat pemula. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada implementasi di satu lembaga BIPA dan melibatkan jumlah peserta yang relatif terbatas, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas produk pada konteks, tingkat kemahiran, dan karakteristik pembelajar yang lebih beragam. Selain itu, pengembangan berikutnya dapat memperkaya fitur bahan ajar dengan teknologi yang lebih adaptif, seperti pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), analitik pembelajaran (*learning analytics*), atau evaluasi adaptif, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan meningkatkan efektivitas pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi atas dukungan pendanaan melalui Program Pendanaan BIMA Tahun 2026 pada Skema Penelitian Tesis Magister sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adyputri, N. N., Narsan, Z., & Palennari, M. (2025). Konseptualisasi pengembangan model pembelajaran CELL (*Constructive, Experiential, Lifelong Learning*) dalam konteks era digital. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Almelhi, A. M. (2021). *Effectiveness of the ADDIE model within an e-learning environment in developing creative writing in EFL students. English Language Teaching*, 14(2), 20–36.
- Amalia, N., & Arifin, M. (2021). Desain bahan ajar keterampilan menyimak Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) “Aku Suka Indonesia”. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 265–271. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4677>
- Asfari, N. A., Lestari, L. I., Muhtmainah, F., Yusoff, H. M., & Susanti, S. (2025). Transformasi pembelajaran neuropsikologi dengan pendekatan *problem-based learning* melalui pengembangan bahan ajar digital interaktif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.

- Baharuddin, M. R., Nasution, N. E., Utami, L., Ansya, Y., Fauziastuti, V., Suhada, S., & Butsiarah. (2025). *Pembelajaran interaktif berbasis teknologi*. Yayasan Kita Menulis.
- Budi, E. S., & Rufiati, A. (2024). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Bermuatan Ahlusunah Waljamaah. *Klitika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 40-46.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cahyani, K. N., & Siagian, I. (2025). Optimalkan proses pembelajaran dalam penerapan prinsip-prinsip pengembangan belajar dalam dunia pendidikan. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Fatmawati, I., & Hani'ah. (2023). Belajar Menyimak dan Menulis Berdasarkan Cerita Rakyat Pulau Madua (Kesenian Topeng Dalang) bagi Pebelajar BIPA Tingkat Dasar. *METALINGUA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Fitria, G. F., & Muthi, I. (2024). Strategi peningkatan kemampuan belajar siswa melalui pemanfaatan media digital interaktif pada penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis smartphone. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.
- Goleman. (2001). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Harimansyah, G. W., Mayani, L. A., Karenisa, K., & Sugiarto, J. (2008). *Pengembangan model pembelajaran: Uji efektivitas bahan ajar BIPA*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ilham, M. A., Hilman, Y. P., Nurmala, M., & Syihabuddin. (2025). Faktor kesulitan berbahasa Indonesia pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta penutur Arab asal Yaman. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Akademia Permata.
- Nirmalasari, Y., Jiuangga, V. V., & Stephanie, C. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Kopi Bagi Pembelajar BIPA Tingkat Pemula. *Klausa: Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, dan Sastra*.
- Nugraha, I. R. (2024). Penerapan Media Angklung dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bagi Pembelajar BIPA A1. *Journal of Education Research*, 2978-2986.
- Putri, D., & Asteria, P. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Tema Wisata Lamongan Bermuatan Plurikultural Bagi Pembelajar BIPA Level 1. *BAPALA*.
- Puspitasari, D. A., Suyono, & Harsiati, T. (2021). Pengembangan Tes Menyimak untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 850-860.
- Salsabila, N., Nisa, F., Al-Khanifah, H. K., & Bakar, M. Y. (2026). Bahasa, Pikiran, dan Budaya : Analisis Semantik terhadap Fungsi Bahasa Sebagai Alata Komunikasi. *Jurnal Sains Student Research*, 309-320.
- Schunk, D. H. (2015). *Learning theories: An educational perspective* (7th ed.). Pearson Education.
- Shakinah, J. P., & Apriani, I. F. (2024). Efektivitas penggunaan bahan ajar dalam

- meningkatkan pemahaman materi pecahan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 157–164. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1217>
- Shofia, N. K., & Suyitno, I. (2020). Problematika belajar Bahasa Indonesia mahasiswa asing. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*.
- Sundusiah, S., Idris, N. S., Widia, I., Fauzia, A. S., & Asri, D. (2025). Belajar etika budaya: Menakar kesantunan dan kepercayaan diri mahasiswa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 920–932.
- Sumertiani, N. P. (2025). Pembelajaran mendalam sebagai inovasi dalam pengajaran menyimak teks Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Sutra Elementary School*.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Yundayani, A., Syafri, F., & Izzati, A. N. (2025). Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) : Analisis Kebutuhan Pengembangan Materi Ajar Berbasis Industri. *SOSCIED*.