

# PEMBELAJARAN BIPA BERBASIS GABI (GAME ANDROID BAHASA INDONESIA) DI UNIVERSITAS PEKALONGAN

Desyarini Puspita Dewi <sup>1\*</sup>, Afrinar Pramitasari <sup>2</sup>, Hanindya Restu Aulia <sup>3</sup>

## Ringkasan

Penggunaan bahasa Indonesia dalam pendidikan di Indonesia telah diatur dalam UU No. 24 Tahun 2009, khususnya pasal 29 ayat (1) menyatakan bahwa bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Jadi, pedoman yang disampaikan melalui undang-undang tersebut, baik warga negara Indonesia maupun warga negara asing wajib menggunakan bahasa Indonesia ketika mengikuti program pembelajaran di negara Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang bersifat teoretis berbentuk teks-teks kurang efektif karena tidak menstimulus kemampuan pembelajar asing. Selain materi yang menarik dalam buku ajar yang digunakan, ketersediaan media-media pembelajaran juga akan sangat mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan berarti. Pemanfaatan media GABI (Game Android Bahasa Indonesia) adalah solusi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing di Era Industri 4.0. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan pemanfaatan GABI dalam pembelajaran BIPA. Subjek penelitian mahasiswa University Brunei Darussalam yang berjumlah lima orang. Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara. Adapun teknik analisis data menggunakan model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media GABI efisien digunakan sebagai media sekaligus sebagai alat evaluasi dalam pelatihan BIPA di Universitas Pekalongan. Pembelajaran BIPA terbukti menyenangkan dan mudah diterima oleh mahasiswa asing di Universitas Pekalongan.

## Keywords

Game Android — Pembelajaran BIPA

<sup>1</sup> *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pekalongan*

\*Corresponding author: desyarini\_pd@yahoo.com

## Pendahuluan

BIPA mempunyai peran yang sangat penting dan strategis untuk memperkenalkan Indonesia kepada masyarakat internasional. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, telah melaksanakan upaya internasionalisasi Bahasa Indonesia dengan menyelenggarakan kegiatan pengajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) sejak tahun 2000 (Robita, 2012). Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur Asing (BIPA) bertujuan untuk mengenalkan bahasa Indonesia kepada penutur asing untuk berbagai kepentingan, baik pengajaran maupun komunikasi praktis.

Pengajaran BIPA merupakan pengajaran yang khas. Pengajaran BIPA tidak dapat disamakan dengan pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur bahasa Indonesia. Ke-

hususannya itu menuntut adanya perlakuan yang khusus pula dalam pengajarannya. Perlakuan khusus itu berlaku dalam semua aspek pengajaran, antara lain pengajar, pembelajar, kurikulum, metode, dan bahan ajar, serta aspek lain yang harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar. Tuntutan pembelajaran BIPA bersifat khusus dilandasi sebuah pemikiran bahwa sasaran pembelajaran adalah orang asing, yang terkait dengan tingkat pemahaman kondisi budaya Indonesia. Permasalahan yang timbul dalam pembelajaran BIPA selama ini adalah a) ketersediaan bahan ajar yang selaras dengan keinginan penutur asing dalam belajar bahasa Indonesia masih kurang, b) langkanya buku-buku tentang pengajaran BIPA yang beredar di toko buku, c) pengajar juga kesulitan memilih bahan ajar dan media yang sesuai digunakan untuk mencapai kompetensi yang diinginkan (dalam Siroj, 2015). Selain itu, pelaksanaan pembelajaran

maupun pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang bersifat teoretis berbentuk teks-teks kurang efektif karena tidak menstimulus kemampuan pembelajar asing. Selain materi yang menarik dalam buku ajar yang digunakan, ketersediaan media-media pembelajaran juga akan sangat mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan berarti.

Sebagai salah satu Universitas yang memiliki kerja sama dengan negara lain, Universitas Pekalongan menerima pertukaran mahasiswa asing dari beberapa negara antara lain Brunei Darussalam dan Malaysia. Pemanfaatan media GABI (Game Android Bahasa Indonesia) adalah solusi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing di Era Industri 4.0.

### Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan pemanfaatan GABI dalam pembelajaran BIPA. Kualitatif menurut Moleong (2007: 6) "adalah penelitian untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah". Subjek penelitian ini adalah mahasiswa University Brunei Darussalam yang berjumlah lima orang. Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara. Adapun teknik analisis data menggunakan model interaktif.

### Hasil dan Pembahasan

GABI merupakan sebuah aplikasi android berupa materi bahasa Indonesia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran BIPA sekaligus sebagai alat evaluasi. GABI memiliki beberapa menu yaitu EYD, kata baku, kalimat efektif, paragraf, penomoran, dan penulisan sitasi. Namun, yang digunakan dalam pelatihan pembelajaran BIPA bagi mahasiswa asing di Universitas Pekalongan hanya tiga materi sesuai dengan kebutuhan pembelajar BIPA.

Pelatihan BIPA dengan memanfaatkan GABI (Game Android Bahasa Indonesia) dilakukan dalam 3 tahap sebagai berikut:

1. Tahap pertama pemberian materi dan kuis tentang kata baku bahasa Indonesia melalui aplikasi GABI pada menu kata baku.
2. Tahap kedua pemberian materi dan kuis tentang penyusunan kalimat dalam bahasa Indonesia melalui aplikasi GABI pada menu kalimat efektif
3. Tahap ketiga pemberian materi dan kuis tentang penyusunan paragraf melalui aplikasi GABI pada menu paragraf

Setiap menu terdiri atas materi dan kuis berupa soal-soal latihan yang dikemas menarik dan atraktif sehingga mahasiswa tidak bosan dalam memahami materi dan mengerjakan soal-soal latihan. Masing-masing kategori dilengkapi dengan soal berupa kuis dalam bentuk pilihan ganda dan soal benar-salah. Pemilihan jenis soal pilihan ganda dan soal benar-salah dimaksudkan agar mempermudah pembelajar BIPA dalam memahami dan menjawab pertanyaan dalam Bahasa Indonesia. Soal-soal yang dibuat adalah soal sederhana disesuaikan dengan kemampuan pembelajar BIPA.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, pembelajar BIPA dapat mengikuti materi yang disajikan dengan baik karena dapat dengan mudah mengakses aplikasi GABI di ponsel masing-masing. Pembelajar BIPA sangat antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran BIPA menggunakan media GABI. Pembelajar BIPA mengungkapkan bahwa mereka senang dan sangat berminat mengikuti pembelajaran BIPA dengan media GABI. Mereka menjadi lebih mudah menyusun kalimat yang benar. Selain itu, dikarenakan mereka bisa melihat materi sekaligus menjawab soal.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa semua pembelajar berminat dan senang dengan pembelajaran dengan media GABI. Namun, masih ada beberapa pembelajar yang mengalami kesulitan dalam penggunaan GABI sehingga harus dipandu oleh pengajar BIPA. Meskipun demikian, pembelajar BIPA lebih mudah belajar bahasa Indonesia menggunakan GABI.

### Simpulan

GABI merupakan sebuah media pembelajaran sekaligus alat evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA. Pembelajar BIPA sangat terbantu dengan aplikasi GABI yang dapat diunduh di telepon genggam masing-masing dan dapat dipelajari kapan pun. Materi GABI yang dimanfaatkan dalam pembelajaran BIPA terdiri atas kata baku, menyusun kalimat efektif dan menyusun paragraf dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara GABI efisien digunakan sebagai media sekaligus alat evaluasi dalam pelatihan BIPA.

### Referensi

- Asteria, Prima Vidya. 2017. Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia di Kelas BIPA. Paramasatra. Vol. 4 No. 1. Andang, Ismail. 2009. Education Games. Yogyakarta: Pro U Media
- Aulia, Hanindya Restu dan Afrinar Pramitasari. 2017. "Efektivitas Game Android Bahasa Indonesia terhadap penguasaan Kalimat Efektif pada Mahasiswa Universitas Pekalongan". Jurnal PENA, 31 (2) pp: 1-6
- DiMarzio, J.F 2008. A Programmer's Guide. New York: The Mc Graw-Hill Companies.

Harahap, Nazruddin Safaat. 2012. ANDROID: Programan Aplikasi MobileSmartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika

Muliastuti, Liliana. 2016. BIPA Pendukung Internasionalisasi Bahasa Indonesia. Makalah disajikan pada seminar Nasional Politik Bahasa di Universitas Tidar Magelang. Magelang: Untidar

Ramliyana, Randi. 2016. "Membangkitkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Melalui Media Komik". *Dialektika*, 3 (1). Soegihartono. 2012. Pembakuan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing sebagai Sarana Pengenalan Budaya Indonesia. The 4th International Conference on Indonesian

Studies. Jakarta: Makalah tidak dipublikasikan.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Suyitno, Imam. 2007. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) berdasarkan Hasil Analisis Kebutuhan Belajar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Budaya*, 9 (1), pp. 62-78.

Suyitno, Imam. 2008. Norma Pedagogis dan Analisis Kebutuhan Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA). *Diksi*, 15 (1), pp: 111-119

Syamsudin A.R dan Vismala. 2007. Metode Penelitian Pendidikan Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya.