Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
ISSN : 2407-506X E-ISSN : 2502-5201
https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/dialektika/index
Vol.13, No 1, Month 2026, pp ***65-80***
http://dx.doi.org/10.15408/dialektika.v13i1.51194

Pemanfaatan *Virtual Tour* 360° Museum R.A. Kartini dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis dan Pemahaman Budaya Pemelajar BIPA 3

Siti Nurfitriani[1], Nunung Komalasari[2], Ho Thi Thanh[3]
[1]UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, [2]UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, [3]University of Social Sciences and Humanities, Vietnam National University, Hanoi, Vietnam
Email: sitinurfitriani51@gmail.com; noenksarie@gmail.com; hothanh.dna@gmail.com

Dikirim: 09 Mei 2026, Direvisi: 02 juni 2026, Diterima: 25 Juni 2026

Keyword:
media, 360° virtual tour, culture, writing, recount text

Abstract

Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) learners often encounter difficulties in understanding the concept of heroism within Indonesia's cultural and historical contexts, which affects their ability to write coherent and contextually appropriate recount texts. This study aims to describe the use of a 360° Virtual Tour of the R.A. Kartini Museum as a culture-based instructional medium for teaching recount writing. Employing a descriptive qualitative approach, the study involved BIPA Level 3 learners at the Language Center of UIN Jakarta. Data were collected through writing analysis, interviews, observations, and documentation, with instruction guided by a genre-based approach. The findings indicate that the 360° Virtual Tour helped learners produce more structured, detailed, and contextually relevant recount texts. The immersive visual experience enhanced learners' understanding of cultural values, expanded their cultural vocabulary, and supported more accurate vocabulary use in writing. Furthermore, this medium increased learning motivation and fostered more meaningful learning experiences. Thus, the 360° Virtual Tour demonstrates potential as a culture-based instructional medium for developing BIPA learners' writing proficiency and cultural understanding.

Kata Kunci:
media, virtual tour 360°, budaya, menulis, teks recount

Abstrak

Pemelajar BIPA sering mengalami kesulitan memahami konsep kepahlawanan dalam konteks budaya dan sejarah Indonesia, yang berdampak pada kemampuan menulis teks recount secara runtut dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan Virtual Tour 360° Museum R.A. Kartini sebagai media pembelajaran menulis teks recount berbasis budaya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan partisipan pemelajar BIPA 3 Pusat Bahasa UIN Jakarta. Data dikumpulkan melalui analisis tulisan, wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis genre. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Virtual Tour 360° membantu pemelajar menghasilkan teks recount yang lebih terstruktur, detail, dan kontekstual. Pengalaman visual imersif memperkaya pemahaman terhadap nilai budaya, memperluas penguasaan kosakata, serta mendukung ketepatan penggunaannya dalam tulisan. Selain itu, media ini meningkatkan motivasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, Virtual Tour 360° berpotensi menjadi media pembelajaran menulis berbasis budaya yang mendukung pengembangan kompetensi kebahasaan dan pemahaman budaya pemelajar BIPA.

Corresponding Author: sitinurfitriani51@gmail.com

PENDAHULUAN

Program BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) memiliki peran yang strategis tidak hanya sebagai pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana diplomasi budaya. Hal itu sejalan dengan SKL (Standar Kompetensi Lulusan) BIPA. Di dalamnya disebutkan kompetensi pemelajar BIPA tidak hanya mencakup kemampuan berbahasa, tetapi juga kompetensi budaya dan interkultural. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 27, 2017). Sejalan dengan kompetensi tersebut, unsur budaya dalam bahan ajar BIPA dapat disajikan melalui teks dan visual untuk membantu pemelajar mengenal budaya Indonesia (Hermansya et al., 2022).

Selanjutnya, (Simamora et al., 2023) menyatakan bahasa dan budaya saling berkaitan erat. Pemahaman terhadap budaya Indonesia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menjadi landasan dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Alalou juga mengungkapkan bahwa bahasa dan budaya dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa (Alalou, 2001). Integrasi bahasa, budaya, sejarah, nilai perjuangan tokoh nasional dalam pembelajaran BIPA dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan identitas dan karakter bangsa kepada pemelajar asing. Agar pengenalan budaya dalam pembelajaran BIPA lebih bermakna, pemahaman lintas budaya perlu membantu pemelajar mengenali persamaan dan perbedaan budaya Indonesia dengan budaya mereka sendiri (Kusmiatun, 2024). Pemanfaatan tradisi lokal juga dapat mendukung pengenalan budaya Indonesia sekaligus berperan sebagai diplomasi budaya (Azizah et al., 2022). Hal ini sejalan dengan keberagaman budaya Indonesia yang merupakan bagian dari identitas bangsa (Peter & Simatupang, 2022).

Melalui pemanfaatan konteks budaya dan sejarah, pemelajar diharapkan mampu menuliskan kembali pemahaman tentang budaya dan sejarah Indonesia secara runtut dan bermakna dalam bentuk teks cerita ulang. Selain konteks sejarah, bahan ajar BIPA juga dapat memuat nilai-nilai budaya yang membantu pemelajar memahami sikap dan pandangan dalam masyarakat Indonesia(Roekhan et al., 2024). Hal itu sejalan dengan yang disampaikan oleh (Abdul Gaffar Rukhsan, 2010) konteks budaya dan sejarah dalam pembelajaran BIPA tidak hanya membentuk pemelajar mampu berbahasa Indonesia, tetapi juga memahami konteks sosio-kultural masyarakat Indonesia. Dengan demikian, materi budaya dan sejarah dapat menjadi dasar bagi pemelajar untuk menuliskan kembali pemahamannya secara runtut dan bermakna. Bahan ajar BIPA juga dapat memuat nilai-nilai budaya yang membantu pemelajar memahami sikap dan pandangan dalam masyarakat Indonesia (Roekhan et al., 2024). Selain itu, unsur budaya juga tercermin dalam karya sastra juga dapat dimanfaatkan sebagai materi ajar BIPA (Herdiawati & Isnaniah, 2021).

Namun, berbagai kendala masih dijumpai dalam pembelajaran BIPA. (Halawa et al., 2023) menjelaskan bahwa kesulitan dalam pengajaran BIPA tidak hanya bersumber dari kemampuan pemelajar asing, tetapi juga dengan kompetensi pengajar dalam mengelola pembelajaran. Keterbatasan pengajar dalam merancang metode, bahan ajar, dan strategi pendampingan dapat menghambat pengembangan keterampilan menulis pemelajar BIPA. (Halawa et al., 2023) juga mengungkapkan pembelajaran menulis BIPA

masih cenderung berorientasi pada hasil akhir tulisan, sementara pemahaman konteks belum mendapat perhatian yang memadai. Kondisi serupa ditemukan dalam pembelajaran BIPA di Pusat Bahasa UIN Jakarta. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan pemahaman terhadap latar belakang sejarah tokoh pahlawan, kesulitan mengaitkan peristiwa secara kronologis, hingga keterbatasan bahan dan media ajar. Akibatnya, teks yang dihasilkan cenderung bersifat deskriptif dan belum sepenuhnya merefleksikan pemahaman budaya komprehensif, khususnya menganai pahlawan.

Penelitian tentang pengajaran BIPA berbasis budaya sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti dan pegiat BIPA. Penelitian yang dilakukan oleh (Yusuf et al., 2018) yang berjudul "Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah" memberikan penjelasan bahwa museum menyimpan berbagai koleksi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang bermakna. Misalnya, Museum Perumusan Teks Proklamasi dan Museum Kebangkitan Nasional di Jakarta menyimpan artefak sejarah yang tidak hanya penting untuk pendidikan sejarah, tetapi juga relevan dengan pembelajaran BIPA. Melalui museum, pemelajar diperkenalkan pada peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia dengan cara yang lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami. Kajian lainnya oleh (Todino, Michele Domenico, 2025) meneliti pendidikan museum secara umum. Meskipun tidak secara khusus meneliti pembelajaran BIPA, penelitian ini menegaskan bahwa pendidikan museum mendorong pembelajaran aktif berbasis penyelidikan melalui tur, lokakarya, dan pameran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan meseum dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman budaya sehingga berpotensi mendukung pembelajaran bahasa dalam konteks budaya dan sejarah. Selanjutnya, (Prasanty & Nurlina, 2024) meneliti penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pengajaran BIPA. Penelitian ini menekankan pentingnya mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal sebagai bagian dari media pembelajaran, meskipun tidak secara langsung membahas museum. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan sumber daya budaya otentik, termasuk museum, dapat memperkaya pemahaman bahasa dan budaya peserta didik BIPA. Pengenalan seni dan budaya lokal juga telah dikaji dalam program BIPA (Hardika & Andriyanto, 2025). Alwanny et al. (2021) mengembangkan media pembelajaran teks cerita ulang bermuatan tokoh lokal. Temuannya sejalan dengan penelitian ini yang juga menggunakan tokoh lokal dan teks cerita ulang, tetapi dalam pembelajaran BIPA melalui tur virtual Museum R.A. Kartini.

Sementara itu, (Murtianis et al., 2019) meneliti buku teks sebagai media untuk memperkenalkan budaya Jawa dalam pengajaran BIPA. Penelitian ini berfokus pada penyajian unsur-unsur budaya melalui buku teks, seperti transportasi tradisional, makanan, seni, dan pakaian, tanpa melibatkan museum sebagai media pembelajaran. Selanjutnya (Jannah, 2020) dengan judul "Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Menggunakan Metode Darmawisata." Penelitian ini menunjukkan bahwa metode darmawisata merupakan metode yang efektif dalam pembelajaran BIPA. Berdasarkan kegiatan observasi, kegiatan darmawisata, catatan lapangan, dan tanya jawab dengan peserta, tidak hanya mampu meningatkan kemampuan bahasa Indonesia, tetapi juga memperluas pemahaman terhadap adat istiadat, kebudayaan, dan sejarah Indonesia.

Penelitian tentang pemanfaatan objek budaya juga dilakukan oleh (Djokowidodo & Y, 2024) yang berjudul "Pemanfaatan Objek Wisata Lawang Sewu sebagai Media Pembelajaran BIPA" Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan minat pemelajar asing dalam mempelajari bahasa Indonesia perlu diimbangi dengan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran BIPA yang kontekstual. Penggunaan objek wisata sejarah seperti Lawang Sewu menjadi alternatif media pembelajaran karena memungkinkan pemelajar asing belajar bahasa Indonesia secara langsung melalui lingkungan nyata, interaksi sosial, dan pengenalan budaya.

Penelitian lain yang memanaatkan media virtual juga telah dilakukan oleh (Hidayat, 2022) Penelitian tersebut menunjukkan penggunaan Lingkungan Pembelajaran Virtual (LPV) dalam pembelajaran BIPA dapat menjadi alternatif media yang efektif, terutama dalam pembelajaran daring dan lintas negara. Integrasi berbagai platform, seperti Zoom, LMS, Telegram, dan email, mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan fleksibel bagi pemelajar asing. Penelitian ini relevan karena sama-sama memanfaatkan media virtual dalam pembelajaran BIPA. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada LPV sebagai sarana pembelajaran daring tingkat pemula, penelitian ini lebih khusus mengarah pada penggunaan media Virtual Tour 360° Museum Kartini sebagai media pembelajaran menulis. Selain pembelajaran BIPA, penelitian tentang penulisan digital berbasis budaya lokal juga dilakukan oleh Mardiana et al. (2022) melalui proyek penulisan teks naratif menggunakan Book Creator. Penelitian lain tentang tur virtual 360° di Museum Kota Bandung menunjukkan bahwa teknologi panorama dapat digunakan untuk menyajikan ruang museum dan informasi koleksi kepada pengguna (Wiryawan & Nuraisyah, 2023). Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan tur virtual museum, meskipun penelitian ini berfokus pada pemanfaatannya dalam pembelajaran menulis BIPA.

Selain penggunaan lingkungan pembelajaran virtual, pembelajaran menulis BIPA juga dapat dilakukan melalui pendekatan berbasis teks. Lahay dan Nasution (2026) mengkaji pendekatan tersebut untuk keterampilan menulis teks deskripsi bagi pemelajar BIPA di Filipina. Penelitian ini memiliki kesamaan pada konteks BIPA dan keterampilan menulis, tetapi berfokus pada teks cerita ulang dengan dukungan tur virtual museum. Melalui pendekatan tersebut, pemelajar BIPA diharapkan dapat memahami konteks budaya dan sejarah secara visual, kemudian menuangkannya dalam bentuk tulisan yang runtut dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pembelajaran BIPA berbasis budaya dengan fokus pada pengenalan dan pemahaman budaya Indonesia bagi pemelajar asing. Dalam kajian-kajian tersebut, budaya umumnya ditempatkan sebagai materi atau konteks pembelajaran. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menempatkan budaya tidak hanya sebagai materi yang dipelajari, tetapi juga sebagai pengalaman yang dapat diolah pemelajar ke dalam keterampilan menulis. Pemelajar diarahkan untuk mengamati, memahami, dan mengolah informasi serta pengalaman budaya yang diperoleh menjadi teks yang runtut dan bermakna. Untuk mendukung proses tersebut, penelitian ini menggunakan *Virtual Tour* 360° Museum R.A. Kartini

sebagai media pembelajaran digital yang menghadirkan objek dan informasi budaya serta sejarah secara visual dan interaktif.

Unsur kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Virtual Tour* 360° Museum R.A. Kartini dalam pembelajaran BIPA, khususnya untuk mengembangkan keterampilan menulis teks *recount* sekaligus memperkuat pemahaman budaya pemelajar. Media ini memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk mengakses lingkungan museum secara virtual sehingga pembelajaran tidak bergantung pada kunjungan langsung ke museum. Dengan demikian, *Virtual Tour* 360° dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan fleksibel, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai sejarah dan budaya Indonesia melalui pengalaman belajar berbasis teknologi. Berdasarkan fokus tersebut, penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan *Virtual Tour* 360° Museum R.A. Kartini sebagai media pembelajaran berbasis budaya dan sejarah dalam pembelajaran BIPA untuk mengembangkan keterampilan menulis teks cerita ulang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan Virtual Tour 360° Museum R.A. Kartini sebagai media pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman visual yang autentik dan bermakna bagi pemelajar. Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pedekatan untuk meneliti sebuah fenomena dengan menggunakan teknik seperti wawancara secara mendalam, pengamatan, analisis tema atau isi serta beberapa fenomena sosial lainnya. (Henink, M , Inge Hutter, 2020) Data penelitian dikumpulkan melalui analisis tulisan mahasiswa, wawancara mendalam untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi mahasiswa, observasi selama proses pembelajaran, dan dokumentasi pembelajaran. Prosedur pembelajaran dilakukan melalui empat tahap, yaitu mengamati kosakata budaya melalui museum virtual, menyusun kalimat aktif berdasarkan konteks kehidupan R.A. Kartini, menulis teks recount, hingga mempresentasikan hasil tulisan.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. (Emilia, 2012) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis teks memiliki tiga prinsip utama, yaitu teks dipandang sebagai karya yang memiliki keunikan, pembelajaran bahasa berlangsung sebagai aktivitas sosial, dan proses belajar akan lebih efektif apabila pengajar menjelaskan secara eksplisit kompetensi yang harus dicapai pemelajar. Pandangan ini sejalan dengan pendekatan berbasis teks yang mengaitkan tujuan sosial tulisan dengan konteks dan pilihan bahasa penulis (Hyland, 2003). Berdasarkan prinsip tersebut, pembelajaran menulis teks recount dalam BIPA diarahkan pada pemahaman struktur teks, konteks sosial, serta tujuan komunikatif yang ingin dicapai pemelajar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan Virtual Tour 360° Museum R.A. Kartini dalam mengembangkan keterampilan menulis teks recount. Penelitian dimulai dengan mengumpulkan seluruh data untuk dianalisis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Selanjutnya, hasil penelitian disajikan oleh peneliti dalam bentuk uraian deskriptif. Penelitian ini dilakukan selama September–Desember 2025 dalam kegiatan pembelajaran BIPA 3 di Pusat Bahasa UIN Jakarta.

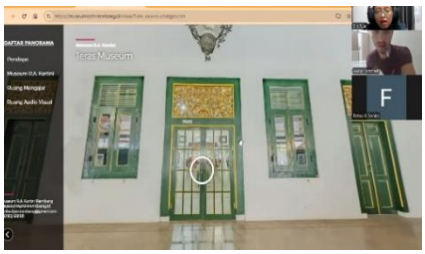
HASIL DAN PEMBAHASANN

Implementasi Virtual Tour 360° Museum R.A. Kartini dalam Pembelajaran

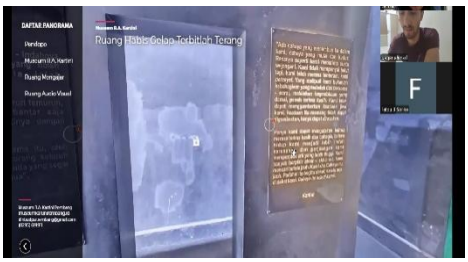
Kegiatan pembelajaran BIPA 3 di Pusat Bahasa UIN Jakarta dilaksanakan secara secara sinkron dan asinkron. Pembelajaran berlangsung pada September hingga Desember 2025. Materi pembelajaran dirancang berdasarkan kebutuhan pemelajar dan difokuskan pada pengembangan keterampilan berbahasa tingkat lanjut. Salah satu materi yang disajikan adalah tema pahlawan Indonesia. Hal ini dipilih karena relevan dengan momen peringatan Hari Pahlawan pada 10 November. Pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran genre based. Pendekatan genre based dalam pengajaran bahasa asing membantu pengajar memberikan materi secara jelas, teratur, dan mudah dipahami sehingga pemelajar lebih mudah memperoleh informasi dan memahami penggunaan bahasa sesuai situasi komunikasi (Firkins & Forey, 2007). Dalam kegiatan di kelas, teks yang dijadikan model ialah teks cerita ulang dengan tema pahlawan Indonesia. Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, terdapat empat tahap yang dilakukan di kelas BIPA. Tahapan tersebut berdasar pada yang diungkapkan oleh Roses dan Martin dalam (Idris, 2022) (1) membangun konteks (*building knowledge of field*), (2) menelaah model atau mendekonstruksi teks (*modelling of a text*), (3) latihan terbimbing (*joint construction of a text*), dan (4) unjuk kerja mandiri (*independent construction of text*). Berikut tahapan penerapan pembelajaran berbasis teks yang dilaksanakan di Pusat Bahasa UIN Jakarta pada pemelajar BIPA 3

Pertama, *Building Knowledge of the Field* (BKOF)

Tahap ini pemelajar BIPA 3 dibekali pengetahuan awal yang berkaitan dengan topik pahlawan. Kegiatan belajar diawali dengan diskusi pengantar tentang tokoh atau pahlawan di Indonesia. Mereka juga diberi pengetahuan awal tentang Kartini melalui model teks bacaan. Selanjutnya, pemelajar mengikuti tur virtual dengan panduan pengajar. Pemelajar mencatat kosakata baru dan hal-hal penting yang mereka lihat dan alami selama kunjungan virtual. Template catatan diberikan langsung oleh pengajar dengan tujuan untuk memudahkan mencatat infomasi peting saat tur berlangsung. Misalnya mereka mencatat informasi yang ada di setiap ruangan, seperti koleksi foto, dokumen, dan benda-benda peninggalan R.A. Kartini. Melalui tampilan visual ruang museum, koleksi, dan beberapa informasi sejarah, pemelajar memperoleh pengalaman belajar yang imersif dan autentik. Eksplorasi ini membuat pemelajar mengamati langsung objek, peristiwa, dan informasi sejarah.



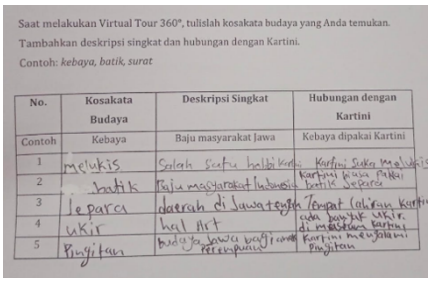
Gambar 1
Eksplorasi Museum oleh Pemelajar



Gambar 2
Eksplorasi Museum oleh Pemelajar

Setelah eksplorasi virtual, pemelajar diajak berdiskusi di kelas untuk memberikan pengalaman, kesan, dan pemahaman mereka terhadap museum yang dikunjunginya. Diskusi difokuskan pada apa yang dilihat, dipahami, dan dirasakan selama virtual tour. Tahap ini bertujuan untuk membantu pemelajar untuk Menyusun informasi sederhana dari pengalamannya. Tahap ini dilakukan berulang kali hingga pemelajar paham.

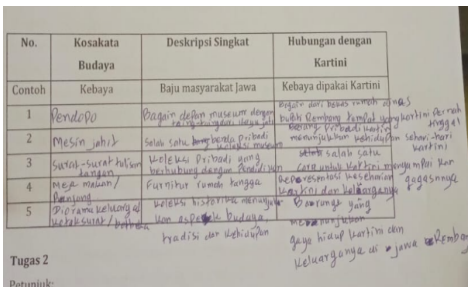
Selanjutnya, tahap pemodelan atau modeling atau *modelling of a text*. Tahap ini, pengajar memberikan model teks bacaan sederhana tentang menulis cerita ulang yang masih berkaitan dengan pengalaman eksplorasi museum. Lalu, pengajar dan pemelajar membahas beberapa struktur yang ada di dalam teks tersebut untuk dijadikan model menulis cerita ulang. Pemelajar belajar cara menulis sesuai dengan teks model. Pemelajar menyajikan informasi berupa urutan peristiwa yang diamati selama kunjungan, benda budaya yang diamati, hingga kesan selama mengikuti kunjungan. Melalui contoh teks yang diberikan, pemelajar dapat memahami bagaimana pengalaman langsung melalui tur virtual dapat menjadi cerita ulang yang runtut dan informatif. Selain mempelajari stuktur teks, pemelajar juga belajar dan fokus pada materi kebahasaan berupa kalimat aktif dan pasif. Salah satu kegiatan pemelajar dalam ranah tata bahasa ialah menulis kalimat aktif dan pasif dari kosakata baru yang ditemukannya dalam kunjungan virtual, seperti di bawah ini!



Saat melakukan Virtual Tour 360°, tulislah kosakata budaya yang Anda temukan.
Tambahkan deskripsi singkat dan hubungan dengan Kartini.
Contoh: *kebaya, batik, surat*

No.	Kosakata Budaya	Deskripsi Singkat	Hubungan dengan Kartini
Contoh	Kebaya	Baju masyarakat Jawa	Kebaya dipakai Kartini
1	melukis	Salah satu hobi kartini	Kartini suka melukis
2	batik	Baju masyarakat Indonesia	Kartini biasa pakai batik Jepara
3	Jepara	daerah di Jawa tengah	Tempat lahirnya Kartini
4	ukir	hal Art	ada banyak ukir. di meubelnya kartini
5	Pingitan	budaya jawa bagi perempuan	Kartini merasakan pingitan

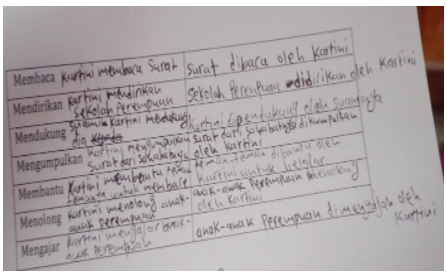
Gambar 3
Tulisan Pemelajar



No.	Kosakata Budaya	Deskripsi Singkat	Hubungan dengan Kartini
Contoh	Kebaya	Baju masyarakat Jawa	Kebaya dipakai Kartini
1	Pendopo	Bagian depan museum dengan	
2	Mesin jahit	Salah satu	
3	Surat-surat tulisan tangan	Koleksi Pribadi yang berhubung dengan Kartini	
4	Meja makan/ Panjang	Furnitur rumah tangga	
5	Diorama keluarga bersurat/bahasa	Belanda, bisa juga menunjukkan	

Tugas 2

Gambar 4
Tulisan Pemelajar



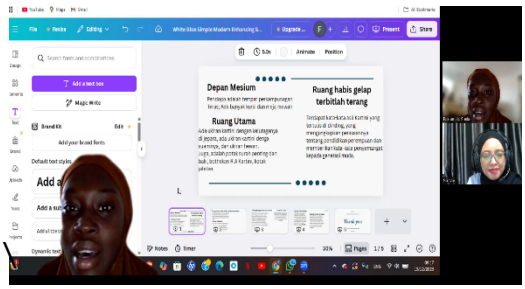
Membaca	Kartini membaca Surat / Surat dibaca oleh Kartini
Mendirikan	Kartini mendirikan Sekolah Perempuan / Sekolah Perempuan didirikan oleh Kartini
Mendukung	Kartini mendukung [illegible] / Kartini didukung oleh Suaminya
Mengumpulkan	Kartini mengumpulkan surat dari sekolahnya / Surat dari Sekolahnya dikumpulkan oleh Kartini
Membantu	Kartini membantu [illegible] / [illegible]
Menolong	Kartini menolong anak-anak perempuan / Kartini untuk belajar
Mengajar	Kartini mengajar anak-anak perempuan / anak-anak Perempuan di ajarkan oleh Kartini

Gambar 4
Tulisan Pemelajar

Kemudian tahap produktif, berupa *joint construction*. Pemelajar secara bersama-sama mendiskusikan catatan mereka tentang kunjungan virtual yang telah dilaksanakan. Kerena kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, pemelajar diminta bergiliran menyampaikan pendapat mengenai pengalaman yang dicatat selama mengikuti virtual tur. Setiap pemelajar menambahkan informasi atau kesan

pribadi mereka secara lisan dan tulis melalui Google Docs yang ditayangkan di Zoom. Pengajar memberikan arahan dan umpan balik secara langsung atau real time. Melalui kegiatan ini, pemelajar aktif terlibat secara lisan dan tulis. Kegiatan ini dapat membantu menyusun teks cerita ulang yang runtut dan kaya informasi.

Pada tahap akhir, *Independent Construction* atau kerja mandiri. Pemelajar menulis teks cerita ulang secara mandiri, menceritakan pengalaman mengikuti tur virtual dengan menggunakan catatan yang telah dibuat. Tulisan dibahas bersama dan dipresentasikan sebagai tugas evaluasi. Kegiatan ini tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman budaya melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual**.**



Gambar 5
Presentasi Pemelajar



Gambar 4
Presentasi Pemelajar



Gambar 5
Presentasi Pemelajar

Keterampilan Menulis Teks Recount Pemelajar BIPA 3 UIN Jakarta

Pengembangan keterampilan menulis teks recount pada pembelajaran BIPA bertujuan membantu pemelajar menyampaikan pengalaman dan peristiwa secara runtut dan dapat dipahami. Dalam penelitian ini, pengembangan keterampilan tersebut didukung melalui pemanfaatan media Virtual Tour 360° Museum R.A. Kartini sebagai konteks pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, berikut hasil kegiatan menulis teks recount pemelajar BIPA di bawah ini!

Tabel 1
Keterampilan Menulis Teks Recount

Struktur Teks	Temuan Teks	Ciri Lingustik
Orientasi	*"….Pada Senin pagi saya mengikuti tur virtual museum R.A.Kartini melalui situs resmi museum. Saya mengerjakan sendiri dari rumah melalui laptop agar bisa melihat detail ruangan dengan jelas…."* *"….Hari ini saya mengikuti tur visual museum R.A.Kartini. Saya melakukan tur ini sendiri dari ruang saya menggunakan handpone…."* *"….Saya mengikuti virtual tour di museum R.A.Kartini hari Senin. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas BIPA. Saya mengikuti kegiatan ini bersama kelas. Saya mengikuti virtual tour ini untuk memiliki pengetahuan, satu pahlawan wanita Indonesia…."*	Penggunaan kata ganti pertama Pengunaan kata kerja aktif Ditemukan tujuan penulisan Penggunaan keterangan tempat
Urutan Peristiwa	*"….Saat tur dimulai saya pertama kali melihat pendopo besar dengan arisitektur Jawa khas, tiang-tiang dengan kejayaan….."* *"….Saya melihat hal yang menarik bagi saya adalah melihat tempat yang Kartini mengajar anak-anak dan perempuan desa…."* *"….Selanjutnya, saya melihat ruang utama dan di sana saya melihat benda budaya seperti kebaya, batik, mesjin jahit, foto keluarga, dan kotak surat…."* *"….di ruang keluarga saya melihat ada tempat mengobrol, foto keluarga, seperti foto Kartini sebagai guru dan saudara-saudaranya…."*	Penggunaan keterangan waktu Penggunaan Penggunaan konjungsi Penggunaan kata kerja
Reorientasi	*"….Setelah selesai tur, saya mendapat pelajaran bahwa perujuangan Kartini bukan tentang gagasan modern, tetapi tentang kecintaannya pada budaya, pendidikan, dan perempuan…."* *"….Hal yang saya pelajari dari tur ini adalah kita harus mendirikan courage atau motivasi untuk mengembangkan hal yang baik kepada kita…."*	Kesan pribadi, reflektif

Berdasarkan data di atas, bagian orientasi pada tulisan pemelajar BIPA telah memenuhi kaidah struktur teks recount. Hal ini terlihat dari cara pemelajar menjelaskan siapa, kapan, dan di mana kegiatan itu dilaksanakan. Selain itu, muncul penggunaan kata ganti "saya" yang konsisten, penggunan kata kerja aktif seperti "mengikuti" dan "melakukan", selain itu keterangan waktu dan tepat juga sudah hadir dalam tulisn. Sebagian besar teks juga telah memuat tujuan kegiatan yang menjelaskan alasan pemelajar mengikuti tur virtual tersebut.

Selanjutnya, bagian urutan peristiwa dalam tulisan pemelajar BIPA 3 sudah terlihat disusun asecara kronologis dan sesuai kadiah. Hal ini ditandai dengan munculnya penggunaan konjungsi temporal, seperti "saat" dan "selanjutnya". Pemelajar mampu menghubungkan peristiwa secara berurutan dan menunjukkan alur kegiaran selama virtual tur. Selain itu, sudah muncul juga penggunaan kata kerja aktif secara konsisten. Runtutan-runtutan juga disajikan secara bertahap. Dengan demikian, pemelajar sudah mampu menulis dengan baik. Terakhir, bagian reorientasi, pada bagian ini telah disajikan dengan tepat. Hal ini ditunjukkan melalui refleksi dan penilaian pribadi. Pemelajar juga konsisten menyampaikan kesan dan pemahaman yang diperoleh. Dengan demikian, bagian reorientasi pada teks recount pemelajar dengan menggunakan media virtual tour di Museum R.A. Kartini telah memenuhi struktur reorientasi, yaitu penutup teks yang berisi simpulan dan refleksi penulis.

Pemahaman Aspek Sosial dan Budaya Pemelajar BIPA 3 Melalui Tour Museum 360° R.A. Kartini.

Teks cerita ulang merupakan salah satu jenis teks yang digunakan untuk melatih keterampilan menulis sekaligus memahami konteks sosial budaya. Kegiatan pembelajaran BIPA dengan tema pahlawan, pemelajar menulis dan menceritakan kembali pengalaman mereka mengikuti tur virtual. Pemahaman aspek sosial dan budaya terlihat ketika pemelajar dapat mengaitkan pengamatan mereka dengan nilai-nilai sosial, tradisi kehidupan masyarakat Indonesia. Dengan demikian, teks yang dihasilkan tidak hanya mendeskripsikan pengalaman visual, tetapi juga mencerminkan refleksi terhadap budaya dan sejarah, berikut di bawah ini

Data 1

"Yang menarik untuk saya melihat tempat yang Kartini mengajar anak-anak gadis dan desa. Itu menunjukkan bahwa perjuangan Kartini mulai dari lingkungan terdekat."

Sumber: Bukhari, Kamboja

Kalimat di atas tidak hanya mendeskripsikan gambar, tetapi pemelajar menyebut "*anak-anak gadis di desa*." Pemelajar mengaitkan fakta dari gambar dengan makna sosial budaya, yaitu Kartini berperan dalam pendidikan perempuan dan berpengaruh terhadap masyarakat sekitar. Selanjutnya, pemelajar mengatakan secara lisan saat presentasi bahwa "*Pengalaman Kartini membantu saya perubahan besar bisa dimulai dari yang kecil*" pemelajar dapat menghubungkan pengamatan tentang Kartini dengan pelajaran yang bisa diterapkan dalam kehidupan mereka sendiri.

Data 2

"Dia perempuan kuat, peduli, dan cerdas. Dia menolong perumpuan Indonesa dan mendirikan pendidikan untuk perumpuan. Dia adalah contohnya untuk perempuan dan motvasi." Sumber: Waqar, Pakistan

Melalui tulisan di atas, pemelajar menunjukkan pemahaman mengenai peran Kartini dalam masyarakat serta makna perjuangannya untuk perempuan Indonesia. Pemelajar menujukkan bahwa ia memahami konteks sosial, budaya, dan teladan yang terkandung dalam kehidupan Kartini.

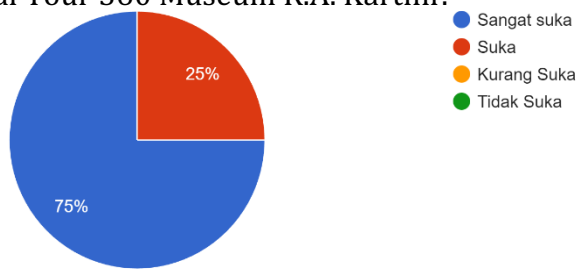
Data 3

"*Kartini adalah pahlawan yang hanya tidak motivasi perempuan pada waktu zaman dulu, tetapi semua perempuan yang pengetahi tentang tersejarahnya. Hal yang saya pelajari dari tur ini adalah kita harus mendiringan courage atau motivasi untuk mengembangkan berbagai kegiatan untuk edukasi perempuan"* Sumber: Fatou, Gambia

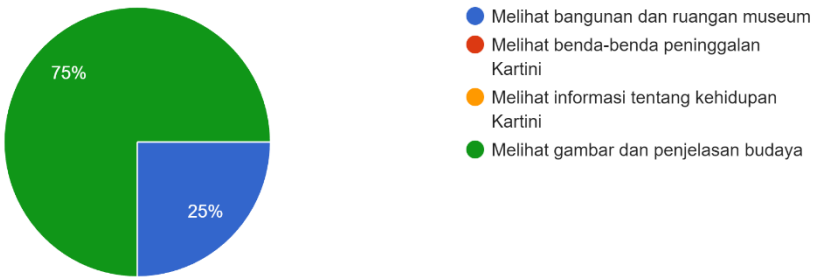
Melalui tulisan di atas, pemelajar menafsirkan Kartini sebagai sosok yang inspiratif yang mendorong kesadaran kolektif untuk mengembangkan pendidikan bagi perempuan. Sementara itu, nilai budaya tampak pada pemahaman terhadap makna perjuangan Kartini sebagai bagian dari sejarah dan budaya Indonesia. Sementara itu, nilai budaya tampak pada pemahaman terhadap makna perjuangan Kartini sebagai bagian dari sejarah dan budaya Indonesia. Dengan demikian, tulisan ini memperlihatkan bahwa virtual tour museum tidak hanya membantu pemelajar memahami infomasi faktual, tetapi juga mendorong internalisasi nilai sosial dan budaya pada museum R.A Kartini.

Persepsi Pemelajar tentang Pembelajaran Berbasis Museum Virtual

Berdasarkan hasil angket persepsi pemelajar terhadap penggunaan museum virtual dalam pembelajaran BIPA 3, diperoleh data 75% pemelajar menyatakan sangat suka terhadap penggunaan media tersebut dan 25% menyatakan suka. Ini menunjukkan bahwa pemelajar memiliki persepsi positif terhadap penggunaan museum virtual sebagai media pembelajaran. Apakah Anda menyukai pembelajaran BIPA menggunakan Virtual Tour 360 Museum R.A. Kartini?

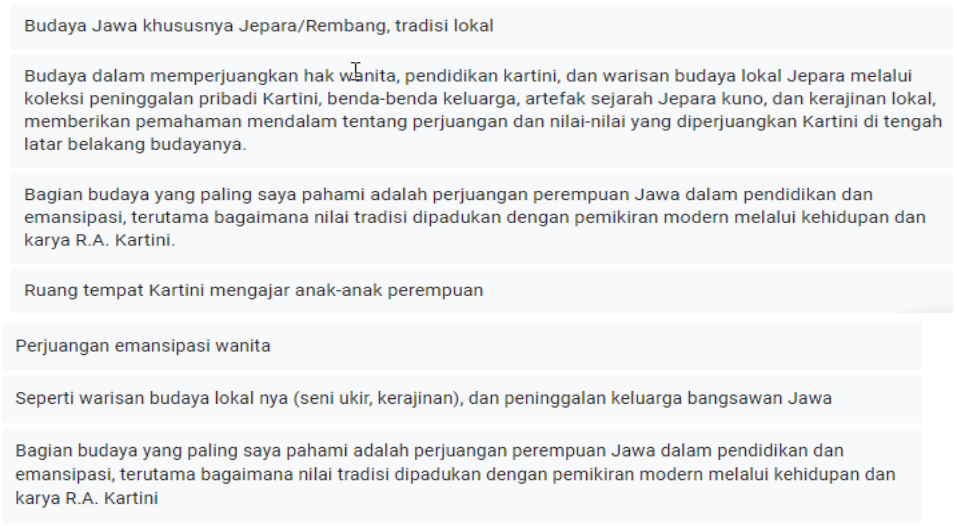


Selanjutnya, pengajar juga memberikan pertanyaan. Bagian apa dari Virtual Tour 360 Museum R.A. Kartini yang paling membantu Anda belajar?



Berdasarkan jawaban yang diperoleh, 75% pemelajar menyatakan bahwa gambar dan penjelasan budaya merupakan bagian yang paling membantu mereka belajar. Melalui visual dan keterangan budaya yang ditampilkan, pemelajar merasa lebih mudah memahami konteks sejarah dan nilai budaya yang berkaitan dengan tokoh R.A. Kartini. Sementara itu, sebagian pemelajar lainnya menyebutkan bahwa tampilan bangunan dan ruangan museum juga memberikan dukungan dalam pembelajaran, terutama dalam membantu mereka membayangkan suasana dan lingkungan museum secara nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur visual dan penjelasan budaya memiliki peran penting dalam mendukung pemahaman pemelajar BIPA melalui museum virtual.

Selanjutnya, pengajar memberikan pertanyaan terbuka, pertanyaannya. "Bagian budaya apa yang paling Anda pahami dari Virtual Tour 360° Museum R.A. Kartini?" Jawaban pemalajar bervariasi



Berdasarkan jawaban atas pertanyaan terbuka, peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman pemelajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa tema. Tema pertama berkaitan dengan budaya lokal Jawa, khususnya Jepara dan Rembang, yang dipahami melalui tradisi lokal serta koleksi artefak dan kerajinan daerah. Tema kedua menunjukkan pemahaman pemelajar terhadap perempuan dan pendidikan, terutama peran Kartini dalam memperjuangkan hak perempuan. Sementara itu, tema ketiga berkaitan dengan ruang dan praktik budaya, seperti ruang tempat Kartini mengajar anak-anak perempuan, ruang keluarga yang berkaitan dengan museum R.A.Kartini yang membantu pemelajar memahami aktivitas pendidikan dalam konteks sosial budaya pada masa Kartini. Temuan ini menunjukkan bahwa museum virtual bukan hanya membantu pemelajar memahami beberapa kosakata bahasa, tetapi juga budaya Indonesia tidak hanya secara visual, tetapi juga secara nilai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *Virtual Tour* 360° Museum R.A. Kartini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran BIPA 3, khususnya dalam pembelajaran teks cerita ulang. Pemanfaatan media ini dapat memberikan pengalaman visual dan kontekstual yang dapat membantu pemelajar mengamati objek, informasi, dan

peristiwa yang terdapat dalam museum. Informasi tersebut sebagai bahan untuk menyusun dan menceritakan kembali ke dalam bentuk teks. Dalam proses pembelajaran, pemelajar tidak hanya berlatih mengembangkan keterampilan menulis, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk memahami konteks budaya dan sejarah Indonesia melalui objek serta informasi yang disajikan dalam museum virtual.

Penggunaan *Virtual Tour* 360° Museum R.A. Kartini juga memberikan konteks budaya yang berkaitan dengan budaya lokal Jawa, perjuangan pendidikan, dan nilai-nilai sosial yang berkaitan dengan R.A. Kartini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa museum virtual dapat digunakan tidak hanya sebagai media pendukung pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sumber konteks budaya dalam pembelajaran BIPA. Namun, temuan penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa *Virtual Tour* 360° merupakan satu-satunya faktor yang mengembangkan keterampilan menulis pemelajar. Kemampuan menulis juga dapat dipengaruhi oleh berbagai unsur lain dalam proses pembelajaran, seperti strategi pengajaran, materi, pendampingan pengajar, pengetahuan awal, serta pengalaman berbahasa pemelajar.

Berdasarkan temuan tersebut, pengajar BIPA dapat mempertimbangkan penggunaan *Virtual Tour* 360° Museum R.A. Kartini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, terutama ketika pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan menulis yang membutuhkan konteks budaya dan pengalaman visual. Penggunaan museum virtual juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan museum lain yang menyediakan akses *Virtual Tour* 360° sebagai variasi sumber budaya, misalnya Museum Nasional Indonesia, melalui web

https://www.museumnasional.or.id/virtual-tour/

Penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada eksperimen atau kuantitatif untuk menguji pengaruh dan efektivitas penggunaan museum virtual terhadap keterampilan menulis pemelajar BIPA dengan menggunakan pengukuran yang lebih terstruktur, misalnya melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah pembelajaran atau dengan kelompok pembanding.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Gaffar Rukhsan. (2010). Pemanfaatan Keberagaman Budaya Indonesia dalam Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Sawerigading, 16(1), 81–88. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26499/sawer.v16i1.298

Alalou, A. (2001). Reevaluating Curricular Objectives Using Students' Perceived Needs: The Case of Three Language Programs. 34(5), 453–469.

lwanny, H., Gafari, M. O. F., & Adisahputera, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Ulang Bermuatan Tokoh Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7*(2), 170–189. https://doi.org/10.15408/dialektika.v7i2.17779

Azizah, S. N., Sukmawan, S., & Khasanah, I. (2022). Tradisi Sodoran Tengger sebaga Alat Diplomasi Budaya Indonesia melalui Pembelajaran BIPA. *Diglosia: Jurnal Kajian*

Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 5(3), 619–630. https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.441

Djokowidodo, A., & Y, K. D. A. (2024). Pemanfaatan Objek Wisata Lawang Sewu sebagai Media Pembelajaran BIPA. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(2), 1836–1843.

https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.4014

Emilia, E. (2012). Pendekatan Genre-Based dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Pengajar. Rizqi Press.

Firkins, A. S., & Forey, G. (2007). A Genre-Based Literacy Pedagogy: Teaching Writing to Low Proficiency EFL Students. ELT-Journal, 61(4), 341–352.

https://doi.org/https://doi.org/10.1093/elt/ccm052

Halawa, S., Bukit, B., Panjaitan, L. D., & Nasution, J. (2023). Pengaruh Pengajaran Keterampilan Menulis bagi Pemelajar BIPA Tingkat Pemula. Jurnal Ilmiah Aquinas, 1, 48–53. https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i1.2300

Hardika, M., & Andriyanto, O. D. (2025). Getting to Know Indonesia Through Local Wisdom: Exploration of Indonesian Arts and Culture in the BIPA Program. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 11*(2), 798–811. https://doi.org/10.22219/kembara.v11i2.41255

Henink, M , Inge Hutter, and A. B. (2020). Qualitative Research Methods. SAGE Publication, Ltd.

Herdiawati, N., & Isnaniah, S. (2021). Unsur budaya dalam kumpulan cerpen *Martabat Kematian* karya Muna Masyari sebagai materi ajar BIPA. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7*(2), 117–135.

https://doi.org/10.15408/dialektika.v7i2.12568s

Hermansya, M. Y., Suyatno, & Yuniseffendri. (2022). Penyajian Unsur Budaya Indonesia dalam Bahan Ajar BIPA Terbitan Kemendikbud. *Jurnal Disastri, 4*(3), 68–79.https://doi.org/10.33752/disastri.v4i3.3714

Hidayat, R. (2022). Implementasi Lingkungan Pembelajaran Virtual (LPV) dalam Pelatihan BIPA Tingkat Pemula. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 11(2), 86–95. https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpbsi.v11i2.49710

Hyland, K. (2003). Genre Based Pedagogies: A Social Response to Process. *Journal of Second Language Writing, 12*(1), 17–29. https://doi.org/10.1016/S1060-3743(02)00124-8

Idris, A. R. (2022). Indonesian Learning With a Genre-Based Approach for BIPAStudents At Sousse University, Tunisia. Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 3(2), 112–126. https://doi.org/10.26499/bahasa.v3i2.108

Jannah, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Menggunakan Metode Darmawisata. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 02(2), 182–189. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29405/imj.v2i2 .57

Kusmiatun, A. (2024). Kontribusi Pemahaman Lintas Budaya Indonesia–Tiongkok dalam Pembelajaran BIPA bagi Pemelajar Tiongkok.*Widyaparwa, 52*(1), 59–77.

https://doi.org/10.26499/wdprw.v52i1.1369

Lahay, S. J., & Nasution, J. (2026). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Teks pada Keterampilan Menulis Deskripsi bagi Pemelajar BIPA di Filipina. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, 12*(2), 235–251. https://doi.org/10.33541/dia.v12i2.7809

Mardiana, W., Octaviany, R. P., Windayanti, W., & Annisa, F. (2022). Proyek Menulis Teks Naratif Digital Berbasis Budaya Lokal melalui Book Creator untuk Mendukung Kreativitas dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, 9*(2), 234–243. https://doi.org/10.33541/dia.v9i2.4225

Murtianis, Andayani, & Rohmadi, M. (2019). "Text Book As a Java Culture Recognıtıon Medıa in Indonesıan Learnıng For Foreıgn Speaker (BIPA) in Sebelas Maret University." International Journal of Educational Research Review, 4(3), 427–434.

https://doi.org/https://doi.org/10.24331/ijere.573944

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 27 (2017). https://appbipa.or.id/unduh/Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017.pdf

Peter, R., & Simatupang, M. S. (2022). Keberagaman Bahasa dan Budaya sebagai Kekayaan bangsa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, 9*(1), 96–105. https://doi.org/10.33541/dia.v9i1.4028

Prasanty, A. B., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengajaran BIPA: Tinjauan Literatur. Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan, 4(1), 306–312.

https://doi.org/https://doi.org/10.51878/educator.v4i1.3350

Roekhan, R., Suyitno, I., Andajani, K., & Martutik, M. (2024). Discursive practices instilling the peace values for foreign learners in the BIPA textbook. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 43*(1), 154–165. https://doi.org/10.21831/cp.v43i1.61663

Simamora, P. J., Mustika, S., Sinulingga, S., & Nasution, J. (2023). Pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis digital secara daring menggunakan media wayang. *Jurnal Ilmiah Aquinas, 6*(1), 54–59. https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i1.2301

Todino, Michele Domenico, and L. C. (2025). "Museum Education." (Vol. 5).

https://doi.org/https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010003.

Wiryawan, M. R., & Nuraisyah, S. S. (2023). Development of interactive virtual tour based on 360-degree panorama technology at the Bandung City Museum. *International Journal of Quantitative Research and Modeling, 4*(4), 294–300.

https://doi.org/10.46336/ijqrm.v4i4.548

Yusuf, M., Ibrahim, N., & Kurniawati. (2018). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah. Visipena, 9(2). https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.455