

## Pengembangan Teknik *Interactive-Communicative Games* Untuk Keterampilan Berbicara BIPA Kelas Pemula

Farida Yufarlina Rosita  
Tadris Bahasa Indonesia, IAIN Surakarta  
fyrosita@gmail.com

**How to cite (in APA Style):** Rosita, F.Y. (2019). Pengembangan teknik *interactive-communicative games* untuk keterampilan berbicara BIPA kelas pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 51-60, doi: 10.17509/bs\_jpbsp.v19i1.20758

**Article History:** Received (1 January 2019); Revised (15 March 2019); Accepted (1 April 2019)

**Journal homepage:** [http://ejournal.upi.edu./index.php/BS\\_JPBSP](http://ejournal.upi.edu./index.php/BS_JPBSP)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* pada keterampilan berbicara BIPA kelas pemula serta mengetahui kualitas teknik pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan gabungan model penelitian dan pengembangan R2D2 dan Dick and Carey. Desain pengembangan meliputi tiga fokus, yaitu fokus penetapan, desain dan pengembangan, serta diseminasi. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, angket, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pembelajaran yang dikembangkan memiliki penilaian sangat layak dengan persentase kualitas 86,85% yang diperoleh berdasarkan analisis hasil angket dari validator ahli, praktisi, dan pemelajar BIPA terhadap teknik pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* sangat layak untuk diimplementasikan dalam kelas yang sebenarnya.

**Kata kunci:** teknik pembelajaran, *Interactive-Communicative Games*, berbicara BIPA.

### Development of *Interactive-Communicative Games* Technique of Speaking for Beginner Class of BIPA

**Abstract:** This study aimed to develop *Interactive-Communicative Games* learning technique of speaking for beginner class of BIPA and find out the quality of learning technique that has been developed. The development conducted by using two models, R2D2 and Dick and Carey in mutually complementing characteristics. Development design include three focuses, it was define, design and development, and dissemination focuses. The data were collected using an interview guide, questionnaires, and observation sheets. The result of the study show that this learning technique fulfilled the qualification score of 85-100%, with the percentage of quality 86,85% based on the questionnaire result analysis by the material expert, practition, and student's respons to the developed technique. Thus, it can be concluded that *Interactive-Communicative Games* was appropriate to be used by the real class.

**Keywords:** learning technique, *Interactive-Communicative Games*, speaking for foreign.

## PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa, khususnya berbicara, mudah dilakukan dalam situasi santai, tetapi menjadi berkebalikan ketika dilakukan dalam situasi formal. Oleh sebab itulah, kemampuan berbicara perlu diajarkan, terlebih bagi seseorang yang notabene menjadikan bahasa Indonesia menjadi bahasa kedua atau bahasa asing. Seperti yang dikutip ACTFL dalam Ramadhani, dkk. (2016, p.326), seorang pemelajar tingkat pemula diharapkan mampu bertahan hidup dalam budaya bahasa target ketika berada pada tingkat pemula tinggi, sehingga jelas bahwa bagi seseorang yang baru pertama kali datang ke negara asing, penggunaan bahasa lisan akan lebih sering dibutuhkan berkaitan dengan fungsi interaksional atau fungsi-fungsi sosial yang lain.

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah program pengajaran bahasa Indonesia yang diperuntukkan bagi orang asing berdasarkan tujuan dan kepentingan tertentu. Program BIPA, sesuai dengan namanya, dilakukan oleh orang yang memiliki bahasa pertama bukan bahasa Indonesia dan sedang mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua atau bahasa asing. Program BIPA menunjukkan perkembangan yang baik di seluruh dunia karena dilakukan di luar dan di dalam negeri. Menurut Kemdikbud (2012), di luar negeri, pengajaran BIPA telah dilakukan oleh sekitar 36 negara di dunia dengan jumlah lembaga tidak kurang dari 130 buah. Sementara di dalam negeri, saat ini tercatat tidak kurang dari 45 lembaga yang telah mengajarkan bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA), baik di perguruan tinggi maupun di lembaga-lembaga kursus.

Di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN), tercatat hanya empat perguruan tinggi yang telah memiliki program BIPA. Mereka adalah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dan IAIN Surakarta. IAIN Surakarta resmi memiliki program BIPA pada tahun 2017. Peresmian ini

berdasarkan Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Surakarta Nomor 95 Tahun 2017 tentang Pendirian Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Keberadaan mahasiswa asing di IAIN Surakarta saat ini cukuplah banyak. Berdasarkan data dari Divisi Student Service ISIO (IAIN Surakarta International Office), tercatat ada 25 mahasiswa yang berasal dari Thailand Selatan. Karena mereka beragama muslim, mereka lebih banyak memilih jurusan yang berkaitan dengan ilmu agama dan sebagian yang lain memilih jurusan umum, seperti bahasa Inggris.

BIPA di IAIN Surakarta memiliki tujuan, salah satunya untuk memaksimalkan kualitas berbahasa Indonesia mahasiswa asing, serta membuat mereka aktif berbahasa Indonesia yang berefek pada pemahaman maksimal dalam proses perkuliahan. Selain itu, BIPA di IAIN Surakarta juga ingin berkontribusi memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia. Hal ini setujuan dengan Kemdikbud (2012), bahwa program BIPA memiliki peran esensial dalam memperkenalkan Indonesia kepada masyarakat internasional. Hal tersebut karena pengajaran BIPA merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyebarkan bahasa Indonesia. Selain itu, pengajaran BIPA juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi tentang Indonesia, termasuk memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia (Asteria, 2017, p.146). Hal tersebut juga mendukung misi APPBIPA (Afiliasi Pengajar dan Pegiat Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing), yaitu mengangkat martabat Bahasa Indonesia dan memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada orang asing.

Tujuan lain diselenggarakannya BIPA di IAIN Surakarta adalah banyaknya mahasiswa asing yang pada kenyataannya masih kesulitan dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh dosen. Berdasarkan penelitian di lapangan ada alasan-alasan yang mempengaruhi hal tersebut. *Pertama*, kemampuan berbahasa Indonesia mereka

kurang—padahal bahasa pengantar yang digunakan oleh dosen adalah bahasa Indonesia. *Kedua*, mahasiswa asing tersebut susah bersosialisasi dengan mahasiswa Indonesia. Kebanyakan dari mereka lebih sering berkumpul dengan sesama mahasiswa asing, sehingga tidak banyak kosakata baru yang mereka pelajari. *Ketiga*, sekalipun mereka bisa memahami penjelasan dosen atau memahami kalimat bahasa Indonesia, mereka kesulitan memberi timbal balik, dalam bentuk bahasa lisan atau tulis—atau dapat dikatakan mereka pasif berbahasa Indonesia.

Pada hakikatnya, pembelajaran BIPA adalah sebuah aktivitas yang sistemis, sistematis, dan terencana (Suyitno, 2005, p.10). Sistemis, yaitu karena di dalam pembelajaran BIPA terdapat seperangkat kegiatan yang saling berhubungan. Sistematis, yaitu karena pelaksanaannya memiliki sifat prosedural. Terencana, yaitu karena pembelajaran sudah tergambar dengan jelas dan tegas. Aktivitas-aktivitas tersebut jelas karena pembelajaran BIPA dilaksanakan dengan mengacu pada rencana program pembelajaran yang termuat dalam kurikulum, silabus, serta RP (Rencana Pembelajaran). Dengan demikian, pembelajaran BIPA memiliki tujuan, target, dan sasaran yang harus dicapai.

Berkaitan dengan sifat-sifat pembelajaran BIPA tersebut, BIPA memiliki sebuah kurikulum. Menurut Muliastuti (2017, p.4), kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran BIPA adalah Kurikulum BIPA berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia yang disusun oleh tim APPBIPA bersama dengan tim PPSDK. Muliastuti (2017, p.5) menambahkan bahwa kurikulum BIPA yang masih berusia belia ini juga berdampak pada belum banyaknya jumlah bahan ajar. Dampak tersebut membuat pengajar BIPA harus lebih kreatif sehingga kegiatan belajar mengajar akan beragam. BIPA sudah memiliki kurikulum, tetapi kurikulum tersebut belum baku, pengajarnya bisa berasal dari berbagai bidang yang memang menguasai Bahasa Indonesia, bahan

ajar dan media pembelajarannya sangat terbatas, serta media yang ada masih belum dikembangkan. Untuk itulah, pengajar BIPA memerlukan banyak hal dalam proses membelajarkan BIPA, salah satunya dengan teknik pembelajaran tertentu.

Penelitian terdahulu berikut juga patut dipertimbangkan untuk melihat posisi penelitian dan pengembangan teknik pembelajaran BIPA tingkat pemula. Penelitian tersebut adalah (1) *Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia di Kelas BIPA* (Asteria, 2017), (2) *Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa Bagi Penutur Asing Tingkat Pemula* (Prasetyo, 2015), (3) *Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Praktik Langsung untuk Siswa BIPA Beginner Class di Yayasan Cinta Bahasa Indonesian Language School* (Yasa, dkk., 2017), (4) *Ekskursi Sebagai Strategi Belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)* (Sari, dkk., 2017), (5) *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash untuk Pembelajar BIPA Level Intermediate di Lembaga Wisma Bahasa Yogyakarta* (Prasetyo, 2016).

Beberapa penelitian tersebut lebih banyak melakukan pengembangan bahan ajar, metode, dan media. Sementara itu, pengembangan teknik pembelajaran belum banyak dilakukan. Teknik pembelajaran adalah penerapan atau implementasi metode pembelajaran. Teknik pembelajaran berkaitan dengan pengertian yang lebih sempit. Teknik pembelajaran berhubungan sangat erat dengan metode pembelajaran karena teknik pembelajaran merupakan penerapan atau pelaksanaan sebuah metode pembelajaran. Disampaikan oleh Suyono dan Haryanto (2011, p.20) bahwa teknik pembelajaran menerapkan berbagai kiat, atau taktik untuk memenuhi tujuan atau kompetensi yang diinginkan.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti menganggap perlu merancang teknik pembelajaran khusus agar pembelajaran BIPA, khususnya pada kelas keterampilan berbicara. Teknik pembelajaran tersebut adalah *Interactive-*

*Communicative Games*. Teknik tersebut dilakukan permainan-permainan yang bersifat interaktif dan komunikatif. Hal tersebut bertujuan agar *Interactive-Communicative Games* tersebut dapat diaplikasikan dengan baik, efektif, bermanfaat, sehingga mahasiswa asing dapat dengan mudah memahami materi perkuliahan, serta dapat berkomunikasi aktif dengan bahasa Indonesia.

## METODE

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan R2D2 (*Recursive, Reflective Design and Development*) yang meliputi tiga fokus, yaitu fokus penetapan, desain dan pengembangan, serta diseminasi. Dalam pengembangan ini, model R2D2 digabungkan dengan model pengembangan Dick and Carey untuk mendapatkan hasil pengembangan yang maksimal berdasarkan ciri-ciri dan langkah-langkahnya.

Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berupa data verbal (catatan, saran, komentar, koreksi, masukan, dan usul langsung) diperoleh dari data identifikasi awal, hasil validasi dan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan. Data ini dikumpulkan dengan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar angket. Sementara itu, data kuantitatif berupa angka dihasilkan dari data hasil telaah ahli dan uji lapangan terhadap produk yang dihasilkan yang diperoleh melalui lembar angket.

Analisis data penelitian dilakukan dengan dua cara, yaitu analisis deskriptif kualitatif untuk data kualitatif dan analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif. Data kualitatif dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a) mengumpulkan data verbal yang diperoleh dari data identifikasi awal dan data hasil uji validasi oleh ahli, praktisi, dan uji lapangan,

b) mencatat, menumpulkan, dan menyeleksi data-data yang telah dihimpun,  
c) melakukan klarifikasi dan analisis data, serta  
d) merumuskan hasil analisis tersebut untuk digunakan dalam merevisi teknik pembelajaran yang dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis secara statistik deskriptif, yaitu untuk data numerikal yang diperoleh dari validasi oleh ahli dan praktisi, serta uji lapangan oleh pemelajar BIPA. Langkah-langkah analisis tersebut adalah sebagai berikut:

a) mengumpulkan data numerikal,  
b) mencatat, menghimpun, dan menyeleksi data-data yang telah dikumpulkan,  
c) menganalisis data dengan cara memberikan rata-rata nilai, dan  
d) menyimpulkan hasil analisis data dalam bentuk persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Produk

Produk dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan teknik pembelajaran berbicara BIPA tingkat pemula (A-1) yang diberi nama *Interactive-Communicative Games*. Teknik pembelajaran adalah teknik pembelajaran yang dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan. Teknik pembelajaran ini dilengkapi dengan buku pedoman pelaksanaan teknik pembelajaran beserta silabus dan RPP yang diperuntukan bagi pemelajar BIPA tingkat A1 di IAIN Surakarta. Buku pedoman pelaksanaan ini terdiri atas 50 halaman dengan 9 (sembilan) unit untuk pembelajaran berbicara BIPA tingkat pemula (A-1).

Dalam buku panduan teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* ini, masing-masing unit memiliki nama permainan yang berbeda-beda. Unit 1 (Perkenalan Diri Sendiri) dilaksanakan dengan permainan *Bendera Kita*, Unit 2 (Perkenalan Orang Lain) dilaksanakan dengan permainan *Tokoh Idola*, Unit 3 (Keluargaku) dengan permainan *Cerdas Cermat*, Unit 4 (Ulang Tahun) dilakukan dengan permainan *Selamat Ulang Tahun*, Unit

5 (Jalan-Jalan) dilaksanakan dengan permainan *Mencocok Balon*, Unit 6 (Masakan Indonesia) dengan permainan *Rasa-rasa*, Unit 7 (Petunjuk Arah) dengan permainan *Harta Karun*, Unit 8 (Kegemaran) dilakukan dengan *Virtual Interview*, dan Unit 9 (Binatang Kesayangan) dilaksanakan dengan permainan *Siapakah Aku?*

Setiap unit dalam buku pedoman pelaksanaan teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* ini memiliki urutan isi yang sama, yaitu nama permainan, kelas, peserta, tujuan, dan langkah-langkah yang meliputi langkah persiapan, permainan, penutup. Langkah-langkah dalam buku pedoman pelaksanaan ini disesuaikan dengan teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games*, yang berisi persiapan materi, alat dan media yang digunakan, pelaksanaan permainan, serta penutup yang berisi penarikan simpulan, penguatan materi yang diberikan melalui permainan.

### **Langkah Pengembangan Produk**

Produk ini dikembangkan dengan menggunakan gabungan metode pengembangan R2D2 dengan Dick and Carey dengan tetap menggunakan tiga fokus pengembangan, yaitu fokus penetapan, desain dan pengembangan, serta diseminasi. Pada fokus penetapan, penelitian ini dimulai dengan tahap pengumpulan informasi yang dilakukan melalui kegiatan revidi pustaka dan analisis kurikulum. Setelah itu, dilakukan studi pendahuluan dengan cara mengadakan studi lapangan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara melakukan wawancara atau diskusi eksplorasi dengan pengajar bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di IAIN Surakarta dengan fokus bahasan teknik pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran BIPA, khususnya untuk pemelajar pemula. Selain itu, dilakukan juga pengumpulan informasi dengan memberikan angket kepada pemelajar dengan beberapa pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran berbicara. Dari hasil studi pendahuluan ini, ditemukan beberapa persoalan berkaitan dengan kesulitan pemelajar BIPA tingkat

pemula dalam penguasaan bahasa lisan. Oleh karena itu, ditetapkan pengembangan teknik pembelajaran BIPA, khususnya untuk keterampilan berbicara tingkat pemula A-1.

Persoalan yang ditetapkan pada fokus penetapan berkaitan dengan kesulitan pemelajar BIPA tingkat pemula untuk aktif berbicara bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pada fokus desain dan pengembangan, disusun draf produk berkaitan dengan teknik pembelajaran, khusus pada keterampilan berbicara. Draft produk yang disusun adalah teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* dilengkapi dengan pedoman pelaksanaannya berdasarkan silabus dan RPP. Pada fokus ini juga disusun angket untuk mengevaluasi kualitas teknik pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang diberikan kepada ahli dan pengajar BIPA berbeda dengan angket yang diberikan kepada pemelajar, tetapi tetap dengan aspek yang sama.

Dalam fokus ini, pengembangan draf produk tersebut mengacu pada tiga aspek, yaitu isi permainan, format permainan, dan bahasa dalam permainan dan buku pedoman pelaksanaannya.

Berkaitan dengan aspek isi, *Interactive-Communicative Games* ini disusun dan dilaksanakan dengan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar berbicara BIPA pada tingkat A-1 yang disusun oleh PPSDK (Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan) Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Permainan dalam teknik pembelajaran ini disajikan secara bertahap sesuai dengan masing-masing tema atau unit. Materi-materi yang diberikan melalui teknik ini adalah materi yang esensial dan penting untuk belajar mempelajari bahasa Indonesia bagi penutur asing yang baru saja belajar bahasa Indonesia. Jadi, semua materi yang diberikan melalui teknik ini adalah materi-materi yang benar-benar dibutuhkan oleh siswa.

Berkaitan dengan format permainan, pelaksanaan permainan yang didesain dalam teknik pembelajaran ini dikaitkan dengan

fungsi teknik pembelajaran itu sendiri, yaitu agar pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan keadaan lingkungan, keadaan dan kemampuan pengajar dan pemelajar. Selain itu, teknik pembelajaran juga memiliki tujuan agar pembelajaran berlangsung secara variatif, menyenangkan, menggembirakan, dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Oleh sebab itulah, teknik pembelajaran *Interactive Communicative Games* ini didesain sedemikian rupa sehingga memiliki daya tarik, variatif, aktual, serta membangkitkan semangat belajar siswa. Selain itu, karena teknik ini diperuntukkan bagi orang-orang yang baru saja belajar bahasa Indonesia, permainan-permainan dalam teknik ini dikemas menyesuaikan tingkat berpikir siswa, serta pengenalan unsur-unsur budaya Indonesia.

Kegiatan dalam permainan ini menuntut siswa untuk aktif melakukan keterampilan berbicara yang divariasikan dalam beberapa bentuk aktivitas individu maupun kelompok. Dalam teknik pembelajaran ini juga dilakukan kegiatan untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, misalnya pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*) yang disesuaikan dengan keterampilan berbicara.

Bentuk-bentuk permainan yang dilaksanakan dalam teknik pembelajaran ini juga merupakan hal-hal yang aktual dan dekat dengan kehidupan siswa. Misalnya, penggunaan foto-foto siswa untuk kegiatan memperkenalkan diri, atribut-atribut permainan seperti bendera negara Indonesia dan Thailand, serta hal-hal lain yang dekat dengan kehidupan siswa. Pengenalan terhadap budaya Indonesia juga disisipkan dalam setiap permainan. Misalnya, pengenalan rasa masakan atau makanan Indonesia, pengenalan tempat-tempat wisata, dan lain-lain.

Sementara itu, bahasa dalam teknik pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa BIPA. Siswa BIPA tingkat pemula belum memiliki pemahaman secara luas mengenai

bahasa Indonesia. Bahkan, sebagian besar dari mereka, sama sekali belum pernah mengetahui bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penyesuaian bahasa yang digunakan dalam teknik pembelajaran ini memiliki tujuan agar siswa dapat memahami kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.

Bentuk bahasa, pilihan kata, dan struktur kalimat dalam teknik pembelajaran ini disusun secara sederhana agar dipahami dengan mudah oleh siswa serta disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini tidak hanya bertujuan untuk menunjukkan bahasa Indonesia yang benar dan baik kepada siswa, tetapi juga komunikatif agar siswa lebih termotivasi untuk tetap mempelajari bahasa Indonesia melalui teknik pembelajaran ini.

Fokus ketiga, yaitu diseminasi. Fokus ini terdiri atas 4 kegiatan, yaitu (1) evaluasi, (2) produk akhir, (3) difusi, dan (4) adopsi. Fokus diseminasi pada penelitian ini diawali dengan kegiatan evaluasi. Evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi draf produk yang dikembangkan dengan melaksanakan kegiatan uji validasi. Uji validasi dilaksanakan oleh ahli/pakar pembelajaran BIPA, praktisi/pengajar BIPA, dan pemelajar BIPA.

Data kuantitatif penilaian hasil uji coba ahli dan pengajar BIPA dari aspek isi mendapatkan nilai rata-rata 77,5% yang berarti **layak** untuk diimplementasikan (77,5 > 75). Sementara itu, format permainan mendapatkan nilai rata-rata 82,5% yang berarti **layak** untuk diimplementasikan (82,5 > 75), dan aspek bahasa mendapatkan nilai rata-rata 77,5% yang juga **layak** untuk diimplementasikan (77,5 > 75). Dengan demikian, produk ini secara keseluruhan layak untuk diimplementasikan.

Hasil uji lapangan kepada pemelajar BIPA IAIN Surakarta juga menunjukkan bahwa produk layak untuk diimplementasikan. Hal ini terbukti dari penilaian yang menunjukkan angka 88% untuk penilaian isi (88 > 85), 100% untuk penilaian format permainan (100 > 85), dan 96% untuk penilaian bahasa (96 > 85).

Ketiga angka tersebut menunjukkan bahwa produk **sangat layak** untuk diimplementasikan di lapangan.

Meskipun demikian, produk tetap dilaksanakan revisi berdasarkan data-data kualitatif yang diperoleh dari saran, masukan, dan kritikan langsung oleh ahli, praktisi, dan uji lapangan terbatas pada pemelajar BIPA IAIN Surakarta. Revisi dilakukan hanya pada bagian-bagian yang dirasa perlu perbaikan, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih maksimal.

Pada tahap ini, sebelum produk akhir pengembangan ini didifusi dan diadopsi atau digunakan pada kelas yang sesungguhnya, juga dilakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan pada teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* yang telah dikembangkan dan telah melalui tahap revisi. Kelebihan teknik pembelajaran ini adalah bahwa peserta didik menjadi lebih berpartisipasi aktif dan semangat untuk belajar berbicara di kelas. Selain itu, dengan teknik pembelajaran berupa permainan-permainan, peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Kekurangan dari produk ini adalah bahwa permainan-permainan dalam *Interactive-Communicative Games* harus melibatkan peran pengajar dengan maksimal. Jika pengajar tidak berperan secara maksimal melaksanakan teknik ini, maka pelaksanaan teknik *Interactive-Communicative Games* pun menjadi kurang maksimal.

### **Kajian Produk Akhir**

Kegiatan pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik-peserta didik, pengajar-pemelajar, guru-siswa, dosen-mahasiswa dalam mempelajari pengetahuan, nilai, dan sikap dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar, tujuan pembelajaran menjadi poin utama karena menjadi sasaran (*goal*) dilaksanakannya pembelajaran.

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal, pendidik harus selalu memiliki upaya atau cara agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif, dari segi fisik

dan juga mental, dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memahami teknik pembelajaran karena hal tersebut sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, tempat terjadinya proses pembelajaran (Suyono & Haryanto, 2011, p.20). Teknik pembelajaran menurut Marsh (2005, p.67) adalah upaya untuk menjamin agar seluruh siswa di dalam kelas diberikan berbagai peluang belajar sesuai kebutuhan atau minat mereka. Misalnya teknik percobaan berujung terbuka pada metode eksperimen (*opened experiment*), teknik deduktif, teknik induktif.

Teknik pembelajaran memiliki hubungan dengan strategi pembelajaran. Hubungan antara metode dengan teknik dapat diumpamakan sebagai hubungan antara strategi dan taktik. Dalam strategi pembelajaran terdapat sejumlah teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran menerapkan berbagai kiat, atau taktik untuk memenuhi tujuan atau kompetensi yang diinginkan, bersifat lebih taktis dan merupakan penjabaran dari strategi (Suyono dan Haryanto, 2011, p.20).

Teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* ini adalah sebuah teknik yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga pembelajaran berlangsung secara optimal dan mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan, yaitu sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai acuan.

Teknik pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan. Permainan yang dilakukan di kelas bukan berarti tanpa tujuan. Ia dihadirkan sebagai kegiatan yang mendukung tujuan pembelajaran. Dengan permainan, siswa tidak hanya belajar dan mendapatkan informasi dari pengajar, tetapi juga dari sesama siswa.

Penggunaan *games* atau permainan sangat baik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dengan permainan,

minimal peserta didik dapat merekam informasi dalam ingatannya lebih lama. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa orang dewasa lebih mudah belajar dengan melakukan (*learning by doing*) dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilannya. Pendekatan ini jauh lebih baik daripada mengajar pelatihan satu arah di mana peserta didik hanya aktif mendengarkan dan mencatat (Mardiyatmo, 2010, p. 2).

Penggunaan permainan akan membuat program belajar BIPA sukses. Salah satu kelebihan permainan adalah membuat peserta didik senang dan santai, memotivasi dan melibatkan mereka. Hasilnya, proses belajar menjadi interaktif dan menyenangkan. Penggunaan permainan akan membuat peserta memanfaatkan seluruh indera mereka yang dipergunakan untuk memperoleh informasi.

Namun dalam keterampilan berbicara BIPA, permasalahan tidak hanya datang dari motivasi belajar, tetapi juga rasa kepercayaadirian. Banyak pemelajar asing yang cenderung merasa malu dan tidak percaya diri menyampaikan pendapat atau sekadar mengatakan sesuatu di depan penutur bahasa Indonesia asli. Hal ini merupakan persoalan yang harus diatasi, sehingga permainan diharapkan mampu memecah kekakuan, menghilangkan rasa tidak percaya diri dan malu, serta meningkatkan motivasi pemelajar asing untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* ini juga memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara. Teknik pembelajaran tersebut menuntut mahasiswa untuk belajar aktif untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, tertantang untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan, bekerja secara aktif sebagai individu atau kelompok, saling bertukar pikiran, saling berbagi pengetahuan yang dimilikinya saat proses pembelajaran dalam kelas berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Warsono & Hariyanto,

2012, p.17) yang menyatakan bahwa mahasiswa melakukan pembelajaran secara aktif jika semua terlibat aktif ketika pembelajaran tengah berlangsung. Dengan demikian, teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* sangat sesuai dengan keterampilan berbicara, sebab menuntut mahasiswa untuk proaktif ketika pembelajaran sedang berlangsung, sehingga dapat terus melatih dan memacu keluwesan mereka dalam hal bertindak tutur. Semakin banyak mereka berlatih untuk bertindak tutur, maka akan semakin bertambah pula kosakata baru yang didapatkan.

Berkaitan dengan kearifan budaya lokal, teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* ini juga menyuguhkan hal-hal mengenai Indonesia dan kearifan lokalnya. Mahasiswa BIPA yang belajar di IAIN Surakarta adalah mahasiswa asing yang berasal dari Negara Thailand. Secara umum, mahasiswa belum mengetahui hal-hal detail mengenai Indonesia, termasuk budaya-budayanya. Oleh sebab itu, dalam pengembangan teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* ini, materi yang dipelajari oleh mahasiswa adalah materi-materi yang dekat dengan budaya-budaya Indonesia, dengan tujuan agar orang asing yang belajar bahasa Indonesia di Negara ini tidak sekadar mengetahui bahasa Indonesia, tetapi juga mengenal lebih dalam mengenai kebudayaan yang terdapat di Negara ini. Dalam teknik pembelajaran ini, mahasiswa dikenalkan dengan makanan Indonesia, tempat-tempat wisata Indonesia, serta secara tidak langsung dikenalkan dengan budaya Indonesia melalui permainan-permainan tersebut.

## SIMPULAN

Proses pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan R2D2 oleh Willis and Wright digabungkan dengan model pengembangan Dick and Carey dengan beberapa adaptasi. Tahap pelaksanaan penelitian pengembangan ini ada 3 (tiga tahap), yaitu fokus penetapan,

fokus desain dan pengembangan, fokus diseminasi.

Fokus penetapan meliputi kegiatan observasi dan identifikasi awal, dengan cara menganalisis kurikulum, mereviu pustaka, melaksanakan wawancara kepada praktisi BIPA di IAIN Surakarta, dan menyebarkan angket kepada pemelajar BIPA untuk mengetahui persoalan-persoalan yang mereka hadapi dalam pembelajaran BIPA. Dari hasil identifikasi awal, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran, khususnya berbicara, belum dilaksanakan secara maksimal, kemampuan berinteraksi pengajar dan pemelajar BIPA masih tergolong rendah, serta masih kurangnya motivasi dan minat belajar pemelajar BIPA. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan teknik pembelajaran berbicara yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemelajar dalam menguasai bahasa Indonesia berupa *Interactive-Communicative Games*.

Fokus desain dan pengembangan dilakukan dengan cara menyusun draf produk pengembangan. Kemudian, draf produk pengembangan tersebut dilanjutkan dengan penyusunan produk pengembangan teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games*, buku pedoman pelaksanaan, dilengkapi dengan silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Selanjutnya, teknik pembelajaran *Interactive-Communicative Games* divalidasi oleh ahli dan praktisi BIPA. Data penilaian hasil uji coba ahli dan pengajar BIPA dari aspek isi mendapatkan nilai rata-rata 77,5%. Sementara itu, format permainan mendapatkan nilai rata-rata 82,5% dan aspek bahasa mendapatkan nilai rata-rata 77,5 yang secara keseluruhan menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan ke lapangan.

Data penilaian hasil uji coba lapangan kepada pemelajar BIPA IAIN Surakarta menunjukkan bahwa aspek isi mendapatkan nilai rata-rata 88%. Sementara itu, format permainan mendapatkan nilai rata-rata 100% dan aspek bahasa

mendapatkan nilai rata-rata 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata ini memiliki kualifikasi sangat baik dan dapat dilanjutkan untuk didiseminasikan atau dipraktikkan dalam kelas yang sebenarnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asteria, P.V. (2017). Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia di Kelas BIPA. *Jurnal Paramasstra*, 4 (1), 146-159.
- Kemdikbud. (2012). *Profil BIPA Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, (Online), ([http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/info\\_bipa](http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/info_bipa)), diakses tanggal 2 Oktober 2018.
- Mardiyatmo, E.U. (2010). *Kumpulan Permainan Seru Tutorial untuk Fasilitator & Instruktur*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Marsh, C. (2005). *Teaching Studies of Society and Environment*. Frenchs Forest: Pearson Education Australia.
- Muliastuti, L. (2017). *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Prasetyo, A.E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa bagi Penutur Asing Tingkat Pemula. *Jurnal Lingua*, 11(1).
- Prasetyo, E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Software Adobe Flash untuk Pembelajar BIPA Level Intermediate di Lembaga Wisma Bahasa Yogyakarta*. Skripsi, Sanata Dharma University.
- Ramadhani, et al. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Pemula. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 326-337.
- Sari, R.D.P., et al. (2017). Ekskursi Sebagai Strategi Belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *The 1st Education and Language International Conference (ELIC) Proceedings, Center for International*

- Language Development of Unissula*, 714-721.
- Suyitno, I. (2005). *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing: Teori, Strategi, dan Aplikasi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Grafika Indah.
- Suyono, & Haryanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warsono, & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yasa, I.M.A, et al. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Praktik Langsung untuk Siswa BIPA Beginner Class di Yayasan Cinta Bahasa Indonesian Language School. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha*, 7(2).