

PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BIPA SISWA DI EAKKAPAPSASANAWICH ISLAMIC SCHOOL THAILAND

Tito Dhani Muharam¹, Prof. Dr. H. Dyah Werdiningsih, M.Pd², Prayitno Tri Laksono, S.Pd., M.Pd³

¹Universitas Islam Malang

²Universitas Islam Malang

³Universitas Islam Malang

E-mail: titodhani473@gmail.com, Telp: +62 895-1381-7542

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan model pembelajaran berbasis *game* digunakan untuk memperdalam pemahaman bahasa Indonesia siswa di sekolah Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand. Tujuan penelitian menganalisis dampak GBL terhadap kemampuan berbahasa Indonesia dan motivasi siswa terhadap model pembelajaran ini, serta evaluasi respons siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan siswa kelas 3/4, 3/5, dan 3/6. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data melalui observasi kelas dan penilaian langsung terhadap peserta didik. Penerapan GBL melibatkan permainan tradisional Indonesia yang dimodifikasi, platform teknologi "Wordwall", dan permainan kartu Uno dengan unsur Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL efektif meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia, dengan siswa menunjukkan keterlibatan tinggi, antusiasme, dan peningkatan pemahaman kosakata serta struktur kalimat. Analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara Bahasa Indonesia, sementara respons siswa terhadap GBL positif. Faktor-faktor seperti desain permainan, interaktivitas, dan keterlibatan siswa langsung mempengaruhi hasil pembelajaran. GBL bukan hanya efektif mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar positif dan motivatif. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman potensi GBL sebagai alternatif pembelajaran bahasa yang relevan dan efektif di lingkungan internasional, seperti di Eakkapapsasanawich Islamic School, Thailand. Diperlukan pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan variasi permainan, integrasi teknologi, dan peran guru dalam pengembangan model ini. Kolaborasi erat antara guru, siswa, dan pihak terkait diharapkan dapat mengoptimalkan penerapan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah internasional.

Kata Kunci: *game based learning, kemampuan berbahasa, implementasi*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran yang menjadi utama adalah hasil atau *output* yang dihasilkan setelah pembelajaran itu dilakukan. Dalam pembelajaran inovatif kreatif manfaat utamanya adalah peningkatan keterlibatan dengan materi dan kemungkinan pembelajaran kolaboratif dalam kasus banyak orang (Smith & Mann, 2014). Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada interaksi, partisipasi, dan keterlibatan siswa seringkali memberikan hasil yang lebih baik dalam pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Hal ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih memuaskan dan efektif, di mana siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Sebelum model aliran baru dalam pembelajaran berbasis permainan dapat disajikan, diperlukan pemahaman mendalam terhadap dasar literatur yang telah ada. Penelitian ini

bertujuan untuk merinci kerangka pemikiran dan teori yang mendasari model aliran baru ini. Secara khusus, akan dilakukan analisis untuk menentukan aspek permainan serius (*serious games*) dan aliran (*flow*) mana yang dapat dikaitkan secara empiris. (Pavlas, 2010).

Dalam konteks ini, penggunaan media dan teknologi dalam pendidikan telah berkembang secara signifikan. Salah satu pendekatan yang semakin diminati adalah penggunaan permainan dalam pembelajaran, yang juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis *game*. Dalam pengembangan model aliran baru dalam pembelajaran berbasis permainan, ada upaya untuk menggabungkan prinsip-prinsip permainan dan teori aliran (*flow theory*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang didukung oleh teknologi elektronika memiliki dampak yang sangat besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk di dalamnya bidang pendidikan (Werdiningsih, 2015). Penerapan teknologi di kelas menciptakan keterlibatan yang tinggi. Siswa-siswa terlibat dalam diskusi daring, berkolaborasi melalui platform-platform pembelajaran online, dan merancang proyek-proyek kreatif menggunakan alat-alat digital. Mereka tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga pembuat konten, memperkuat pemahaman mereka melalui pengajaran rekan sekelas atau melalui pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan.

Game adalah media baru dan masih terus berubah. Ke sampai batas tertentu, ini menarik. Genre *game* “tetap ada cair, terbuka. (Smith & Mann, 2014). Penggunaan *game* sebagai alat pembelajaran adalah salah satu inovasi yang menarik dalam dunia pendidikan. *Game* telah membuktikan potensinya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menarik. Namun, penting untuk diingat bahwa dunia *game* adalah lingkungan yang terus berubah. Seperti yang dinyatakan oleh Smith & Mann (2014), genre *game* terus mengalami perkembangan dan perubahan. Mereka cenderung tetap cair dan terbuka, yang berarti mereka dapat dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tren baru. Dalam konteks pembelajaran, hal ini dapat memberikan fleksibilitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi siswa.

Kemahiran berbahasa Indonesia seseorang dapat diketahui dengan menggunakan alat penguji kemahiran berbahasa Indonesia. (Kusmiatun, 2019). Alat penguji kemahiran berbahasa Indonesia adalah salah satu instrumen yang penting dalam menilai kemampuan seseorang dalam berbahasa Indonesia.

Pembelajaran berbicara menggunakan BIPA merupakan salah satu aspek keterampilan dasar berbahasa. Komunikasi lisan atau kemampuan berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang penting (Faiza & Irsyad, 2021). Pembelajaran berbicara menggunakan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah bagian penting dari proses penguasaan bahasa. Kemampuan berbicara atau komunikasi lisan adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang memiliki peran sangat krusial dalam komunikasi sehari-hari. Bagaimana individu mampu berkomunikasi secara efektif dengan bahasa tertentu akan memengaruhi interaksi mereka dengan orang lain, pemahaman mereka terhadap budaya, dan juga kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017, penentuan standar kompetensi lulusan (SKL) pada kursus dan pelatihan untuk Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) didasarkan pada Common European Framework of Reference (CEFR) dan mengikuti tingkatan yang terdapat dalam Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia yang dikembangkan oleh Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (Kurniawan et al., 2019). Hal ini dilakukan agar kurikulum dan penilaian dalam pengajaran BIPA dapat mengikuti standar internasional yang sudah teruji dan terstruktur dengan baik.

Model pembelajaran BIPA sebaiknya menginspirasi siswa untuk aktif mencari informasi dari berbagai sumber, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif seperti yang terjadi pada masa lalu. Agar siswa terdorong untuk mengeksplorasi berbagai sumber

informasi, penting bagi pendidik untuk menyediakan media dan metode pembelajaran yang cocok. Ini akan merangsang keterlibatan aktif siswa dengan beragam sumber belajar (Werdiningsih, 2015).

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA dibuat untuk menjadi panduan dalam menyusun kurikulum, memilih materi pembelajaran, merencanakan dan menjalankan proses pembelajaran, serta menetapkan tingkat pencapaian siswa di lembaga kursus dan pelatihan. Selain itu, bagi mereka yang belajar secara mandiri, SKL ini juga menjadi referensi dalam merancang, mengubah, atau memperbarui kurikulum, baik dalam tahap perencanaan maupun penerapannya (Kurniawan et al., 2019). Hal ini mencakup evaluasi tingkat kemampuan, motivasi, dan tujuan belajar mereka, serta mempertimbangkan latar belakang negara asal dan rentang usia para pembelajar (Laksono, 2020). Materi pengajaran, metode pembelajaran, dan materi yang dipergunakan oleh instruktur BIPA perlu disusun secara cermat dan sesuai kebutuhan agar pencapaian tujuan pembelajaran bisa terwujud (Laksono, 2020). Dengan memperhatikan semua faktor ini, desain pembelajaran BIPA dapat dirancang secara lebih terarah dan responsif terhadap kebutuhan unik setiap pembelajar dan pendekatan yang terencana dan sesuai, pengajaran BIPA bisa lebih efisien dalam menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika diperhatikan dari sifat-sifat tersebut, materi pembelajaran yang cocok untuk kebutuhan pembelajar BIPA saat ini adalah Sahabatku Indonesia: Bahan Diplomas Bahasa Indonesia bagi Penutur Bahasa Thai, yang dapat diakses oleh masyarakat umum (Elva Riezky Maharany, 2018).

Sekolah penempatan penulis berada di Eakkapap Sasanawich Islamic School di Provinsi Krabi, Thailand. Sekolah ini berlatar belakang pondok pesantren, dengan siswa Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Kurikulum Thailand yang digunakan sejak 2001 diterapkan di Eakkapap Sasanawich Islamic School. Sekolah ini mengimbangkan bidang keagamaan / religi dengan akademik. Sesuai visi misinya yaitu menciptakan siswa dengan akademik dan religi yangimbang dan berjalan beriringan, sekolah ini berdaya saing tinggi dengan sekolah yang lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Eakkapapsasanawich didukung penuh oleh direktur sekolah. Untuk kelas yang menjadi bahan penelitian adalah kelas SMP 3/4, 3/5, dan 3/6. Dari hasil observasi awal, ketiga kelas ini memiliki keterampilan berbahasa yang cukup didukung dengan mereka bisa memperkenalkan diri dengan cukup baik dan memberikan salam berbahasa indonesia. Namun kekurangan dalam keterampilan berbahasa siswa Thailand yaitu kesalahan di bidang pelafalan dan abjad, karena di Thailand tidak menggunakan abjad universal, namun mereka memiliki abjad sendiri dan terkadang bahasa Indonesia yang dilafalkan sulit dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa Thailand. Keterampilan berbicara adalah aspek penting dalam penguasaan bahasa, karena ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara efektif dalam situasi sehari-hari. Dengan meningkatnya kemampuan berbicara Bahasa Indonesia, siswa akan dapat berkomunikasi lebih lancar dengan penutur asli dan sesama penutur Bahasa Indonesia. Ini memiliki dampak positif pada interaksi sosial, pemahaman budaya, dan kerja sama. Kemampuan berbicara Bahasa Indonesia membantu siswa untuk menguasai bahasa asing tambahan, yang merupakan keunggulan kompetitif di dunia yang semakin terhubung secara global.

Dari latar belakang permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa Thailand, peneliti memilih model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia. Melalui tindakan tersebut, solusi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami kosakata bahasa indonesia. Model pembelajaran ini diharapkan mampu menarik keinginan peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik aktif,

meningkatkan motivasi, memberikan inspirasi kepada guru dalam menciptakan sebuah inovasi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul *Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand*.

KAJIAN TEORI

2.1 Game Based Learning

Menurut Maulidina (2018) Pembelajaran berbasis permainan adalah jenis permainan serius yang dirancang untuk tujuan pembelajaran tertentu (Maulidina et al., 2018). Salah satu keuntungan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah bahwa itu bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik seringkali lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka terlibat dalam permainan yang menyenangkan, daripada melalui metode pengajaran yang lebih tradisional. Selain itu, permainan juga dapat memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan praktis dalam situasi yang mirip dengan dunia nyata, yang dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan materi pembelajaran.

Hal ini menyangkut desain yang digunakan dalam permainan edukatif, meliputi animasi, pilihan warna yang sesuai, dan ilustrasi (objek) yang menarik pada setiap tahapan pembelajaran atau topik. Pembelajaran kemudian diterapkan pada permainan (Dewi & Listiowarni, 2019). Desain yang digunakan dalam permainan edukatif memainkan peran kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis permainan, elemen desain seperti animasi, warna, dan ilustrasi sangat penting untuk memberikan pengalaman yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Sebagai contoh, animasi yang baik dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti, sedangkan pemilihan warna yang sesuai dapat memengaruhi suasana dan perasaan peserta didik saat bermain

Ilustrasi atau objek yang digunakan dalam permainan juga memiliki peran penting. Objek-objek yang menarik dan relevan dapat membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam materi pembelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, penggunaan gambar-gambar yang lucu atau objek-objek yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dapat membuat materi matematika menjadi lebih mudah dipahami.

2.2 BIPA / Pengajaran Bahasa Asing

Program BIPA merupakan program pembelajaran bahasa Indonesia dengan target audiens yaitu pembelajar asing (Ningrum et al., 2017a). Pengajar dalam program BIPA biasanya adalah mereka yang memiliki keahlian dalam pengajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing, dan mereka memiliki pengalaman dalam bekerja dengan peserta didik internasional. Mereka bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi peserta didik untuk meraih kompetensi berbahasa Indonesia.

Tujuan utama pembelajaran BIPA adalah membantu warga asing untuk memperoleh keterampilan komunikasi. Kompetensi linguistik saja tidak cukup karena mempelajari bahasa asing berarti mempelajari masyarakat dan budayanya, oleh karena itu sebagai pembelajar tidak boleh memisahkan bahasa dari budaya yang menjadi satu kesatuannya (Zamzamy, 2021). Bahasa dan budaya saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Bahasa mencerminkan cara berpikir, nilai, norma, serta struktur sosial dari suatu budaya. Dalam konteks pembelajaran BIPA, memahami budaya Indonesia adalah kunci untuk

menguasai bahasa Indonesia dengan baik. Ini termasuk pemahaman tentang norma sosial, adat istiadat, nilai-nilai budaya, serta cara berkomunikasi yang sesuai dalam berbagai situasi.

Siswa BIPA dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu tingkat pemula, menengah dan lanjutan.. Mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis (Maharani & Astuti, 2018). Keterampilan membaca membantu peserta didik untuk memahami dan menginterpretasikan teks dalam bahasa Indonesia, dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Keterampilan mendengarkan memungkinkan mereka untuk memahami percakapan dan materi audio dalam bahasa Indonesia, memperbaiki pemahaman mereka tentang intonasi, vokal, dan aksen. Keterampilan berbicara memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dengan lancar dan efektif dalam berbagai situasi, termasuk dalam percakapan sehari-hari dan situasi formal. Sementara itu, keterampilan menulis memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pemikiran dan ide mereka dalam bentuk tulisan, dari kalimat sederhana hingga teks yang lebih kompleks dan terstruktur.

2.3 Kemampuan Berbahasa Indonesia

Empat aspek keterampilan berbahasa Indonesia, yaitu membaca, mendengar, menulis, dan berbicara.. Dengan konsep ini, Anda akan mencapai kefasihan berbahasa Indonesia.. Selain itu, prinsip-prinsip yang perlu dipahami guru ketika mengajar bahasa Indonesia (Iswatiningsih & Lestari, 2021). Dengan memperhatikan keempat aspek ini, seseorang akan dapat mencapai kefasihan berbahasa Indonesia, yang berarti mereka dapat berkomunikasi dengan lancar dan efektif dalam bahasa tersebut.

Selain itu, dalam mengajar bahasa Indonesia, ada prinsip-prinsip yang perlu dipahami oleh guru. Hal ini termasuk memahami kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, serta menggunakan metode pengajaran yang beragam dan menarik. Guru juga perlu memahami pentingnya mengintegrasikan pembelajaran bahasa dengan pemahaman budaya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pengajaran bahasa Indonesia kepada pelajar asing secara tidak langsung harus dibarengi dengan perolehan pengetahuan tentang ciri-ciri atau jati diri bangsa Indonesia (Rohimah, 2018). Selain itu, memahami ciri-ciri bangsa Indonesia juga membantu peserta didik untuk memahami konteks dan latar belakang dari teks atau percakapan dalam bahasa Indonesia. Sejarah, budaya, dan tradisi Indonesia seringkali menjadi konteks penting dalam memahami pesan atau makna dari suatu komunikasi.

2.4 Konteks Sekolah di Thailand

Eakkapap Sasanawich Islamic School, provinsi Krabi, Thailand. Sekolah ini berlatar belakang pesantren, dengan siswa SMP dan SMA berada di dalamnya. Kurikulum Thailand telah digunakan di sekolah ini digunakan sejak tahun 2001 dan diterapkan di Sekolah Islam Eakkapap Sasanawich. Sekolah ini menyeimbangkan bidang keagamaan dengan akademisi. Sejalan dengan visi dan misinya untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik dan keagamaan yang seimbang, sekolah ini memiliki daya saing yang tinggi dibandingkan sekolah lainnya. Kurikulum yang diterapkan di Eakkapap Sasanawich Islamic School mencerminkan komitmen mereka untuk memberikan pendidikan yang holistik kepada siswa-siswa mereka. Ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dalam aspek akademik, moral, dan keagamaan. Bahasa Indonesia dianggap sebagai bahasa asing bagi warga Thailand yang mempelajari Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Pembelajaran BIPA memiliki ciri khas yang berbeda dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang umumnya ditujukan untuk pembelajar asli Indonesia (Ambarwati et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pemilihan pendekatan kualitatif dilakukan karena tujuan penelitian ini adalah untuk mendalami pemahaman berbahasa Indonesia pada peserta didik di sekolah Thailand melalui model pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian ini digunakan untuk mendalami pemahaman tentang penerapan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia siswa di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand dengan pendekatan kualitatif. Peserta penelitian akan terdiri dari siswa-siswa Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand kelas 3/4, 3/5, dan 3/6. Penelitian ini dilakukan selama dua minggu, dimulai pada tanggal 5 September hingga 16 September 2023. Data akan dikumpulkan melalui berbagai metode kualitatif, termasuk observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis dokumen terkait pembelajaran berbasis game. Selama observasi, peneliti akan mencatat respons siswa, interaksi dalam kelas, serta keberhasilan dan kendala yang muncul selama pembelajaran. Data yang diperoleh akan dianalisis secara tematis. Data dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen akan digunakan untuk mengidentifikasi pola, temuan, serta kendala yang muncul dalam penerapan game-based learning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Pembelajaran berbasis permainan adalah jenis permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu keuntungan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah bahwa itu bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik seringkali lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka terlibat dalam permainan yang menyenangkan, daripada melalui metode pengajaran yang lebih tradisional. Berikut adalah proses perencanaan implementasi model *game based learning* yang diterapkan di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand.

Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Indonesia siswa Thailand adalah meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia siswa, termasuk berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Tujuan spesifik meliputi peningkatan penguasaan tata bahasa, kosakata, pemahaman konteks budaya, dan kemampuan berkomunikasi dalam situasi sehari-hari. Peneliti menentukan tujuan pembelajaran di Eakkapapsasanawich Islamic School untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia.

Mengidentifikasi Peserta Didik

Memahami tingkat kemampuan Bahasa Indonesia siswa di kelas 3. Bahwa mereka telah memahami bahasa Indonesia tingkat dasar atau sapaan. Mengidentifikasi preferensi dan gaya belajar siswa. Gaya belajar di sekolah Eakkapap sebatas ceramah dan siswa mudah bosan dengan gaya belajar yang tradisional, maka peneliti mencetuskan model pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan permainan.

Mengidentifikasi Kurikulum dan Materi Ajar

Materi ajar yang digunakan adalah materi yang bersumber dari buku BIPA Sahabatku untuk level 1. Peneliti memberikan materi tentang arah, lokasi, benda-benda dalam bahasa Indonesia, warna, dan angka. Karena kurikulum Thailand berbeda dengan Indonesia, maka peneliti menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif dan menyenangkan.

Menentukan Jenis Permainan

Memilih jenis permainan yang sesuai untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk permainan kreatif, permainan kata, atau simulasi situasi komunikasi. Permainan yang peneliti tentukan yaitu permainan atas bawah, temukan aku, permainan uno, menyusun kata, dan teka-teki silang. Dari permainan ini, peneliti telah menganalisis bahwa permainan tersebut akan membantu meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia dari menyimak, menulis, dan berbicara.

Pelaksanaan

Dalam penelitian ini, penggunaan Game-Based Learning menjadi fokus utama dalam membantu siswa memperoleh kemampuan bahasa Indonesia. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Berbagai jenis permainan telah dirancang khusus untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

"Permainan Atas Bawah",



Gambar 1. Suasana Pembelajaran Permainan Atas Bawah

Dalam permainan tersebut, guru akan menyebutkan kata-kata atau frasa dalam bahasa Indonesia, seperti "atas," "bawah," atau bahkan kata-kata seperti "pensil." Setiap kata yang disebut oleh guru memiliki tugas yang harus dilakukan oleh siswa. Sebagai contoh, jika guru menyebut kata "atas," maka tangan yang berada di atas (tangan pasangan) harus segera diangkat ke atas, sementara tangan yang berada di bawah tetap berada di bawah.

Namun, permainan ini menjadi semakin menarik ketika guru menyebutkan kata "pensil." Saat kata ini diucapkan, siswa harus segera berebut untuk mengambil pensil yang berada di bawah tumpangan tangan mereka. Hal ini menciptakan kompetisi yang sehat dan antusiasme di antara siswa, karena mereka berlomba-lomba untuk meraih pensil tercepat.

Selama permainan ini, siswa tidak hanya belajar mengenali kata-kata dalam bahasa Indonesia, tetapi juga berlatih mendengarkan dengan cermat dan merespons instruksi dengan cepat. Mereka juga belajar untuk berkomunikasi secara lisan dengan pasangan mereka saat

mereka bersaing untuk mengambil pensil. Aktivitas ini tidak hanya membantu memperbaiki kemampuan mendengarkan dan berbicara siswa, tetapi juga menghadirkan unsur kompetitif yang membuat pembelajaran lebih menarik.

“Permainan Temukan Aku”



Gambar 2. Suasana Pembelajaran Permainan Temukan Aku

Permainan yang melibatkan latihan keterampilan berbicara dan menyimak ini menjadi salah satu sarana interaktif yang sangat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Untuk melaksanakan permainan ini, satu kelas biasanya akan dibagi menjadi dua tim, menciptakan suasana persaingan yang sehat dan menyenangkan bagi para siswa.

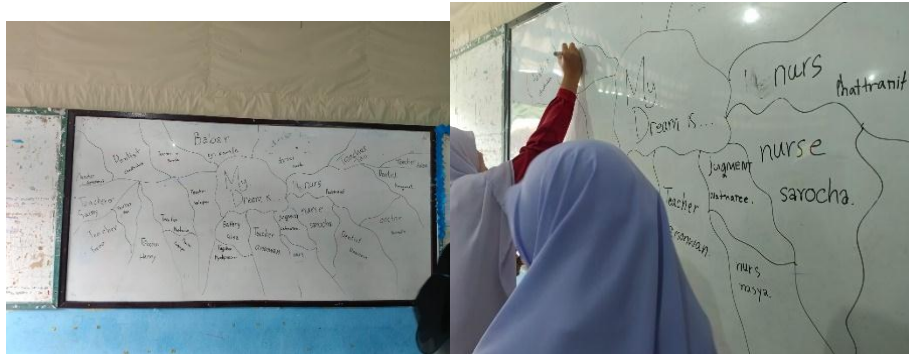
Dalam permainan ini, salah satu anggota tim akan menjadi "pencari," yang menutup mata, sementara anggota tim lainnya akan berperan sebagai "pemberi arah." Tugas pemberi arah adalah memberikan petunjuk arah kepada teman mereka yang menutup mata dengan menggunakan bahasa Indonesia. Mereka harus menggunakan kata-kata seperti "kanan," "kiri," atau "lurus" untuk mengarahkan teman mereka menuju tujuan yang ditentukan.

Pemberi arah harus berbicara dengan jelas dan tegas agar pencari dapat memahami instruksi dengan baik. Di sisi lain, pencari harus sangat memperhatikan apa yang diucapkan oleh pemberi arah dan merespons dengan sebaik mungkin, mencoba untuk mencapai tujuan tanpa melihat.

Permainan ini untuk meningkatkan kemampuan menyimak, karena mereka harus mengandalkan instruksi lisan teman mereka, tetapi juga melatih kemampuan berbicara bagi pemberi arah. Pemberi arah harus memilih kata-kata dengan cermat, menggunakan bahasa Indonesia yang benar, dan mengomunikasikan petunjuk dengan efektif.

Menulis Pekerjaan Impian

"Menulis Mimpi" adalah permainan kreatif yang mendorong siswa untuk menuangkan ide dan imajinasi mereka ke dalam tulisan. Siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bahasa Indonesia tentang cita-cita mereka, memperkuat kemampuan menulis mereka.



Gambar 3. Suasana Pembelajaran Permainan Menulis Mimpi

Aktivitas menulis cita-cita ini dapat menjadi kesempatan bagi guru untuk memberikan panduan dan umpan balik yang membantu siswa memperbaiki kemampuan menulis mereka. Guru dapat membantu siswa dengan koreksi tata bahasa dan memberikan saran untuk pengembangan ide-ide mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar merumuskan cita-cita mereka dalam bahasa Indonesia, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek-aspek tata bahasa dan gaya penulisan yang benar.

Melalui latihan seperti ini, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis mereka, tetapi juga mendapatkan wawasan lebih dalam tentang budaya dan ekspresi dalam bahasa Indonesia. Mereka menggali bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan impian dan aspirasi mereka dengan lebih percaya diri dan kreativitas.

Hasil dari aktivitas ini tidak hanya berdampak pada kemampuan siswa dalam bahasa Indonesia, tetapi juga membawa manfaat jangka panjang dalam membantu mereka merumuskan dan mencapai tujuan hidup mereka dengan lebih efektif.

"Permainan Arranged Word" dan "Permainan Crossword Puzzle" memfokuskan pada pengayaan kosakata dan pemahaman struktur kata. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk memecahkan teka-teki dan menyusun kata-kata sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap bahasa Indonesia.



Gambar 4. Suasana Pembelajaran Permainan Arranged Word dan Teka Teki

Pembelajaran berbasis permainan teknologi dengan menggunakan platform "Wordwall" merupakan inovasi yang sangat menarik dalam pendidikan. Dalam konteks ini, siswa diajak untuk terlibat dalam aktivitas bermain yang berfokus pada pengembangan keterampilan berbahasa dan pengetahuan seputar lingkungan sekolah mereka.

Salah satu aktivitas yang digunakan adalah kuis teka-teki silang. Dalam permainan ini, siswa akan diminta untuk menebak benda-benda yang ada di lingkungan sekolah mereka. Permainan ini bukan hanya menjadi tantangan yang menyenangkan, tetapi juga alat efektif untuk mengasah pemahaman kosakata dalam bahasa Indonesia. Siswa harus mengenali kata-kata yang sesuai dengan deskripsi benda-benda di sekitar mereka, yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan bahasa mereka dalam konteks nyata.

Selain itu, penggunaan "Wordwall" juga mencakup aktivitas lain, seperti menyusun kata-kata menjadi benar. Dalam permainan ini, siswa harus mengurutkan huruf-huruf abjad untuk membentuk kata yang benar. Ini merupakan latihan yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang struktur kata dalam bahasa Indonesia dan melatih kemampuan mereka dalam menyusun kata dengan benar.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Mereka dapat menggunakan perangkat elektronik mereka untuk berpartisipasi dalam permainan ini, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan. Selain itu, teknologi juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik instan tentang hasil mereka, yang dapat membantu mereka memperbaiki keterampilan bahasa mereka secara efektif.

Selain manfaat dalam pengembangan kemampuan berbahasa, pembelajaran berbasis permainan teknologi juga mengajarkan siswa tentang penggunaan teknologi sebagai alat yang mendukung pembelajaran. Mereka belajar tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk pendidikan dan bagaimana memanfaatkan sumber daya online dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran ini merupakan contoh yang menarik bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan interaktif. Itu membuktikan bahwa pendidikan dapat menjadi lebih menarik dan bermanfaat ketika teknologi digunakan secara bijak dalam proses pembelajaran.

"Permainan Kartu Uno" telah dimodifikasi secara kreatif untuk memasukkan unsur-unsur bahasa Indonesia. Siswa harus menggunakan kosakata dan frasa dalam bahasa Indonesia saat bermain, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan yang luar biasa dalam memperkaya kosakata bahasa Indonesia siswa, terutama dalam hal angka, huruf, dan penulisannya. Permainan seperti ini tidak hanya memberikan kesenangan dalam pembelajaran, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memahami dan mengingat kosakata dengan cara yang lebih efektif. Dalam pembelajaran angka dan huruf, permainan dapat dirancang dengan berbagai cara yang menarik dan interaktif. Sebagai contoh, siswa dapat terlibat dalam permainan di mana mereka harus mencocokkan angka dengan gambar yang mewakilinya. Dalam hal huruf, permainan bisa mengharuskan mereka untuk mengenali huruf-huruf dan menghubungkannya dengan objek yang dimulai dengan huruf tersebut. Selain itu, permainan juga dapat dirancang untuk membantu siswa belajar menulis angka dan huruf dengan benar. Aktivitas seperti ini dapat mencakup penggunaan papan tulis digital atau aplikasi khusus yang memungkinkan siswa untuk melatih menulis angka dan huruf secara praktis. Ini membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan menulis dan meningkatkan presisi dalam penulisan angka dan huruf. Selama permainan, guru dapat memberikan umpan balik instan yang memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami kesalahan mereka. Dengan begitu, siswa dapat

Pembelajaran berbasis permainan juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Mereka merasa terlibat dan bersemangat untuk mengikuti permainan, yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif. Hal ini juga memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kosakata serta keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, permainan membantu siswa untuk merasakan betapa bahasa Indonesia bisa menjadi menyenangkan dan bermanfaat. Mereka merasa lebih dekat dengan materi pembelajaran dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk terlibat dalam proses pembelajaran bahasa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan untuk menambah kosakata bahasa Indonesia tentang angka dan huruf beserta penulisannya adalah pendekatan yang efektif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi tersebut. Itu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam peningkatan kosakata dan keterampilan bahasa Indonesia siswa.

Penilaian Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Gambar 5. Penilaian peserta didik

11

Dengan demikian, hasil penilaian yang mencatat peningkatan yang signifikan dalam keempat topik tersebut memberikan bukti kuat tentang efektivitas Game-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Pendekatan ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan bermanfaat, yang mendorong perkembangan keterampilan berbahasa dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan ini disimpulkan sebagai berikut. (1) 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, (2) pelaksanaan kegiatan ini berjalan sesuai dengan perencanaan yang disusun, Pelaksanaan model pembelajaran ini memberikan suasana baru di kelas dan siswa sangat tertarik dengan model pembelajaran ini, dan (3) 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.

Penerapan permainan semacam ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya membantu siswa meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, tetapi juga meningkatkan tingkat keterlibatan dan motivasi mereka dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang inovatif dan bermain, siswa dapat lebih mudah menyerap pengetahuan bahasa Indonesia sambil memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan. Dalam pengukuran penerapan *Game-Based Learning*, perlu dilakukan penilaian yang komprehensif terhadap kemajuan siswa, pengembangan keterampilan bahasa, dan motivasi mereka. Ini dapat membantu dalam mengevaluasi sejauh mana pendekatan ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang diinginkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Kadarudin, *Penelitian Di Bidang Ilmu Hukum (Sebuah Pemahaman Awal)* (Semarang: Formaci, 2021), 44.
- Ambarwati, A., Laksono, P. T., Wahyuni, S., & Sari, I. N. (2023). The Needs Of Beginning Thai Bipa Learners On Indonesian Cultural Content. *Athena: Journal Of Social, Culture And Society*, 1(4), 239–246. <https://doi.org/10.58905/Athena.V1i4.153>
- Arwansyah, Y. B., Suwandi, S., & Widodo, S. T. (2017). *Revitalisasi Peran Budaya Lokal Dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa)*.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/Resti.V3i2.885>
- Elva Riezky Maharany. (2018). Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Thailand. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 348–354. <https://doi.org/10.33752/Ed-Humanistics.V3i2.674>
- Handoko, M. P., Fahmi, R. N., Kurniawan, F. Y., Artating, H., & Sinaga, M. S. (2019). Potensi Pengembangan Bahasa Indonesia Menjadi Bahasa Internasional. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Jbipa)*, 1(1), 22. <https://doi.org/10.26499/Jbipa.V1i1.1693>

- Inderasari, E., & Agustina, T. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Asing Dalam Program Bipa Iain Surakarta*.
- Iswatiningsih, D., & Lestari, Y. K. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Smp*. 5(1).
- Laksono, P. T., & Ismiatun, F. (2023). Adapting To A Hard Situation: Bipa Teachers' Successful Strategies For Teaching Local Culture During The Covid-19 Pandemic. *Reila : Journal Of Research And Innovation In Language*, 5(1), 63–76. <https://doi.org/10.31849/Reila.V5i1.11199>
- Maharani, T., & Astuti, E. S. (2018). Pemerolehan Bahasa Kedua Dan Pengajaran Bahasa Dalam Pembelajaran Bipa. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 10(1), 121–142. <https://doi.org/10.21274/Ls.2018.10.1.121-142>
- Maharany, E. R. (2017). *Karakteristik Kosakata Bahasa Tulis Pemelajar Bipa Thailand. Volume 1, Nomer 2*.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/Um031v4i22018p113>
- Ningrum, R. K., Waluyo, H. J., & Winarni, R. (2017a). *Bipa (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas Di Indonesia*.
- Rohimah, D. F. (2018). Internasionalisasi Bahasa Indonesia Dan Internalisasi Budaya Indonesia Melalui Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *An-Nas*, 2(2), 199–212. <https://doi.org/10.36840/An-Nas.V2i2.104>
- Salma, W., & Rizal, M. S. (2023). *Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Di Assalihinayah School Pattani Thailand*. 8(2).
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01). <https://doi.org/10.29040/Jie.V2i01.175>
- Werdiningsih, D. (2015). Internalisasi Nilai-Nilai Kearifan Dalam Pembelajaran Bipa Berbasis Budaya Dengan Pemanfaatan Tik. *Surya Pena Gemilang*, 444.
- Yudono, K. D. A. (2022). Autentisitas Bacaan Dalam Buku Ajar Bipa “Sahabatku Indonesia” Untuk Tingkat Bipa 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.23887/Jjpbs.V12i1.44666>
- Zamzamy, D. A. (2021). *Development Of Multimodal Language Teaching Materials For Indonesian Language For Foreign Speakers (Bipa) During Pandemic Time*. 4.
- Ambarwati, A., Laksono, P. T., Wahyuni, S., & Sari, I. N. (2023). The Needs Of Beginning Thai Bipa Learners On Indonesian Cultural Content. *Athena: Journal Of Social, Culture And Society*, 1(4), 239–246. <https://doi.org/10.58905/Athena.V1i4.153>
- Arwansyah, Y. B., Suwandi, S., & Widodo, S. T. (2017). *Revitalisasi Peran Budaya Lokal Dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa)*.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/Resti.V3i2.885>
- Elva Riezky Maharany. (2018). Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Thailand. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 348–354. <https://doi.org/10.33752/Ed-Humanistics.V3i2.674>
- Handoko, M. P., Fahmi, R. N., Kurniawan, F. Y., Artating, H., & Sinaga, M. S. (2019). Potensi Pengembangan Bahasa Indonesia Menjadi Bahasa Internasional. *Jurnal*

- Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Jbipa)*, 1(1), 22.
<https://doi.org/10.26499/Jbipa.V1i1.1693>
- Inderasari, E., & Agustina, T. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Asing Dalam Program Bipa Iain Surakarta*.
- Iswatiningsih, D., & Lestari, Y. K. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Smp*. 5(1).
- Laksono, P. T., & Ismiatun, F. (2023). Adapting To A Hard Situation: Bipa Teachers' Successful Strategies For Teaching Local Culture During The Covid-19 Pandemic. *Reila : Journal Of Research And Innovation In Language*, 5(1), 63–76.
<https://doi.org/10.31849/Reila.V5i1.11199>
- Maharani, T., & Astuti, E. S. (2018). Pemerolehan Bahasa Kedua Dan Pengajaran Bahasa Dalam Pembelajaran Bipa. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 10(1), 121–142.
<https://doi.org/10.21274/Ls.2018.10.1.121-142>
- Maharany, E. R. (2017). *Karakteristik Kosakata Bahasa Tulis Pemelajar Bipa Thailand. Volume 1, Nomer 2*.
- Maulidina, M., Susilainingsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/Um031v4i22018p113>
- Ningrum, R. K., Waluyo, H. J., & Winarni, R. (2017a). *Bipa (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas Di Indonesia*.
- Rohimah, D. F. (2018). Internasionalisasi Bahasa Indonesia Dan Internalisasi Budaya Indonesia Melalui Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *An-Nas*, 2(2), 199–212. <https://doi.org/10.36840/An-Nas.V2i2.104>
- Salma, W., & Rizal, M. S. (2023). *Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Di Assalihinayah School Pattani Thailand*. 8(2).
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01).
<https://doi.org/10.29040/Jie.V2i01.175>
- Werdiningsih, D. (2015). Internalisasi Nilai-Nilai Kearifan Dalam Pembelajaran Bipa Berbasis Budaya Dengan Pemanfaatan Tik. *Surya Pena Gemilang*, 444.
- Yudono, K. D. A. (2022). Autentisitas Bacaan Dalam Buku Ajar Bipa “Sahabatku Indonesia” Untuk Tingkat Bipa 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.23887/Jjpbs.V12i1.44666>
- Zamzamy, D. A. (2021). *Development Of Multimodal Language Teaching Materials For Indonesian Language For Foreign Speakers (Bipa) During Pandemic Time*. 4.
- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/Jpo.V8i2.1446>
- Andriyanto, O. D., Hardika, M., Yulianto, B., Subandiyah, H., & Tjahjono, T. (2021). Tantangan Dan Strategi Pembelajaran BIPA Bagi Pemelajar Anak-Anak Di Sekolah Satuan Pendidikan Kerjasama. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 59–66. <https://doi.org/10.21107/Metalingua.V6i2.10604>
- Istiningasih, S., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal*. 04(06).
- Pertiwi, S. A. D., & Wati, R. (2022). Maraknya Platform Sastra Cyber Berdampak Terhadap Dunia Literasi Di Indonesia. *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 17. <https://doi.org/10.25157/Literasi.V6i1.6689>

Siregar, S., & Hardinoto, N. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Forehanddrivemahasiswa*. 19.