

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai bahasa nasional sekaligus simbol identitas kebangsaan yang merekatkan berbagai kelompok etnis, budaya, dan bahasa daerah yang beragam di Indonesia. Sebagai bahasa pemersatu yang telah diikrarkan dalam Sumpah Pemuda tahun 1928, Bahasa Indonesia tidak hanya berperan dalam ranah domestik, tetapi juga mulai berkembang sebagai alat diplomasi budaya di tataran global. Salah satu bentuk nyata dari diplomasi budaya tersebut adalah penyelenggaraan program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang semakin luas di berbagai negara.

Penetapan Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dalam Sidang Umum UNESCO tidak terjadi secara instan. Hal ini merupakan hasil dari proses diplomasi yang panjang dan strategis yang melibatkan berbagai lembaga pemerintahan, termasuk Kementerian Luar Negeri; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; serta Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Pada awal tahun 2023, delegasi Indonesia yang dipimpin oleh tim dari Kementerian Luar Negeri mulai intensif melakukan lobi kepada negara-negara anggota UNESCO. Dalam berbagai kesempatan, mereka mengedepankan pentingnya Bahasa Indonesia di kancah global, baik dari segi jumlah penutur yang mencapai lebih dari 199 juta orang di Indonesia maupun dari segi kekayaan kultural yang diwakili oleh bahasa tersebut. Data dari Ethnologue (2024) menunjukkan bahwa Bahasa Indonesia adalah salah satu dari sepuluh bahasa dengan jumlah penutur terbanyak di dunia.

Penetapan Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi UNESCO membawa dampak yang sangat signifikan, baik bagi Indonesia maupun komunitas internasional. Bagi Indonesia, hal ini merupakan pengakuan atas peran penting yang dimainkan oleh Bahasa Indonesia dalam mempersatukan bangsa yang sangat beragam etnis dan budayanya. Sejak Sumpah Pemuda tahun 1928, Bahasa Indonesia telah menjadi simbol persatuan dan identitas nasional. Data dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa menunjukkan bahwa hingga tahun 2024, lebih dari 180.000 orang di 54 negara telah mempelajari Bahasa Indonesia melalui program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) (Badan Pengembangan dan

Pembinaan Bahasa, 2023). Dengan penetapan ini, diharapkan jumlah pemelajar Bahasa Indonesia di luar negeri akan terus meningkat secara signifikan. Hal ini juga membuka peluang bagi Indonesia untuk lebih aktif dalam diplomasi kebudayaan dan pertukaran akademik.

Program BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dikembangkan sebagai upaya strategis untuk mengenalkan bahasa Indonesia sekaligus budaya dan nilai-nilai kebangsaan kepada masyarakat global. Keberadaan program ini semakin penting seiring dengan meningkatnya arus mobilitas internasional serta tumbuhnya ketertarikan dunia terhadap kawasan Asia Tenggara. Kondisi tersebut berdampak pada bertambahnya jumlah lembaga penyelenggara BIPA dan meningkatnya partisipasi pembelajar asing secara signifikan (Zuchdi & Nurhadi, 2019). Dalam implementasinya, program BIPA tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan kebahasaan, tetapi juga diarahkan untuk membangun pemahaman lintas budaya yang komprehensif melalui proses pembelajaran bahasa.

Pendekatan pembelajaran dalam program BIPA menempatkan bahasa sebagai medium utama untuk memperkenalkan praktik sosial, nilai budaya, serta cara pandang masyarakat Indonesia. Melalui proses ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan memahami konteks budaya secara lebih mendalam, sehingga mampu memperkuat relasi antarbudaya (Azizah et al., 2022) dan memfasilitasi adaptasi yang lebih baik dalam konteks lintas budaya (Agustini & Sulistyowati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa Bahasa Indonesia telah menjadi objek kajian yang strategis dalam konteks hubungan internasional dan penguatan identitas budaya Indonesia melalui jalur edukatif. Namun, peningkatan minat tersebut juga diikuti dengan tantangan dalam hal efektivitas metode pengajaran, terutama dalam menyampaikan aspek fundamental bahasa seperti kosakata dan struktur kalimat sederhana.

Penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun struktur kalimat sederhana merupakan dua komponen utama dalam tahap awal pemerolehan bahasa kedua. Kosakata dapat menjadikan pemelajar mengenali dan menyampaikan makna, sedangkan struktur kalimat mendasari pembentukan ujaran yang koheren dan dapat dipahami. Syahputra dan Iskandar (2020) mengidentifikasi beberapa kendala utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)

pada tingkat dasar, yang antara lain disebabkan oleh kesulitan mahasiswa dalam menguasai kosakata dasar dan membentuk kalimat sederhana dengan sintaksis yang benar. Hal ini mengarah pada tantangan yang lebih signifikan, yaitu perbedaan struktur linguistik antara bahasa ibu pelajar dengan Bahasa Indonesia, serta kurangnya pengalaman kontekstual dalam bahasa tersebut. Selain itu, minimnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual turut memperburuk situasi ini (Rahma & Suwandi, 2021)

Penguasaan kosakata merupakan pondasi esensial dalam pemerolehan bahasa kedua. Kosakata menyediakan bahan dasar bagi semua keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, pelajar menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan analitis (Nur et al., 2023a). Oleh karena itu, penting untuk melaksanakan upaya maksimal dalam pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan kosakata, yang dapat membantu siswa lebih efektif dalam menganalisis dan memahami informasi yang mereka terima (Nur et al., 2023b). Kosakata yang cukup membuat pemelajar untuk mengenali makna pesan, mengidentifikasi konteks, serta menyusun respons verbal atau tulisan yang relevan. Dalam konteks BIPA, keterbatasan kosakata menjadi kendala utama dalam memahami input bahasa dan memproduksi ujaran, terutama pada level pemula yang belum terbiasa dengan struktur bahasa Indonesia.

Selain penguasaan kosakata, keterampilan menyusun struktur kalimat sederhana juga memegang peran penting. Dalam bahasa Indonesia, struktur kalimat dasar umumnya berpola Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK). Kalimat sederhana yang tidak mengandung anak kalimat sangat penting diajarkan kepada pemelajar asing sebagai pondasi sebelum mereka belajar menyusun kalimat majemuk. Kalimat sederhana memiliki peran yang krusial dalam menyediakan cara yang jelas dan efektif bagi pemelajar untuk menyampaikan ide. Bagi pemula, struktur kalimat yang sederhana menjadi sangat penting, karena memfasilitasi komunikasi yang fungsional meskipun dengan kosakata yang masih terbatas. Penelitian menunjukkan bahwa awal belajar dengan kalimat sederhana membantu siswa dalam memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap struktur bahasa yang lebih kompleks di masa depan (Zhang et al., 2021). Dalam konteks ini,

meskipun pemelajar masih berjuang dengan kosakata, penggunaan kalimat sederhana dapat berkontribusi pada perkembangan kompetensi linguistik mereka secara keseluruhan.

Dalam praktik pembelajaran, pendekatan konvensional yang menitikberatkan pada hafalan dan penguasaan tata bahasa secara mekanis seringkali dinilai kurang menarik serta tidak selaras dengan karakteristik gaya belajar generasi digital. Sejumlah kajian mutakhir menunjukkan bahwa kebosanan dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa, merupakan bentuk emosi negatif yang memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman belajar peserta didik. Kondisi kebosanan tersebut berkontribusi terhadap penurunan motivasi, rendahnya tingkat partisipasi, serta melemahnya capaian pembelajaran dalam jangka panjang (Sanusi & Sumaryoto, 2020).

Lebih lanjut, kebosanan dalam pembelajaran bahasa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, tetapi juga berkaitan erat dengan faktor eksternal, terutama metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan bersifat interaktif, seperti pembelajaran kolaboratif maupun berbasis proyek, mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa secara signifikan (Hairunisa & Abdurahman, 2024). Sebaliknya, metode pembelajaran yang terlalu bergantung pada hafalan dan latihan tata bahasa secara berulang berpotensi menimbulkan kondisi yang dikenal sebagai stimulus monoton, yang pada akhirnya memicu rasa bosan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran (Setiawan et al., 2024).

Peserta didik yang berada dalam pola pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi berpotensi mengalami penurunan motivasi belajar, yang pada akhirnya dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran (Sukarismanti et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pergeseran paradigma dari pengajaran tradisional yang berfokus pada hafalan menuju penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan atraktif. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan teknik drilling, yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara secara lebih otomatis sekaligus memperkaya kosakata peserta didik tanpa menimbulkan tingkat kebosanan yang berlebihan (Abrar & Widiati, 2024).

Hasil penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran yang mengombinasikan penggunaan media digital dengan pendekatan praktis menunjukkan adanya dampak positif terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Variasi metode yang dirancang secara menarik dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan penggunaan media digital serta aktivitas yang mendorong interaksi langsung, siswa cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan tidak monoton, sehingga siswa terdorong untuk lebih terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang diberikan (Santoso et al., 2024) Melalui metode pembelajaran yang variatif, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan turut berpartisipasi dalam aktivitas yang menuntut pemikiran, respons, serta interaksi dengan lingkungan belajar. Situasi ini pada akhirnya dapat memperkuat pengalaman belajar siswa sekaligus mengurangi munculnya rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Lumbantoruan et al., 2025).

Beberapa penelitian empiris dan kajian literatur menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada hafalan cenderung memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang hanya menekankan penguasaan materi melalui pengulangan dan mengingat informasi tanpa memberikan konteks yang bermakna sering kali membuat siswa merasa kurang tertarik untuk terlibat secara aktif. Akibatnya, proses belajar menjadi kurang bermakna dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara lebih kreatif dan komunikatif. Keterbatasan konteks pembelajaran tersebut juga mengurangi peluang siswa untuk memproduksi bahasa secara autentik, baik melalui kegiatan berbicara maupun menulis. Kondisi ini pada akhirnya dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar, karena mereka merasa bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak memberikan pengalaman yang menarik maupun relevan dengan kebutuhan komunikasi yang sebenarnya (Rosero Rosero et al., 2024).

Dampak dari cara pembelajaran ini mencakup berkurangnya partisipasi aktif dalam komunikasi lisan, meningkatnya kecenderungan untuk menghindari tugas, dan munculnya perilaku "menghafal tanpa pemahaman" yang dapat menghambat kemampuan siswa untuk menerapkan keterampilan bahasa mereka dalam situasi yang nyata (Herawati et al., 2025). Dengan demikian, keterbatasan dari metode Grammar-Translation Method (GTM) atau pembelajaran hafalan bukan hanya menjadi masalah preferensi siswa, tetapi juga dapat mempengaruhi hasil belajar bahasa yang esensial, seperti kemampuan interaksi lisan dan pemahaman pragmatis siswa dalam konteks komunikasi nyata (Majdi & Faizatina, 2025). Oleh karena itu, muncul kebutuhan akan metode yang lebih inovatif dan interaktif, salah satunya melalui pendekatan *digital game-based language learning* (DGBLL). DGBLL merupakan suatu pendekatan yang menggabungkan elemen permainan digital dalam proses pengajaran bahasa, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta penguasaan bahasa melalui pengalaman belajar yang menarik. Penelitian pada institusi pendidikan tinggi, termasuk yang dilakukan di Oman serta studi lain mengenai program Foundation/General English, menunjukkan bahwa Digital Game-Based Language Learning (DGBLL) dapat meningkatkan akuisisi dan retensi kosakata serta mempengaruhi sikap positif siswa terhadap pembelajaran bahasa.

Penemuan ini terutama signifikan bagi mahasiswa internasional yang memerlukan paparan berulang dan konteks yang otentik dalam proses belajar mereka (Habeib Al-Obaydi et al., 2023). Dalam konteks ini, DGBLL telah terbukti berkontribusi terhadap pelibatan siswa dengan pendekatan yang menyuguhkan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional seperti hafalan dan tata bahasa. Hal ini sangat penting bagi mahasiswa asing yang sering kali merasa demotivasi ketika dihadapkan dengan materi yang dianggap monoton dan tidak relevan (Mohamed Akram & Saadat, 2024).

Review sistematis serta studi longitudinal mengungkapkan bahwa elemen-elemen permainan seperti umpan balik waktu nyata, hadiah, progress bar, dan tantangan yang meningkat dapat menjaga motivasi intrinsik siswa serta mengurangi kebosanan yang sering muncul dalam pendekatan pembelajaran konvensional. Chan et al. menegaskan bahwa penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran

tidak hanya berfungsi untuk menumbuhkan rasa senang, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran (Ingham et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa aspek afektif dalam pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung efektivitas proses belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa.

Berbagai laporan penelitian menekankan pentingnya mempertimbangkan karakteristik motivasional yang melekat pada suatu metode pembelajaran, terutama dalam konteks calon pembelajar yang menggunakan pendekatan *Digital Game-Based Language Learning* (DGBLL) (Acquah & Katz, 2020a). Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa DGBLL berpotensi menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa, meskipun penerapannya masih menghadapi sejumlah tantangan. Pendekatan ini dinilai sangat relevan bagi mahasiswa yang membutuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif, khususnya untuk membantu mengatasi permasalahan rendahnya kepercayaan diri serta motivasi belajar yang kerap muncul dalam proses pembelajaran bahasa (Saidi, 2024).

Pendekatan *Digital Game-Based Language Learning* (DGBLL) telah terbukti memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berbahasa sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Esteban, 2024). Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penerapan DGBLL tidak hanya bergantung pada penggunaan permainan digital semata, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas desain instruksional yang mendasarinya. Dengan desain yang tepat, permainan digital dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.

Untuk memastikan keterpaduan antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran, permainan yang digunakan dalam DGBLL perlu diselaraskan dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai, menyediakan dukungan pembelajaran (*scaffolding*) yang memadai, serta membuka ruang bagi peserta didik

untuk memproduksi bahasa dalam konteks yang autentik dan bermakna (Gatrell, 2025). Selain faktor desain, kesiapan infrastruktur teknologi serta kompetensi dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital juga menjadi aspek krusial yang memengaruhi keberhasilan implementasi DGBLL, khususnya dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi dengan karakteristik internasional (Hatmanto & Sari, 2023).

Aplikasi *Charades* menjadi salah satu media yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran BIPA. Aplikasi ini pada awalnya merupakan permainan hiburan berupa tebak gambar atau tebak kata berdasarkan gestur dan petunjuk visual. Ketika digunakan dalam pembelajaran bahasa, *Charades* dapat dimodifikasi menjadi sarana latihan kosakata dan penyusunan struktur kalimat melalui kegiatan menebak, menjelaskan, dan berinteraksi secara verbal. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip *task-based language teaching* karena pembelajaran bahasa berbasis tugas mendukung pengembangan kompetensi komunikasi siswa secara menyeluruh (Gustiana et al., 2020).

Aplikasi *Charades* merupakan media permainan digital yang dirancang dengan prinsip dasar tebak kata atau tebak gambar yang harus diidentifikasi berdasarkan gerakan atau petunjuk visual yang diberikan oleh pemain lain. Meskipun awalnya digunakan sebagai hiburan, aplikasi ini memiliki potensi pedagogis yang tinggi jika diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa. Dalam konteks pembelajaran BIPA, *Charades* dapat disesuaikan menjadi media latihan kosakata dan struktur kalimat sederhana melalui aktivitas menebak dan menjelaskan kata berdasarkan gambar atau gestur. Hal ini sejalan dengan pendekatan komunikatif dan berbasis tugas (*task-based language teaching*) yang menekankan penggunaan bahasa secara nyata dan bermakna dalam situasi sosial (Lume & Hisbullah, 2022).

Sejumlah penelitian mutakhir mengindikasikan bahwa pemanfaatan permainan berbasis teknologi, seperti *Charades*, memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar sekaligus peningkatan kompetensi kebahasaan peserta didik. Penelitian oleh (Cao et al., 2023a) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital yang bersifat interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Temuan

tersebut menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik pembelajar masa kini.

Penelitian oleh (Hasanah et al., 2022) mengidentifikasi bahwa permainan yang melibatkan tebak gambar dapat memperkuat memori kosakata siswa dan mendukung proses internalisasi struktur kalimat dengan cara yang lebih alami. Selain itu, penggunaan media digital dalam konteks pendidikan, seperti video pembelajaran interaktif dan permainan edukatif, dinilai mampu memperkaya pengalaman belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Cao et al., 2023b). Hal ini disebabkan oleh mekanisme permainan *Charades* yang menuntut peserta didik untuk menebak dan menjelaskan makna melalui penggunaan bahasa target dalam suasana yang santai dan minim tekanan formal, sehingga mendukung keberanian berbahasa dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Keunggulan lain dari penggunaan aplikasi *Charades* adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang santai, kooperatif, dan kontekstual. Interaksi antarpemelajar dalam permainan ini dapat memperkuat keterampilan berbicara (speaking skill), keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Permainan yang melibatkan interaksi sosial, seperti *Charades*, memberikan keuntungan yang tidak hanya terbatas pada pengembangan kognitif, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam peningkatan aspek afektif individu, seperti rasa percaya diri dan kenyamanan saat menggunakan bahasa asing. Penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini menunjukkan bahwa partisipasi dalam permainan edukatif dapat mendorong perkembangan positif dalam keterampilan komunikasi serta kepercayaan diri anak dalam berbicara, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa asing (Setyaningsih, 2023).

Penggunaan aplikasi *Charades* dalam konteks pembelajaran BIPA masih tergolong baru dan belum banyak diteliti secara sistematis. Mayoritas penelitian sebelumnya lebih menyoroti penggunaan media visual konvensional seperti gambar cetak atau kartu kosakata (flashcard), dan belum mengintegrasikan media digital

berbasis permainan sebagai alat bantu pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana aplikasi *Charades* dapat diadaptasi sebagai media edukatif dalam konteks pembelajaran BIPA, khususnya dalam hal pengembangan kosakata dan struktur kalimat sederhana bagi pemelajar tingkat pemula.

Beberapa studi terkini telah menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis permainan digital dalam pembelajaran bahasa kedua. Penelitian oleh Nata et al. (2024) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kosakata, media yang bervariasi, termasuk permainan, memiliki implikasi positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian lain oleh Fadilah dan Mulyono (2023) mengungkapkan bahwa permainan tebak gambar digital tidak hanya memperluas penguasaan kosakata, tetapi juga membantu mahasiswa menyusun kalimat sederhana dengan lebih terstruktur dalam konteks pembelajaran komunikatif. Hal ini sejalan dengan hasil dari penelitian yang mengungkapkan bahwa permainan berbasis digital seperti yang dijelaskan oleh (Ilahiyati et al., 2023) dan (Rahini et al., 2024) dapat meningkatkan keterampilan pengucapan dan konstruksi kalimat pada siswa, serta membantu dalam memperluas kosakata mereka (Rr. Isyamirahim et al., 2024). Sementara itu (Han & Wang, 2024) menemukan bahwa penggunaan aplikasi permainan berbasis digital dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara mahasiswa asing secara signifikan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sandy, T. A. et al., (2024) menunjukkan bahwa aplikasi mobile yang dikembangkan valid dan efektif untuk pembelajaran pelafalan mahasiswa BIPA. Mahasiswa berhasil menuntaskan materi, latihan soal, serta mencapai standar pembelajaran yang ditetapkan. Validasi oleh ahli media, materi, dan desain gamifikasi menunjukkan nilai yang tinggi, dan hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa lulus KKM dan progres belajar mereka memuaskan.

Penelitian lain juga mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bahasa asing. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Salsabila et al., (2024) Menyoroti hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Duolingo* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris pada

mahasiswa, sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan melalui literature review dan analisis artikel jurnal terkait. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Mulyaningtyas et al., (2024) menghasilkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran bernama *Raja Kelana* yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi arah, lokasi, dan aktivitas harian dalam pembelajaran bahasa Indonesia (BIPA). Media ini dirancang agar menarik, interaktif, dan fleksibel, sehingga mampu memfasilitasi proses belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Meskipun memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada teknologi dan fitur terbatas, secara keseluruhan Raja Kelana terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

Penelitian lain juga menunjukkan pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan keterampilan berbahasa pada pemelajar BIPA. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Klonosewandono dapat meningkatkan keterampilan membaca tingkat dasar dalam pembelajaran BIPA. Selain itu, aplikasi ini dirancang agar pembelajaran jarak jauh menjadi menyenangkan dan sesuai dengan kondisi serta tingkat kemampuan pemelajar, serta mampu memotivasi mereka untuk belajar bahasa Indonesia dengan baik. Di sisi lain, penggunaan media visual juga terbukti memberikan kontribusi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, penelitian yang dilakukan oleh Karina et al., (2023) menunjukkan bahwa media gambar kartun dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara BIPA tingkat A1. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan aspek ketepatan kosakata, pelafalan, dan struktur kalimat, serta membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara mereka, meskipun masih terdapat kendala seperti kurangnya kosakata yang dikuasai mahasiswa.

Penelitian tersebut memiliki sejumlah persamaan dengan penelitian ini, yaitu: (1) sama-sama menggunakan media digital berbasis permainan untuk meningkatkan kompetensi kebahasaan; (2) memiliki fokus pada peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar pemelajar bahasa kedua melalui media yang menyenangkan; dan (3) mendorong penggunaan bahasa secara kontekstual dalam proses belajar. Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan penting dibandingkan

dengan penelitian tersebut. Pertama, jika penelitian sebelumnya cenderung hanya menitikberatkan pada penguasaan kosakata atau keterampilan reseptif seperti menyimak, penelitian ini mengintegrasikan kosakata dengan keterampilan produktif, khususnya dalam menyusun struktur kalimat sederhana. Media yang digunakan dalam studi-studi terdahulu lebih bersifat pasif dan berbasis teks atau visual statis, seperti *flashcard* atau kuis daring, sedangkan aplikasi *Charades* yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan aspek gestural, interaksi sosial, dan aktivitas fisik secara langsung. Ketiga studi ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif sebagai bagian dari strategi pemerolehan bahasa, sementara penelitian terdahulu belum mengintegrasikan dimensi interaksi sosial secara eksplisit dalam desain pembelajarannya.

Melalui pemanfaatan aplikasi *Charades* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang menekankan penggunaan bahasa secara komunikatif, kontekstual, dan kolaboratif. *Charades* dipilih karena media ini tidak hanya melibatkan unsur kognitif dalam penguasaan kosakata dan struktur kalimat sederhana, tetapi juga mengaktifkan aspek afektif dan psikomotorik melalui gerak tubuh, ekspresi, serta kerja sama tim dalam menebak dan menyampaikan makna kata. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan model pembelajaran berbasis *Charades* untuk mengintegrasikan kosakata dengan keterampilan produktif mahasiswa BIPA secara alami dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keberanian mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pendekatan ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan model pembelajaran sebelumnya yang cenderung pasif dan individualistik, serta memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pengajaran bahasa kedua melalui digital game-based language learning (DGBLL) yang lebih interaktif dan humanistik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memfokuskan diri pada pemanfaatan aplikasi *Charades* sebagai media permainan dalam pembelajaran BIPA. Fokus utamanya adalah mengkaji efektivitas aplikasi ini dalam mengembangkan penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun struktur kalimat sederhana mahasiswa asing yang sedang belajar Bahasa Indonesia. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran baru yang tidak

hanya komunikatif dan menyenangkan, tetapi juga berbasis teknologi yang adaptif dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Selain kontribusi teoritis dalam mengisi kekosongan literatur, hasil dari penelitian ini diharapkan juga memberikan manfaat praktis bagi pengajar BIPA dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis media digital, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan aplikasi sejenis yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa kedua di Indonesia. Integrasi aplikasi seperti *Charades* bukan hanya sekedar inovasi teknologi, tetapi juga merupakan langkah konkret dalam membangun pengalaman belajar bahasa yang lebih hidup, bermakna, dan berdaya guna secara internasional.

## 1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana penggunaan aplikasi *Charades* dalam pembelajaran kosakata dan struktur kalimat sederhana pada mahasiswa BIPA?
- 2) Bagaimana hasil pembelajaran kosakata dan struktur kalimat sederhana mahasiswa BIPA setelah menggunakan aplikasi *Charades*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hal hal sebagai berikut:

- 1) Kontribusi penggunaan aplikasi *Charades* dalam membantu mahasiswa BIPA mengembangkan penguasaan kosakata dan struktur kalimat sederhana.
- 2) faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan aplikasi *Charades* sebagai media permainan dalam pembelajaran kosakata dan struktur kalimat sederhana pada mahasiswa BIPA.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat teoritis

- 1) Memberikan kontribusi teoritis terhadap integrasi aplikasi digital berbasis permainan dalam pengajaran bahasa kedua.
- 2) Memperluas kajian tentang penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran kosakata dan struktur kalimat sederhana.
- 3) Menambah wawasan literatur mengenai model pembelajaran berbasis tugas yang melibatkan interaksi visual dan kinestetik.

#### 1.4.2 Manfaat praktis

- 1) Memberikan alternatif metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi.
- 2) Membantu pendidik BIPA dalam merancang strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif pemelajar melalui aplikasi *Charades*.
- 3) Menjadi referensi bagi pengembang kurikulum dalam mengintegrasikan aplikasi pembelajaran digital ke dalam program BIPA.

#### 1.5 Penegasan Istilah

##### 1) BIPA

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah program pembelajaran bahasa Indonesia yang ditujukan bagi warga negara asing agar mereka dapat memahami, menggunakan, dan menguasai bahasa Indonesia sesuai kebutuhan komunikasi sosial, akademik, atau profesional.

##### 2) Aplikasi *Charades*

Aplikasi *Charades* adalah media digital berbasis permainan yang menggabungkan unsur tebak gambar dan tebak gerakan. Dalam aplikasi ini, pengguna diberi petunjuk visual atau harus memperagakan istilah yang muncul di layar, sementara peserta lain menebak makna atau istilah tersebut.

##### 3) Tebak gambar

Tebak gambar adalah jenis permainan bahasa yang menggunakan media visual berupa gambar-gambar tertentu yang harus ditebak oleh peserta. Dalam konteks pembelajaran bahasa, gambar yang ditampilkan biasanya berkaitan dengan objek, aktivitas, atau situasi tertentu. Pemelajar diminta untuk menebak nama benda, menjelaskan apa yang dilihat, atau menyusun kalimat berdasarkan gambar tersebut.

##### 4) Pembelajaran kosakata

proses sistematis dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa yang bertujuan untuk memperkenalkan, memperluas, dan memperkuat pemahaman serta penggunaan kata-kata dalam suatu bahasa oleh peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa, termasuk pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) atau bahasa pertama dan kedua,

kosakata merupakan komponen mendasar yang menjadi jembatan bagi keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

5) Struktur kalimat sederhana

Struktur kalimat sederhana mengacu pada susunan kalimat dasar dalam bahasa Indonesia yang biasanya terdiri atas subjek (S), predikat (P), dan objek (O), serta bisa dilengkapi dengan keterangan (K). Kalimat sederhana adalah kalimat yang tidak mengandung anak kalimat dan digunakan untuk menyampaikan satu ide pokok saja.

