

PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) LEVEL A-1 DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KARTU KATA DAN KARTU GAMBAR

Hirza Rahmayati¹

1. Widyaiswara, Balai Diklat Keagamaan Medan

Balai Diklat Keagamaan Medan
Jl. TB. Simatupang No. 122 Medan
Telp. (061)8456256
E-mail: rahmayatihirza@gmail.com
Naskah diterima: 30 Oktober 2022
Naskah Direvisi: 17 Nopember 2022
Naskah disetujui: 17 Nopember 2022
Website Jurnal:
<http://apicbdkmedan.kemenag.go.id>

ABSTRAK

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing atau BIPA merupakan salah satu cabang pengajaran linguistik dasar Bahasa Indonesia yang berfokus pada orang asing sebagai pembelajarnya. Para pembelajar ini menyegajakan diri untuk belajar bahasa Indonesia secara formal demi kebutuhan pendidikan atau pekerjaan. Pada penelitian ini, para pembelajar terdiri dari delapan orang mahasiswa perempuan dan lelaki, Universitas Pendidikan Indonesia yang berasal dari Korea Selatan. Mereka merupakan pembelajar BIPA level A-1 atau pemula dengan tujuan pendidikan dan pekerjaan. Adapun yang menjadi fokus materi dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Indonesia BIPA level A-1 dengan menggunakan permainan kartu kata dan kartu gambar. Kosakata merupakan hal fundamental dalam mempelajari bahasa baru. Semakin tinggi pembendaharaan kosakata seseorang maka akan semakin komunikatif keterampilan berbahasa seseorang tersebut. Agar pembelajaran ini maksimal, digunakan teknik permainan kartu kata dan kartu gambar yang diciptakan sendiri oleh pengajar sekaligus peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajar sangat antusias dan berminat dalam pembelajaran kosakata dengan teknik permainan kartu kata dan kartu gambar. Berdasarkan hasil data yang diperoleh ditemukan ada peningkatan skor tes antara pretest dan posttest yang cukup signifikan. Tes yang disajikan adalah tes pilihan berganda sebanyak 10 soal dengan alternatif jawaban sebanyak 5. Kemudian, mean data angket menunjukkan kategori kuat dengan skor 78.7. Angket yang disebar kepada para pembelajar menggunakan Skala Likert dengan pertanyaan sebanyak 10 item dan kategori alternatif jawaban sebanyak 5 jawaban. Peningkatan skor posttest yang signifikan ini relevan dengan wawancara yang telah dilakukan. Para pembelajar berharap agar teknik pembelajaran seperti ini terus ditingkatkan oleh pengajar BIPA.

Kata kunci: BIPA, kosakata, kartu kata, dan kartu gambar

ABSTRACT

Indonesian for Foreign Speakers or BIPA is a branch of basic Indonesian linguistic teaching that focuses on foreigners as learners. These learners prepare themselves to learn Indonesian formally for educational or work needs. In this study, the students consisted of eight female and male students, Universitas Pendidikan Indonesia who came from South Korea. They are BIPA level A-1 learners or beginners with educational and work purposes. The focus of the material in this research is learning Indonesian vocabulary BIPA level A-1 by

using word card games and picture cards. Vocabulary is fundamental in learning a new language. The higher one's vocabulary, the more communicative one's language skills will be. to maximize this learning process, word card game techniques and picture cards were used which were created by the teacher as well as the researcher. Data collection techniques used are tests, questionnaires, and interviews. The results of this study indicate that students are very enthusiastic and interested in learning vocabulary using word cards and picture card game techniques. Based on the results of the data obtained, it was found that there was a significant increase in test scores between the pretest and posttest. The test presented is a multiple-choice test with 10 questions with 5 alternative answers. Then, the mean of the questionnaire data shows a strong category with a score of 78.7. Questionnaires were distributed to students using a Likert Scale with 10 questions and 5 alternative categories of answers. This significant increase in posttest scores is relevant to the interviews that have been conducted. The students hope that this kind of learning technique will continue to be improved by BIPA teachers.

Keywords: BIPA, vocabulary, word cards, and picture cards

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri, eksistensi bahasa Indonesia sangat masif di mancanegara. Hal ini diperkuat pendapat Purwo (dalam Purwadi, 2019) menyatakan bahasa Indonesia menduduki peringkat ketiga besar setelah bahasa Spanyol dalam program *posting Wordpress* dan ditetapkan sebagai bahasa resmi ke-2 di Negara Vietnam.

Fakta tersebut diperkuat Kemenlu Republik Indonesia (Diplomasi, No. 106 tahun X) yang menyatakan bahwa setidaknya ada 52 negara asing yang membuka Program Bahasa Indonesia (*Indonesian Language Studies*). Pengajaran bahasa Indonesia dilakukan di berbagai lembaga di Negara AS, Maroko, Mesir, Korea, Suriname, Australia, Vietnam, Ukraina, Kanada, dan Jepang. Sebanyak 75 dari 800 Perguruan Tinggi di Jepang mengajarkan bahasa Indonesia. Selain hal tersebut, bahasa Indonesia memiliki penutur asli terbesar kelima di dunia. Adapun penutur Bahasa Indonesia yang

tersebar di luar negeri sebanyak 4.463.950 orang dan menjadikan bahasa Indonesia terpopuler ke-4 di Negara Australia.

Pemaparan-pemaparan di atas sangat berpengaruh terhadap eksistensi bahasa Indonesia yang berbanding lurus dengan peminat dan pembelajar asing yang ingin belajar bahasa Indonesia.

Sebagai jawaban kebutuhan tersebut BIPA hadir di kalangan masyarakat baik secara formal maupun informal. Program pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan atau menyimak bagi pembelajar asing.

Dalam pembelajaran BIPA memerlukan kurikulum, bahan ajar (buku ajar dan kamus dwibahasa), metode pembelajaran yang tepat, dan media belajar audiovisual yang dirancang secara khusus. Adapun Visi program BIPA adalah, "Terlaksananya pembelajaran BIPA yang

mampu meningkatkan citra Indonesia yang positif di dunia internasional dalam rangka menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa perhubungan luas pada tingkat antarbangsa.” Adapun misi program pembelajaran BIPA adalah (1) memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia di kancah dunia internasional dalam rangka meningkatkan citra dan pengenalan kompherensif Indonesia di luar negeri, (2) meningkatkan kerja sama yang lebih erat dan memperluas jaringan kerja dengan lembaga-lembaga penyelenggara pembelajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, (3) memberikan dukungan dan fasilitas terhadap lembaga-lembaga penyelenggara pembelajaran BIPA, baik di dalam maupun luar negeri, (4) meningkatkan mutu pembelajaran BIPA, baik di dalam maupun luar negeri, (5) meningkatkan mutu sumber daya penyelenggara pembelajaran BIPA di dalam maupun luar negeri.

Dalam mempelajari bahasa, pemahaman kosakata menjadi fondasi awal yang sangat penting bagi keberlanjutan pembelajaran bahasa yang sedang dipelajari. Menurut Nation, 2007 menyatakan bahwa “kosakata memegang peranan penting dalam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.” Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka semakin besar pula kemungkinan seseorang tersebut terampil dalam berbahasa. Hal ini disebabkan karena bahasa terdiri dari beberapa unsur yang disusun secara beraturan agar membentuk suatu pola untuk dapat menjadi lebih bermakna. Banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang sangat

berpengaruh terhadap kelancaran komunikasi orang tersebut. Melalui pembendaharaan kosakata yang tinggi, seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar di lingkungan sekitarnya.

Menurut Rachmawati, 2021:2 menyatakan bahwa beberapa alasan fundamental mengapa peningkatan kosakata penting dimasukkan di dalam pembelajaran bahasa? Pertama, perkembangan dan peningkatan kosakata setiap orang terjadi secara kontiniu, yaitu berlangsung secara terus-menerus. Kedua, pengetahuan seseorang tentang semantik atau makna sebuah kata berkaitan erat dengan kosakata yang sering digunakannya sehari-hari. Ketiga, kosakata berkorelasi erat dengan kata-kata yang lainnya. Keempat, pengetahuan tentang kosakata juga berkorelasi erat dengan pengajaran struktur kalimat atau tata bahasa linguistik.

Mengingat sangat fundamentalnya pembelajaran kosakata terhadap akuisisi bahasa seseorang, maka sebagai guru/pengajar/pendidik/tutor bahasa harus mempunyai teknik, taktik, serta media dalam penyampaian kosakata tersebut agar peserta didik dapat belajar dengan atmosfer yang menyenangkan dan antusias yang tinggi. Bahkan akan lebih bermakna bila peserta didik merasa sedang bermain permainan/teka-teki/kuis padahal yang sesungguhnya terjadi mereka sedang mendalami pembendaharaan kosakata bahasa asing bagi mereka, yaitu bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilaksanakan jika pengajar menggunakan *games* atau

permainan yang didukung pula dengan media yang mumpuni.

Dalam pembelajaran ini, menggunakan teknik permainan kartu kata dan kartu gambar dalam pembelajaran

kosakata bahasa Indonesia bagi peserta didik BIPA level A-1. Berikut ini adalah level/tingkatan peserta didik BIPA.

Tabel 1. Tingkatan/Level Kelas BIPA

No.	Nama Level	Level	Kriteria
1.	BIPA 1	A1-A2	Pemula
2.	BIPA 2	B1-B2	Madya
3.	BIPA 3	C1-C2	Mahir

Permendikbud No 27 Tahun 2017

BIPA 1 dengan level A-1 dan A-2 memiliki parameter capaian pembelajaran aspek pengetahuan, antara lain menguasai penggunaan tata bahasa dan kosakata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan, sedangkan dalam aspek bidang kerja, yaitu (1) mampu memahami dan menggunakan ungkapan konteks pengenalan diri sederhana untuk berkomunikasi dengan mitra tutur yang kooperatif, dan (2) mampu mengungkapkan perasaan dengan sederhana, mendeskripsikan lingkungan sekitar, dan mengomunikasikan kebutuhan sehari-hari dan rutin.

BIPA 2 dengan level B-1 dan B-2 memiliki parameter capaian pembelajaran aspek pengetahuan, antara lain menguasai penggunaan tata bahasa dan kosakata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan, sedangkan dalam aspek bidang kerja, yaitu (1) mampu mengungkapkan pengalaman, harapan, tujuan, dan rencana singkat dan koheren disertai alasan dalam konteks kehidupan dan tugas kerja sehari-hari, dan (2) mampu melaporkan hasil pengamatan peristiwa dan mengungkapkan gagasan dalam topik bidangnya secara abstrak dan kongkret.

BIPA 3 dengan level C-1 dan C-2 memiliki parameter capaian pembelajaran aspek pengetahuan, antara lain menguasai penggunaan tata bahasa dan kosakata dalam berbagai jenis teks yang diajarkan, sedangkan dalam aspek bidang kerja, yaitu (1) mampu memahami teks yang panjang dan rumit serta mampu mengungkapkan gagasan dengan sudut pandang dalam topik yang beragam secara spontan, (2) mampu memahami teks panjang, rumit, dan mengandung makna tersirat serta mampu mengungkapkan gagasan dalam bahasa yang jelas, terstruktur, sistematis, dan terperinci secara spontan dan lancar, dan (3) mampu memahami informasi hampir semua bidang dengan mudah dan mengungkapkan gagasan secara spontan, lancar, tepat, dengan membedakan nuansa makna dan merekonstruksi argumen dan data dalam presentasi yang koheren.

Penelitian ini menginvestigasi keefektifan pembelajar BIPA Level A-1 dalam memahami kosakata bahasa Indonesia melalui permainan kartu kata dan kartu gambar. Hal ini disebabkan pembelajar merasa dan mengalami kesulitan untuk mengingat atau menghapal

kosakata yang telah dipelajari dan dibahas sebelumnya dan pembelajar merasa kesulitan dalam merefleksikan kata-kata tersebut dalam sebuah kalimat. Kata-kata dan diksi yang digunakan sering tidak relevan dengan konteks kalimat yang dimaksud. Selain itu, pembelajar cenderung menggunakan kata-kata yang monoton dengan kalimat yang sangat sederhana.

Kosakata yang digunakan dalam pembahasan penelitian ini yaitu kosakata yang pembelajar telah pelajari dalam satu waktu atau satu level dan hal ini menjadi salah satu dasar pembuatan permainan kartu kata dan kartu gambar. Daftar kosakata ini penting karena selain memiliki frekuensi yang sering dimunculkan pada bahan ajar (buku), kosakata itu juga sering muncul dalam tes akhir level atau program. Hal tersebut “memaksa” pembelajar untuk memahami dan menguasai semantis kosakata dan mampu dalam penggunaannya pada kalimat-kalimat sederhana.

Tujuan penelitian adalah untuk melihat manfaat dari permainan kartu kata dan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pembelajar untuk mengingat dan menambah pembendaharaan kosakata bahasa Indonesia khususnya, pada pembelajar tingkat tinggi atau pembelajar dewasa. Selain itu, penelitian ini juga untuk mengetahui persepsi pembelajar pada permainan kartu kata dan kartu gambar sebab salah satu indikator untuk menilai keberhasilan pembelajaran yaitu persepsi

pembelajar yang diperoleh dari hal yang langsung mereka lakukan dan alami. Respon positif dari pembelajar dapat menjadi suatu indikator bahwa pembelajaran tersebut memiliki manfaat bila diimplemnetasikan pada kelas BIPA yang lain dengan level yang berbeda, khususnya dalam meningkatkan pembendaharaan dan pemahaman kosakata bahasa Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Arikunto, 2006:309 menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala menurut apa adanya pada saat penelitian tersebut dilakukan. Adapun Tujuan penelitian kualitatif untuk memahami prespektif individu, menggali dan menginterpretasikan proses, serta mengungkapkan informasi mengenai topik atau konteks penelitian yang cenderung terbatas (Putra, 2013).

Instrumen yang dipilih dalam penelitian ini antara lain angket, wawancara, dan tes pilihan berganda. Dalam penelitian ini, peneliti juga sebagai pengajar.

Adapun angket yang digunakan adalah angket dengan Skala Likert yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan empat alternatif jawaban sesuai tabel berikut.

Tabel 2. Skor Jawaban Angket

No.	Jawaban	Kode Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	SS	5
2.	Setuju	S	4
3.	Kurang Setuju	KS	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1

(Sugiyono, 2019:88)

Wawancara dilakukan dengan pertanyaan terbuka dan relevan dengan konteks proses belajar mengajar yang berlangsung. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajar dan persepsi pembelajar tentang metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Tes dilakukan prapembelajaran dan pascapembelajaran untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan permainan kartu kata dan kartu gambar pada pembelajaran kosakata bagi pembelajar BIPA level A-1.

Pada tahap pengolahan data, skor prates yang diperoleh dibandingkan dengan pascates. Hasil tes kemudian dianalisis agar diketahui jenis kesalahan yang masih menjadi kendala pembelajar dalam proses memahami dan menambah pembendaharaan kosakata.

Subjek penelitian ini adalah delapan orang pembelajar yang merupakan mahasiswa asing BIPA level A-1, pemula satu, di Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Kedelapan pembelajar tersebut berasal dari Korea Selatan dengan rincian data berikut.

Tabel 3. Daftar Nama Pembelajar BIPA Level A-1

No.	Nama	Nama Indonesia	Usia	Jenis Kelamin
1.	Go Hyun Ahn	Jessica	18	Perempuan
2.	Lee Mi Yeon	Mila	18	Perempuan
3.	Cha Min Yoo	Edward	19	Laki-laki
4.	Park Hyung Joon	Bagus	18	Laki-laki
5.	Lee Young Raa	Reyna	19	Perempuan
6.	Seo Joong Woo	Revi	17	Laki-laki
7.	Kim Hee San	Cantika	18	Perempuan
8.	Ha Ji Naan	Miranda	18	Perempuan

Penelitian ini dilakukan pada semester 1, bulan Agustus 2017 di Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra (FPBS), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, Peneliti bertindak sebagai pengajar yang langsung berhadapan dengan para pembelajar pemula 1.

Adapun sintaks pembelajaran kosakata bahasa Indonesia bagi pembelajar asing level A-1 dengan kartu kata dan kartu gambar adalah sebagai berikut.

1. Apersepsi

Pengajar memberikan stimulus dengan menayangkan beberapa gambar dan pembelajar menyebutkan secara lisan

gambar tersebut. Pembelajaran mengerjakan *pratest*.

2. Eksplorasi

- a. Pengajar dan pembelajar berdiskusi mengenai gambar-gambar yang ditayangkan sebelumnya dengan membuat klasifikasi kelas kata.
- b. Pengajar menggali pembendaharaan kata para pembelajar dan menstimulusnya.
- c. Selanjutnya, pengajar menyiapkan kartu kata dan kartu bergambar yang sudah diacak.
- d. Pembelajar menyesuaikan kartu kata dengan kartu bergambar secara individu di depan kelas, pembelajar lain mengoreksi, menilai, dan memberikan pendapat.
- e. Kemudian, pengajar dan pembelajar melakukan diskusi dan tanya jawab.
- f. Pengajar membentuk 4 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang. Kemudian mereka melakukan permainan mencocokkan kartu kata dengan kartu gambar serta menentukan kelas kata dari kosakata tersebut dengan limit waktu tertentu. Kelompok yang menang diberi *reward*. Kartu kata dan kartu gambar yang telah digunakan adalah kartu

kata dan kartu gambar yang baru (dengan kosakata yang berbeda).

- g. Selanjutnya, masing-masing individu membuat kalimat sederhana dari setiap kata yang sudah tertempel di *styrofoam* di depan kelas.

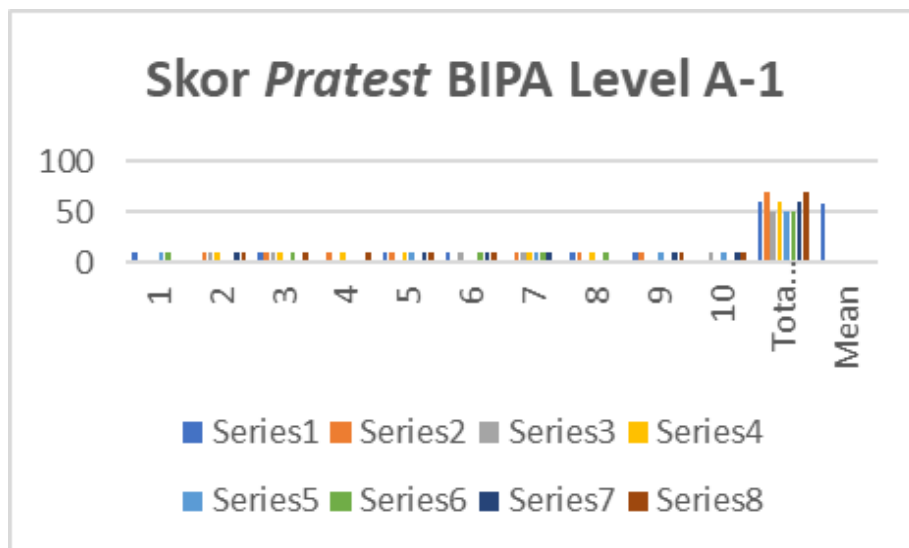
3. Elaborasi

- a. Pengajar serta pembelajar merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung.
- b. Pembelajar mengerjakan *posttest*.
- c. Pengajar mengapresiasi dan menstimulus para pembelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan ini diperoleh berdasarkan analisis data tes, angket, dan wawancara.

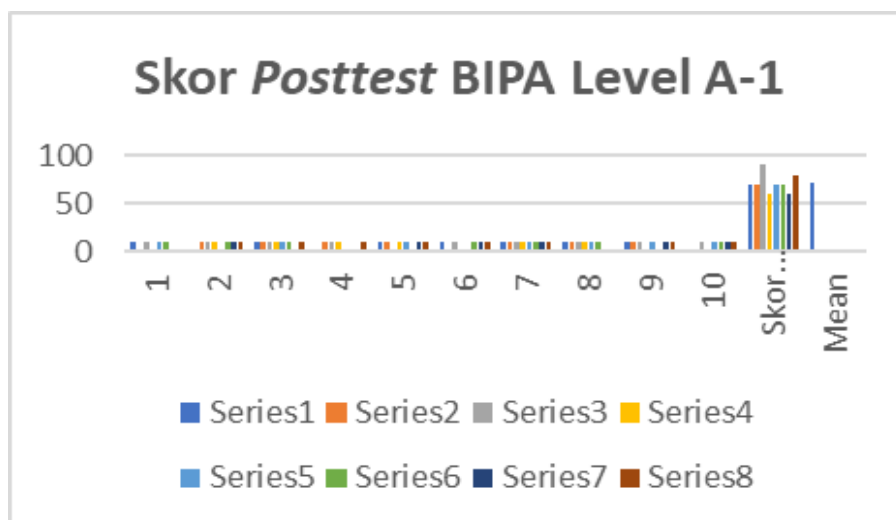
Tes dilakukan di awal (*pratest*) dan di akhir (*posttest*) dengan soal pilihan berganda sebanyak sepuluh butir soal dengan lima alternatif jawaban. Selain soal pilihan berganda, ada juga nilai pendukung dari permainan kartu kata dan kartu gambar. Nilai di permainan kartu kata dan kartu gambar ini ada dua, nilai individu dan kelompok. Berikut akan disajikan perolehan nilai *pratest* dan *posttest* para pembelajar melalui grafik berikut.



Gambar 1. Skor *Pratest* BIPA Level A-1

Berdasarkan data skor yang telah diilustrasikan melalui grafik di atas, dapat diketahui bahwa ada sepuluh soal *pratest* yang dijawab delapan pembelajar dengan *mean* atau rata-rata skor 58,75. Adapun

skor tertinggi adalah 70 sebanyak sebanyak 2 orang, diikuti skor 60 sebanyak 3 orang, dan yang terakhir skor 50 sebanyak 3 orang.



Gambar 2. Skor *Posttest* BIPA Level A-1

Berdasarkan data skor yang telah diilustrasikan melalui grafik di atas, dapat diketahui bahwa ada sepuluh soal *posttest* yang dijawab delapan pembelajar dengan *mean* atau rata-rata skor yang naik menjadi 71,25. Adapun skor tertinggi adalah 90 sebanyak sebanyak 1 orang, diikuti skor 80 sebanyak 1 orang, skor 70 sebanyak 4

orang, dan yang terakhir skor 60 sebanyak 2 orang.

Hal ini relevan dengan hasil wawancara yang secara kompherensif pembelajar rasakan dampak yang signifikan ketika belajar menggunakan metode permainan kartu kata dan kartu gambar dan hal ini dapat menambah pembendaharaan kosakata pembelajar.

Instrumen selanjutnya yang digunakan adalah angket, berikut tabulasi angket yang

telah disebar kepada delapan pembelajar tersebut.

Tabel 4. Skor Angket BIPA Level A-1

ANGKET BIPA LEVEL A-1 MATERI KOSAKATA							
NOMOR	PERTANYAAN	RESPON JAWABAN					Persentase
		SS	S	KS	TS	STS	
		5	4	3	2	1	
1	Bahasa Indonesia adalah bahasa yang sulit dipelajari	1	4	2	1	-	72%
2	Kosakata adalah hal yang penting dalam pembelajaran Bahasa	4	3	1	-	-	87%
3	Saya kesulitan dalam memahami dan menambah kosakata bahasa Indonesia	3	3	1	1	-	80%
4	Pembelajaran kosakata adalah hal yang membosankan dan tidak menarik	2	1	2	1	2	60%
5	Kosakata bahasa Indonesia saya bertambah lebih dari 5 kata tiap harinya	1	3	1	1	2	60%
6	Saya suka adanya permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia	5	3	-	-	-	92%
7	Kosakata tidak hanya dihapal tetapi perlu dipahami	4	3	1			87%
8	Permainan kartu kata dan kartu gambar sangat memudahkan saya dalam memahami kosakata bahasa Indonesia	4	3	1	-	-	87%
9	Saya belum pernah belajar kosakata dengan metode permainan	3	2	1	1	1	72%
10	Saya berharap metode dan media dalam pembelajaran selanjutnya dimaksimalkan terus	4	4	-	-	-	90%
Total Skor Per Jawaban		31	29	10	5	5	Mean: 78.7

Melihat data di atas, dapat diasumsikan bahwa ada 10 pertanyaan dengan 8 responden. Respon Jawaban terdiri dari 5 alternatif jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju) dengan skor 5, S (Setuju) dengan skor 4, KS (Kurang Setuju) dengan skor 3, TS (Tidak Setuju) dengan skor 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) dengan skor 1.

Rumus perhitungan skor angket (Arifin, 2010:137) adalah sebagai berikut,

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

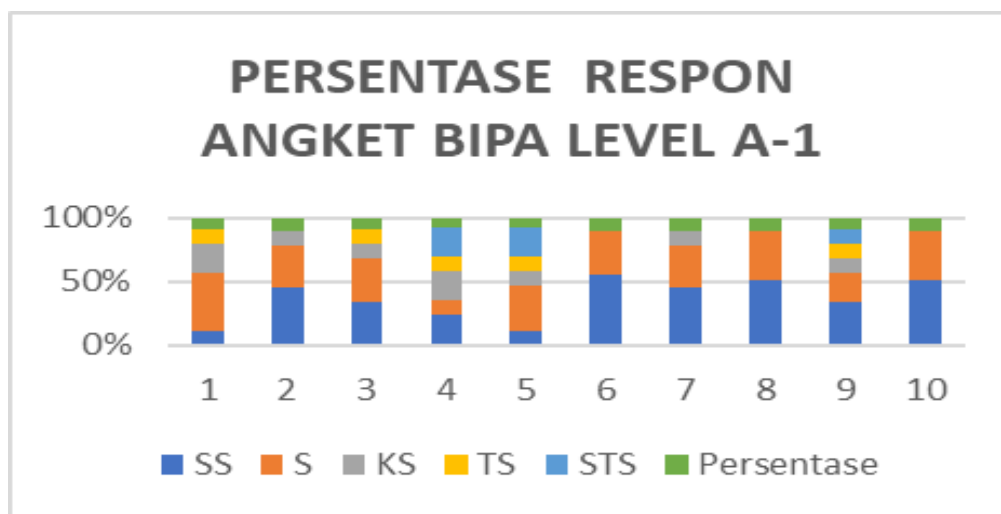
Dari data nilai tersebut akan dijabarkan dengan menggunakan range data sebagaimana Ridwan (2006) menjelaskan bahwa "Kriteria interpretasi skor tingkat pencapaian responden sebagai berikut."

Tabel 5. Skala Pencapaian Responden

No.	Angka	Keterangan
1.	00%-20%	Sangat Lemah
2.	21%-40%	Lemah
3.	41%-60%	Cukup
4.	61%-80%	Kuat
5.	80%-100%	Sangat Kuat

(Ridwan, 2006)

Adapun data di atas dapat untuk memperjelas seberapa jauh diilustrasikan dengan grafik di bawah ini perbandingannya.



Gambar 3. Persentase Respon Angket BIPA Level A-1

Untuk mengefisienkan penjabaran pertanyaan 1 atau indikator 1 akan disingkat dengan P-1, begitu juga seterusnya. Berdasarkan hasil pengolahan data angket di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai mean P-1 adalah 72% yang berada pada kategori kuat, hal ini diperkuat dengan wawancara dengan pembelajar dari sekian banyak bahasa yang pernah mereka pelajari, bahasa Indonesia termasuk bahasa yang sulit untuk dipelajari.

Indikator P-2 berada pada nilai 87% dengan kategori sangat kuat, para pembelajar menyakini bahwa penguasaan kosakata adalah hal yang penting dalam pembelajaran bahasa.

Indikator P-3 berada pada nilai 80% dengan kategori kuat, pembelajar kesulitan dalam memahami dan menambah kosakata bahasa Indonesia. Hal ini juga relevan dengan wawancara yang telah dilakukan.

Indikator P-4 berada pada nilai 60% dengan kategori cukup, pembelajar menyatakan pembelajaran kosakata yang sebelumnya membosankan dan tidak menarik, oleh sebab itu, dilakukanlah modifikasi pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan kartu kata dan kartu gambar agar pembelajar mendapatkan atmosfer baru dalam belajar bahasa asing bagi mereka, bahasa Indonesia. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizin dan Isnaini

(2018) tentang bagaimana penggunaan kartu kosakata untuk peningkatan kemampuan berbicara yang menyatakan bahwa media permainan kosakata mempermudah pemelajar menghafal kosakata dan meminimalisir kesalahan pada penggunaan kosakata dalam struktur kalimat. Hal ini akan berdampak pada peningkatan keterampilan berbahasa pemelajar terutama keterampilan produktif, berbicara dan menulis.

Indikator P-5 berada pada nilai 60% dengan kategori cukup, yang menyatakan bahwa kosa kata pembelajar bertambah lebih dari 5 kata per harinya. Hal ini menggambarkan penambahan kosakata pembelajar cenderung di bawah 5 kata perharinya, oleh sebab itu pembelajaran kosa kata dengan permainan kartu kata dan kartu bergambar ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan kosakata pembelajar lebih signifikan.

Indikator P-6 berada pada nilai 92% dengan kategori sangat kuat yang menyatakan para pembelajar suka dengan adanya permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Indikator P-7 berada pada nilai 87% dengan kategori sangat kuat. Pembelajar setuju bahwa kosakata tidak hanya perlu dihafal, tetapi perlu juga untuk dipahami agar penggunaannya dalam kalimat yang lain relevan.

Indikator P-8 berada pada nilai 87% dengan kategori sangat kuat. Pembelajar setuju bahwa permainan kartu kata dan kartu gambar pada pembelajaran kosakata sangat memudahkan pembelajar dalam memahami kosakata bahasa Indonesia.

Indikator P-9 berada pada nilai 72% dengan kategori kuat. Pembelajar belum pernah belajar kosakata dengan metode

permainan sebelumnya dan tentunya, hal ini merupakan suatu hal yang baru dan menyenangkan bagi para pembelajar.

Indikator P-10 berada pada nilai 90% dengan kategori sangat kuat. Para pembelajar sangat berharap metode dan media dalam pembelajaran selanjutnya dimaksimalkan terus karena sangat berdampak terhadap pemahaman materi mereka. Hal tersebut sesuai dengan penemuan Puspitasari et al. (2018) dalam penelitiannya mengenai manfaat media ajar memiliki dampak yang sangat berpengaruh dan signifikan dalam penggunaan media dan metode pembelajaran terhadap besarnya motivasi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan rata-rata keseluruhan indikator angket pembelajaran kosakata bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) level A-1 dengan menggunakan permainan kartu kata dan kartu gambar adalah 78.7 dengan kategori kuat, dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan menurut rentang kriteria untuk menjelaskan keberhasilan pembelajar dalam memahami kosakata dan menambah pembendaharaan kosakata bahasa Indonesia. Paradigma pembelajar yang awalnya merasa kesulitan memahami dan menambah pembendaharaan kosakata secara kompherensif dapat dipatahkan bahkan sebaliknya, pembelajar merasa sangat terbantu belajar dengan permainan kartu kata dan kartu gambar sehingga pada pertemuan proses belajar mengajar selanjutnya mereka menginginkan agar pembelajaran dengan teknik permainan dan media yang sangat mendukung terus ditingkatkan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, sangat diharapkan para pengajar BIPA untuk konsisten menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknik permainan dan didukung dengan media yang sederhana, relevan, dan mumpuni. Mengingat para pembelajar ini adalah individu yang baru bila dihadapkan pada pembelajaran bahasa asing, yaitu bahasa Indonesia. Kemudian, hendaknya penelitian selanjutnya dapat melakukan pembahasan lebih dalam mengenai cara atau teknik menambah pembendaharaan kosakata bagi pembelajar BIPA, khususnya tingkat pemula, yaitu A-1 dan A-2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2010). Evaluasi pembelajaran prinsip, teknik, prosedur. Bandung: Rosdakarya.
- Faizin, F., & Isnaini, M. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar dengan menggunakan kartu kosakata. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7 (2), 42-47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/27937>.
- Nation, P. (2007). The Four Strands. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 1(1), 2-13. <https://doi.org/10.2167/ILLT039.0>
- Permendikbud. (2017). No. 27 Tahun 2017: tentang BIPA. Indonesia.
- Purwadi, Didi. (2019). Bahasa Indonesia (menjadi) bahasa dunia. Diakses pada 25 September 2022, dari https://www.republika.co.id/berita/p_s932m257/bahasa-indonesia-menjadi-bahasa-dunia.
- Puspita, P., Sari, P., Putri, J., dan Wuryani, W. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoneisa)*, 1 (2), 227-232. <https://doi.org/10.22460/p.vli2p%25p.243>.
- Putra, N. (2013). Metode penelitian kualitatif pendidikan. Bandung: Rajawali Pers.
- Ridwan. (2006). Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula. Bandung: Alfabeta Rosdakarya.
- Sari, C. P. (2021). Peningkatan kemampuan pemahaman kosakata melalui aplikasi kuis kosakata daring bagi pemelajar BIPA level A-1. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3 (2), 125-132.
- Sugiyono, (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi A. (2021). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rachmawati, I. (2021). Analisis penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDI Al-Ikhlas. Diakses pada 26 September 2022, dari https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/59999/1/11150183000034_IIS%20RACHMAWATI%20-%20lis%20Rachmawati.pdf.