

Gamifikasi Dalam Kelas Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Anak

Fendy Yogha Pratama¹, Vera Yuli Erviana², Iis Suwartini³, Mixghan Norman Antono⁴
fendy.pratama@pgsd.uad.ac.id¹, vera.erviana@pgsd.uad.ac.id², iis.suwartini@pbsi.uad.ac.id³,
mixghan.norman@trunojoyo.ac.id⁴
Universitas Ahmad Dahlan^{1,2,3}, Universitas Trunojoyo Madura⁴

Gamification in Indonesian as A Foreign Language Classrooms for Young Learners

ABSTRACT

This case study aims to describe the implementation of gamification in an online BIPA (Bahasa Indonesia for Foreign Speakers) class and to analyze the ability of Danish learners to pronounce Indonesian vocabulary. The study was conducted with six learners aged 9–12 years in an online BIPA class organized by the Embassy of Indonesia in Denmark. Reflective notes and observation guidelines were used as instruments to collect data. Thematic data analysis revealed that gamification using Wordwall was implemented through five types of games: (1) Complete The Word, (2) The Hidden Words, (3) The Pacman Game, (4) Word Puzzles, and (5) Sentence Puzzles. Meanwhile, learners made four types of pronunciation errors: (1) sound addition, (2) sound omission, (3) sound alteration, and (4) code-switching. Based on these findings, further research is needed to determine whether these pronunciation errors also occur when learners write the vocabulary. Comprehensive knowledge of this issue will provide deeper insights into how such errors occur, enabling teachers to develop strategies to prevent recurring mistakes.

Keywords: *Gamification, BIPA For Young Learner*

Article Info

Received date: 28 November 2024

Revised date: 27 Desember 2024

Accepted date: 17 Januari 2025

PENDAHULUAN

Posisi yang strategis dalam bidang ekonomi dan politik membuat bahasa Indonesia menjadi bahasa yang menarik minat masyarakat dunia. Hal ini berimplikasi pada banyaknya jumlah pemelajar dan lembaga penyelenggara program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Adanya kerja sama diplomatik antarnegara, seperti kebijakan *One Belt and One Road* dengan Tiongkok menjadi salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan jumlah pemelajar BIPA (Wiratikusuma et al., 2024). Hubungan bisnis dengan Indonesia juga menjadi faktor yang memotivasi masyarakat Prancis untuk belajar bahasa Indonesia (Winarsih & Nuraini, 2023). Laman BIPA Kemdikbud menuliskan bahwa saat ini terdapat 633 lembaga penyelenggara BIPA di seluruh dunia. Jumlah ini dapat menjadi salah satu indikator bahwa minat masyarakat dunia untuk belajar bahasa Indonesia sangatlah besar.

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan sebuah program yang bertujuan untuk mengajarkan bahasa Indonesia kepada penutur asing agar mereka dapat berkomunikasi selayaknya penutur jati (Suyitno, 2017). Salah satu lembaga yang menyelenggarakan program BIPA adalah Kedutaan Besar Republik Indonesia di Kopenhagen, Denmark. Pembelajaran BIPA di KBRI Kopenhagen dilakukan secara daring sebagai salah satu respon dari adanya pandemi. Pemelajar BIPA di lembaga ini dibagi menjadi dua berdasarkan usia, yaitu pemelajar dewasa dan pemelajar anak.

Penelitian tentang BIPA pada pemelajar dewasa sudah banyak dilakukan. Hasil penelusuran pada laman Garuda menunjukkan bahwa terdapat 671 artikel dengan kata kunci *BIPA*. Dari jumlah tersebut, hanya lima dokumen yang memiliki kata kunci *BIPA anak*. Jumlah ini menunjukkan bahwa penelitian tentang pemelajar BIPA anak relatif terbatas. Perbedaan jumlah yang besar ini menunjukkan adanya gap penelitian bertopik pembelajaran BIPA anak. Maka dari itu, penelitian tentang pembelajaran BIPA anak terutama bagaimana media dan metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran secara daring mendesak untuk dilakukan.

Ramadhani et al. (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran BIPA anak menuntut variasi media dan metode yang beragam terutama jika dilakukan secara daring. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah gamifikasi. Sayangnya, gamifikasi belum menjadi pilihan utama bagi pengajar. Hal ini salah satunya dapat dilihat dari penelitian yang membahas gamifikasi. Penelitian Febriansah et al. (2024) menemukan bahwa hanya terdapat 33 penelitian yang membahas penggunaan gamifikasi untuk pembelajaran anak jenjang AUD dan SD dalam rentang 2018-2022. Maka dari itu, penggunaan dan penelitian gamifikasi dalam pembelajaran perlu terus digiatkan sehingga pemahaman terhadap topik ini lebih komprehensif di masa mendatang. Penelitian ini berusaha untuk melengkapi kesenjangan tersebut.

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana gamifikasi berbantuan Wordwall digunakan dalam pembelajaran BIPA anak usia sekolah dasar; dan (2) bagaimana kemampuan melafalkan kosakata bahasa Indonesia pemelajar BIPA anak dalam kelas yang memanfaatkan gamifikasi. Sementara itu, tujuan penelitian ini adalah (1) mendeksripsikan bagaimana gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran BIPA anak usia sekolah dasar, dan (2) mendeskripsikan kemampuan pemelajar BIPA Anak dalam melafalkan kosakata bahasa Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi adalah pemanfaatan berbagai fitur dan aturan dalam gim untuk diterapkan dalam pembelajaran (Manzano-León et al., 2021). Gamifikasi berbeda dengan pembelajaran berbasis permainan karena gamifikasi hanya mengambil beberapa elemen kunci dalam permainan dan tidak mengubah pembelajaran tersebut menjadi sebuah permainan seutuhnya (Rivera & Garden, 2021). Gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi pemelajar dalam pembelajaran (Cheng, 2022), mengoptimalkan partisipasi dalam kelas secara daring (Puig et al., 2023), dan membantu pemelajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hagedorn et al., 2023).

Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk menerapkan gamifikasi dalam kelas adalah platform Wordwall. Platform ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan kemampuan gamifikasi dan berbagai fitur yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar (Pedrosa, 2024). Penerapan Wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca (Aktaş, 2023) dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Ma'rifah & Mawardi, 2022). Siswa juga merasakan afeksi positif, ketenangan dalam mengerjakan tugas, serta kegigihan yang sangat berperan dalam keberhasilan belajar (Sadan et al., 2024).. Beberapa penelitian juga membahas pemanfaatan platform Wordwall dalam pembelajaran BIPA secara daring. Pemanfaatan Wordwall dianggap sesuai dalam mengajarkan tata bahasa Indonesia karena fiturnya yang bervariasi (Muzdalifah & Nuryanti, 2020; Septriani & Rustandi, 2023). Wordwall juga digunakan bersamaan dengan berbagai media interaktif lain, seperti Canva untuk mengajarkan materi arah dan mata angin (Mulyaningtyas et al., 2024). Wordwall dapat pula digunakan dalam mengajarkan berbagai kosakata baru bahasa Indonesia kepada pemelajar BIPA di tingkat pemula (Sari, 2020).

Bahasa Indonesia dan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa yang mulai menarik perhatian dunia. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah pemelajar bahasa Indonesia. Laman beasiswa Darmasiswa Kemdikbud (2024) mencatat sebanyak 9.110 pemelajar dari 135 negara belajar bahasa Indonesia sebagai bahasa asing melalui program beasiswa tersebut. Kenyataan ini memunculkan sebuah upaya untuk meningkatkan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional agar dapat meningkatkan daya saing bangsa. Upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan mengeluarkan peraturan untuk mewajibkan setiap pihak yang berkepentingan mengembangkan dan melaksanakan pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Pengembangan dan pelaksanaan program pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing ini adalah salah satu upaya untuk meningkatkan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional. Peraturan ini pula yang menjadi landasan bagi pengajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing.

Pengajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing dilakukan melalui program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan sebuah proses membelajarkan orang asing agar dapat berbahasa Indonesia sesuai dengan konteks budaya masyarakat tutur Indonesia (Suyitno, 2018). Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing telah lama dilakukan di Indonesia. Pengajaran BIPA di Indonesia mulai dilakukan secara formal pada tahun 1972 (Suyitno, 2017). Meskipun

demikian, kurikulum BIPA berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) mulai ada pada tahun 2016. Jika melihat usia kurikulum ini, maka BIPA di Indonesia masih dapat dikatakan baru. Program BIPA memiliki banyak jenis. Jika dibagi berdasarkan tujuannya, program BIPA dapat dibagi menjadi program bertujuan umum (akademik) dan bertujuan spesifik (penelitian, bekerja). Jika dibagi berdasarkan penyelenggaranya, program BIPA dapat diselenggarakan oleh lembaga negeri (perguruan tinggi/kementerian) atau swasta. Selain itu, program BIPA juga dapat dibagi berdasarkan umur pembelajarannya, yaitu pembelajar dewasa dan pembelajar anak.

Program BIPA yang memiliki peserta berusia anak sering disebut sebagai program BIPA Anak. Program ini dapat dilakukan secara luring di Satuan Pendidikan Khusus (SPK), Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI), maupun di lembaga informal lainnya. Pembelajaran BIPA Anak memiliki perbedaan karakteristik dengan pembelajaran BIPA untuk pembelajar dewasa. Materi yang diajarkan dalam program BIPA Anak umumnya berfokus pada keterampilan bahasa sehari-hari. Hal ini bertujuan agar pembelajar anak dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Maka dari itu, peran orang tua merupakan faktor penting dalam kesuksesan pembelajaran BIPA Anak (Ramadhani et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Studi kasus digunakan untuk mengungkap bagaimana gamifikasi dalam pembelajaran BIPA anak dilaksanakan di kelas secara daring. Penelitian dilakukan pada pembelajaran BIPA untuk pembelajar anak yang diselenggarakan secara daring oleh Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Kopenhagen, Denmark. Gamifikasi dilakukan selama lima pertemuan dengan memanfaatkan platform Wordwall. Pertemuan dilakukan sebanyak dua kali dalam seminggu. Setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit. Kelas terdiri dari delapan pembelajar berusia 5-15 tahun (3 laki-laki dan 4 perempuan). *Criterion-based selection* dilakukan untuk menyeleksi sumber data berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (Merriam & Tisdell, 2016). Kriteria yang digunakan untuk menentukan data pembelajar yang akan diikuti dalam penelitian yaitu berusia 5-12 tahun dan memiliki kemampuan berbahasa yang relatif sama. Satu orang pembelajar laki-laki berusia di atas 13 tahun. Satu orang pembelajar lainnya mengundurkan diri di pertengahan program. Data dari kedua pembelajar ini dikeluarkan sehingga jumlah total narasumber adalah enam orang pembelajar. Narasumber dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Data Narasumber

Nama	Usia	Kewarganegaraan	Domisili	Level
KA	12 tahun	Indonesia	Odense	Pemula
CA	9 tahun	Indonesia	Odense	Pemula
EC	11 tahun	Denmark	Svendborg	Pemula
SC	10 tahun	Denmark	Svendborg	Pemula
KP	12 tahun	Denmark	Slagelse	Pemula
HP	12 tahun	Denmark	Slagelse	Pemula

Catatan reflektif (Bashan & Holsblat, 2017) dan pedoman observasi digunakan untuk mengetahui penerapan gamifikasi serta variasi kesalahan pelafalan pembelajar di dalam kelas yang dilakukan secara daring. Analisis tematik (Liu, 2024) digunakan untuk memetakan data kualitatif dari hasil observasi dan catatan reflektif. Analisis tematik dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu (1) familierisasi data; (2) pemberian kode pada data; (3) pemberian tema berdasarkan kode-kode; dan (4) pendefinisian dan penyaringan tema.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Gamifikasi dalam Kelas BIPA Anak

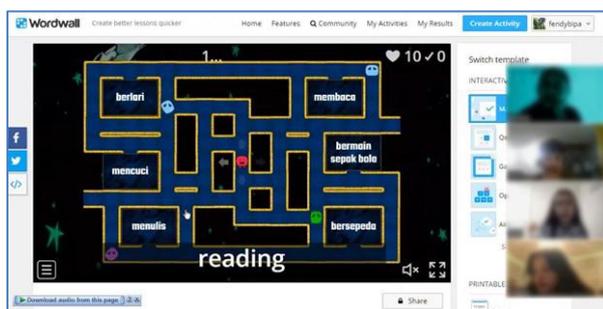
Gamifikasi dilakukan dengan bantuan platform Wordwall. Kosakata aktivitas diajarkan selama lima pertemuan kepada enam pembelajar Denmark tingkat pemula. Beberapa kosakata yang diajarkan antara lain, *makan, tidur, bermain, membaca, menulis, belajar*, dan berbagai kosakata lain yang sering dilakukan pembelajar sehari-hari.

Pada pertemuan pertama, guru menampilkan 30 kosakata aktivitas dalam bahasa Indonesia beserta gambar aktivitas tersebut. Setelah itu, guru menunjuk pemelajar secara acak untuk melafalkan enam hingga tujuh kosakata sembari mengoreksi pelafalan mereka. Setelah seluruh pemelajar mendapat giliran untuk membaca, guru menunjukkan kosakata rumpang dan gambar terkait kosakata tersebut. Pemelajar diinstruksikan untuk melengkapi kosakata tersebut dengan huruf yang hilang. Kegiatan ini mirip dengan permainan *Complete the Word*. *The Hidden Words* merupakan aktivitas pada pertemuan kedua. Guru menampilkan sekumpulan huruf secara acak. Dalam kumpulan huruf tersebut, terdapat beberapa kosakata aktivitas. Pemelajar satu per satu diinstruksikan untuk menemukan kosakata tersebut. Guru mengoreksi pelafalan pemelajar ketika mereka salah dalam melafalkan kosakata yang ditemukan.



Gambar 1. *The Hidden Words*

Pada pertemuan ketiga, pemelajar melakukan aktivitas yang terinspirasi dari gim arkade legendaris *Pacman*. Pemelajar mengarahkan karakter gim untuk masuk ke dalam kotak yang berisi kosakata bahasa Indonesia. Kosakata ini merupakan terjemahan dari kosakata bahasa Inggris yang menjadi pertanyaan.



Gambar 2. *The Pacman*

Pertemuan keempat diawali dengan apersepsi. Guru mengarahkan pemelajar untuk mengingat kembali materi beberapa minggu lalu. Terdapat jeda 15 hari antara pertemuan keempat dan kelima karena libur musim dingin sehingga apersepsi diperlukan untuk mengingat kembali berbagai kosakata aktivitas yang telah dipelajari sebelumnya. Aktivitas pada pertemuan keempat adalah gim *Word Puzzles*. Pemelajar diinstruksikan untuk mengurutkan huruf hingga membentuk kosakata dan mengurutkan kosakata tersebut menjadi kalimat yang benar. Setiap pemelajar mendapat empat kalimat untuk dikerjakan. Pemelajar ditunjuk secara acak oleh guru. Setiap pemelajar membutuhkan 8 hingga 10 menit untuk menyelesaikan pertanyaan dengan benar. Empat pemelajar salah dalam mengurutkan huruf agar menjadi kosakata yang benar. Sementara itu, seluruh pemelajar benar dalam mengurutkan kosakata menjadi kalimat. Pemelajar juga salah dalam melafalkan beberapa kata, seperti *berbelanja* dan *bersekolah*.

Pada pertemuan terakhir, guru mengadopsi permainan *Sentence Puzzles*. Pemelajar diinstruksikan untuk mengurutkan 8 hingga 12 buah kosakata hingga menjadi kalimat yang benar sesuai tata bahasa Indonesia. Setiap pemelajar mendapat empat kalimat untuk disusun menjadi kalimat yang benar. Kesalahan yang banyak terjadi dalam aktivitas ini adalah kekeliruan dalam mengurutkan kalimat. Bahasa Inggris merupakan bahasa pertama pemelajar. Perbedaan konstruksi kalimat bahasa Inggris dan

bahasa Indonesia sangat besar terutama mengenai konsep D-M (diterangkan-menerangkan) dan M-D (menerangkan-diterangkan). Perbedaan ini akhirnya membuat pemelajar salah dalam meletakkan kata sifat dan kata benda untuk membentuk sebuah frasa. Meskipun demikian, dengan beberapa koreksi dari guru, pemelajar dapat mengerti perbedaan tersebut dan mampu menjawab semua pertanyaan dengan baik.

Kemampuan Pemelajar dalam Melafalkan Kosakata

Tes dilakukan secara lisan di akhir pertemuan kelima. Pemelajar akan dipanggil ke ruang Zoom berbeda secara bergiliran untuk melaksanakan tes lisan. Dalam tes lisan, pemelajar menceritakan kegiatan mereka dalam seminggu terakhir. Guru akan mengajukan pertanyaan mengenai kegiatan tersebut di sela-sela mereka bercerita untuk menilai kemampuan pemelajar dalam menjawab pertanyaan secara spontan. Guru menulis kesalahan berujar yang muncul sembari berinteraksi dengan pemelajar. Kesalahan ujaran yang muncul dibagi menjadi empat jenis, yaitu penambahan bunyi, penghilangan bunyi, perubahan bunyi, dan alih kode. Berbagai kesalahan tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 1. Jenis Kesalahan Ujaran

Nama	Jenis Kesalahan			
	Penambahan bunyi	Penghilangan bunyi	Perubahan bunyi	Alih kode
KA	<i>bang-gun</i> [baŋ'gUn]	-	-	-
CA	<i>mendeng-garkan</i> [mɛndə'ŋgarkan]	-	-	<i>game</i> ['geɪm] <i>computer</i> [kəm'pjutər]
EC	<i>mengirim</i> [mɛŋ'girim]	<i>sekerang</i> [sə'kɛraŋ]	-	<i>ambulance</i> ['æmbjələns]
SC	-	-	-	<i>police</i> [pə'lis] <i>bicycle</i> ['baɪsɪkəl]
KP	-	<i>sekrang</i> [sək'raŋ]	<i>berbikara</i> [bərbikara]	<i>swimming</i> ['swɪmɪŋ]
HP	<i>meng-gangkat</i> [mɛŋ'gaŋkat]	<i>sekola</i> [sə'kola]	-	-

Pembahasan

Gamifikasi yang dilakukan dalam kelas BIPA anak memiliki lima jenis, yaitu *Complete The Words*, *The Hidden Words*, *Pacman*, *Word Puzzles*, dan *Sentece Puzzles*. Berbagai aktivitas ini mampu meningkatkan antusiasme pemelajar. Berdasarkan catatan refleksi, guru berpikir bahwa beberapa kegiatan, seperti *Complete the Words* dan *Pacman* tidak memberikan latihan yang cukup. Hasil catatan refleksi menunjukkan bahwa terdapat beberapa kosakata yang terlalu mudah, seperti *makan*, *minum*, *tidur*, dan *belajar*. Semua kosakata dapat dijawab tanpa berpikir terlalu lama. Hal ini terjadi karena semua kosakata di atas sering digunakan pemelajar sehari-hari di lingkungan keluarga. Intensitas penggunaan yang tinggi membuat pemelajar familier dengan berbagai kosakata tersebut yang sekaligus berdampak pada performansi pemelajar (Shi & Sánchez, 2011). Pada aktivitas *Pacman*, aksi yang dilakukan pemelajar tidak memiliki kesalahan dan benar dalam satu kali percobaan. Beberapa pemelajar baru pertama kali memainkan gim ini sehingga mereka termotivasi untuk mendapat skor tertinggi dan tidak tertarik untuk segera menyelesaikan permainan dengan mengarahkan karakter ke jawaban yang benar sehingga berdampak pada durasi pembelajaran yang terlalu panjang. Kelas daring dapat menimbulkan kebosanan bagi pemelajar (Chen et al., 2024). Kebosanan ini dapat terjadi salah satunya karena durasi yang panjang dan strategi pembelajaran yang monoton (Shimray & Wangdi, 2023). Catatan reflektif mengonfirmasi bahwa guru juga merasakan hal yang sama. Guru merasa durasi satu pemelajar untuk bermain terlalu lama sehingga pemelajar lainnya harus menunggu untuk mendapat giliran. Di sisi lain, guru tidak bisa mempercepat durasi karena tujuan akhir permainan belum tercapai. Guru berkesimpulan untuk meningkatkan kesulitan materi pembelajaran di pertemuan selanjutnya.

Sementara itu, terdapat empat jenis kesalahan pelafalan berdasarkan hasil penelitian. Jenis kesalahan ujaran yang pertama adalah adanya penambahan bunyi [g] dalam kata yang memiliki bunyi

[ŋ] di tengah. Kesalahan ini kemungkinan terjadi karena pelafalan bahasa Inggris yang menambahkan bunyi [g] dalam kata dengan fonem /ng/, seperti pada kata *mango* [mæŋgoU], *bingo* [bɪŋgoU], atau *fungi* [fʌndʒai]. Pelafalan ini akhirnya dilakukan dengan cara yang sama ketika pemelajar membaca kosakata bahasa Indonesia. Kesalahan ujaran berupa penambahan bunyi seperti ini juga muncul pada pemelajar BIPA dari Korea Selatan (Naufalia et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa fenomena ini merupakan kesalahan yang lumrah dilakukan pemelajar BIPA level pemula. Kesalahan kedua adalah penghilangan bunyi. Kesalahan ini muncul pada kata *sekarang* dan *sekolah*. Gejala ini agaknya memiliki kesamaan dengan fenomena *missing phoneme*. Fenomena ini terjadi ketika penutur melupakan bunyi fonem ketika mengujarkannya dalam bahasa asing (Ishida & Arai, 2016). Meskipun bunyi tersebut hilang, pemelajar lainnya tetap memahami makna kata tersebut dalam diskusi di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pemelajar secara tidak sadar menyimpan bunyi yang benar dari sebuah kosakata. Bunyi tersebut akan dipanggil kembali jika pemelajar mendengar kata yang hampir sama pelafalannya. Kemampuan ini dinamakan *phonemic restoration effect* (Kashino, 2006). *Phonemic restoration* hanya dapat dilakukan jika bunyi yang terdengar memiliki karakteristik spektral, temporal, dan spasial yang sama dengan bunyi yang hilang (Ishida & Arai, 2016). Maka dari itu, kemampuan ini tidak akan muncul jika kosakata lain yang memiliki pelafalan berbeda.

Adanya perubahan bunyi merupakan jenis kesalahan ketiga. Kesalahan ini hanya terekam pada satu kata yaitu *berbicara*. Bunyi [c] dalam kata tersebut berubah menjadi [k] sehingga terujar [bɛrbɪkara]. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa perubahan bunyi tidak muncul pada kosakata lain yang memiliki bunyi [c], seperti *mencari*, *mencuri*, atau kata lainnya. Bentuk kesalahan terakhir adalah alih kode ke dalam bahasa Inggris. Alih kode terjadi pada kosakata yang diserap dari bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya, seperti *komputer*, *gim*, *ambulans*, dan *polisi*. Pemelajar secara spontan mengucapkan kosakata tersebut selayaknya berbicara dengan bahasa Inggris. Kosakata yang mirip berpotensi memunculkan kesalahan berujar pada pemelajar bahasa (Saito & Baddeley, 2004). Alih kode juga muncul karena pemelajar lupa dengan padanan kata dalam bahasa Indonesia. Kosakata *swimming* dan *bicycle* muncul ketika pemelajar lupa dengan kosakata *berenang* dan *sepeda*. Fenomena ini merupakan hal yang umum terjadi dalam kelas bahasa asing terutama jika pemelajar membutuhkan waktu untuk mengingat kosakata yang harus diujarkan (Han et al., 2022; Üstünel, 2016).

SIMPULAN DAN SARAN

Gamifikasi berbantuan *platform* Wordwall dapat menjadi pilihan metode untuk mengajar kosakata baru bahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA anak usia sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemelajar menjadi lebih termotivasi dalam kelas gamifikasi yang diterapkan guru. Hal ini terlihat dari antusiasme pemelajar dalam menjawab pertanyaan serta keinginan mereka berkompetisi dan mendapat skor tertinggi di dalam kelas. Kemampuan pemelajar dalam mengingat dan melafalkan kosakata juga relatif tinggi. Mereka dapat mengingat berbagai kata kerja dengan mudah dan membuat kalimat untuk bercerita menggunakan kosakata tersebut walaupun terdapat beberapa kesalahan dalam pelafalan. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengetahui apakah kesalahan pelafalan ini akan muncul juga ketika pemelajar menuliskan kosakata tersebut. Pengetahuan yang komprehensif mengenai hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana proses kesalahan tersebut dapat terjadi sehingga guru dapat menyiapkan strategi agar tidak ada kesalahan yang berulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktaş, N. (2023). The Effect of Online Reciprocal Teaching on Fourth Grade Primary School Students' Reading Comprehension Skills and Reading Motivation. *Reading & Writing Quarterly*, 1–27. <https://doi.org/10.1080/10573569.2023.2192720>
- Bashan, B., & Holsblat, R. (2017). Reflective journals as a research tool: The case of student teachers' development of teamwork. *Cogent Education*, 4(1), 1374234. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2017.1374234>
- Chen, W., Sun, P., & Yang, Z. (2024). Understanding Chinese second language learners' foreign language learning boredom in online classes: its conceptual structure and sources. *Journal of*

Gamifikasi Dalam Kelas Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Anak
(Fendy Y. Pratama, Vera Y. Erviana, Iis Suwartini, Mixghan N. Antono)

- Multilingual and Multicultural Development*, 45(8), 3291–3307.
<https://doi.org/10.1080/01434632.2022.2093887>
- Cheng, Y.-M. (2022). How Different Categories of Gamified Stimuli Affect Massive Open Online Courses Continuance Intention and Learning Performance? Mediating Roles of Internal Experiences. *Social Science Computer Review*, 41(2), 495–527.
<https://doi.org/10.1177/08944393221111928>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., Soepriyanto, Y., Pendidikan, T., & Malang, U. N. (2024). Gamification Developments in Education: Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
<https://doi.org/10.24246/J.JS.2024.V14.I2.P177-186>
- Hagedorn, C., Serth, S., & Meinel, C. (2023). The mysterious adventures of Detective Duke: How storified programming MOOCs support learners in achieving their learning goals. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.1016401>
- Han, X., Li, W., & Filippi, R. (2022). The effects of habitual code-switching in bilingual language production on cognitive control. *Bilingualism: Language and Cognition*, 25(5), 869–889.
<https://doi.org/10.1017/S1366728922000244>
- Ishida, M., & Arai, T. (2016). Missing phonemes are perceptually restored but differently by native and non-native listeners. *SpringerPlus*, 5(1), 713. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2479-8>
- Kashino, M. (2006). Phonemic restoration: The brain creates missing speech sounds. *Acoustical Science and Technology*, 27(6), 318–321. <https://doi.org/10.1250/ast.27.318>
- Kemdikbud. (2024). *Darmasiswa • Ministry of Education and Culture*.
<https://darmasiswa.kemdikbud.go.id/>
- Liu, W. (2024). The cognitive basis of thematic analysis. *International Journal of Research & Method in Education*, 47(3), 277–287. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2023.2274337>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability*, 13(4), 2247.
<https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/J.JS.2022.V12.I3.P225-235>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research : A Guide to Design and Implementation* (Fourth). Jossey-Bass.
- Mulyaningtyas, R., Karrina, N. H., & Aminah, N. (2024). Pemanfaatan Media Raja Kelana dalam Pembelajaran BIPA. *Sandibasa*, 2(1), 242–252.
- Muzdalifah, & Nuryanti, M. (2020). Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing*.
- Naufalia, A., Sitaresmi, N., & Rahma, R. (2021). Phoneme Adding Error (Anaptyxis) on Pronunciation of Basic Korean BIPA Learners. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 23–29. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.005>
- Pedrosa, D. (2024). Co-regulated learning in initial teacher education: strategies adopted by students during the development of ICT integration projects in Basic Education. *Educational Media International*, 61(1–2), 42–56. <https://doi.org/10.1080/09523987.2024.2357476>
- Puig, A., Rodríguez, I., Rodríguez, Á., & Gallego, I. (2023). Evaluating Learner Engagement with Gamification in Online Courses. *Applied Sciences*, 13(3), 1535.
<https://doi.org/10.3390/app13031535>

- Ramadhani, R. P., Pratama, F. Y., & Aryawan, F. N. (2022). Teaching The Indonesian Language As A Heritage Language For Diaspora Children. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 10(2), 333–339. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v10i2.117419>
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Sadan, M., Lipka, O., & Katzir, T. (2024). Students' emotional experiences and learning outcomes during digital vocabulary instruction: comparing struggling and typical third grade readers. *Computer Assisted Language Learning*, 1–30. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2382452>
- Saito, S., & Baddeley, A. D. (2004). Irrelevant Sound Disrupts Speech Production: Exploring the Relationship between Short-Term Memory and Experimentally Induced Slips of the Tongue. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology Section A*, 57(7), 1309–1340. <https://doi.org/10.1080/02724980343000783>
- Sari, C. P. (2020). Penggunaan Aplikasi Permainan Kosakata Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Pengajaran Bipa Jarak Jauh Level Pemula. *Prosiding Seminar Internasional Seminar Keperakan Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing*.
- Septriani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 13. <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.6208>
- Shi, L.-F., & Sánchez, D. (2011). The role of word familiarity in Spanish/English bilingual word recognition. *International Journal of Audiology*, 50(2), 66–76. <https://doi.org/10.3109/14992027.2010.527862>
- Shimray, R., & Wangdi, T. (2023). Boredom in online foreign language classrooms: Antecedents and solutions from students' perspective. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 0(0), 1–16. <https://doi.org/10.1080/01434632.2023.2178442>
- Suyitno, I. (2017). *Deskripsi Empiris dan Model Perangkat Pembelajaran BIPA*. PT Refika Aditama.
- Suyitno, I. (2018). *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA: Acuan Dasar Pengembangan Literasi Komunikatif Pelajar BIPA*. PT Refika Aditama.
- Üstünel, E. (2016). *EFL Classroom Code-Switching*. Palgrave Macmillan UK.
- Winarsih, D., & Nuraini, C. (2023). Pembelajaran BIPA untuk tujuan profesional di La Rochelle Université Prancis. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 5(2), 161–176. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v5i2.6720>
- Wiratikusuma, F., Zi Yan, M., Kun, H., & Hao, L. (2024). Current situation of Chinese learning Indonesian. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v6i1.5796>