

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat pesat dan kemajuan yang telah diraih oleh bangsa Indonesia dalam masyarakat global, bahasa Indonesia kini telah menjadi bahasa yang diperhitungkan untuk dipelajari oleh bangsa asing. Hal ini ditunjang oleh beberapa faktor, contohnya kekayaan budaya Indonesia yang menarik wisatawan dan banyaknya penutur yang tersebar di berbagai negara seperti Arab Saudi dan Australia. Dalam kancah internasional, bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar berbagai kegiatan, seperti perdagangan, bisnis, dan penyampaian informasi. Ruskhan (2007, hlm. 5) berpendapat bahwa pengajaran BIPA dimaksudkan untuk memperkenalkan informasi bahasa dan budaya Indonesia kepada penutur asing.

Ketertarikan pelajar asing dalam memahami bahasa Indonesia juga memberikan dampak pada peningkatan pengajaran BIPA. Program pengajaran BIPA pun mulai diselenggarakan di kota-kota besar di Indonesia. Maraknya lembaga yang menawarkan program pembelajaran BIPA juga merupakan bukti konkret semakin banyaknya peminat bahasa Indonesia. Program pengajaran BIPA diantaranya diadakan oleh lembaga resmi seperti balai bahasa, atau kursus yang diadakan oleh tenaga privat atau kelas-kelas non-resmi.

Karena banyaknya minat dan ketertarikan masyarakat dunia dalam memperdalam bahasa Indonesia, pengajaran BIPA tidak hanya ada di Indonesia saja. Lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program BIPA pun cukup banyak, yakni 219 lembaga di 74 negara (Wahya 2010, hlm. 2). Pengajaran yang dilakukan oleh berbagai lembaga ini terus meningkat dan memperbaiki kualitasnya sehingga bahasa Indonesia semakin dikenal dan semakin diminati. Tidak hanya dengan metode tatap muka atau kelas, sebagian penyedia pengajaran BIPA bahkan mengikuti zaman dengan memberikan materi yang bisa diikuti oleh pelajar lewat internet seperti yang terdapat pada situs indonesianpod101.com. Fenomena tersebut tentunya merupakan dinamika perkembangan bahasa Indonesia ke arah yang lebih baik. Kurniawan (2008)

memaparkan tujuan-tujuan BIPA, tujuan-tujuan ini meliputi: penguasaan kemampuan berbahasa indonesia yang reseptif dan produktif, penguasaan pengetahuan budaya indonesia, adat istiadat, dan sistem sosial, dan penguasaan bahasa indonesia untuk pengembangan ilmu, komunikasi bisnis, dan profesi yang ditekuni.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa BIPA memiliki potensi yang penting dalam menunjukkan sisi positif bangsa indonesia di kancah internasional. Dengan ini, sudah sewajarnya apabila program BIPA adalah salah satu program yang harus diprioritaskan dan dikembangkan secara serius oleh pemerintah.

Kosakata merupakan unsur yang sangat penting dalam kegiatan berbahasa. Penguasaan kosakata sangat memengaruhi keterampilan berbahasa seseorang karena semakin banyak seseorang menguasai kosakata dari sebuah bahasa, semakin baik pula orang tersebut dalam menangkap atau memahami pesan yang disampaikan orang lain secara lisan maupun tulis. Penguasaan kosakata juga berpengaruh pada percakapan dan akan membantu penguasaan tata bahasa. Walaupun pemelajar bahasa kedua memiliki tata bahasa yang baik, jika tidak mempunyai kosakata yang mumpuni, maka komunikasi tidak akan terjalin dengan baik.

Nurjannah (2016, hlm. 295) mengatakan bahwa murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu, selain itu, banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif. Pengetahuan dan jumlah kosakata yang dihapal sangat berpengaruh terhadap empat kemampuan berbahasa; menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Liu dkk, 2010). Tanpa mempelajari kosakata, seseorang tidak akan mampu menggunakan bahasa dengan baik dan efektif. Agar dapat dimengerti oleh orang lain, kosakata yang digunakan harus tepat sasaran. Walaupun tanpa tata bahasa yang benar-benar sempurna, jika kosakata yang digunakan tepat sasaran, makna akan tersampaikan dengan baik.

Kosakata memang penting untuk dikuasai pemelajar BIPA, namun pada kenyataannya dalam aktivitas pembelajaran BIPA masih ditemukan problematik. . Berdasarkan temuan di lapangan ketika peneliti mewawancarai beberapa pemelajar

BIPA tingkat menengah di Pusat Pengkajian dan Pengajaran BIPA FPBS UPI, mereka mengalami kesulitan untuk memahami kosakata yang dituturkan oleh penutur asli. Mereka memahami beberapa kosakata yang dituturkan, tetapi sulit untuk menarik kesimpulan dari suatu pembicaraan. Selain itu, mereka pun menemukan kendala ketika mencari bahan ajar yang menyenangkan. Pemelajar sering merasa bosan karena terlalu banyak mendengarkan pengajar berbicara dengan metode ceramah, atau membaca buku yang didominasi oleh teks. Bahan ajar menyimak yang tersebar di internet pun dikemas dalam bentuk audio yang terlalu kaku sehingga dinilai membosankan bagi beberapa pemelajar. Pemelajar pun menyebutkan bahwa materi-materi yang terdapat dalam audio terkadang tidak relevan dengan apa yang mereka alami di dunia nyata, sehingga sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajar bahasa Indonesia atau tutor pun pada dasarnya tidak mengajarkan bahasa Indonesia dengan bahasa percakapan sehari-hari, yang diajarkan adalah ragam baku dan formal yang jarang ditemukan dalam komunikasi sehari-hari. Kendala lainnya adalah audio yang tersedia di internet pun seringkali disisipi tuturan dalam bahasa Inggris, sedangkan, pemelajar BIPA tidak selalu datang dengan latar belakang penutur bahasa Inggris.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu untuk menghadirkan media pembelajaran yang mempermudah pemelajar dalam aktivitas pembelajaran BIPA. Melalui materi yang dekat dengan dunia nyata, pemelajar dapat dengan mudah menemukan relevansi dan mempraktekkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media dan pemilihan metode yang sesuai sangat penting dalam menentukan keberhasilan pemelajar dalam menguasai berbagai materi pembelajaran, begitu pun dalam pembelajaran bahasa kedua. Saat ini ada berbagai macam jenis media yang dikembangkan untuk menunjang proses belajar mengajar BIPA, tetapi media-media yang digunakan sekarang dirasa kurang efektif oleh pemelajar sehingga pembelajaran terasa kurang menyenangkan.

Game-based learning adalah salah satu metode yang kini sedang giat dikembangkan oleh peneliti dan pengajar untuk menunjang proses belajar mengajar.

Metode ini adalah metode yang menggunakan permainan yang telah dirancang atau dimodifikasi secara khusus untuk membantu proses pembelajaran. Rancangan permainan edukatif akan memandu pemelajar untuk belajar lebih aktif serta memperkaya pengetahuan dan mengembangkan strategi saat bermain sehingga pemelajar tidak akan sadar bahwa dirinya sedang belajar, melainkan sedang memainkan permainan yang menyenangkan. Proses pembelajaran dengan permainan edukatif ini pemain dapat melakukannya tanpa bimbingan dari tutor atau instruktur.

Permainan adalah kegiatan yang dikerjakan tanpa unsur paksaan, tidak dikerjakan dengan desakan rasa tanggung jawab dan kegiatan yang tidak memiliki tekanan dari luar. Kegiatan bermain dilakukan untuk bersenang-senang, itulah sebabnya mengapa bermain dikatakan sebagai kegiatan inklusif dan inheren, yaitu muncul atas dasar motivasi dalam diri dan tidak perlu diajarkan lagi (Bawono, 2007, hlm. 12). Ketika sedang menggunakan media permainan edukatif, pemelajar akan menyerap segala yang terjadi di dalam permainan tanpa sadar.

Hingga kini pengembangan metode *game-based learning* ini masih terus dilakukan. Hal ini terbukti dengan adanya beberapa permainan edukatif yang telah meraih penghargaan. Sebagai contoh, Shenal Patel (2007) telah berhasil meraih penghargaan 2012 *CODiE Best Education Game* untuk sebuah *game* edukatif bernama Sokikom yang dikembangkannya. Sokikom adalah permainan berbasis situs yang mengajarkan matematika untuk murid-murid sekolah dasar. Lalu ada Filament Games (2013) yang telah mengembangkan permainan edukatif yang diberi nama GILS (*Game-enhanced Interactive Life Science*). GILS adalah situs permainan berbasis Ilmu pengetahuan Alam yang diperuntukkan bagi pemelajar tingkat menengah pertama dan untuk pemelajar yang berkebutuhan khusus. Beberapa penghargaan yang diraih oleh GILS adalah “*Most Innovative*” pada acara SIIA, “*A Dynamic Program to Support Teaching and Learning Math*” oleh IES SBIR (*Institute of Education Science Program Small Business Innovation Research*) (2011).

Oleh sebab itu pada penelitian ini, peneliti menciptakan sebuah permainan berbasis edukasi yang dapat digunakan khusus untuk para pemelajar BIPA. Peneliti

memodifikasi permainan monopoli dengan menambahkan unsur BIPA di dalamnya sehingga pemelajar mendapatkan dua manfaat sekaligus jika memainkan permainan tersebut, yakni hiburan dan pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan papan monopoli modifikasi ini diharapkan suasana belajar yang aktif, suportif dan menyenangkan dapat tercipta.

Peneliti memilih permainan monopoli sebagai permainan yang digunakan untuk media pembelajaran karena permainan ini merupakan permainan yang sudah dikenal oleh masyarakat di dunia. Pemelajar dari negara manapun akan mudah memainkannya karena permainan ini relatif ringan.

Permainan papan monopoli ini juga sangat interaktif karena memerlukan lebih dari satu orang pemain. Hal ini merupakan salah satu keunggulan permainan papan dari permainan digital atau berbasis situs, walaupun mudah diakses permainan digital biasanya bersifat *one-player* yang sangat minim interaksi. Menurut Gibson (dalam Astipuri, 2015), media *board game* yang berbasis *multiplayer* akan mengajarkan siswa untuk berinteraksi dan tidak egois. Dalam pengamatan peneliti, seseorang dapat memainkan monopoli dalam waktu yang lama tanpa merasa bosan, karena itulah penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa kedua diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar bagi pemelajar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kemampuan awal kosakata subjek sebelum treatment dilakukan?
- 2) Bagaimana proses penerapan metode *game-based learning* dalam tahap intervensi (B2)?
- 3) Apakah metode *game-based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemelajar BIPA dalam mengingat kosakata?
- 4) Bagaimana pengaruh metode *game-based learning* pada kemampuan kosakata pemelajar BIPA?

1.3 Tujuan Penelitian

Luthfiani Hanifah, 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

Tujuan penelitian merupakan gambaran atau cerminan proses kegiatan penelitian yang hendak dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode game-based learning terhadap kemampuan kosakata pemelajar BIPA tingkat A2. Adapun tujuan penelitian ini sejalan dengan rumusan masalah adalah untuk mengetahui hal-hal berikut:

- 1) kemampuan kosakata awal subjek sebelum treatment dilakukan;
- 2) proses penerapan metode game-based learning pada tahap intervensi;
- 3) efektivitas metode game-based learning terhadap kemampuan pemelajar BIPA dalam mengingat kosakata;
- 4) pengaruh metode game-based learning pada kemampuan kosakata pemelajar BIPA.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti, instruktur, maupun bagi pembelajaran BIPA.

- 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman baru sebagai calon tenaga pendidik dalam mengeksplorasi penggunaan media untuk pengajaran BIPA dengan menggunakan media yang umum digunakan di masyarakat, yaitu monopoli yang sudah dimodifikasi sehingga dapat digunakan khusus untuk pembelajaran BIPA.

- 2) Instruktur BIPA

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi Instruktur BIPA dalam pembelajaran menyimak untuk menggunakan media yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat memicu antusiasme pemelajar untuk belajar bahasa Indonesia dengan suasana yang menyenangkan.

- 3) Pemelajar BIPA

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemelajar BIPA untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata dengan cara yang inovatif dan menyenangkan.

1.5 Definisi Operasional

Luthfiani Hanifah, 2019

PENERAPAN METODE GAME-BASED LEARNING DENGAN BANTUAN MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT A2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini mempunyai tiga variabel, yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode game based learning dan modifikasi permainan monopoli. Variabel terikatnya adalah pembelajaran kosakata BIPA. Definisi operasional dari kedua variabel tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Media modifikasi permainan monopoli adalah papan permainan monopoli yang telah dimodifikasi sebagai media pembelajaran alternatif untuk mempelajari kosakata
- 2) Pembelajaran kosakata BIPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata-kosakata umum yang dipakai sehari-hari. Kosakata-kosakata ini disesuaikan dengan CEFR sebagai acuannya. Pembelajaran kosakata ini tidak hanya memberikan kosakata dan makna leksikalnya saja, tetapi memberikan makna kontekstual dan penggunaannya. Dengan demikian, diharapkan kosakata yang diajarkan dapat dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kosakata berperan dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa
2. Semakin seseorang menguasai kosakata dari sebuah bahasa, semakin baik pula orang tersebut dalam menangkap atau memahami pesan yang disampaikan orang lain secara lisan maupun tulis.