

Pengembangan Media *Treasure Map* Berbasis Plurilingual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pemelajar Bipa Level Dasar

Azmilatudz Dzakiroh, Prima Vidya Asteria*

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: primaasteria@unesa.ac.id

Dikirim: 17-11-2025; Direvisi: 24-12-2025; Diterima: 28-12-2025

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) level dasar dalam meningkatkan keterampilan menulis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Treasure map* berbasis plurilingual yang memadukan unsur visual, budaya, dan permainan untuk memfasilitasi proses pembelajaran menulis secara kontekstual dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi akhir. Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya dengan subjek 9 pemelajar BIPA level dasar (A1) dari berbagai negara. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi, observasi, dan tes tulis dengan instrumen berupa lembar validasi, angket respons, dan tes menulis. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Treasure map* berbasis plurilingual memperoleh nilai kevalidan 84% dari ahli bahasa dan 90% dari ahli media (kategori sangat valid), keefektifan sebesar 84,5% (kategori efektif), dan kepraktisan 91% (kategori sangat praktis). Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran menulis bagi pemelajar BIPA level dasar karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan menulis kalimat dan paragraf sederhana. Penelitian ini menyarankan pengembangan lanjutan berbasis digital agar media lebih interaktif dan mudah diakses.

Kata Kunci: BIPA; *Treasure map*; Plurilingual; Keterampilan menulis; Borg and Gall.

Abstract: This research is motivated by the need for innovative learning media that can help learners of Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) at the basic level in improving their writing skills. This research aims to develop a plurilingual-based *Treasure map* media that combines visual, cultural, and game elements to facilitate the writing learning process in a contextual and enjoyable way. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model modified into seven steps, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, and final revision. The research was conducted at Surabaya State University with 9 BIPA learners at the basic level (A1) from various countries as subjects. Data were collected through interviews, validation questionnaires, observations, and written tests using validation sheets, response questionnaires, and writing tests. Data were analyzed descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results showed that the plurilingual-based *Treasure map* media received a validity score of 84% from language experts and 90% from media experts (very valid category), an effectiveness score of 84.5% (effective category), and a practicality score of 91% (very practical category). Therefore, this media is suitable for use as an alternative writing learning tool for elementary-level BIPA learners because it can increase motivation, participation, and the ability to write simple sentences and paragraphs. This study recommends further digital-based development to make the media more interactive and accessible.

Keywords: BIPA; *Treasure map*; Plurilingual; Writing skills; Borg and Gall.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia telah menjadi bahasa yang semakin diminati di kancan internasional seiring dengan meningkatnya hubungan diplomatik, ekonomi, dan budaya Indonesia dengan negara-negara lain. Peningkatan jumlah pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dalam satu dekade terakhir menunjukkan tren positif yang signifikan (Sari et al., 2016). Namun, pembelajaran BIPA, khususnya pada level dasar, masih menghadapi berbagai tantangan yang kompleks, terutama dalam pengembangan keterampilan menulis.

Asteria et al. (2022) menyatakan bahwa pemelajar BIPA level dasar sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan tertulis karena keterbatasan kosakata dan pemahaman struktur bahasa Indonesia. Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa yang sering dianggap sebagai keterampilan yang paling menantang untuk dikuasai oleh pemelajar bahasa kedua. Pratiwi et al. (2020) mengungkapkan bahwa pemelajar BIPA level dasar sering mengalami kesulitan dalam menghasilkan teks tulis karena keterbatasan penguasaan kosakata dan struktur kalimat. Observasi awal di kelas-kelas BIPA UNESA menunjukkan bahwa banyak pemelajar mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana, mengembangkan paragraf, serta memahami struktur teks bahasa Indonesia. Hal ini diperparah dengan kurangnya kosakata, kesulitan dalam memahami tata bahasa, serta kurangnya motivasi dan minat dalam kegiatan menulis.

Pendekatan plurilingual dalam pembelajaran bahasa kedua telah mendapatkan perhatian luas dalam penelitian terkini. Pendekatan ini mengakui bahwa pengetahuan bahasa pertama pemelajar dapat dimanfaatkan sebagai fondasi untuk mempelajari bahasa target (Canagarajah et al., 2018). Penelitian yang dilakukan oleh (Widodo et al., 2019). menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan plurilingual dalam pembelajaran BIPA dapat meningkatkan pemahaman dan produksi bahasa pemelajar. Hal ini sejalan dengan temuan (Asteria et al., 2021). yang menyatakan bahwa pengakuan terhadap repertoar linguistik pemelajar dapat memfasilitasi proses transfer positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Media *Treasure map* atau peta harta karun merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur petualangan dan penemuan dalam proses pembelajaran. Menurut Rahmawati et al. (2020) penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemelajar dalam proses pembelajaran bahasa. Lebih lanjut, Asteria et al. (2023) menyatakan bahwa media *Treasure map* dapat memberikan konteks yang autentik dan bermakna bagi pemelajar untuk berlatih menggunakan bahasa target.

Alasan pemilihan Treasure Map sebagai media pembelajaran didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, Treasure Map menawarkan pendekatan yang visual dan kontekstual, yang sangat bermanfaat bagi pemelajar BIPA level dasar yang mungkin belum familiar dengan bahasa Indonesia. Kedua, Treasure Map dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan materi pembelajaran, sehingga memungkinkan pengajar untuk menciptakan kegiatan menulis yang relevan dan menarik bagi pemelajar. Ketiga, Treasure Map dapat memfasilitasi pendekatan plurilingual, di mana pemelajar dapat menghubungkan kosakata dan konsep bahasa Indonesia dengan bahasa ibu mereka atau bahasa yang sudah mereka kuasai. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan plurilingual akan diimplementasikan dalam media Treasure Map untuk membantu pemelajar BIPA level dasar memahami kosakata dan struktur kalimat



bahasa Indonesia dengan menghubungkannya dengan bahasa yang sudah mereka kuasai.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mengembangkan media *Treasure map* yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan menulis pemelajar BIPA level dasar di UNESA, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan spesifik pemelajar. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan plurilingual dalam media *Treasure map*, yang belum banyak diterapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran BIPA. Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan komprehensif untuk mengukur efektivitas media melalui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

KAJIAN TEORI

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan bidang yang terus berkembang, berfokus pada pengajaran bahasa Indonesia kepada individu yang tidak memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu (Amalia et al., 2022). Pembelajaran BIPA menekankan pada pengembangan empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Dewi et al., 2023). Pendekatan komunikatif dan berpusat pada peserta didik menjadi landasan utama dalam pembelajaran BIPA, dengan mempertimbangkan latar belakang budaya dan bahasa ibu peserta didik (Rahayu et al., 2020).

Teori Plurilingual

Dalam konteks pembelajaran BIPA, penerapan teori plurilingual sangat penting untuk mengintegrasikan aspek bahasa dan budaya secara simultan. (Asteria et al., 2023). menegaskan bahwa penutur plurilingual dan plurikultural mampu beralih antarbahasa dan budaya sesuai kebutuhan komunikasi. Pendekatan plurilingual bertujuan untuk mengembangkan kesadaran bahasa (*language awareness*) dan kemampuan untuk menggunakan bahasa secara fleksibel dan efektif dalam berbagai konteks (Coste et al., 2019).

Keterampilan Menulis dalam Konteks BIPA

Keterampilan menulis dalam konteks BIPA merupakan salah satu aspek yang paling kompleks dan menantang untuk dikuasai oleh pemelajar asing. Menulis tidak hanya melibatkan kemampuan menuangkan ide dan gagasan secara tertulis, tetapi juga menguasai aspek kebahasaan seperti tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat yang tepat sesuai kaidah bahasa Indonesia. Pada tingkat pemula, keterampilan menulis masih terbatas pada kemampuan membuat kalimat pendek dan sederhana (Asteria et al., 2022).

Treasure map sebagai Media Pembelajaran

Media *Treasure map* adalah media visual yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi melalui representasi grafis yang menarik. Media ini memanfaatkan elemen visual seperti gambar, simbol, dan warna untuk merangsang minat dan memfasilitasi pemahaman. Peta harta karun sering digunakan sebagai instrumen untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan hasil pembelajaran melalui kegiatan penemuan dan pemecahan masalah.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan adaptasi Borg and Gall untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Model ini dimodifikasi menjadi tujuh langkah utama R&D, yaitu: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya dengan subjek 9 pemelajar BIPA level dasar (A1) dari 8 negara berbeda, yaitu Ecuador, Botswana, Tanzania, India, Jepang, Korea Selatan (2 orang), Taiwan, dan Welsh. Pemelajar memiliki bahasa ibu yang beragam meliputi bahasa Spanyol, Swahili, Zomi, Jepang, Korea, Mandarin, dan Wales.

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pengajar BIPA untuk analisis kebutuhan, angket validasi dari dua validator ahli (ahli pembelajaran bahasa dan ahli media), observasi keaktifan pemelajar dan pengajar selama pembelajaran, serta tes tulis untuk mengukur kemampuan menulis pemelajar. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar validasi, lembar observasi, tes menulis, dan angket respons pemelajar. Adapun Aspek atau indikator yang menjadi fokus instrumen penelitian meliputi aspek kebahasaan, kesesuaian materi BIPA, penerapan pendekatan plurilingual, kualitas media, kepraktisan, keefektifan, keaktifan pemelajar, serta peningkatan kemampuan menulis yang diukur melalui tes menulis dan observasi.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data wawancara, masukan validator, dan proses pengembangan. Analisis kuantitatif menggunakan rumus persentase $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ untuk menghitung kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media. Berikut adalah kategori penilaian.

Tabel 1. Kategori penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media.

No.	Skor	Kategori
1	100% - 85%	Sangat baik
2	84% - 70%	Baik
3	69% - 56%	Cukup
4	55% - 40%	Kurang
5	39% - 0%	Tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media *Treasure map*




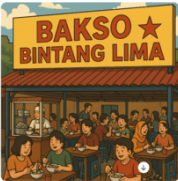



Proses pengembangan media *Treasure map* berbasis plurilingual dilaksanakan secara sistematis melalui tujuh tahapan. Tahap pertama adalah identifikasi potensi dan masalah melalui wawancara dengan pengajar BIPA yang mengungkapkan kesenjangan antara kebutuhan media interaktif dengan ketersediaan media yang ada, serta perlunya integrasi aspek plurilingual dan budaya lokal dalam pembelajaran menulis.

Tahap kedua adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi AI (*ChatGPT* dan *Canva*) untuk menghasilkan ilustrasi visual warung makanan, menganalisis media sosial untuk mengidentifikasi makanan hits di Surabaya (seperti rujak cingur, rawon, tahu campur, soto lamongan, gado-gado, bakso, dan






lontong balap), serta mengumpulkan materi tata bahasa sesuai SKL BIPA 2017 yang berfokus pada kosakata dan struktur kalimat sederhana (S-P-O-K dan kalimat tanya).

Tabel 2. Pengumpulan Data AI

No.	Prom dalam AI <i>ChatGPT</i>	Bukti
1	buat animasi foto warung bertuliskan tahu campur pak sadak 1. realistis 2. warung semi permanen dengan gerobak 3. dibanner spanduk 4. malam hari ramai pembeli	
2	buat animasi foto warung menetap/restoran banyak pengunjung bertuliskan warung bu kris	
3	buat animasi foto warung restoran bertuliskan depot bu rudi	
4	Buat animasi foto warung besar dan ramai bertuliskan bakso bintang lima	
5	Buat animasi foto toko roti bertuliskan donat Bahagia	
6	Buat animasi warung soto bertuliskan soto lamongan cak har	
7	Buat animasi warung gado-gado bertuliskan gado-gado bu tiwok	

Tahap ketiga adalah desain produk yang dirancang menggunakan Canva dengan komponen utama berupa peta interaktif ukuran A3, kartu pengetahuan tentang makanan hits di Surabaya, kartu pertanyaan untuk latihan menulis, serta elemen pendukung seperti dadu dan gacha. Media dirancang dengan pendekatan plurilingual yang memfasilitasi pemelajar untuk membandingkan budaya kuliner Indonesia dengan negara asal mereka.

Tabel 3. Desain produk

No.	Gambar	Bagian	Format Font; ukuran
1		Peta A3	Canva Sans; 34,90.
2		Kartu pengetahuan	Canva Sans ;15
3		Kartu pertanyaan	Shrikhand;40

Tahap keempat adalah validasi oleh dua ahli. Validator ahli pembelajaran bahasa (Shendy Mega Rahmawati, S.Pd., M.Pd.) memberikan skor 84% dengan kategori sangat valid. Validator memberikan masukan untuk menambahkan contoh dan pertanyaan, serta menambahkan cara membuat pertanyaan menggunakan kata tanya. Validator ahli media (Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd.) memberikan skor 90% dengan kategori sangat valid. Masukan yang diberikan meliputi perbaikan typo, penggantian gambar cover dengan foto asli, dan penambahan logo Unesa.

Tabel 4. validasi ahli

No.	Jenis Ahli	Jabatan	Aspek penilaian	Skor	Kategori
1.	Ahli Pembelajaran Bahasa	dosen BIPA Universitas Negeri Surabaya.	Aspek materi, dan aspek kebahasaan	84	Sangat valid
2.	Ahli Media Pembelajaran	Dosen Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya	Aspek tampilan visual, aspek fungsionalitas, dan aspek interaktivitas dan multimedia.	90	Sangat valid

Tahap kelima adalah revisi desain berdasarkan masukan validator. Revisi yang dilakukan meliputi penambahan lebih banyak contoh dan pertanyaan untuk meningkatkan *comprehension*, penambahan panduan cara membuat pertanyaan dengan kata tanya "apa" dan "berapa", perbaikan beberapa *typo*, penggantian gambar cover dengan foto asli agar lebih menarik, dan penambahan logo Unesa pada cover.

Tabel 5. revisi desain

No.	Gambar	Revisi
1.		Tambahkan lebih banyak contoh dan pertanyaan. <i>comprehensionnya</i> kurang seperti halnya untuk diajarkan
2.		menambahkan cara membuat pertanyaan (menggunakan apa dan berapa misalnya)
3.		cek beberapa <i>typo</i>
4.		gambar di cover mungkin bisa dibuat gambar asli biar menarik
5.		diberi logo unesa di cover

Tahap keenam adalah uji coba produk yang dilaksanakan pada 23 September 2025 terhadap 9 pemelajar BIPA dari berbagai negara di kelas T14.01.04 Universitas Negeri Surabaya. Pembelajaran berlangsung interaktif dengan pembukaan menggunakan kalimat pemantik tentang makanan yang pernah dicoba di Surabaya, penjelasan materi tentang makanan hits di Surabaya dan pola kalimat S-P-O-K serta

kalimat tanya, pembagian kelompok menjadi 4 tim, dan pelaksanaan permainan *Treasure map* dengan antusias.

Tahap ketujuh adalah revisi produk akhir berdasarkan hasil uji coba. Beberapa perbaikan dilakukan untuk mengatasi masalah pengulangan pertanyaan dengan cara menukar kartu pertanyaan antar kelompok, serta penyempurnaan aspek teknis untuk meningkatkan kelancaran penggunaan media.

Kualitas Media *Treasure map*

Kualitas media *Treasure map* diukur melalui tiga aspek utama: kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan melalui lembar validasi dari 2 validator, keefektifan melalui lembar observasi dan nilai tes pemelajar, dan kepraktisan melalui angket respons pemelajar. Kualitas media tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Kevalidan Media

Kevalidan media diperoleh dari penilaian dua validator ahli. Validator ahli pembelajaran bahasa menilai aspek materi dan bahasa dengan skor 63 dari maksimal 75 (84%), termasuk kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian dengan SKL BIPA, ketepatan aspek plurilingual, kelengkapan materi makanan hits di Surabaya, kesesuaian kosakata dan kalimat dengan konteks komunikasi, serta penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Validator ahli media menilai aspek tampilan visual, penyajian, dan bahasa dengan skor 99 dari maksimal 110 (90%), termasuk kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan desain visual dan tata letak, kemenarikan tampilan, kualitas elemen grafis, aksesibilitas media, kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan karakteristik pemelajar BIPA, dan kontribusi media terhadap pemahaman pengguna.

Tabel 6. Hasil Validasi Media *Treasure map*

Validator	Aspek penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Ahli pembelajaran	Materi dan bahasa	63/75	84%	Sangat Valid
Ahli media	Tampilan, penyajian, bahasa.	99/100	90%	Sangat Valid
Rata-rata			87%	Sangat Valid

Keefektifan Media

Keefektifan media diukur melalui observasi keaktifan dan hasil tes pemelajar. Hasil observasi keaktifan dari tiga observer menunjukkan rata-rata skor 283 dari maksimal 300 (95%), termasuk kategori sangat baik. Aspek yang diamati meliputi aktivitas visual (penyampaian tujuan, pembagian kelompok, distribusi alat, dan penjelasan aturan), aktivitas lisan (pembukaan dengan sapaan dan pertanyaan pemantik), aktivitas mendengarkan (respons dan penyimakan arahan), aktivitas menulis (penyusunan kalimat sederhana dan pengalaman makan), aktivitas motorik (praktik menulis), aktivitas mental (keberanian bertanya dan menjawab), serta aktivitas emosional (semangat mengerjakan tugas dan ketertarikan membandingkan budaya).

Hasil tes menulis menunjukkan rata-rata nilai pemelajar sebesar 74%, termasuk kategori efektif. Semua pemelajar berhasil mencapai nilai di atas KKM 70, dengan rentang nilai antara 70-80. Nilai tertinggi diraih oleh 3 pemelajar dengan skor 80, sementara nilai terendah adalah 70 yang diraih oleh 2 pemelajar. Keefektifan keseluruhan dihitung dari rata-rata observasi keaktifan (95%) dan hasil tes (74%), menghasilkan nilai 84,5% yang termasuk kategori efektif.



Gambar 1. Hasil tes menulis

Tabel 7. Hasil Keefektifan Media *Treasure map*

Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Observasi keaktifan	283/300	95%	Sangat efektif
Hasil tes menulis	705/945	74%	Efektif
Rata-rata keefektifan		84,5%	Efektif

Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui angket respons pemelajar dengan 5 pernyataan. Hasil menunjukkan skor total 171 dari maksimal 180 (95%), termasuk kategori sangat praktis. Pemelajar memberikan respons sangat positif terhadap media, dengan mayoritas menyatakan sangat setuju (SS) bahwa media *Treasure map* membuat mereka semangat belajar bahasa Indonesia (6 orang SS, 3 orang S), semangat belajar menggunakan kalimat dan kosakata (7 orang SS, 2 orang S), mudah belajar bahasa Indonesia (8 orang SS, 1 orang S), mampu menulis kalimat dan kosakata (7 orang SS, 2 orang S), serta aktif dalam pembelajaran BIPA (8 orang SS, 1 orang S).

Tabel 8. Hasil Kepraktisan Media *Treasure map*

Pernyataan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)	Total Skor
Media membuat semangat belajar	6	3	0	0	33
Media meningkatkan semangat belajar kalimat dan kosakata	7	2	0	0	34
Media memudahkan belajar bahasa Indonesia	8	1	0	0	35
Media membantu menulis kalimat dan kosakata	7	2	0	0	34
Media meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran	8	1	0	0	35
Total	144	27	0	0	$\frac{171}{180} \times 100\% = 95\%$
Kategori	Sangat Praktis				

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Treasure map* berbasis plurilingual efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis pemelajar BIPA level dasar. Keberhasilan ini didukung oleh beberapa faktor utama.

Pertama, integrasi pendekatan plurilingual memfasilitasi pemelajar untuk mengaktifkan pengetahuan bahasa yang sudah dimiliki sebagai jembatan dalam mempelajari bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kusumawardani et al., 2021), yang menyatakan bahwa pengakuan terhadap repertoar linguistik pemelajar dapat memfasilitasi proses transfer positif. Selama pembelajaran, pemelajar terlihat aktif membandingkan budaya kuliner Indonesia dengan negara asal mereka, yang menunjukkan pemanfaatan pengetahuan linguistik dan budaya sebelumnya.

Kedua, penggunaan tema makanan hits di Surabaya sebagai konteks pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Pemelajar dapat langsung mengaplikasikan kosakata dan struktur kalimat yang dipelajari dalam situasi komunikasi nyata. Hal ini sesuai dengan temuan (Asteria et al., 2023) bahwa media *Treasure map* dapat memberikan konteks yang autentik untuk berlatih bahasa target.

Ketiga, pendekatan game-based learning melalui elemen permainan (peta, kartu pertanyaan, dadu, dan gacha) berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemelajar. Tingkat keaktifan yang mencapai 95% menunjukkan bahwa pemelajar sangat antusias dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini mendukung penelitian (Rahmawati et al., 2020). yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemelajar.

Keempat, pemanfaatan teknologi AI (*ChatGPT* dan *Canva*) dalam proses pengembangan menghasilkan media yang berkualitas tinggi secara visual dan pedagogis. Ilustrasi warung makanan yang dihasilkan AI memberikan visualisasi yang menarik dan kontekstual, mendukung pemahaman pemelajar terhadap budaya kuliner lokal.

Kelima, implementasi *scaffolding* melalui desain media yang berlapis (peta, kartu pengetahuan, dan kartu pertanyaan) membantu pemelajar beroperasi dalam zona perkembangan proksimal mereka. Hal ini sesuai dengan teori *Vygotsky* yang menekankan pentingnya *scaffolding* dalam pembelajaran bahasa (Muliastuti et al., 2017). Meskipun hasil tes menunjukkan pemelajar masih memerlukan bimbingan lanjutan (nilai rata-rata 74%), peningkatan kemampuan yang terjadi menunjukkan bahwa media berhasil memfasilitasi pembelajaran yang bermakna.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba hanya dilakukan pada skala kecil dengan 9 pemelajar. Kedua, media masih berbentuk fisik (peta A3 dan kartu cetak) yang membatasi aksesibilitas dan fleksibilitas penggunaan. Ketiga, terdapat beberapa masalah teknis seperti pengulangan pertanyaan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *Treasure map* berbasis plurilingual untuk meningkatkan kemampuan menulis pemelajar BIPA level dasar telah berhasil dikembangkan melalui tujuh tahap R&D adaptasi *Borg and Gall* dengan hasil yang sangat memuaskan. Media ini memperoleh nilai kevalidan 84% dari ahli bahasa dan 90% dari ahli media (kategori sangat valid), keefektifan sebesar 84,5% yang terdiri dari observasi keaktifan 95% dan hasil tes 74% (kategori efektif), serta kepraktisan 95% berdasarkan respons pemelajar (kategori sangat praktis).

Media *Treasure map* terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan menulis kalimat sederhana pemelajar BIPA level dasar melalui pendekatan plurilingual yang mengintegrasikan budaya kuliner lokal dengan *game-based learning*. Penggunaan tema makanan hits di Surabaya sebagai konteks pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna, sementara elemen permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan pemelajar.



Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran menulis bagi pemelajar BIPA level dasar. Penelitian ini menyarankan pengembangan lanjutan berbasis digital (aplikasi atau platform daring) agar media lebih interaktif, mudah diakses, dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Selain itu, uji coba dengan skala yang lebih besar dan latar belakang pemelajar yang lebih beragam perlu dilakukan untuk memperkuat validitas dan generalisasi hasil penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada seluruh pemelajar BIPA Universitas Negeri Surabaya yang telah berpartisipasi dalam uji coba penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, K. F. (2021). Pengajaran bahasa indonesia untuk penutur asing dan pengenalan budaya lokal bugis makassar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6).
- Asteria, P. V., & Afni, A. N. (2023). Prototype Pembelajaran Plurilingual dan Plurikultural Berbasis Budaya Jawa pada Pembelajaran BIPA. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 10(1), 113-127.
- Asteria, P. V. (2024). *Plurikultural dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Asteria, P. V. (2025). Kurikulum BIPA dalam perspektif plurilingualisme: Tinjauan kritis atas respons terhadap repertoar bahasa pemelajar. *LingTera*, 12(2).
- 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.
- Canagarajah, S. (2018). Translingual practice as spatial repertoires: Expanding the paradigm beyond structuralist orientations. *Applied linguistics*, 39(1), 31-54.
- Handoko, M. P., Fahmi, R. N., Kurniawan, F. Y., Artating, H., & Sinaga, M. S. (2019). Potensi pengembangan bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 1(1), 22-29.
- Kurniawati, H., & Nurlina, L. (2024). Strategi Belajar BIPA dengan Aplikasi dan Platform Digital-Kajian Literatur. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(8), 354-365.
- Muharam, T. D. (2024). Penerapan game based learning dalam pembelajaran BIPA siswa di eakapapsasanawich islamic school thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(5).
- Muliastuti, L. (2017). Bahasa Indonesia bagi penutur asing: Acuan teori dan pendekatan pengajaran. (No Title).
- Nasrullah, R., Prayogi, A., Marina, R., Pujiono, I. P., & Ghufon, M. A. (2025). Pentingnya Teknologi dalam Memengaruhi Pembelajaran BIPA: Refleksi Penggunaan Teknologi sebagai Alat Belajar Masyarakat di Wilayah Terluar.



- Nurhida, P., Putri, H., Prasetyo, T., & Kurniasari, D. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi pada Siswa Sekolah Dasar. *JIPSD*, 1(2), 87-99.
- Patris, A. Peran Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Melalui Tes Ukbi Dan Bipa Sebagai Soft Diplomacy Bahasa Indonesia Kepada Wna.
- Syant, T. F. P., & Asteria, P. V. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Tema Wisata Mojokerto Bermuatan Plurikultural Bagi Pemelajar Bipa Level 1. *BAPALA*, 12(1), 254-270.
- Setiono, Y. P., & Riyadi, R. (2024). Pengembangan Media E-Treasure Map Pada Materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(3).
- Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kauntitaif, Kualitatif, dan R&D. ALFABETA CV.
- Suyitno, I. (2007). Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 9(1), 5.
- Ulinnuha, A. (2017). *Penerapan Pendekatan Berbasis Teks Dalam Pembelajaran Menulis Teks Bernuansa Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Bipa: Penelitian Subjek Tunggal pada Pembelajar BIPA Tingkat Mahir* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wicaksono, A. N. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang)
- Widodo, H. P. (2016). Engaging students in literature circles: Vocational English reading programs. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 25(2), 347-359.
- Wijaya, F. S., & Elita Ulfiana, S. S. (2020). *Penerapan Media Gambar dalam Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya di IAIN Surakarta* (Doctoral dissertation, IAIN SURAKARTA).
- Yuniatin, A., & Asteria, P. V. (2022). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Madya Berbasis Kompetensi Plurilingual dan Plurikultural Terintegrasi Kearifan Lokal. *Bapala*, 9(2), 142-152.
- Zamahsari, G. K., & Roffi'uddin, A. H. (2019). *Implementasi scaffolding dalam pembelajaran BIPA di kelas pemula* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Zein, I. A., Susanto, G., & Andajani, K. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis untuk Pelajar BIPA Tingkat Pemula* (Doctoral dissertation, State University of Malang).

