

MEDIA DIGITAL UNTUK MEMBANGUN KEMAMPUAN LITERASI KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN TUTORIAL PROGRAM BIPA

Nova Shufia Tahmida^{*1}, Gatut Susanto², Imam Suyitno³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Indonesia

^{*}Corresponding Author:

Email: nova.shufia.1702116@students.um.ac.id

Abstract

To build communication literacy skills in the digital era requires choosing the right type of media and how to use it. The media needs are mainly in the process of learning Indonesian as a foreign language in BIPA tutorial activities. This study aims to determine the types and methods of using digital media in BIPA program tutorial activities. This type of research is qualitative research. Data collection techniques in this study used surveys, document studies, and structured interviews. Data in the form of verbal data were analyzed based on the theory of accuracy and fluency. There are 27 language partners accompanying 15 foreign students from the BIPA CLS program in 2022 who were involved in this research. This research has limitations, namely based on the perspective of language partners. The results of the study can be concluded that there are five digital media used by language partners in BIPA program activities with foreign students, namely Websites, Infographics, Social Media, Digital Video, and Digital Audio. The five types of digital media influence how to use them. There are three ways to use digital media to build foreign student communication literacy in the BIPA tutorial program, namely programmed, non-programmed (spontaneous), and conditionally (option solutions to problems).

Keywords: media digital, literasi komunikasi, tutorial, BIPA

PENDAHULUAN

Pada beberapa program BIPA, biasanya setiap pelajar akan diberikan fasilitas berupa dua kegiatan belajar, yaitu kegiatan belajar di dalam kelas dan kegiatan belajar di luar kelas (Ningsih, dkk., 2018). Kegiatan belajar di dalam kelas akan dipandu oleh seorang guru, sedangkan kegiatan belajar di luar kelas akan ditemani oleh tutor atau mitra bahasa. Kedua kegiatan ini saling terkait karena guru berperan melakukan pembelajaran sesuai dengan pedoman struktural pembelajaran yang digunakan, sedangkan tutor atau mitra bahasa berperan untuk membantu belajar pelajar BIPA di luar kelas seperti mengerjakan PR, mengulang kembali hal-hal yang belum dipahami pelajar di dalam kelas, maupun belajar mengenai lingkungan bahasa secara lebih fleksibel. Guru di dalam kelas dan mitra bahasa memiliki intensitas bertemu yang berbeda dengan pelajar BIPA. Guru akan mengajar sesuai jam, kelas, dan materi pokok yang berorientasi utama pada kebutuhan pelajar saja, sedangkan mitra bahasa memiliki intensitas yang lebih panjang, kegiatan belajar dilakukan dengan bebas tetapi tetap sesuai dengan tema belajar. Mitra bahasa memiliki jangkauan yang lebih besar untuk mengajarkan pelajar BIPA mengenai bahasa karena tidak hanya terbatas pada materi di dalam kelas saja. Mitra bahasa juga harus menentukan media yang tepat dalam membantu belajar agar pelajar lebih mudah untuk menguasai kemahiran bahasa (Foo, dkk., 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia bagi pelajar BIPA diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis dengan menggunakan bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa meliputi membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan, salah satunya kegiatan program tutorial. Selain itu, terdapat berbagai media digital yang digunakan untuk dapat mencapai empat kompetensi berbahasa. Melihat fenomena penggunaan media digital dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar merujuk pada layanan aplikasi berbasis internet baik berupa Website, infografis, media sosial, gambar digital,

atau audio digital. Dilihat dari keterbukaan akses, usia pelajar BIPA, dan interaksi secara personal dengan mitra bahasa selama proses tutorial maka akan berpeluang besar terjadi keterlibatan media digital dalam kegiatan tutorial BIPA yang akan memengaruhi kemampuan berbahasa antara pelajar BIPA dengan mitra bahasa.

Selain jenis media digital yang digunakan dalam kegiatan tutorial BIPA, terdapat juga unsur penting yang harus ditelaah yaitu langkah penggunaan media digital (Lyu dan Qi, 2020). Langkah-langkah dalam penggunaan media digital harus dikuasai secara tepat supaya dapat pemanfaatan yang diharapkan. Media digital memiliki jenis yang berbeda-beda sehingga menentukan fitur dan langkah penggunaan yang berbeda. Cara penggunaan media digital harus disesuaikan dengan banyak faktor seperti kemudahan unduh, kecepatan akses, dan kelengkapan fitur (Das, 2020). Dibutuhkan pertimbangan tepat dari seorang mitra bahasa untuk memilih media digital yang tepat digunakan dalam pelaksanaan tutorial.

Setelah mengetahui jenis media digital dan memahami cara penggunaannya maka media digital dapat dimanfaatkan secara maksimal di dalam pelaksanaan tutorial. Untuk melihat keberhasilan pelaksanaan tutorial tersebut, dibutuhkan analisis terhadap hasil kemampuan komunikasi mitra bahasa dan pelajar BIPA selama melaksanakan tutorial dengan menggunakan media digital. Hasil dari penggunaan media digital dapat dilihat dari empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Surahman, 2019). Dari keempat kemahiran berbahasa tersebut, dapat diketahui media digital yang digunakan oleh mitra bahasa akan mendorong kemahiran berbahasa yang satu dan mungkin kurang mendukung kemahiran berbahasa yang lain. Oleh karena itu, penelitian ini harus dilakukan untuk mengetahui jenis media digital dan cara penggunaan media digital untuk membangun kemampuan literasi komunikasi dalam kegiatan tutorial program BIPA melalui media digital.

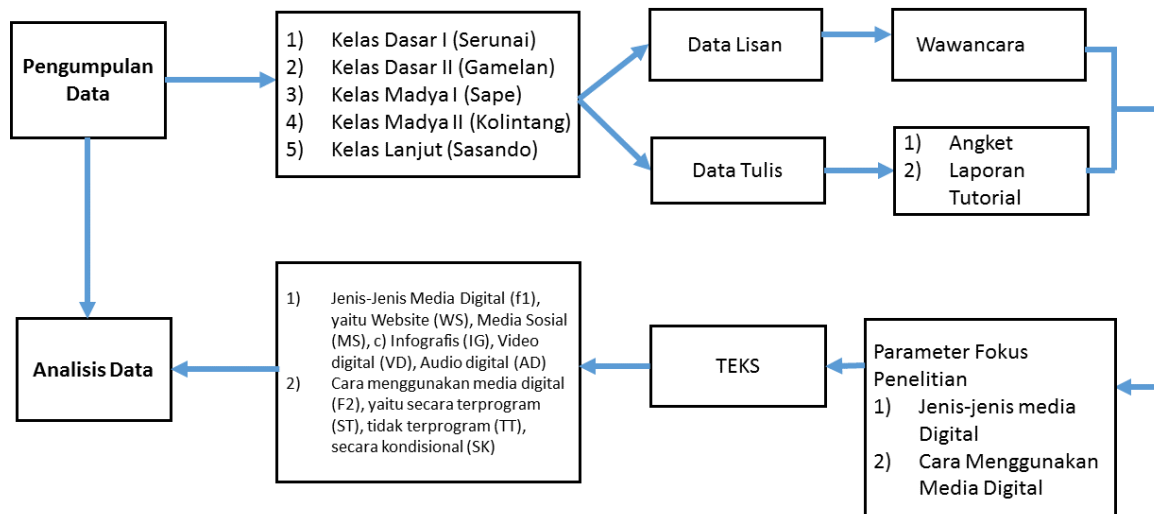
METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Dalam penelitian kualitatif terdapat fakta aktual di lapangan yang digambarkan dan diterjemahkan sesuai keadaan sesungguhnya dalam hasil penelitian. Peneliti menjadi instrumen utama dalam mengumpulkan data kualitatif di lapangan yang berkorelasi dengan objek, subjek, dan instrumen penelitian (Sugiyono, 2016). Berupa data verbal mengenai kemampuan komunikasi dalam tutorial BIPA dalam kegiatan tutorial program BIPA dengan menggunakan media digital. Sumber data diperoleh melalui angket dan dokumen, serta diperoleh melalui wawancara. Dalam mengumpulkan data menggunakan teknik survei, studi dokumen, dan wawancara terstruktur. Penelitian ini menggunakan angket sebagai survei dan laporan tutorial sebagai data sekunder, kemudian dilakukan pendalaman melalui wawancara sebagai data primer.

Angket berisi pertanyaan yang ditujukan kepada tutor untuk dijawab secara objektif ataupun subjektif sesuai data di lapangan. Angket digunakan untuk menyinkronkan data jawaban responden di lapangan dengan data yang sudah ada di dalam dokumen berupa laporan tutorial. Dokumen laporan tutorial berupa narasi kata, frasa, kalimat atau kutipan bahasa lainnya yang ditulis oleh tutor. Pertanyaan yang ditujukan kepada tutor ketika wawancara merupakan tindak lanjut pendalaman data dari hasil survei yang sudah diisi. Pertanyaan dalam wawancara, yaitu klasifikasi keterampilan berbahasa yang berhubungan dengan fitur pada masing-masing media digital. Studi dokumen bertujuan untuk mencari jawaban terhadap hipotesis kerja. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menguatkan data yang didapatkan melalui studi dokumen. Untuk itu pertanyaan disusun dengan rapi dan valid sesuai dengan teori yang digunakan. Studi dokumen diambil dari laporan tutorial pada dua minggu pertama, dua minggu pertengahan, dan dua minggu akhir program. Wawancara dilakukan secara daring atau luring kepada beberapa tutor BIPA pada seluruh level baik pemula, madya, maupun mahir. Pengumpulan data dilakukan dengan koordinasi antara tutor dan peneliti sesuai dengan prosedur penelitian. Data yang sudah terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan substansi penelitian yaitu hasil kemampuan literasi komunikasi pelajar asing dalam tutorial program BIPA melalui media digital.

Intrumen dalam penelitian ini yaitu pedoman survei, pedoman studi dokumen, dan pedoman wawancara serta alat rekam. Survei disajikan secara digital melalui *googleform* dan dapat diakses oleh responden melalui pranala yang dibagikan oleh peneliti. Pedoman analisis teks digunakan peneliti untuk mengetahui media digital yang digunakan, cara penggunaan media digital dalam kegiatan tutorial BIPA, dan kemampuan komunikasi dalam tutorial BIPA melalui media digital secara umum. Pedoman analisis teks diperoleh melalui akses *google drive* dan *google document*. Terdapat 299 laporan tutorial yang ditulis oleh 23 mitra bahasa mengenai kegiatan tutorial program BIPA terhadap 13 pelajar BIPA program CLS UM tahun 2022. Pedoman wawancara terstruktur digunakan peneliti untuk melakukan pendalaman dan mendapatkan jawaban dari berbagai masalah yang belum teridentifikasi melalui survei dan studi dokumen. Wawancara dilakukan secara daring melalui ruang *zoom* atau *google meet*, sedangkan wawancara secara luring dilakukan di tempat tertentu berdasarkan kesediaan narasumber.

Data yang sudah diklasifikasikan kemudian dianalisis dengan teori akurasi dan fluensi. Akurasi adalah kemampuan pelajar menggunakan bahasa kedua atau bahasa asing sesuai dengan struktur bahasa yang benar. Pengukuran pada aspek akurasi dilihat dari penggunaan bahasa secara akurat (Haastrup, 1993). Akurasi meliputi pemilihan kosakata, tata bahasa, dan pengucapan yang benar. Penilaian terhadap akurasi dapat dilakukan dengan melihat pada aspek empat keterampilan berbahasa yaitu, membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Teori fluensi berhubungan dengan kemampuan praktik berbahasa pelajar menggunakan bahasa asing atau bahasa keduanya secara lancar atau fasih. Dalam aktivitas berbahasa, fasih berarti kecepatan seseorang dalam mengakses dan menggunakan bahasa secara lancar tanpa jeda waktu yang lama. Fluensi meliputi jeda komunikasi, bahasa yang dihafal, dan bahasa spontan yang digunakan oleh seseorang ketika merespons komunikasi (Hammerly, 1991).



Gambar 1. Alur Pengumpulan dan Analisis Data

Miles and Huberman dalam Sugiyono (2016) mengatakan bahwa proses analisis data terbagi menjadi tiga, yaitu pengumpulan data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data atau reduksi data, menurut pendapat Sugiyono (2016) mengatakan bahwa reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan berpikir, dan kematangan wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru reduksi data dapat didiskusikan dengan orang lain yang dianggap ahli. Reduksi data merupakan proses menyederhanakan, menggolongkan, dan membuang data yang tidak perlu sehingga data yang didapatkan akan memuat

informasi yang bermakna, relevan, dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Data yang direduksi adalah hasil survei dan laporan tutorial sebagai tahap awal dalam pengumpulan data. Berbekal hasil angket dan laporan tutorial tersebut, peneliti melakukan pendalaman data melalui kegiatan wawancara, sehingga akan mendapatkan data tambahan berupa transkrip wawancara.

Data tersebut dipahami secara lebih mendalam dan dikaji berulang untuk memastikan bahwa data tersebut mengandung indikator jenis-jenis media digital, cara penggunaan media digital, dan hasil literasi komunikasi dalam kegiatan tutorial melalui media digital. Data verbal berupa teks yang mengandung ketiga indikator tersebut kemudian dikodekan menjadi data angket (DA), data laporan tutorial (DLT), dan data wawancara (DW).

2) Penyajian data

Setelah melakukan pengumpulan data, berikutnya peneliti melakukan penyajian data. Penyajian data ini meliputi kegiatan pengkategorian atau pengelompokan hasil temuan. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antarkategori, dan sebagainya (Sugiyono, 2016). Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data dari data wawancara angket (DA), data laporan tutorial (DLT), dan data wawancara (DW), kemudian diselaraskan dengan tiga fokus yaitu jenis-jenis media digital (F1), cara menggunakan media (F2), dan hasil literasi komunikasi melalui media digital (F3).

Data yang diperoleh melalui hasil angket dengan kode data DAF1 (data angket fokus 1) diselaraskan dengan fokus satu (F1) yaitu jenis-jenis media digital. Terdapat lima jenis media digital yang digunakan dalam proses tutorial, yaitu website (WS), media sosial (MS), infografis (IG), video digital (VD), dan audio digital (AD). Data angket jenis-jenis media digital dan kelima jenis media digital tersebut dikodekan dengan DAF1WS (data angket fokus 1 website), DAF1MS (data angket fokus 1 media sosial), DAF1IG (data angket fokus 1 infografis), DAF1VD (data angket fokus 1 video digital), dan DAF1AD (data angket fokus 1 video digital). Data Angket juga diselaraskan dengan fokus dua (F2) yaitu cara menggunakan media digital. Terdapat tiga cara menggunakan media digital yaitu secara terprogram (ST), tidak terprogram (TT), dan secara kondisional (SK). Penyelarasan tersebut menghasilkan kode DAF2ST (data angket fokus dua secara terprogram), DAF2TT (data angket fokus 2 tidak terprogram), DAF2SK (data angket fokus 2 secara kondisional).

Data yang diperoleh melalui laporan tutorial dengan kode data DLTF1 (data laporan tutorial fokus 1) diselaraskan dengan fokus satu (F1) yaitu jenis-jenis media digital. Terdapat lima jenis media digital yang digunakan dalam proses tutorial, yaitu website (WS), media sosial (MS), infografis (IG), video digital (VD), dan audio digital (AD). Data laporan tutorial jenis-jenis media digital dan kelima jenis media digital tersebut dikodekan dengan DLTF1WS (data laporan tutorial fokus 1 website), DAF1MS (data laporan tutorial fokus 1 media sosial), DLTF1IG (data laporan tutorial fokus 1 infografis), DLTF1VD (data laporan tutorial fokus 1 video digital), dan DLTF1AD (data laporan tutorial fokus 1 video digital). Data laporan tutorial juga diselaraskan dengan fokus dua (F2) yaitu cara menggunakan media digital. Terdapat tiga cara menggunakan media digital yaitu secara terprogram (ST), tidak terprogram (TT), dan secara kondisional (SK). Penyelarasan tersebut menghasilkan kode DLTF2ST (data laporan tutorial fokus dua secara terprogram), DLTF2TT (data laporan tutorial fokus 2 tidak terprogram), DLTF2SK (data laporan tutorial fokus 2 secara kondisional).

Data yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan kode data DWF1 (data wawancara fokus 1) diselaraskan dengan fokus satu (F1) yaitu jenis-jenis media digital. Terdapat lima jenis media digital yang digunakan dalam proses tutorial, yaitu website (WS), media sosial (MS), infografis (IG), video digital (VD), dan audio digital (AD). Data angket jenis-jenis media digital dan kelima jenis media digital tersebut dikodekan dengan DWF1WS (data wawancara fokus 1 website), DWF1MS (data wawancara fokus 1 media sosial), DWF1IG (data wawancara fokus 1 infografis), DWF1VD (data wawancara fokus 1 video digital), dan DWF1AD (data wawancara fokus 1 video digital). Data wawancara juga diselaraskan dengan fokus dua (F2) yaitu cara menggunakan media digital. Terdapat tiga cara menggunakan media digital yaitu secara terprogram (ST), tidak terprogram (TT), dan secara kondisional (SK). Penyelarasan tersebut menghasilkan kode DWF2ST (data wawancara fokus dua

secara terprogram), DWF2TT (data wawancara fokus 2 tidak terprogram), DWF2SK (data wawancara fokus 2 secara kondisional).

3) Kesimpulan atau verifikasi

Tahap terakhir dalam proses analisis data dalam penelitian kualitatif adalah menarik kesimpulan dari uraian informasi mengenai permasalahan yang diteliti. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan merupakan penelitian terbaru yang belum ada sebelumnya (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan didasari atas data yang telah diperoleh dengan penyajian dan analisis data dengan tetap berdasar pada tiga permasalahan utama yaitu jenis media digital, cara penggunaan media digital dalam tutorial, dan hasil kemampuan komunikasi dalam tutorial BIPA menggunakan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Media Digital yang Digunakan untuk Membangun Kemampuan Literasi Komunikasi Pelajar Asing dalam Tutorial BIPA

Berdasarkan temuan penelitian diketahui bahwa media digital yang digunakan untuk membangun kemampuan literasi komunikasi pelajar asing dalam kegiatan tutorial ada lima, yaitu (1) *Website*, (2) Infografis, (3) Media Sosial, (4) Video Digital, dan (5) Audio Digital. Kelima media digital tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Website

Website adalah salah satu media penghubung informasi yang memanfaatkan internet dalam bentuk teks, gambar, atau suara. Situs web merupakan kumpulan halaman web yang diklasifikasikan dalam satu domain atau subdomain pada jaringan *World Wide Web (WWW)* (Macancela, 2019). Satu halaman situs web memungkinkan mempunyai penulis tunggal (posting blog) atau penulis korporat (halaman web pemerintah). *Website* biasanya berisi satu topik informasi yang dapat dijabarkan menjadi beberapa subtopik yang saling berhubungan dalam bentuk halaman atau *webpage*. *Website* akan menunjukkan informasi yang akurat sesuai kata kunci atau URL yang dituliskan pada mesin pencarian (*search engine*). Mesin pencarian yang biasanya digunakan yaitu *Google*. Mesin pencarian tersebut terdapat di dalam *browser*. *Browser* adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menampilkan sebuah situs web, sedangkan *search engine* adalah mesin yang terdapat di dalam *browser* tersebut. Saat ini *browser* yang paling populer digunakan di dunia adalah *Google Chrome* dan *Mozilla*. Pemilihan mitra bahasa terhadap *Website* sebagai salah satu jenis media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan tutorial disajikan pada data sebagai berikut.

“Saya memanfaatkan Website ketika kegiatan tutorial dengan mengetik kata kunci di mesin pencarian *Google* melalui aplikasi *Google Chrome*.” (DWF1WS)

“Website kami pilih ketika tutorial dengan mengakses Ask.com yang saat itu sudah terinstall di hp saya dan rekllan mitra bahasa saya.” (DWF1WS)

“Memilih Website menjadi media dalam tutorial melalui *Google* dengan menulis informasi yang ingin saya dapatkan.” (DWF1WS)

“Pada saat itu kami berencana untuk menonton film, jadi kami membuka Website untuk mengetahui penilaian tentang film yang akan kami tonton. Google menjadi mesin pencarian tercepat.” DWF1WS

Pertanyaan, “Manakah media digital berikut ini yang Anda gunakan dalam tutorial BIPA?”

Jawaban, “Website (*blog*, *wordpress*, *meadium*).” (DAF1WS)

Pertanyaan, “Apa media digital lain yang Anda gunakan tapi tidak masuk daftar di atas?”

Jawaban, “[Middlebury.qualtrics.com](https://middlebury.qualtrics.com)” (DAF1WS)

Data DWF1WS dan (DAF1WS) menunjukkan bahwa *Website* dipilih sebagai salah satu jenis media digital yang digunakan dalam melaksanakan program tutorial. Mitra bahasa menggunakan mesin pencarian berupa *Google* dan *Ask.com* untuk mengakses laman *Website*. Untuk dapat membuka mesin pencarian tersebut, mitra bahasa menggunakan perangkat lunak berupa *Google Chrome* sebagai *web browser*. *Website* dapat berupa *blog*, *wordpress*, dan *meadium* (Dinda Habba Kamaliya et al., 2022). Terdapat data yang menunjukkan mitra bahasa menggunakan media lain dengan menuliskan *Middlebury.qualtrics.com*. Jika ditelaah media yang dituliskan tersebut termasuk pada media *Website* berupa blog.

Selain menyebutkan web browser dan mesin pencarian yang digunakan untuk mengakses *Website*, mitra bahasa juga menambahkan alasan memilih *Website* sebagai salah satu jenis media yang dimanfaatkan dalam kegiatan tutorial. Alasan pemilihan *Website* tersebut disajikan pada data berikut.

“Membuka *Website* untuk mencari informasi yang sesuai dengan tema tutorial bencana alam, karena *Website* memuat informasi teks dan gambar sehingga memudahkan saya untuk menjelaskan kepada pelajar BIPA.”
(DWF1WS)

“*Website* media yang cepat dan mudah didapatkan dengan mengetik kata kunci, apalagi saat kegiatan tutorial yang membicarakan tentang berita terkini. Harus ada teks informasi di dalamnya dan *Website* memuat itu semua”
(DWF1WS)

Data DWF1WS menunjukkan bahwa *Website* dipilih oleh mitra bahasa sebagai salah satu jenis media digital dengan alasan *Website* memuat informasi berupa teks dan gambar yang dinilai cukup lengkap sehingga memudahkan mitra bahasa untuk menjelaskan kepada pelajar BIPA mengenai topik yang sedang dikomunikasikan. Selain itu, *Website* dinilai sesuai dengan tema tutorial yang sedang dilaksanakan pada saat itu seperti bencana alam dan berita terkini.

Website adalah salah satu media yang sudah cukup lama digunakan. *Website* dapat memuat informasi yang cukup lengkap meliputi gambar, suara, hingga narasi tulisan yang panjang (Hawley, 2022). *Website* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan melibatkan peserta didik dan juga pendidik secara aktif. Keterlibatan peserta didik dan pendidik dalam menggunakan media dapat dilihat dari kemampuan menginput, mengakses, dan mengkreasikan media untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mörtzell, 2022). Hal ini sesuai dengan temuan penelitian bahwa *Website* digunakan oleh mitra bahasa dan pelajar asing dalam kegiatan tutorial untuk mencari kelengkapan informasi baik gambar, suara, maupun tulisan. Selain itu, *Website* juga digunakan untuk mencapai tujuan tutorial dengan kemampuan pelajar asing dan mitra bahasa yang mudah menginput, mengakses, dan mengkreasikan.

Media Sosial

Media Sosial adalah suatu rangkaian program atau wadah digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk melakukan aktivitas sosial melalui aplikasi tertentu. Media sosial adalah bentuk komunikasi berbasis internet. Platform media sosial memungkinkan pengguna untuk melakukan percakapan, berbagi informasi, dan membuat konten komunikasi (Geubrina, 2021). Media sosial membantu pelajar untuk lebih mudah berkomunikasi dengan perseorangan, komunitas atau negara dengan kekhasan bahasa dan budayanya. Media sosial menyediakan platform komunikasi yang sangat mudah, lancar, langsung, dan cepat antara mitra bahasa dan pelajar BIPA. Melalui media sosial, seorang mitra bahasa dapat mempermudah mengembangkan kemampuan literasinya dengan pelajar BIPA. Media sosial meliputi *Youtube*, *WhatsApps*, dan *Instagram*. Pemilihan media sosial sebagai salah satu jenis media yang digunakan dalam kegiatan tutorial diungkapkan oleh mitra bahasa sesuai dengan data sebagai berikut.

“Saya lebih sering menggunakan media sosial seperti WhatsApp untuk berkomunikasi dengan pelajar BIPA sebelum atau sesudah kegiatan tutorial seperti membuat janji bertemu atau sekadar bertanya kabar” (DWF1MS)

“Kegiatan tutorial kami sangat terbantu dengan menggunakan Youtube. Cukup mengetikkan kata kunci untuk mencari video yang sedang kami perbincangkan dengan pelajar BIPA sewaktu tutorial.” (DWF1MS)

“Instagram adalah pilihan media sosial yang saya pikir semua mitra bahasa gunakan, karena melalui Instagram kita bisa berkomunikasi tidak hanya antara saya dengan pelajar BIPA, tetapi juga dengan mitra bahasa dan pelajar BIPA lainnya, bahkan koordinator program.” (DWF1MS)

Pertanyaan, “Manakah media digital berikut ini yang Anda gunakan dalam tutorial BIPA?”

Jawaban, “Media Sosial (*Teachertube, Youtube, WhatsApps, Facebook, Instagram*).” (DAF1MS)

Data (DWF1MS) dan (DAF1MS) menunjukkan bahwa media sosial yang dipilih oleh mitra bahasa dan pelajar BIPA adalah *WhatsApp, Instagram, dan Youtube*. Media sosial tersebut digunakan baik selama kegiatan tutorial maupun setelah kegiatan tutorial. Sesuai data tersebut, mitra bahasa mengungkapkan media sosial digunakan sebagai alat yang memudahkan berkomunikasi. Aplikasi media sosial yang disebutkan tersebut adalah aplikasi yang sudah ada dan sering digunakan di Indonesia. pelajar BIPA yang tidak menggunakan aplikasi tersebut di negara asalnya maka diberi fasilitas oleh pihak koordinator program untuk melakukan *install* dan diberikan nomor baru Indonesia supaya memudahkan untuk berkomunikasi dengan mitra bahasa. Sesuai dengan tuturan mitra bahasa yang tersaji pada data transkrip sebagai berikut.

“Pelajar BIPA tidak menggunakan WhatsApp di negaranya, sehingga ketika datang ke Indonesia untuk memudahkan komunikasi dengan saya sebagai mitra bahasa, mereka menginstall dan menggunakan nomor baru Indonesia yang diberikan oleh panitia.” (DWF1MS)

“Ternyata pelajar BIPA di negaranya sudah menggunakan Instagram, hal ini terbukti mereka memiliki akun Instagram dengan cukup banyak follower, mereka membagikan potret kegiatan mereka di situ.” (DWF1MS)

Data (DWF1MS) menunjukkan bahwa pelajar BIPA tidak menggunakan media sosial berupa *WhatsApp* di negaranya, tetapi sudah menggunakan media sosial berupa *Instagram*. Hal ini menunjukkan bahwa keberagaman media sosial yang ada di Indonesia dan negara lain berbeda. Oleh karena itu, kemampuan literasi komunikasi di bidang digital dibutuhkan oleh pelajar BIPA dan mitra bahasa untuk dapat menyatukan perbedaan dari segi penggunaan media. Perbedaan tersebut berhubungan dengan ‘kebiasaan’ media di negara asalnya, sehingga pelajar BIPA harus mengikuti penggunaan media sosial di negara bahasa target yaitu Indonesia untuk dapat memudahkan berkomunikasi terutama pada saat kegiatan tutorial.

Di balik pemilihan aplikasi-aplikasi media sosial seperti *Instagram, Youtube, dan WhatsApp*, mitra bahasa menyertakan alasan yang mendukung penggunaan media sosial di dalam kegiatan tutorial mereka. Paparan alasan tersebut disajikan pada sata sebagai berikut.

“Media sosial WhatsApp mudah untuk kami gunakan karena akses cepat, minim biaya, jarang mengalami masalah, dan aplikasi ringan jika tidak terlalu banyak data di dalamnya.” (DWF1MS)

“Semua orang pasti menggunakan WhatsApp untuk berkomunikasi sehari-hari, termasuk saya dan pelajar BIPA. WhatsApp memberikan kemudahan berkirim pesan tanpa menunggu proses loading terlalu lama. Selain itu, aplikasi ini gratis dan sangat gampang diinstall.” (DWF1MS)

“WhatsApp aplikasi berkomunikasi secara pribadi maupun kelompok yang sangat praktis. Mudah sekali memproses WhatsApp mulai dari mengunduh, menginstall, hingga menggunakan dan tidak berbayar alias gratis.”
(DWF1MS)

Dari data (DWF1MS) menunjukkan bahwa media sosial *WhatsApp* dipilih oleh mitra bahasa menjadi salah satu media sosial yang digunakan dengan alasan, yaitu akses yang cepat, minim biaya, jarang mengalami masalah, dan ringan jika digunakan. Media sosial *WhatsApp* juga memberikan kemudahan dalam berkirim pesan tanpa menunggu proses terlalu lama. Selain itu, *WhatsApp* sangat praktis untuk digunakan di manapun. Tidak membutuhkan jaringan internet terlalu tinggi untuk dapat mengakses aplikasi tersebut. Proses menggunakan *WhatsApp* sangat mudah mulai dari mengunduh, menginstall, hingga menggunakan setiap hari untuk berkomunikasi.

“Melalui Instagram saya lebih mudah melakukan komunikasi dengan pelajar BIPA karena mengerti kebiasaan dia di negara asalnya melalui postingan story, foto, dan video di akun Instagramnya. Komunikasi itu sebatas saling berbalas komentar maupun saling berbagi postingan orang lain.” (DWF1MS)

“Instagram membuat saya dan pelajar BIPA mudah menunjukkan kepada dunia (publikasi) bahwa kita sedang terlibat dalam program yang luar biasa yaitu CLS. Selain media untuk mengabadikan momen, instagram membuat pelajar secara tidak langsung belajar menulis dalam bahasa Indonesia seperti membalas komentar atau menulis caption.” (DWF1MS)

“Luar biasa media sosial Instagram ini mudah digunakan, gratis, dan dapat dijangkau secara luas melalui pertemanan atau saling follow sehingga memudahkan dalam mengenali pelajar BIPA yang menjadi mitra saya maupun yang lainnya.” (DWF1MS)

Data (DWF1MS) menunjukkan alasan mitra bahasa memilih *Instagram* sebagai media sosial yang digunakan dalam kegiatan tutorial karena lebih mudah dalam melakukan komunikasi antara pelajar BIPA dan mitra bahasa. Komunikasi tersebut berupa kegiatan saling berbalas komentar atau saling menyapa melalui postingan. Mitra bahasa dapat mengetahui kebiasaan pelajar BIPA di negara asalnya melalui *story*, foto, dan video yang diunggah pada akun instagramnya. *Instagram* memudahkan mitra bahasa dan pelajar BIPA untuk publikasi. Hal ini menguntungkan bagi Indonesia karena secara tidak langsung sebagai ajang pengenalan kepada dunia mengenai budaya dan bahasa Indonesia, karena melalui media sosial *Instagram* pelajar BIPA memiliki *follower* yang berasal dari negara asalnya ataupun negara lain yang pernah dikunjungi. Alasan lainnya memilih *Instagram* sebagai media sosial dalam kegiatan tutorial yaitu memudahkan mitra bahasa mengenali pelajar BIPA selain yang menjadi mitranya, hal ini dapat membantu ketika kegiatan tutorial gabungan.

“Youtube saya pilih karena mudah untuk diakses dan memberikan pemahaman kepada pelajar BIPA mengenai tema dalam tutorial yang sulit dijelaskan seperti musik tokoh idola, bernyanyi dengan lirik lagu, dan video tentang lingkungan sekitar.” (DWF1MS)

“Media Youtube sangat membantu saya dalam berkomunikasi dengan pelajar BIPA terutama untuk menunjukkan pengucapan kata tertentu yang sulit dipraktikkan dan butuh pembandian lain melalui video.” (DWF1MS)

Data (DWF1MS) menunjukkan bahwa alasan mitra bahasa memilih *Youtube* sebagai media sosial yang dilibatkan dalam kegiatan tutorial karena memudahkan mitra bahasa dalam membantu menjelaskan kepada pelajar BIPA mengenai materi tutorial. Materi tutorial terkait yang membutuhkan dukungan audio dan video seperti musik tokoh idola, kegiatan bernyanyi dengan lirik lagu, dan video tentang lingkungan sekitar. Alasan lainnya adalah media *Youtube* membantu mitra bahasa untuk menunjukkan pengucapan kosakata tertentu yang sulit dipraktikkan dan membutuhkan pembandian lain melalui video, maka *Youtube* menjadi media sosial yang tepat digunakan.

Media sosial menjadi salah satu media yang paling populer dan sering digunakan saat ini. Melalui media sosial semua orang dapat mengakses fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Fitur komunikasi di media sosial meliputi berkirim pesan, berkomentar, memposting informasi, mengunggah foto, mengirim dan mengedit video, serta menulis informasi (Ansari & Khan, 2020). Hal ini sesuai dengan temuan pada penelitian ini yaitu media sosial meliputi aplikasi *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Youtube* dimanfaatkan oleh mitra bahasa sebagai media dalam kegiatan tutorial. Masing-masing dari aplikasi tersebut memiliki kelebihan dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pelajar asing. Pada *WhatsApp* lebih mengutamakan fungsi berkirim pesan. Pada aplikasi *Instagram* mengutamakan fungsi mengunggah foto atau video dan berkomentar untuk sarana berkomunikasi yang melibatkan pihak lain. Sementara itu, aplikasi *Youtube* digunakan untuk mencari video pembandingan dari penutur asli yang lain untuk memudahkan pelajar asing mengasah keterampilan berbahasa. Penggunaan media sosial dapat maksimal jika pengguna memahami dan mampu memanfaatkan masing-masing fiturnya (Thaariq, 2020).

Infografis

Infografis adalah sajian visual dari data untuk menyampaikan informasi kepada pengakses secara kompleks dengan menggunakan bentuk bermacam-macam seperti animasi, simbol, atau lambang sehingga mudah dan cepat dipahami. Infografis adalah representasi visual dari informasi, data, atau pengetahuan yang dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks secara cepat dan jelas. Infografis menggunakan banyak strategi berbeda untuk menyajikan informasi termasuk grafik, bagan, peta, diagram, dan gambar. Media infografis dirancang dengan baik untuk membantu pengguna dengan cepat menghimpun konsep-konsep kunci dari informasi yang luas dan menghabiskan banyak waktu. Sebagai penghasil informasi, infografis memberi mode yang menarik untuk mengatur dan berbagi data dengan mudah kepada pengguna melalui situs web dan media sosial. Infografis meliputi *Canva*, *Piktochart*, dan *Snappa*. Infografis sebagai salah satu jenis media yang digunakan dalam kegiatan tutorial diungkapkan oleh mitra bahasa sesuai dengan data sebagai berikut.

“Saya biasanya menggunakan Canva untuk mengedit gambar yang akan saya unggah ke media sosial supaya lebih estetik.” (DWF1IG)

“Canva membantu saya untuk membuat konsep sederhana seperti poster untuk saya gunakan sebagai media ketika tutorial tentang anggota tubuh.” (DWF1IG)

“Saya lebih senang menggunakan fitur-fitur yang ada di Snappa. Aplikasi tersebut menyediakan templat, koleksi gambar-gambar yang lucu, *font* unik dan fitur grafik lain yang dapat saya gunakan mempersiapkan materi tutorial meskipun hanya menembelkan beberapa gambar.” (DWF1IG)

“Menurut saya Piktochart mudah digunakan untuk kegiatan tutorial terutama yang mengharuskan membuat informasi yang lengkap seperti poster.” (DWF1IG)

Pertanyaan, “Manakah media digital berikut ini yang Anda gunakan dalam tutorial BIPA?”

Jawaban, “Infografis (*Canva*, *Dipty*, *Google Chart*, *Visme*, *Vinnage*, *Infogram*, *Snappa*).“ (DAF1IG)

Data (DWF1IG) dan (DAF1IG) menunjukkan aplikasi-aplikasi infografis yang digunakan oleh mitra bahasa dalam kegiatan tutorial BIPA beserta alasannya. Aplikasi *Canva* dipilih oleh mitra bahasa untuk mengedit gambar yang akan diunggah ke media sosial dengan tujuan memperindah. Hal ini menunjukkan fungsi infografis sebagai salah satu media digital adalah memenuhi unsur estetika. *Canva* juga digunakan untuk memudahkan mitra bahasa berkomunikasi dengan pelajar BIPA melalui poster yang dibuat terutama pada tema tutorial tentang anggota tubuh. Terdapat mitra bahasa lainnya yang memilih menggunakan aplikasi *Snappa* untuk mengedit gambar sebagai media tutorial. Hal ini mempermudah mitra bahasa dalam berkomunikasi karena media gambar paling mudah digunakan untuk menjelaskan berbagai hal yang sulit diungkapkan dengan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pelajar BIPA yang masih terbatas. Mitra bahasa juga menambahkan menggunakan *Piktochart* dengan alasan memudahkan untuk digunakan sebagai media kegiatan tutorial dengan tema-tema tertentu yang mengharuskan membuat poster.

Media infografis salah satu media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran (Rizkiyanti et al., 2021). Penggunaan media infografis bagi sebagian orang dinilai lebih condong pada media berbentuk foto. Padahal jika dimanfaatkan lebih jauh lagi, penggunaan media infografis dapat meluas selain memenuhi konten estetika, infografis juga dapat digunakan sebagai sarana berkomunikasi melalui informasi yang dituliskan. Penggunaan media infografis yang tepat dapat mendorong kemampuan belajar dan memenuhi kebutuhan belajar seseorang (Hamer et al., 2022). Hal ini sesuai temuan pada penelitian bahwa mitra bahasa memilih media infografis bukan hanya sebagai pelengkap estetika foto atau video melainkan juga sebagai media berkomunikasi melalui kosakata yang diinformasikan kepada pelajar asing.

Video Digital

Video Digital adalah salah satu media digital visual yang merupakan representasi elektronik dari serangkaian gambar dalam bentuk data digital. Video dapat menghadirkan lingkungan luar dalam bentuk penayangan menarik untuk memperkenalkan berbagai tempat, budaya, dan gagasan baru yang saat itu tidak dapat dijangkau oleh pengguna secara langsung (Amanah & Suwarso, 2022). Video memberikan cara yang baik untuk mengintegrasikan konten baru dalam pengajaran bahasa, termasuk dalam kegiatan tutorial BIPA. Data digital tersebut dikodekan dengan sinyal digital. Video digital meliputi *kamera gawai* dan *TikTok*. Video digital sebagai salah satu jenis media yang digunakan dalam kegiatan tutorial diungkapkan oleh mitra bahasa sesuai dengan data sebagai berikut.

“Ketika itu saya menggunakan kamera gawai untuk merekam suasana pasar malam dan keesokan harinya ketika kegiatan tutorial saya menunjukkan kepada pelajar BIPA tentang pasar malam di Indonesia.” (DWF1VD)

“Kami menggunakan kamera gawai untuk mengabadikan momen nyata yang memang ada di lingkungan kami, kemudian kami tunjukkan kepada pelajar BIPA. Video itu membantu saya mengomunikasikan tema tutorial yang unik dan ada di sekitar kami.” (DWF1VD)

“Saya memanfaatkan aplikasi tiktok untuk membuat video bersama pelajar BIPA. TikTok membantu saya untuk menunjukkan kepada pelajar BIPA jika di Indonesia orang dapat berkomunikasi dengan menyampaikan pendapatnya melalui video Tiktok yang berdurasi singkat.” (DWF1VD)

Pertanyaan, “Manakah media digital berikut ini yang Anda gunakan dalam tutorial BIPA?”

Jawaban, “Video Digital (kamera gawai, *Srencastify*, *Teachertube*, *Tiktok*).” (DAF1VD)

Data (DWF1VD) dan (DAF1VD) menunjukkan bahwa media digital berupa video yang dipilih oleh mitra bahasa ketika kegiatan tutorial, yaitu kamera gawai dan aplikasi *TikTok*. Mitra bahasa merekam sesuatu yang unik untuk ditunjukkan kepada pelajar BIPA ketika kegiatan tutorial seperti pasar malam. Rekaman tersebut termasuk media berupa video digital yang memudahkan mitra bahasa untuk berkomunikasi dengan pelajar BIPA. Mitra bahasa membawa objek secara tidak langsung dalam bentuk audio visual berupa video di dalam gawai. Pada aplikasi video digital berupa *TikTok* dipilih oleh mitra bahasa untuk membuat video bersama pelajar BIPA. *TikTok* juga membantu mitra bahasa untuk menunjukkan kepada pelajar BIPA contoh-contoh video orang Indonesia yang sering berbicara di depan kamera mengenai semua hal. Mitra bahasa dapat menunjukkan cara berkomunikasi melalui rekaman video di *TikTok* yang berdurasi singkat dan dapat diedit secara menarik, sehingga dapat menjadi media contoh berkomunikasi masyarakat di Indonesia.

Video digital merupakan salah satu media yang hampir selalu digunakan bersamaan dengan audio digital (Mahrisa et al., 2021). Video digital digunakan sebagai media pembelajaran oleh pengajar kepada peserta didik dengan tujuan utama membangun kemudahan peserta didik menyerap informasi berbentuk gambar bergerak dan bersuara (Kamelia, 2019). Pendidik harus mampu mengukur ketercapaian pembelajaran dalam memilih video digital sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai temuan pada penelitian bahwa pemilihan media video digital

oleh mitra bahasa yang digunakan dalam kegiatan tutorial bersama dengan pelajar asing memiliki alasan kemudahan akses dengan menunjukkan hal tertentu secara tidak langsung melalui rekaman. Alasan lainnya mitra bahasa lebih mudah untuk menunjukkan tanpa harus memilih kosakata sesuai dengan pemahaman pelajar asing sehingga tujuan tutorial akan lebih cepat dicapai.

Audio Digital

Audio Digital adalah teknologi yang dapat digunakan untuk merekam, menyimpan, menggandakan, menghasilkan, dan memublikasikan bunyi dengan menggunakan skema digital yang memanfaatkan koneksi sinyal digital. Audio digital adalah perwujudan suara yang direkam selama proses atau sudah diubah setelah proses suara sehingga berbentuk digital. Audio digital dapat mendistribusikan pesan atau informasi yang dapat disebarkan secara luas kepada sejumlah pelajar saat kegiatan pembelajaran. Audio digital yang digunakan yaitu berupa aplikasi *Spotify*. Audio digital sebagai salah satu jenis media yang digunakan dalam kegiatan tutorial diungkapkan oleh mitra bahasa sesuai dengan data sebagai berikut.

“Saya menggunakan aplikasi *Spotify* untuk membantu saya ketika berkomunikasi dengan pelajar BIPA mengenal kosakata lisan formal yang digunakan oleh dua orang atau lebih di beberapa Podcast yang ada di *Spotify*.” (DWF1AD)

“Kami biasanya mendengarkan musik dan lirik lagu serta bernyanyi bersama pelajar BIPA karena *Spotify* sudah lengkap sehingga secara tidak sadar pelajar belajar berkomunikasi dengan kosakata yang ada dalam lirik lagu.” (DWF1AD)

“*Spotify* membantu saya menjelaskan kepada pelajar BIPA mengenai topik tertentu yang sedang *update* sehingga melalui Podcast ada pihak ketiga yang ikut serta secara tidak langsung (melalui media digital) selama proses tutorial” (DWF1AD)

Pertanyaan, “Manakah media digital berikut ini yang Anda gunakan dalam tutorial BIPA?”

Jawaban, “*Audio Digital* (MP3 Cutter, Maverpad, *Spotify*).” (DAF1AD)

Pada data (DWF1AD) dan (DAF1AD) menunjukkan mitra bahasa hanya menggunakan aplikasi *Spotify* sebagai media digital berupa audio. Audio digital menawarkan aksesibilitas yang unggul. Audio digital secara efektif tersedia secara langsung maupun terprogram pada aplikasi-aplikasi yang disediakan termasuk *Spotify*. Penggunaan media audio digital di dalam media pembelajaran masa kini adalah *Spotify* (Tarmawan et al., 2021). Penggunaan *Spotify* sebagai audio digital di dalam kegiatan tutorial yakni untuk membantu mitra bahasa ketika berkomunikasi dengan pelajar BIPA dalam hal mengenalkan kosakata lisan formal yang digunakan oleh beberapa orang di dalam kegiatan podcast di aplikasi tersebut. Audio digital dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan hiburan (Gao & Yang, 2020). Sesuai pada temuan penelitian ini, aplikasi *Spotify* digunakan oleh mitra bahasa dan pelajar BIPA untuk mendengarkan musik dan lirik lagu sehingga secara tidak sadar pelajar BIPA belajar berkomunikasi dengan kosakata yang terdapat pada tulisan lirik lagu di *Spotify*. Selain itu, *Spotify* membantu mitra bahasa menjelaskan fenomena yang sedang *update* dengan sajian berupa audio digital yang dapat disimak melalui podcast, sehingga di dalam tutorial tersebut terdapat pihak ketiga yang terlibat secara digital membantu selama proses tutorial.

Cara Menggunakan Media Digital untuk Membangun Literasi Komunikasi Pelajar Asing dalam Tutorial BIPA

Berdasarkan temuan penelitian diketahui bahwa cara menggunakan media digital untuk membangun literasi komunikasi pelajar asing dalam tutorial BIPA ada tiga, yaitu (1) secara terprogram, (2) secara tidak terprogram (spontan), dan (3) secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan). Ketiga cara penggunaan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Secara Terprogram

Cara menggunakan media digital secara terprogram berarti merealisasikan serangkaian rencana yang sudah disusun sebelumnya. Menggunakan media digital secara terprogram mengandung unsur kesengajaan dalam bentuk perencanaan yang sudah dipersiapkan dengan matang (Dinda Habba Kamaliya et al., 2022). Menggunakan media digital melalui persiapan didukung oleh tiga poin yang menjadi pertimbangan bagi mitra bahasa. Tiga poin tersebut, yaitu cara memperoleh media digital, cara menggunakan media digital secara kontinu, dan cara menyesuaikan media digital dengan tema tutorial. Cara menggunakan media digital secara terprogram dapat dipaparkan pada data sebagai berikut.

RP A (Media Sosial, *WhatsApp*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di Play Store Android”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

RP B (Media Sosial, *WhatsApp*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di App Store Ios”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Tersedia dalam fitur aplikasi”

RP C (Media Sosial, *Instagram*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di Play Store Android”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

RP D (Media Sosial, *Instagram*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di App Store Ios”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Tersedia dalam fitur aplikasi”

RP E (Media Sosial, *Youtube*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di Play Store Android”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

RP F (Media Sosial, *Youtube*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di App Store Ios”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Tersedia dalam fitur aplikasi”

Data (RP A-F) (DAF2ST) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu media sosial yang digunakan secara terprogram meliputi aplikasi *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Youtube*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tutorial yang menggunakan ketiga aplikasi tersebut diperoleh mitra bahasa dengan cara mengunduh di *Play Store Android* atau *App Store Ios*. Ketiga aplikasi tersebut dapat tetap digunakan secara kontinu tanpa membayar atau gratis. Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan ketiga aplikasi tersebut dengan mencari secara mandiri melalui *Website* di internet dan terdapat panduan yang tersedia dalam fitur aplikasi.

RP G (Infografis, *Canva*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Berlangganan/Berbayar”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

RP H (Infografis, *Snappa*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Berlangganan/Berbayar”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Meminta bantuan rekan sesama tutor”

RP I (Infografis, *Pikktochart*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Berlangganan/Berbayar”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Meminta bantuan rekan sesama tutor”

Data (RP G-I) (DAF2ST) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu infografis yang digunakan secara terprogram meliputi aplikasi *Canva*, *Snappa*, dan *Pikktochart*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tutorial yang menggunakan ketiga aplikasi tersebut diperoleh mitra bahasa dengan cara membuka laman *Website* yang sudah tersedia di internet. Ketiga aplikasi tersebut dapat tetap digunakan secara kontinu dengan berlangganan atau membayar. Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan ketiga aplikasi tersebut dengan cara meminta bantuan rekan sesama tutor dan mencari secara mandiri melalui *Website* di internet.

RP J (*Website, Middlebury.qualitrics.com*) (DAF2ST)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara terprogram (perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Berlangganan/Berbayar”

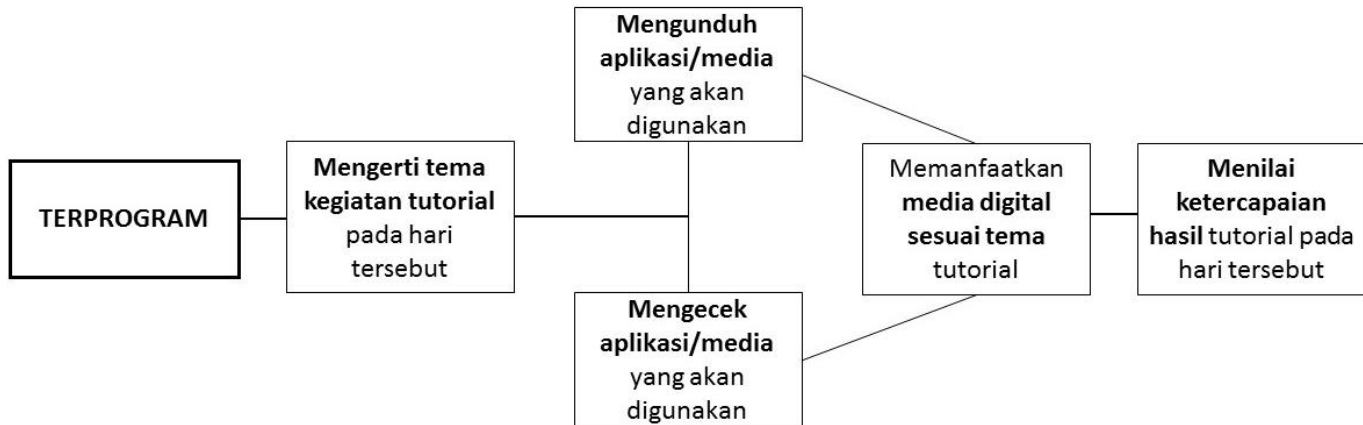
(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Tersedia dalam fitur aplikasi”

Data (RP J) (DAF2ST) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu *Website* yang digunakan secara terprogram bernama *Middlebury.qualitrics.com*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tutorial yang menggunakan media tersebut diperoleh mitra bahasa dengan cara membuka laman *Website* yang sudah tersedia di internet. Media tersebut dapat tetap digunakan secara kontinu dengan berlangganan atau membayar.

Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan media tersebut yang sudah tersedia dalam fitur aplikasi.

Dari data penelitian ditemukan pola penggunaan media digital secara terprogram yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Penggunaan Media Digital Secara Terprogram

Penggunaan media digital secara terprogram dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa terhadap tema tutorial yang akan dibahas pada hari tersebut. Tema tutorial berhubungan dengan kegiatan dan tujuan tutorial. Kegiatan tutorial yang sudah diketahui dapat disiapkan oleh mitra bahasa untuk melibatkan media digital tertentu. Perencanaan tersebut masuk dalam cara penggunaan media digital secara terprogram. Tindakan memprogram atau menyengaja menggunakan media tersebut dapat diketahui pada dua tindakan, yaitu mengunduh aplikasi atau media yang digunakan jika belum terunduh dan mengecek aplikasi atau media yang akan digunakan jika sudah terunduh. Pemanfaatan media yang sudah terprogram tersebut harus disesuaikan dengan tema tutorial supaya tujuan kegiatan tutorial pada hari itu dapat tercapai dengan baik (Isroqmi, 2015). Terakhir, mitra bahasa dapat menilai ketercapaian hasil tutorial pada hari tersebut setelah menggunakan media digital. Penggunaan media secara terstruktur berarti melibatkan media secara sengaja dengan pengetahuan terhadap konsep pembelajaran (Lopes et al., 2018). Konsep pembelajaran dapat diketahui tema dan hasil kegiatan pembelajaran sebelumnya. Hal ini sesuai dengan temuan pada penelitian mengenai penggunaan media secara terprogram dengan pengetahuan tema sebelumnya oleh mitra bahasa kemudian menilai hasil kegiatan tutorial dengan melibatkan media digital di akhir kegiatan tutorial.

Secara Tidak Terprogram

Menggunakan media digital secara tidak terprogram berarti merealisasikan unsur ketidaksengajaan dalam mengakses media tersebut. Media digital yang secara tidak terprogram digunakan maka tanpa melalui perencanaan sebelumnya. Hal ini menekankan pada fungsi media digital dalam proses pembelajaran bukan sebagai media utama yang dipersiapkan, melainkan sebagai media pelengkap yang dapat menjadi opsi untuk digunakan atau tidak digunakan. Keadaan spontan ketika proses tutorial berlangsung dan mengharuskan untuk menggunakan media digital pada saat itu maka tindakan tersebut termasuk dalam penerapan cara menggunakan media digital secara tidak terprogram. Cara menggunakan media digital secara tidak terprogram dapat dipaparkan pada data sebagai berikut.

RP K (Video Digital, Kamera Gawai) (DAF2TT)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara tidak terprogram (tanpa perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka fitur yang sudah tersedia di gawai”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Tersedia dalam fitur aplikasi”

RP L (Video Digital, *TikTok*) (DAF2TT)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara tidak terprogram (tanpa perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di Play Store Android”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Tersedia dalam fitur aplikasi”

RP L (Video Digital, *TikTok*) (DAF2TT)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara tidak terprogram (tanpa perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di App Store Ios”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

Data (RP K-L) (DAF2TT) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu video digital yang digunakan secara terprogram meliputi aplikasi *Tiktok* dan kamera gawai. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan

tutorial yang menggunakan dua aplikasi tersebut diperoleh mitra bahasa dengan cara mengunduh di *Play Store Android* atau *App Store Ios*. Kedua aplikasi tersebut dapat tetap digunakan secara kontinu tanpa harus membayar atau gratis. Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan kedua aplikasi tersebut dengan cara mencari secara mandiri melalui *Website* di internet dan terdapat panduan yang tersedia dalam fitur aplikasi.

NS A (*Website*, Gambar di *Google*) (DWF2TT)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara tidak terprogram (tanpa perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet dan mengetik kata kunci di Google”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

(5) Pertanyaan, “Mengapa Anda menggunakan media tersebut secara tidak terprogram dalam kegiatan tutorial?”

Jawaban, “Karena gambar di Google saya gunakan saat tertentu saja di luar perencanaan. Gambar di Google membantu saya menunjukkan sesuatu kepada pelajar BIPA mengenai suatu hal yang sulit saya jelaskan dengan kosakata dan bahasa tubuh. Oleh karena itu, cukup membuka gambar di Google dan menunjukkan kepada pelajar BIPA ketika kegiatan tutorial.”

NS B (*Website*, Gambar di *Google*) (DWF2 TT)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara tidak terprogram (tanpa perencanaan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet dan mengetik kata kunci di Google”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

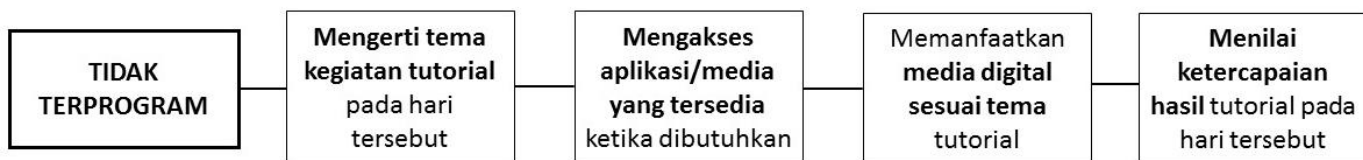
Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

(5) Pertanyaan, “Mengapa Anda menggunakan media tersebut secara tidak terprogram dalam kegiatan tutorial?”

Jawaban, “Karena saya terbantu dengan gambar di Google yang dapat saya akses dapat secara fleksibel tanpa perencanaan. Gambar di Google saya gunakan untuk mendukung penjelasan saya mengenai suatu hal kepada pelajar BIPA setelah dengan cara pengucapan kosakata dan gerak tubuh.”

Data (NS A-B) (DWF2TT) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu *Website* yang digunakan secara terprogram berupa gambar di *Google*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tutorial yang menggunakan media tersebut diperoleh mitra bahasa dengan cara membuka laman *Website* yang sudah tersedia di internet dan mengetik kata kunci di *Google*. Media tersebut dapat tetap digunakan secara gratis. Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan media tersebut dengan cara mencari secara mandiri melalui *Website* di internet. Alasan mitra bahasa menggunakan media tersebut secara tidak terprogram karena gambar di *Google* digunakan hanya pada kondisi tertentu saja. Gambar di *Google* membantu mitra bahasa menunjukkan hal-hal yang belum dimengerti oleh pelajar BIPA dan membantu menjelaskan sesuatu yang tidak dapat dijelaskan oleh mitra bahasa melalui kosakata dan bahasa tubuh.

Dari data penelitian ditemukan pola penggunaan media digital secara tidak terprogram yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 3. Penggunaan Media Digital Secara Tidak Terprogram

Cara menggunakan media digital secara tidak terprogram dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa terhadap tema kegiatan tutorial yang dilaksanakan pada hari tersebut. Pemahaman terhadap tema tutorial penting untuk diperhatikan oleh mitra bahasa mengingat penggunaan media digital secara tidak terprogram menyesuaikan dengan keadaan tutorial pada saat itu. Jika memungkinkan untuk menggunakan media digital maka mitra bahasa dapat mengakses aplikasi atau media yang sudah tersedia. Penggunaan media digital secara tidak terprogram berarti menempatkan media digital sebagai pelengkap bukan sebagai media utama di dalam proses pembelajaran (Chen, 2022). Peran media digital penting untuk diperhatikan karena menggunakan sesuai fungsi akan memengaruhi manfaat serta hasil pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan temuan pada penelitian ini bahwa mitra bahasa memanfaatkan media digital secara tidak terprogram dengan tetap memahami tema tutorial dan mengakses media atau aplikasi yang memang sudah tersedia dan siap jika dalam keadaan tertentu harus digunakan. Memanfaatkan media digital yang sesuai dengan tema akan memengaruhi ketercapaian hasil kegiatan tutorial yang dilakukan oleh mitra bahasa di akhir kegiatan tutorial.

Secara Kondisional (Opsi Solusi Atas Permasalahan)

Menggunakan media digital secara kondisional berbeda dengan menggunakan media digital secara spontan. Penggunaan media digital secara kondisional berarti dalam diri pengguna sudah ada rencana untuk menggunakan tetapi bisa saja rencana tersebut terealisasi atau tidak jadi terealisasi. Untuk itu, penggunaan media digital secara kondisional dapat berarti perencanaan dalam menggunakan media tersebut merupakan bagian dari opsi solusi atas permasalahan yang terjadi saat kegiatan pengajaran yang tidak dapat diprediksi sebelumnya. Di dalam tutorial BIPA, seorang mitra bahasa dapat merencanakan penggunaan media sebagai pilihan yang dapat digunakan jika terjadi permasalahan mengenai topik tutorial yang sedang dibahas dengan pelajar BIPA. Cara menggunakan media digital secara kondisional dapat dipaparkan pada data sebagai berikut.

NS C (*Website, Blog*) (DWF2SK)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet dan mengetik kata kunci di Google”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

(5) Pertanyaan, “Mengapa Anda menggunakan media tersebut secara kondisional dalam kegiatan tutorial?”

Jawaban, “Karena Website berupa Blog berisi informasi yang lengkap sehingga membantu kegiatan tutorial saat mengalami kendala seperti ketika saya kekurangan informasi untuk berkomunikasi dengan pelajar BIPA mengenai tema keliling dunia, sedangkan saya belum pernah keliling dunia. Oleh karena itu, Blog cukup membantu saya.”

NS D (*Website, Blog*) (DWF2SK)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

(5) Pertanyaan, “Mengapa Anda menggunakan media tersebut secara kondisional dalam kegiatan tutorial?”

Jawaban, “Blog sebagai pilihan ketika terjadi kendala seperti kurangnya pemahaman pelajar BIPA atas penjelasan saya mengenai topik bencana alam. Saya dapat menggunakan blog untuk membaca dan menunjukkan informasi yang sudah ditulis oleh orang lain.”

Data (NS C-D) (DWF2SK) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu *Website* yang digunakan secara terprogram berupa *Blog*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tutorial yang menggunakan media tersebut diperoleh mitra bahasa dengan cara membuka laman *Website* yang sudah tersedia di internet dan mengetikkan kata kunci di *Google*. Media tersebut dapat tetap digunakan secara gratis. Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan media tersebut dengan cara mencari secara mandiri melalui *Website* di internet. Alasan mitra bahasa menggunakan media tersebut secara kondisional sebagai opsi solusi atas permasalahan yang terjadi selama tutorial seperti ketika mitra bahasa kekurangan informasi untuk berkomunikasi dengan pelajar BIPA mengenai tema keliling dunia, sedangkan mitra bahasa belum pernah keliling dunia. Oleh karena itu, *Blog* cukup membantu mitra bahasa menambahkan informasi untuk berkomunikasi dengan pelajar BIPA. Alasan lain yang diungkapkan oleh mitra bahasa yaitu ketika terjadi kendala seperti kurangnya pemahaman pelajar BIPA atas penjelasan mitra bahasa mengenai topik bencana alam. Mitra bahasa dapat menggunakan *blog* sebagai bahan bacaan dan menunjukkan informasi yang sudah ditulis oleh orang lain.

MB A (*Website*, gambar di *Google*) (DLTF2SK)

(1) Perintah, “Tuliskan pokok bahasan atau materi yang dilatihkan!”

Jawaban, “Mengenali nama-nama anggota tubuh”

(2) Perintah, “Tuliskan teknik atau cara melatihkan pokok bahasan atau materi tersebut!”

Jawaban, “Praktik, gambar, bahasa tubuh.”

(3) Perintah, “Tuliskan kesulitan apa yang dialami oleh mahasiswa dalam latihan tersebut!”

Jawaban, “Mudah lupa, lambat menangkap maksud, sulit mengerti.”

(4) Perintah, “Tuliskan kesulitan apa yang dialami oleh tutor dalam latihan tersebut!”

Jawaban, “Kehabisan kata-kata bahasa Indonesia untuk mendesripsikan arti kata yang belum dimengerti.”

(5) Perintah, “Tuliskan teknik atau cara untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut!”

Jawaban, “Mengucapkan kosakata secara berulang-ulang, menggunakan contoh kalimat, dan menunjukkan gambar di Google.”

NS E (*Website*, gambar di *Google*) (DWF2SK)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet dan mengetikkan kata kunci untuk mencari gambar”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

(5) Pertanyaan, “Mengapa Anda menggunakan media tersebut secara kondisional dalam kegiatan tutorial?”

Jawaban, “Gambar di Google membantu kegiatan tutorial saya dan pelajar BIPA ketika terjadi kesalahpahaman mengenai kosakata seperti kata menulis dan melukis yang sekilas pengucapan hampir sama, maka untuk menyelesaikan masalah tersebut saya menunjukkan gambar ‘orang yang sedang menulis’ berbeda dengan ‘orang yang sedang melukis’.”

NS F (Website, gambar di Google) (DWF2SK)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Membuka laman Website yang sudah tersedia di internet”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

(5) Pertanyaan, “Mengapa Anda menggunakan media tersebut secara kondisional dalam kegiatan tutorial?”

Jawaban, “Saya menggunakan gambar di Google sebagai solusi untuk menangani kebingungan pelajar BIPA mengenai nama-nama buah di Indonesia yang mirip tetapi sebenarnya sangat berbeda yaitu antara durian dan srikaya. Ketika saya hanya menjelaskan kulit dan rasanya berbeda, pelajar BIPA masih bingung. Oleh karena itu, saya menggunakan gambar di Google.”

Data (MB A) (DLTF2SK) dan (NS E-F) (DWF2SK) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu Website yang digunakan secara kondisional berupa gambar di Google. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tutorial yang menggunakan media tersebut diperoleh mitra bahasa dengan cara membuka laman Website yang sudah tersedia di internet dan mengetik kata kunci di Google. Media tersebut dapat tetap digunakan secara gratis. Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan media tersebut dengan cara mencari secara mandiri melalui Website di internet. Alasan mitra bahasa menggunakan media tersebut secara kondisional sebagai opsi solusi atas permasalahan seperti membantu kegiatan tutorial dengan pelajar BIPA ketika terjadi kesalahpahaman mengenai kosakata seperti kata *menulis* dan *melukis* yang sekilas pengucapan hampir sama tetapi maknanya .Untuk itu, mitra bahasa menunjukkan perbedaan makna melalui gambar ‘orang yang sedang menulis’ dan gambar ‘orang yang sedang melukis’. Alasan lain yang diungkapkan oleh mitra bahasa yaitu gambar di Google sebagai solusi untuk menangani kebingungan pelajar BIPA mengenai nama-nama anggota tubuh yang hampir sama seperti ‘tangan’ dan ‘lengan’. Selain itu, nama-nama buah di Indonesia yang mirip tetapi sebenarnya

sangat berbeda yaitu antara durian dan srikaya. Ketika mitra bahasa hanya menjelaskan kulit dan rasanya yang berbeda, pelajar BIPA masih tetap bingung. Oleh karena itu, mitra bahasa menggunakan gambar di *Google*.

RP M (Audio Digital, *Spotify*) (DAF2SK)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di *App Store Ios*”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

Jawaban, “Berlangganan/Berbayar”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

RP N (Audio Digital, *Spotify*) (DAF2SK)

(1) Pertanyaan, “Berdasarkan media digital yang Anda pilih, bagaimana cara menggunakannya?”

Jawaban, “Saya menggunakan secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan)”

(2) Pertanyaan, “Bagaimana Anda memperoleh media digital tersebut?”

Jawaban, “Mengunduh di *Play Store Android*”

(3) Pertanyaan, “Bagaimana Anda tetap dapat menggunakan media digital tersebut selama ini?”

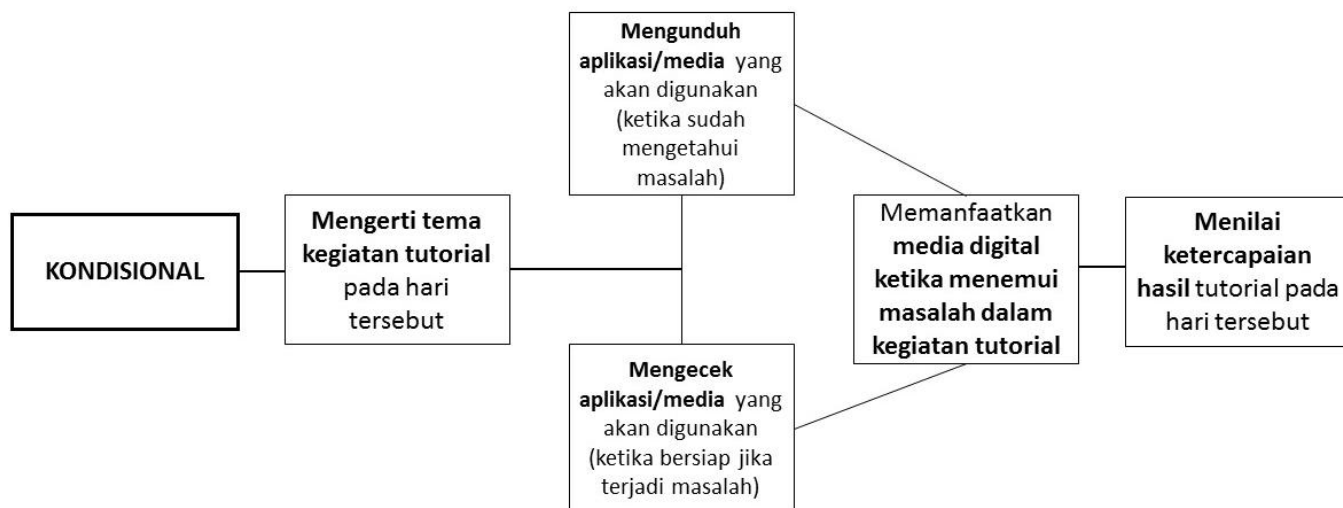
Jawaban, “Gratis”

(4) Pertanyaan, “Bagaimana panduan untuk penggunaan media tersebut dapat Anda pahami?”

Jawaban, “Mencari secara mandiri melalui Website di internet”

Data (RP M-N) (DAF2SK) menunjukkan bahwa jenis media digital yaitu video digital yang digunakan secara terprogram meliputi aplikasi *Spotify*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tutorial yang menggunakan aplikasi tersebut diperoleh mitra bahasa cara mengunduh di *Play Store Android* atau *App Store Ios*. Aplikasi tersebut dapat tetap digunakan secara kontinu tanpa berbayar atau dapat berbayar. Mitra bahasa dapat mengetahui panduan untuk penggunaan kedua aplikasi tersebut dengan mencari secara mandiri melalui *Website* di internet.

Dari data penelitian ditemukan pola penggunaan media digital secara kondisional dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 04. Penggunaan Media Digital Secara Kondisional

Penggunaan media digital secara kondisional dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa terhadap tema tutoria. Pengetahuan terdapat tema tutorial tersebut dapat menentukan langkah mitra bahasa pada langkah selanjutnya ketika menghadapi kendala atau permasalahan dalam kegiatan tutorial. Kegiatan pembelajaran yang menjadikan media digital sebagai solusi terhadap permasalahan berarti melibatkan unsur kesengajaan jika dalam penyelesaian dan unsur ketidaksengajaan jika dalam penanganan (Baur, dkk., 2020). Sesuai dengan temuan pada penelitian ini mitra bahasa dapat melakukan dua langkah ketika menjadikan media digital secara kondisional yaitu mengunduh aplikasi atau mdia yang akan digunakan (ketika sudah mengetahui masalah) dan langsung mengecek aplikasi atau media yang dapat digunakan (ketiga bersiap terjadi masalah). Kedua langkah tersebut harus dipilih dengan baik oleh mitra bahasa supaya manfaat media digital untuk menyelesaikan masalah pada langkah ini dapat digunakan secara maksimal. Penggunaan media digital sebagai solusi atas permasalahan harus dipilih secara matang dan strategis (Kamaliya, dkk., 2022). Terakhir, mitra bahasa dapat melakukan evaluasi terhadap penggunaan media secara kondisional dalam kegiatan tutorial bersama pelajar asing.

KESIMPULAN

Media digital yang digunakan oleh mitra bahasa dalam kegiatan tutorial program BIPA bersama pelajar asing ada lima, yaitu *Website*, *Infografis*, *Media Sosial*, *Video Digital*, dan *Audio Digital*. Pertama, jika dalam kegiatan tutorial mencari kelengkapan informasi baik gambar, suara, maupun tulisan maka media yang digunakan adalah *Website*. Kedua, jika tutorial terdiri atas kegiatan menginput, mengakses, dan mengkreasikan informasi maka menggunakan media sosial. Media sosial yang terlibat meliputi aplikasi *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Youtube*. Aplikasi media sosial *WhastApp* lebih mengutamakan fungsi berkirim pesan. Aplikasi *Instagram* mengutamakan fungsi mengunggah foto atau video dan berkomentar untuk sarana berkomunikasi yang melibatkan pihak lain. Sementara itu, aplikasi *Youtube* digunakan untuk mencari video pembandingan dari penutur asli yang lain untuk memudahkan pelajar asing mengasah keterampilan berbahasa. Ketiga, jika tutorial berisi kegiatan yang mengelola foto atau video secara lebih estetik sebagai media berkomunikasi melalui kosakata yang diinformasikan kepada pelajar asing maka menggunakan media digital infografis. Keempat, jika tutorial berisi kegiatan menunjukkan hal tertentu secara tidak langsung melalui rekaman baik berupa kosakata maupun tempat budaya Indonesia maka menggunakan media video digital. Kelima, tutorial yang berisi kegiatan mendengarkan musik dan lirik lagu sebagai media mengenali kosakata dan pengucapan melalui simakan maka menggunakan media berupa audio digital.

Terdapat tiga cara menggunakan media digital untuk membangun literasi komunikasi pelajar asing dalam tutorial program BIPA, yaitu secara terprogram, secara tidak terprogram (spontan), dan secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan). Pertama, jika kegiatan tutorial dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa terhadap tema tutorial pada hari itu, kemudian dilakukan dengan mengunduh aplikasi atau mengecek media digital yang akan digunakan dan memanfaatkan media digital sesuai dengan tema serta diakhiri dengan menilai ketercapaian hasil tutorial maka serangkaian cara tersebut adalah penggunaan media digital secara terprogram. Kedua, jika kegiatan

tutorial dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa terhadap tema tutorial pada hari itu, kemudian mitra bahasa dan pelajar asing mengakses media digital yang tersedia hanya ketika dibutuhkan, kemudian memanfaatkan sesuai kebutuhan dan diakhiri dengan penilaian terhadap ketercapaian hasil tutorial maka serangkaian cara tersebut adalah penggunaan media digital secara tidak terprogram (spontan). Ketiga, jika kegiatan kegiatan tutorial dimulai dengan pengetahuan mitra bahasa terhadap tema tutorial pada hari itu, kemudian mitra bahasa dan pelajar asing mengunduh aplikasi media digital yang akan digunakan (ketika sudah mengetahui masalah) atau mengecek aplikasi media digital yang akan digunakan (ketika bersiap jika terjadi masalah) kemudian memanfaatkan media digital sesuai permasalahan yang dihadapi dan diakhiri dengan menilai ketercapaian hasil tutorial maka serangkaian cara tersebut adalah penggunaan media digital secara kondisional (opsi solusi atas permasalahan).

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, S. M., & Suwarso, P. N. (2022). *The Use of Video as a Media to Improve Students' Ability on English*.
- Ansari, J. A. N., & Khan, N. A. (2020). Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. *Smart Learning Environments*, 7(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>
- Baur, N., Graeff, P., Braunisch, L., & Schweia, M. (2020). Die Qualität von Big Data. Entwicklung, Probleme und Chancen der Nutzung von prozessgenerierten Daten im digitalen ZeitalterThe Quality of Big Data. Development, Problems, and Possibilities of Use of Process-Generated Data in the Digital Age. <p>*Historical Social Research / Historische Sozialforschung* Vol. 45, No. 3, Volumes per year: 1</p>. <https://doi.org/10.12759/HSR.45.2020.3.209-243>
- Chen, H. (2022). *Research on the Development from Print Media to Digital Media—Taking the American Market as An Example: 2022 International Conference on Comprehensive Art and Cultural Communication (CACC 2022)*, Chongqing, China. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220502.066>
- Das, A. (2020). Impact of Digital Media on Society. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)*, 8(5). https://www.researchgate.net/publication/347444440_IMPACT_OF_DIGITAL_MEDIA_ON_SOCIETY_Introduction
- Dinda Habba Kamaliya, Tukiran, & Sifak Indana. (2022). Profile of Electronic and Digital Media Learning Implementation During 2018-2022. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(3), 354–363. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i3.213>
- Foo, C., Cheung, B., & Chu, K. (2021). A comparative study regarding distance learning and the conventional face-to-face approach conducted problem-based learning tutorial during the COVID-19 pandemic. *BMC Medical Education*, 21(1), 141. <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02575-1>
- Gao, L., & Yang, Y. (2020). Research on the Application of Digital Audio Media Based on Computer in English Teaching. *Journal of Physics: Conference Series*, 1648(2), 022179. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1648/2/022179>
- Geubrina, M. (2021). Nal Education and development. *Faculty of Language and Communication, Universitas Harapan Medan, Vol.9 No.3*.
- Hastrup, K. (1993). Reviews HECTOR HAMMERLY: Fluency and Accuracy. Towards Balance in Language Teaching and Learning. *Applied Linguistics*, 14(2), 208–210. <https://doi.org/10.1093/applin/14.2.208>

- Hamer, W., Hakim, R., & Laksono, A. (2022). The perceptions of students on the application of infographics as instructional media in promoting their writing abilities. *International Journal of Research in Education*, 2(2), 187–195. <https://doi.org/10.26877/ijre.v2i2.12073>
- Hammerly, H. (1991). *Fluency and Accuracy: Toward Balance in Language Teaching and Learning Multilingual Matters* (P51.H315 1991eb). Multilingual Matters Ltd. https://archive.org/details/ilhem_20150414/mode/2up?view=theater
- Hawley, S. (2022). Doing sociomaterial studies: The circuit of agency. *Learning, Media and Technology*, 47(4), 413–426. <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1986064>
- Isroqmi, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus: Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2742>
- Lopes, P., Costa, P., Araujo, L., & Ávila, P. (2018). Measuring media and information literacy skills: Construction of a test. *Communications*, 43(4), 508–534. <https://doi.org/10.1515/commun-2017-0051>
- Lyu, B., & Qi, X. (2020). A Review of Research on Technology-Assisted Teaching and Learning of Chinese as a Second or Foreign Language from 2008 to 2018. *Frontiers of Education in China*, 15(1), 142–163. <https://doi.org/10.1007/s11516-020-0006-8>
- Macancela, J. M. (2019). *Websites as support tools for learning the English language*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3240648>
- Mahriza, R., Sadat, M. A., & Bariyah, K. (2021). *Effectiveness of Using Video Media in Online Learning Process at SD Panca Budi Medan during Covid-19*. 2.
- Mörtsell, S. (2022). Sociomaterial explorations of attendance practices in ‘schooling without schools.’ *Learning, Media and Technology*, 47(4), 512–523. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2039939>
- Ningsih, S. A., Rasyid, Y., & Muliastuti, L. (2018). Analisis Kebutuhan Materi Ajar Membaca BIPA A1 dengan Pendekatan Deduktif di SD D’Royal Morocco. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(2), 85. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i2.5974>
- Rizkiyanti, N., Muktiarni, M., & Mupitah, J. (2021). The Role of Infographic Learning Media in Increasing Literature Interest of SMP Students During Pandemic. *Jurnal Abmas*, 21(1), 51–57. <https://doi.org/10.17509/abmas.v21i1.38718>
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Surahman, S. (2019). *Komunikasi dalam Media Digital*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta.
- Thaariq, Z. Z. A. (2020). The Use of Social Media as Learning Resources to Support the New Normal. *Teknodika*, 18(2), 80. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v18i2.42181>