

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan minat warga negara asing untuk mempelajari bahasa Indonesia merupakan suatu tuntutan bagi pengajar BIPA. Pengajar BIPA harus senantiasa berinovasi dalam metode maupun penggunaan media pembelajaran, hal tersebut dimaksudkan agar pembelajaran BIPA tidak monoton dan capaian tujuan pembelajaran terpenuhi dengan lebih baik seiring dengan perkembangan zaman, sehingga pemelajar BIPA senantiasa semangat dalam mempelajari bahasa Indonesia. Pembelajaran yang memiliki kecenderungan terpusat pada pemelajar BIPA juga perlu diperhatikan, karena sejatinya suatu keterampilan akan semakin terasah jika sering digunakan, hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Magdalena dkk., 2021) yang menyatakan bahwa sebagai alat komunikasi keterampilan berbahasa harus sering dilatih, sehingga intensitas penggunaan keterampilan berbahasa tersebut akan memperlancar kemampuan berkomunikasinya.

BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) adalah pembelajaran bahasa Indonesia dengan pemelajar asing sebagai subjeknya (Tanwin, 2020), melalui program BIPA penutur asing memiliki kesempatan untuk belajar berbahasa Indonesia dengan bimbingan pengajar profesional, pengenalan dan penguatan identitas bangsa juga dapat dilakukan dalam program BIPA (Enny, 2022). Status bahasa Indonesia yang telah secara resmi menjadi salah satu bahasa yang dapat digunakan pada sidang UNESCO kian memperkuat upaya internasionalisasinya, terhitung sampai tahun 2023 pemerintah Indonesia telah membangun kantong-kantong BIPA di 52 negara (Wisnubroto, 2023).

Lahirnya *artificial intelligence* (kecerdasan buatan) merupakan manifestasi perkembangan teknologi yang dinamis. Kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* adalah cabang pengetahuan ilmu komputer (Ismawati & Ramadhanti, 2022). *Artificial intelligence* adalah teknologi dengan cara kerja

yang sedemikian rupa diselaraskan dengan kecerdasan alami manusia, sehingga *artificial intelligence* diupayakan dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu persoalan (Qura dkk., 2024). *Artificial intelligence* merupakan mesin pintar dengan kemampuan untuk memahami serta menganalisis data-data untuk memberikan solusi, kemampuan tersebut merupakan manifestasi dari *artificial intelligence* yang berperan seolah sebagai *human mind* dan *human intelligence* (Pasaribu & Widjaja, 2022). Tidak dapat dipungkiri bahwa pada masa awal mulai dikenalnya secara luas, *artificial intelligence* dianggap sebagai suatu hal yang cenderung negatif, terutama dalam dunia pendidikan. Stigma negatif pada *artificial intelligence* dalam dunia pendidikan didasari oleh maraknya tindak kecurangan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan tugas perkuliahan. Banyak mahasiswa yang menggunakan AI untuk sekadar menyelesaikan tugas kuliah, skripsi, bahkan tes masuk perguruan tinggi, permasalahan tersebut menimbulkan pandangan negatif dalam dunia pendidikan yang meyakini bahwa *artificial intelligence* dapat merusak kompetensi mahasiswa (Hidayanti & Azmiyanti, 2023).

Menghadapi perkembangan AI yang tak terbendung, karena tidak ada baiknya juga untuk menjegal perkembangan teknologi yang luar biasa tersebut, peneliti mengupayakan pemanfaatan AI sebagai suplemen bahan ajar BIPA yang inovatif. AI yang digunakan adalah fitur *image creator* pada Microsoft Designer. Microsoft Designer merupakan sarana desain grafis yang dapat diakses melalui komputer atau pun gawai, Microsoft Designer juga memiliki fitur desain grafis dengan teknologi *artificial intelligence*, yakni berupa *image creator* yang memvisualisasikan kata-kata menjadi gambar (Helyer, 2023)

Pemanfaatan *artificial intelligence image creator* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi BIPA III akan dilaksanakan menggunakan metode *project based learning*. Metode *project based learning* adalah metode yang menempatkan siswa pada kondisi yang relevan, sehingga kondisi tersebut dapat mendorong pengembangan berpikir kreatif, aktif mengeksplorasi

pengetahuan, penemuan masalah, serta perancangan dan pengimplementasian proyek (Azzahra dkk., 2023). Pembelajaran berbasis proyek adalah model pengajaran yang menekankan pada pemberian tugas, terutama dalam bentuk proyek yang dapat mengarahkan siswa untuk mengalami proses penyelidikan. Oleh karena itu, diharapkan siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai dasar penilaian bagi guru (Thomas, 200, sebagaimana dikutip dalam Hamidah dkk., 2020). Dalam prosesnya, metode *project based learning* memosisikan siswa sebagai pusat aktivitas pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator (Hanun dkk., 2023).

Bercermin pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Efektivitas Teknologi Artificial Intelligence berbasis Text to Image Adobe Firefly untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Cerpen” yang dilakukan oleh (Ahnaf & Setiadi, 2023), hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *artificial intelligence* efektif untuk memotivasi siswa dalam menulis cerpen, namun dalam prosesnya siswa tetap harus didampingi dan dibekali dengan kemampuan alamiah, dikarenakan AI tidak sempurna. Penelitian lain berjudul “Pengaruh Penggunaan media Gambar terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi” yang dilakukan oleh Yanti (2022) menunjukkan hasil yang signifikan dalam hal penggunaan gambar sebagai stimulus untuk meningkatkan keterampilan menulis, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa, hal tersebut diperkuat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada kemampuan teks menulis teks deskripsi dari 80,00% menjadi 89,13%. Efektivitas metode *project based learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi juga ditunjukkan oleh penelitian berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi pada Kelas VII di SMP Negeri 1 Kalibagor” yang dilakukan oleh Fathonah & Septriana (2023), hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif meningkatkan keterampilan menulis teks

deskripsi siswa, hal tersebut ditunjukkan oleh siswa yang mendapatkan perlakuan *project based learning* mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan *project based learning*.

Berdasarkan penjelasan dan hasil penelitian yang ditemukan, peneliti akan melaksanakan penelitian guna melihat efektivitas metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi BIPA III. Pemilihan pemelajar BIPA III didasari oleh salah satu lingkup kompetensi keterampilan menulis yang mengharuskan pemelajar BIPA III mampu menulis teks deskripsi. Pemanfaatan *artificial intelligence image creator* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi berbasis *project based learning* merupakan upaya yang belum menyeluruh digunakan oleh pengajar BIPA, maka seluruh hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan sarana berinovasi para pengajar BIPA, sehingga dapat senantiasa mengajarkan bahasa Indonesia kepada penutur asing dari seluruh penjuru dunia secara efektif, inovatif dan menyenangkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi *baseline* awal (A1)?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi intervensi (B) menggunakan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*?
3. Bagaimana kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi *baseline* akhir (A2)?
4. Bagaimana perbedaan hasil kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi *baseline* awal (A1) dan pada kondisi *baseline* akhir (A2) setelah dilakukan intervensi (B) menggunakan

metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi *baseline* awal (A1).
2. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi intervensi (B) menggunakan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*.
3. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi *baseline* akhir (A2).
4. Mendeskripsikan perbedaan hasil kemampuan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III pada kondisi *baseline* awal (A1) dan pada kondisi *baseline* akhir (A2) setelah dilakukan intervensi (B) menggunakan metode *project based learning* berbantuan *artificial intelligence image creator*.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis dengan uraian sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan referensi untuk penelitian serupa dengan cakupan data dan penggunaan AI yang lebih inovatif.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana pengembangan pengetahuan dan pengalaman, sehingga dapat menjadi refleksi positif yang kemudian pada masa mendatang dapat terus diamalkan dan dikembangkan.

b. Bagi pemelajar BIPA

Pemanfaatan *artificial intelligence image creator* dalam pembelajaran BIPA merupakan hal yang belum umum diterapkan, besar harapan inovasi ini dapat menjadi sebuah penyegaran sehingga dapat lebih menstimulus antusias pemelajar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

c. Bagi pengajar BIPA

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi sekaligus pijakan para pengajar BIPA untuk terus berinovasi dalam hal pengajaran BIPA, sehingga suasana pembelajaran yang aktif juga menyenangkan dapat terus terwujud.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Memperkaya informasi ihwal pemanfaatan media digital terbaru dalam pembelajaran BIPA, sehingga dapat dikenalkan oleh dosen mata kuliah BIPA kepada mahasiswanya.

## E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah bidang pembelajaran menulis teks deskripsi di program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) level III. Kemudian batasan penelitian ini adalah penggunaan *AI image creator* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi BIPA III berfungsi sebagai alat bantu dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pemelajar BIPA III, *AI image creator* membantu visualisasi karya tulis sehingga pemelajar berpotensi mendapatkan inspirasi pengembangan karya tulis, hal tersebut juga menegaskan bahwa penilaian hanya dilakukan terhadap karya tulis pemelajar. Ada pun penggunaan metode *project based learning*

dilaksanakan selama waktu yang dibutuhkan, dalam artian disesuaikan dengan kondisi pemelajar dalam mencapai kenaikan keterampilan menulis teks deskripsi secara stabil, lalu disesuaikan berdasarkan kesediaan subjek, dan perizinan tempat penelitian.