

**INOVASI DESAIN PEMBELAJARAN BIPA: STRATEGI KREATIF DALAM
MENINGKATKAN KOMPETENSI BERBAHASA INDONESIA BAGI
PENUTUR ASING**

Kamilatu Zahra¹, Ahmad Syaeful Rahman²
kamilatuzahra22@gmail.com¹, ahmadsr@uinsgd.ac.id²
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi inovasi desain pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) melalui penggunaan metode Game-Based Learning (GBL) sebagai strategi kreatif. Integrasi teknologi dalam GBL, seperti penggunaan platform "Wordwall" dan permainan kartu Uno dengan unsur Bahasa Indonesia, membantu menciptakan lingkungan belajar yang modern dan menarik. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia bagi penutur asing dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan berbagai sumber dari penelitian terdahulu berupa artikel, jurnal, skripsi serta sumber lainnya seperti hasil wawancara dari pengajar BIPA di salah satu universitas yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL secara signifikan meningkatkan keterlibatan penutur asing, motivasi belajar serta pemahaman kosakata dan struktur kalimat. GBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung keterlibatan aktif penutur asing, sehingga mempermudah mereka dalam menguasai bahasa Indonesia. Penelitian ini menyarankan pengembangan lebih lanjut dan variasi metode permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran BIPA di berbagai konteks pendidikan Internasional.

Kata Kunci: BIPA, Desain Pembelajaran, Game-Based Learning, Inovasi, Kompetensi Berbahasa, Penutur Asing.

ABSTRACT

This study explores the innovation of Indonesian learning design for Foreign Speakers (BIPA) through the use of the Game-Based Learning (GBL) method as a creative strategy. The integration of technology in GBL, such as the use of the "Wordwall" platform and the Uno card game with Indonesian elements, helps to create a modern and engaging learning environment. The main purpose of this study is to improve Indonesian language competence for foreign speakers by using an interactive and engaging learning approach. The research method used is a literature study by collecting various sources from previous research in the form of articles, journals, theses and other sources such as the results of interviews from BIPA lecturers at one of the universities relevant to the research topic. The results showed that the implementation of GBL significantly increased the involvement of foreign speakers, learning motivation and understanding of vocabulary and sentence structure. GBL creates a fun learning environment and supports the active involvement of foreign speakers, making it easier for them to master the Indonesian language. This study suggests further development and variety of game methods to improve the effectiveness of BIPA learning in various international educational contexts.

Keywords: BIPA, Learning Design, Game-Based Learning, Innovation, Language Competence, Foreign Speakers.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, kebutuhan akan penguasaan bahasa asing semakin meningkat, termasuk Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional Republik Indonesia. Dikutip dari laman PGSD Nusaputra, bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa resmi UNESCO (Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa) pada Senin (20 November 2023) di Markas Besar UNESCO di Paris, Prancis. Mohammad Oemal, Duta Besar Republik Indonesia untuk Perancis dan Republik Andorra dan Monaco, mengatakan keputusan ini menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi ke-10 yang diakui oleh Majelis Umum UNESCO. Sembilan bahasa lainnya yang diakui adalah Inggris, Arab, Mandarin, Prancis, Spanyol, Rusia, Hindi, Italia, dan Portugis. Badan khusus PBB untuk pendidikan, ilmu pengetahuan dan kebudayaan mengadopsi bahasa Indonesia melalui resolusi bertajuk "Pengakuan Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Majelis Umum UNESCO".

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Indonesia, tetapi juga digunakan secara luas di Asia Tenggara seperti Malaysia, Singapura, dan Brunei. Di luar Asia Tenggara, terdapat komunitas kecil berbahasa Indonesia di Belanda dan Suriname. Oleh karena itu, meskipun bahasa Indonesia bukan bahasa resmi, namun bahasa ini berpengaruh dan digunakan di beberapa negara. Bahasa Indonesia menjadi Bahasa pemersatu bagi masyarakat Indonesia yang dimana jumlah bahasa daerah di Indonesia sebanyak 718 bahasa. Dari 718 bahasa daerah, 90 persen tersebar di wilayah Indonesia bagian timur. Sebanyak 428 kasus dilaporkan di Papua, 80 di Maluku, 72 di Nusa Tenggara Timur, dan 62 di Sulawesi. Karena banyaknya bahasa, Indonesia menjadi negara terbesar kedua di dunia setelah Papua Nugini dengan jumlah bahasa daerah terbanyak.

Berbagai lembaga pendidikan, baik di dalam maupun luar negeri, menganggap Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) sebagai salah satu bidang studi yang penting. Namun, meningkatkan motivasi dan kompetensi berbahasa pada peserta didik adalah tantangan dalam pembelajaran BIPA. Oleh karena itu, inovasi dalam desain pembelajaran BIPA sangat penting untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing, atau "BIPA", adalah kependekan dari "Bahasa Indonesia sebagai Penutur Asing."

Penutur asing yang belajar bahasa Indonesia ini biasanya memiliki sejumlah tujuan untuk belajar bahasa Indonesia. Tujuan-tujuan ini termasuk memahami tata bahasa dan kosakata bahasa Indonesia, memahami bahasa Indonesia dalam komunikasi, memahami bahasa Indonesia untuk tujuan wisata, memahami bahasa Indonesia untuk kepentingan sosial, pendidikan, bisnis, dan sebagainya. Materi yang diajarkan dipilih berdasarkan berbagai kompetensi yang paling penting bagi penutur asing. Pengajar BIPA mengajarkan bahasa Indonesia dalam beberapa aspek keterampilan : berkomunikasi (berbicara), menulis, membaca, dan mendengarkan dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Suyitno (2008: 113) tujuan utama pelajar asing belajar BIPA adalah tentunya untuk memperlancar berbahasa Indonesia dan mengenal budaya Indonesia lebih dalam lagi. Dalam pembelajaran BIPA diterapkan empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Setiap peserta pembelajaran BIPA harus menguasai semua keterampilan berbahasa tersebut dengan waktu yang telah di tentukan. Pengajar BIPA juga dituntut untuk menjadi seorang pengajar yang mampu mengelola kegiatan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Untuk itu, pengajar BIPA harus mampu membuat desain pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan guna membantu proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar serta efektif dalam pengajaran BIPA itu sendiri. Menurut Sagala (2005:136) menyebutkan bahwa desain pembelajaran merupakan pengembangan pengajaran secara sistematis yang secara khusus menggunakan teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Penelitian ini berbeda

dengan penelitian terdahulu yang relevan karena dalam penelitian ini membahas mengenai Desain pembelajaran BIPA yang mudah dan efektif dengan menggunakan metode komunikatif. (Lahagu & Harahap, 2024)

Desain pembelajaran menurut Sheels and Richey (1994) merupakan prosedur terorganisasi mencakup langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilaian pengembangan. Sementara itu, Sagala (2005:136) menyebutkan bahwa desain pembelajaran merupakan pengembangan pengajaran secara sistematis yang secara khusus menggunakan teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Dalam penyusunan perencanaan desain pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan. Dalam konteks tersebut, sebuah perencanaan desain pembelajaran BIPA juga selayaknya dikemas menggunakan teori pembelajaran, mencakup penggunaan pendekatan, strategi, metode, atau teknik pembelajaran yang menarik untuk menjamin kualitas pembelajaran. (Lestari, 2022)

Tes UKBI (Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia) adalah ujian standar yang bertujuan untuk mengukur secara menyeluruh kemampuan penutur asing dalam berbicara, menulis, mendengar, dan membaca bahasa Indonesia. Tes UKBI memberikan gambaran menyeluruh tentang kemahiran bahasa penutur asing, memungkinkan pengajar untuk mengidentifikasi bidang yang perlu diperbaiki dan menyesuaikan strategi pengajaran sesuai kebutuhan individu. Tes ini juga membantu penutur asing sejauh mengetahui mana kemampuan bahasa mereka telah berkembang dan mana yang masih perlu diperbaiki atau bahkan ditingkatkan. (Rahman et al., 2024)

Inovasi desain pembelajaran mengacu pada upaya mengembangkan metode dan strategi baru yang mampu menjawab kebutuhan dan karakteristik penutur asing. Dalam konteks BIPA, pendekatan kreatif seperti penggunaan teknologi digital salah satunya yaitu aplikasi Halo Bahasa, metode permainan edukatif dengan berbagai pendekatan pembelajaran seperti Game Based Learning (GBL) serta metode interaktif seperti ceramah, diskusi praktik, dan latihan dapat menjadi solusi potensial. Penerapan inovasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar penutur asing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai strategi kreatif dalam desain pembelajaran BIPA dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia bagi penutur asing. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melibatkan wawancara dan studi literatur untuk mendapatkan data yang komprehensif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran BIPA, serta menawarkan wawasan baru bagi para pengajar dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan efisien.

METODE

Studi literatur dijadikan sebagai metode penelitian karena bertujuan untuk mengkaji inovasi baru desain pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dengan menggunakan metode pembelajaran Game-Based Learning (GBL). Penelitian diawali dengan mengidentifikasi tujuan utama, yaitu untuk meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia bagi penutur asing melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti artikel ilmiah, jurnal, skripsi serta sumber lainnya seperti hasil wawancara yang relevan dengan topik penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kualitatif untuk mengidentifikasi pola, tren dan temuan utama untuk memahami penerapan GBL dalam pembelajaran BIPA dan dampaknya terhadap kompetensi berbahasa Indonesia. Hasil penelitian disusun dalam bentuk

pembahasan yang menguraikan temuan penelitian dan data berbentuk tabel yang berisi sitasi, metode serta hasil dari penelitian terdahulu yang menjadi acuan dari studi literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi inovatif dalam desain pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) berfokus pada pengintegrasian elemen dan budaya dan pendekatan pembelajaran aktif untuk meningkatkan kompetensi bahasa. Strategi ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif dan menggabungkan kebijaksanaan budaya dan media interaktif.

Dilihat dari berbagai sudut pandang, desain pembelajaran dapat didefinisikan sebagai disiplin ilmu, sistem, atau proses. Sebagai disiplin ilmu, desain pembelajaran membahas berbagai teori dan penelitian tentang strategi dan proses pengembangan pembelajaran serta pelaksanaannya. Desain pembelajaran juga merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, dan pengelolaan situasi yang memberikan layanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk penutur asing. Di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung juga terdapat program BIPA bagi mahasiswa asing yaitu level A1. Mahasiswa tersebut berasal dari berbagai negara, seperti negara Kazakhstan dan Somalia. Metode yang digunakan yaitu Project Based Learning (PBL) dimana mahasiswa asing harus membuat video sebagai tugas proyek untuk mengukur kemampuan mereka, khususnya dalam keterampilan berbicara. Dengan bantuan Teknologi berupa smartphone untuk membuat video, diharapkan dapat memudahkan mahasiswa asing dalam melakukan pembelajaran serta evaluasi dalam berbahasa Indonesia.

Seringkali, pembelajaran bahasa melibatkan interaksi sosial dan budaya yang mendalam. Lev Vygotsky menciptakan teori sosial-kultural, yang menekankan betapa pentingnya interaksi sosial dan lingkungan budaya dalam proses belajar. Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks BIPA, GBL dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia melalui interaksi sosial dan budaya yang terlibat dalam permainan.

Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penutur asing dalam berbahasa Indonesia, sebaiknya melakukan uji tes kemampuan berbahasa Indonesia, yaitu Tes UKBI. Terdapat beberapa bagian yang diujikan dalam tes ini; (1) Bagian yang fokus pada pendengaran melibatkan serangkaian rekaman suara yang harus didengarkan penutur asing sebelum ditanyai pertanyaan yang mengukur kemampuan mereka dalam berbicara dan mendengar. (2) Dalam bagian membaca, ada teks yang harus dibaca oleh penutur asing, dan kemudian ada pertanyaan yang menguji tingkat pemahaman penutur asing terhadap isi teks. (3) Pada bagian menulis, penutur asing biasanya diminta untuk menulis esai atau laporan dan menyusun teks yang jelas dan terstruktur. (4) Pada bagian berbicara, penutur asing diminta untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam berbicara secara lancar dan tepat dalam bahasa Indonesia saat wawancara atau berbicara dengan penguji. Tes ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kemahiran bahasa penutur asing, memungkinkan pengajar untuk mengidentifikasi sejauh mana kemampuan bahasa mereka serta yang akan menentukan tingkatan kemampuannya untuk disesuaikan dalam proses pembelajaran BIPA. Dalam pembelajaran BIPA, level (tingkatan pemahaman) dibagi menjadi tiga, yaitu level A untuk pemula, level B untuk tingkat sedang (madya), dan level C untuk tingkat mahir.

Analisis Data dan Temuan Studi Literatur.

No	Sitasi	Metode	Hasil Utama
1	(Yulianti et al., 2023) Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif	Penelitian ini menggunakan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Peningkatan Keterlibatan Siswa: Siswa menunjukkan

	<p>Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman</p>	<p>pengembangan (R&D). Subjek penelitian adalah siswa BIPA di universitas Jenderal Soedirman. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan pengajar, dan penilaian langsung terhadap kemampuan berbahasa siswa sebelum dan sesudah penerapan GBL.</p>	<p>keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran dengan GBL dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme dalam belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan Kemampuan Berbahasa: Terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara siswa setelah penerapan GBL. Siswa lebih mudah mengingat dan menggunakan kosakata baru dalam konteks yang relevan. • Respon Positif dari Siswa: Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan GBL, menyatakan bahwa metode ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
2	<p>(Muharam, 2024) PENERAPAN GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BIPA SISWA DI EAKKAPAPSASANAWICH ISLAMIC SCHOOL THAILAND</p>	<p>Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pengumpulan data melalui berbagai metode kualitatif, termasuk observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, dan analisis dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis game.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan bahasa indonesia terhadap siswa Eakkapap Thailand dengan menerapkan model pembelajaran permainan untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa, • Pelaksanaan kegiatan ini berjalan sesuai dengan perencanaan yang disusun, Pelaksanaan model pembelajaran ini memberikan suasana

			<p>baru di kelas dan siswa sangat tertarik dengan model pembelajaran ini, dan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dinilai dari keaktifan siswa saat proses pembelajaran, refleksi setiap pertemuan dan observasi kelas selama pembelajaran berlangsung.
3	(Nugraha & Iswari, 2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web untuk Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Pemula	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan dikembangkan menggunakan software Construct 3. Metode yang digunakan melibatkan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk validasi desain, dan revisi desain. Subjek penelitian adalah mahasiswa asing di Universitas Islam Indonesia (UII).</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran BIPA berbasis web dengan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan adalah gim edukasi yang lebih menarik dan juga interaktif serta memotivasi pelajar. Sehingga penutur asing khususnya mahasiswa asing dapat memahami dasar-dasar berbahasa Indonesia dan diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan efisien. Game BIPA menerapkan tiga mode utama yaitu flashcard, game drag and drop, dan multiple choice. Gim akan dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan konten materi tingkat pemula seperti pengucapan huruf dan angka, pemenggalan kata, kosa-kata kata kerja dan kata benda, kalimat berpola, ungkapan salam, petunjuk arah dan kata depan. Seluruh fitur yang terdapat pada gim edukasi BIPA ini sudah berjalan dengan sangat baik. Pengukuran tingkat pemahaman materi dapat diketahui melalui skor akhir dari masing-masing materi yang nantinya akan dijadikan sebagai hasil evaluasi user.</p>
4	(Hanifah, 2019) PENERAPAN METODE GAME-BASED	<p>Penelitian ini menggunakan metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan Media Monopoli modifikasi

	LEARNING DENGAN BANTUAN MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA PEMBELAJAR BIPA TINGKAT A2	eksperimen subjek tunggal (Single Subject Design) dengan tahapan baseline-1, intervensi dan baseline-2	dapat meningkatkan kemampuan kosakata penutur asing secara signifikan, dengan kenaikan rata-rata nilai antara baseline-1 dan baseline-2. <ul style="list-style-type: none"> • GBL dengan modifikasi permainan monopoli adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat A2 (pemula).
5	(Leksono & Kosasih, 2020) Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna	Analisis deskriptif ialah metode yang digunakan dalam penelitian ini dan studi literatur untuk mengkaji strategi digitalisasi dalam pembelajaran BIPA jarak jauh.	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan G Suite for Education sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. • Media digital ini memungkinkan pengiriman tugas, evaluasi dan komunikasi antara pengajar dan peserta didik secara real-time, sehingga meminimalisir hambatan jarak geografis. • Namun, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses teknologi tersebut, yang menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan pembelajaran jarak jauh.
6	(Salma & Rizal, 2023) Game-Based Learning dalam Pembelajaran BIPA di Assalihinayah School Pattani Thailand	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.	<ul style="list-style-type: none"> • GBL menciptakan kegiatan menyenangkan dan lingkungan pembelajaran yang kondusif. • Dapat meningkatkan komponen berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik sesuai dengan pembelajaran

			<p>tingkat tinggi atau Ordinary Thinking Skill (HOTS) tinggi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan kerja sama antar peserta didik dan bagaimana cara mereka merekonstruksi materi yang telah diberikan kepada permainan yang disediakan juga terlibat secara aktif.
7	(N. Aulia & Anggraeni, 2024) Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode <i>Games Based Learning</i>	Metode yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif yang disusun dengan cara mendeskripsikan teori dan hasil penelitian dari studi literatur serta wawancara.	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil penelitian sebanyak 80% dari 40 siswa merespon baik, 20% siswa merespon biasa dan 10% tidak suka dengan adanya pembelajaran berbasis game. • Meningkatkan kegiatan interaksi antar siswa dan kontribusi secara langsung • GBL memudahkan siswa untuk memahami materi • GBL meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
8	(Zulfa & Triyono, 2018) “ Visit My Stall ” as a Game for Learning Indonesian as a Foreign Language (BIPA)	Penelitian ini menggunakan studi literatur yang bertujuan untuk mempromosikan sebuah game “Visit My Stall” permainan untuk belajar bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)	“Visit My Stall” adalah permainan yang meningkatkan keterampilan berbicara dan memotivasi penutur asing untuk belajar bahasa Indonesia sebagai bahasa asing, berdasarkan prinsip Pengajaran Bahasa Komunikatif dan Pembelajaran Kooperatif.
9	(S. R. Aulia & Aini, 2024) Utilization of Traditional Games as Teaching Materials in BIPA Learning	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa dokumen dan referensi yang relevan.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini berfokus pada permainan tradisional congklak yang berakar pada budaya lokal dan mengeksplorasi potensinya sebagai bahan ajar di kelas BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing), mempromosikan integrasi lokal dan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip agama

			<p>yang moderat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mengidentifikasi nilai-nilai keagamaan yang dapat ditemukan dalam permainan congklak, seperti tawasuth, tawazun, i'tide, tasamuh, musawah, syura, dan islah, serta mengevaluasi efektivitasnya sebagai alat edukasi dan pembelajaran agama.
10	(Hajjah et al., 2024) Proses Pengembangan Media Flashcards Berorientasi Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) UNESA	Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian Addie. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcards yang dikembangkan dalam pembelajaran BIPA memiliki kualitas yang baik dan efektif. Peserta didik dan validator ahli memberikan umpan balik positif, menunjukkan bahwa media tersebut relevan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA).

Penerapan GBL dalam pembelajaran BIPA memberikan beberapa keunggulan, antara lain:

1. Interaktivitas dan Keterlibatan: GBL meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar.
2. Pembelajaran Kontekstual: GBL memungkinkan siswa belajar dalam konteks yang relevan dan praktis, sehingga memudahkan mereka memahami dan mengaplikasikan bahasa dalam situasi nyata.
3. Penggunaan Teknologi: Integrasi teknologi dalam GBL, seperti penggunaan platform "Wordwall" dan permainan kartu Uno dengan unsur Bahasa Indonesia, membantu menciptakan lingkungan belajar yang modern dan menarik.
4. Efektivitas GBL dalam Pembelajaran BIPA: GBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia, dengan siswa menunjukkan keterlibatan tinggi, antusiasme, dan peningkatan pemahaman kosakata serta struktur kalimat. Faktor-faktor seperti desain permainan, interaktivitas dan keterlibatan siswa langsung memengaruhi hasil pembelajaran.
5. Manfaat GBL: GBL tidak hanya efektif mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar positif dan motivatif. Siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka.
6. Implementasi dan Variasi Permainan: Pengembangan lebih lanjut diperlukan dengan melibatkan variasi permainan, integrasi teknologi dan peran guru dalam pengembangan model ini. Kolaborasi erat antara guru, siswa, dan pihak terkait diharapkan dapat meningkatkan penerapan GBL dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Tentunya dari keunggulan GBL terdapat kekurangan yang dapat menghambat kegiatan pembelajaran, diantaranya:

1. Membutuhkan waktu yang sangat lama dalam menerapkan metode tersebut.
2. Suasana di kelas akan menimbulkan suasana yang gaduh karena terdapat interaksi antar peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Dalam pelaksanaannya terkadang pengajar kesulitan dalam mengatur peserta didik.
4. Pengajar harus meluangkan waktunya untuk mempersiapkan segala media, materi serta langkah-langkah dalam menyusun strategi pembelajaran.
5. Kurang efektif jika dalam penerapannya dalam skala besar.
6. Tidak semua materi pembelajaran yang diajarkan dapat dilakukan dengan metode GBL.

Semua penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game (GBL) menguntungkan pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Sementara berbagai pendekatan R&D, studi literatur dan kualitatif digunakan, fokus utama adalah meningkatkan motivasi siswa, keterampilan berbahasa, dan keterlibatan siswa.

Salah satu perbedaan utama antar penelitian adalah fokusnya yang berbeda: satu penelitian berfokus pada keterampilan berbicara, yang lain pada motivasi atau interaksi dalam pembelajaran. Selain itu, ada penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengamati pengalaman siswa, sedangkan yang lain menggunakan pendekatan R&D untuk mengetahui keterlibatan siswa.

Tidak adanya variasi dalam jenis game yang digunakan dan keterbatasan dalam jumlah sampel yang diteliti merupakan kelemahan dari penelitian sebelumnya. Selain itu, beberapa penelitian tidak memperhitungkan faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, seperti gaya belajar setiap siswa atau lingkungan belajar mereka.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memperbaiki kekurangan tersebut dengan mengembangkan model pembelajaran BIPA yang lebih komprehensif dan mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas GBL. Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan melengkapi pengetahuan yang ada mengenai penerapan GBL dalam pembelajaran bahasa, serta memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan kurikulum BIPA yang lebih inovatif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran BIPA merupakan strategi kreatif dan efektif dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia bagi Penutur Asing. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata, pemahaman struktur kalimat dan keterampilan berbicara. GBL menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mempermudah penutur asing dalam menguasai Bahasa Indonesia. Penelitian ini menyarankan pengembangan lebih lanjut dengan variasi permainan yang lebih beragam dan integrasi teknologi untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Secara keseluruhan, inovasi ini memberikan kontribusi positif dalam pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), menjadikannya lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N., & Anggraeni, N. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE GAMES BASED LEARNING. *Prosiding Pijar : Pedagogi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1, 54–57.
- Aulia, S. R., & Aini, A. N. (2024). UTILIZATION OF TRADITIONAL GAMES AS TEACHING MATERIALS IN BIPA LEARNING. 5(1), 44–56.
- Hajjah, R. R., Mintowati, & Indarti, T. (2024). PROSES PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARDS BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PENUTUR ASING (BIPA) UNESA. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 397–410.

- Hanifah, L. (2019). PENERAPAN METODE GAME-BASED LEARNING DENGAN BANTUAN MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA PEMBELAJAR BIPA TINGKAT A2 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu (Nomor 1201879 Chapter 3).
- Lahagu, J. I., & Harahap, S. H. (2024). DESAIN PEMBELAJARAN BIPA YANG MUDAH DAN EFEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN METODE KOMUNIKATIF. *Sabda jurnal sastra dan bahasa*, 3(Juni), 93–97. https://eprints.uny.ac.id/1307/1/SANDI_SUKMAWATI.pdf
- Leksono, R. P., & Kosasih, L. (2020). Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 2(1), 32–41.
- Lestari, N. D. (2022). Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (Bipa) Tingkat Intermediate Mid Berbasis Pendekatan Komunikatif. *JIPBSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 21–33.
- Muharam, T. D. (2024). Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Siswa Di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 1–15. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/23714%0Ahttps://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/viewFile/23714/17727>
- Nugraha, I. Y., & Iswari, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web untuk Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Pemula. Universitas Islam Indonesia.
- Rahman, A. S., Bustomi, & Abdurohim, N. (2024). INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING DI PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM. *Diglosia jurnal pendidikan, kebahasaan, kesusastraan Indonesia*, 8(2), 331–349.
- Salma, W., & Rizal, M. S. (2023). Game-Based Learning dalam Pembelajaran BIPA di Assalihiyah School Pattani Thailand. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 227–235.
- Yulianti, U. H., Zulaeha, E., Rustono, R., & Nugroho, Y. E. (2023). Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 840–845.
- Zulfa, P. F., & Triyono, S. (2018). “Visit My Stall”, A Game For Learning Indonesian as a Foreign Language (BIPA). *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.14710/parole.v8i1.1-11>.