

## **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAKON DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA BIPA**

**Revina Jaluwin Andayani**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[revinaandayani16020074084@mhs.unesa.ac.id](mailto:revinaandayani16020074084@mhs.unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana pengenalan budaya kepada mahasiswa BIPA, seperti permainan tradisional Indonesia yang disebut dakon atau congklak. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran terutama dakon dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa BIPA. Metode yang digunakan adalah metode studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data utama dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu dan data pendukung penelitian ini diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa BIPA Unesa secara daring. Berdasarkan hasil data utama didapatkan bahwa beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan media dakon sebagai media pembelajaran dapat efektif dalam meningkatkan terciptanya komunikasi yang baik dan keterampilan sosial yang tidak bisa terlepas dari meningkatnya dan terlatihnya keterampilan berbicara seseorang. Sedangkan hasil data pendukung menunjukkan keefektifan penggunaan media permainan tradisional dakon tergolong efektif dengan hasil yang diperoleh 80%.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, dakon, mahasiswa BIPA.

### **Abstract**

Learning media is one aspect that influences the learning process and outcomes. Learning media can also be used as a means of cultural introduction to BIPA students, such as the traditional Indonesian game called dakon or congklak. The purpose of this study is to describe the effectiveness of instructional media, especially dakon in improving speaking skills of BIPA students. The method used is the literature study method. Literature study was conducted by collecting the main data from the results of research conducted by previous researchers and supporting data of this study were obtained from questionnaires given to BIPA Unesa students online. Based on the results of the main data, it was found that some previous studies that used learning media as a media of effective learning to improve the creation of good communication and social skills that can not be separated from the improvement and training of one's speaking skills. While the results of supporting data show the effectiveness of the use of traditional dakon, traditional media is classified as effective with 80% of the results recieved.

**Keywords:** learning media, dakon, BIPA students.

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia berada di peringkat ketiga setelah bahasa Jepang dan Mandarin di tingkat Asia. Pada Kongres IX Bahasa Indonesia, Direktur Jenderal Informasi dan Diplomasi Publik Departemen Luar Negeri mengemukakan bahwa sebanyak 45 negara telah mengajarkan bahasa Indonesia, bahkan di Australia bahasa Indonesia menjadi bahasa populer keempat, sekitar 500 sekolah mengajarkan bahasa Indonesia (Kompas, 2008). Tak hanya di Australia, ternyata beberapa negara seperti Korea Selatan dan Jepang juga antusias mempelajari bahasa Indonesia. Hal ini dapat diketahui dari adanya program studi bahasa Indonesia yang dibuka di Tokyo University of Foreign Studies (TUFS) di Jepang dan Hankuk University of Foreign Studies (HUFS) di Korea Selatan telah membuka dua jurusan bahasa Indonesia, yakni: *Departement of Malay-*

*Indonesia di College of Oriental Language dan Departement of Malay-Indonesian Interpretation College of Interpretation and Translation.*

Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa menyatakan bahwa sampai saat ini tidak kurang dari 130 lembaga di 36 negara di dunia dan 45 lembaga di dalam negeri telah menyelenggarakan pengajaran BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing). Pengajaran BIPA diselenggarakan di perguruan tinggi, pusat-pusat kebudayaan asing, KBRI, dan lembaga-lembaga kursus. Di Indonesia pengajaran BIPA dilakukan di beberapa perguruan tinggi antara lain Universitas Negeri Indonesia (UI), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Universitas Negeri Gajah Mada (UGM), Universitas Negeri Surabaya (Unesa), Universitas Negeri Malang (UM), Institut Teknologi Bandung (ITB), Universitas Negeri Airlangga (Unair),

Universitas Surabaya (Ubaya), Universitas Diponegoro (Undip), dan juga oleh pihak swasta yaitu Indonesia Australia Language Foundation (IALF) dan Lembaga Indonesia Amerika (LIA).

Menurut Nurhadi (2010:1) BIPA adalah pelajar bahasa Indonesia untuk orang-orang yang berbahasa ibu selain bahasa Indonesia dan bukan berasal dari wilayah Indonesia, tetapi untuk orang luar negeri atau asing. Pendapat tersebut selaras dengan yang dikemukakan oleh Suyitno (2017:1) Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) adalah bahasa Indonesia dan pembelajaran bahasa Indonesia yang diprogramkan khusus bagi penutur asing. Jadi, BIPA merupakan program pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan kepada penutur asing, sehingga bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa kedua ataupun bahasa ketiga yang dipelajari secara sadar dan sengaja.

Cook (2001:1) menyatakan bahwa bahasa kedua berpengaruh terhadap karir, masa depan dan identitas seseorang. Pemerolehan dan penggunaan bahasa kedua semakin lama dapat memunahkan monolingual, namun ternyata juga sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan seseorang. Pendapat Cook tersebut yang memungkinkan menjadi alasan penutur asing mempelajari bahasa Indonesia. Selaras dengan pendapat tersebut, Alwi dalam Suyitno (2017:1) menjelaskan pelajar BIPA mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa keduanya dengan tujuan yang beragam, yakni untuk kepentingan politik dan ekonomi, memperoleh gelar akademik, melakukan penelitian, dan sebagainya.

Semakin banyak yang memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa keduanya, semakin banyak juga warga negara asing yang belajar di Indonesia untuk mengenal budaya dan berinteraksi langsung dengan penutur asli. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia terdorong untuk menyediakan pelayanan terbaik bagi pelajar BIPA. Pemerintah memberikan beberapa jenis pelayanan dalam upaya internasionalisasi bahasa Indonesia, pelayanan tersebut antara lain: pelayanan pengajaran BIPA, pelayanan informasi ke-BIPA-an, pelayanan informasi kebahasaan, dan pelayanan pengujian bahasa (UKBI). Tidak hanya menyediakan berbagai jenis pelayanan dan lembaga pendidikan bagi penutur asing, namun pemerintah juga berupaya untuk meningkatkan mutu pengajaran dan mutu sumber daya penyelenggara pengajaran BIPA di dalam maupun di luar negeri (Kemendikbud, 2006).

Dalam kegiatan belajar mengajar, pengajar sebagai pengantar ilmu pengetahuan sebaiknya melakukan berbagai cara baik dalam bentuk metode, model, strategi, maupun media pembelajaran yang menarik dengan tujuan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan kemampuan pelajar dan

mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Salah satu cara yang dapat dilakukan pengajar adalah menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan pengajar agar mampu mengasah kemampuan berpikir dan daya belajar pelajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mereka. Menurut Arsyad (2005:16) selain mengembangkan motivasi dan minat pelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pelajar meningkatkan kemampuan pemahaman dan memudahkan pelajar memahami materi yang telah disampaikan oleh pengajar.

Untuk memudahkan penyampaian materi, pengajar dapat memberikan permainan selama pembelajaran berlangsung. Permainan yang dapat memudahkan pengajar dalam penyampaian materi tentu permainan yang menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar. Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah permainan tradisional dakon.

Yulita (2017:23) menjelaskan bahwa dakon adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang berkembang di Jawa, dikenal di Sumatra dengan congklak, disebut dentuman oleh masyarakat Lampung dan dinamai makaotan oleh masyarakat Sulawesi. Meski memiliki nama yang berbeda-beda namun pola permainannya tetap sama. Permainan ini hanya dapat dilakukan oleh dua pemain. Alat yang dibutuhkan cukup sederhana, satu papan dakon dan 98 biji dakon.

Papan dakon biasa terbuat dari kayu atau plastik sedangkan biji dakon dapat berupa cangkang kerang, batu kecil, biji-bijian tumbuhan, atau lainnya. Papan dakon berisi 7 lubang di sisi depan dan belakang serta terdapat dua lubang di sisi kanan dan kiri. Lubang di sisi kanan dan kiri tersebut diperuntukkan bagi masing-masing pemain.

Aturan permainan ini mudah, menurut Yulita (2017:24) terdapat dua cara bermain dakon. Pertama, pemain mengambil biji dakon di salah satu lubang. Kemudian ia harus mengisi semua lubang dakon dari lubang di rumah sendiri hingga di lubang lawan secara berurutan dengan pengecualian rumah sang lawan. Jika biji berakhir di lubang yang masih ada biji congklak maka biji tersebut diambil semua dan disebarkan kembali pada lubang lainnya hingga biji terakhir yang dipengang jatuh pada lubang yang kosong dan biji dakon di lubang depannya adalah hak bagi pemain tersebut. Kedua, main "sup empat" yang artinya pemain yang berhasil adalah pemain yang biji terakhirnya jatuh di depan lubang yang memiliki tiga biji dakon. Hal itu karena pemain mendapatkan empat biji dakon: satu biji terakhir di tangan dan tiga biji dakon di dalam lubang. Apabila biji

dakon yang terdapat di dalam lubang sudah tidak ada lagi, maka permainan dikatakan selesai. Dan pemain yang mengumpulkan biji dakon di lubang rumahnya terbanyak adalah pemenang dalam permainan dakon.

Pada jurnal ini media pembelajaran dakon yang digunakan dimodifikasi dengan menambahkan laci pada setiap bawah lubang dakon. Laci – laci tersebut digunakan untuk menyimpan kartu berupa pertanyaan-pertanyaan yang dapat saling ditanyakan kepada lawan, sebab media ini diharapkan mampu menciptakan komunikasi antar pelajar. Oleh karena itu, aturan mainnya juga ditambah yakni pada setiap kali pemain menyebar biji dakon, pemain dapat mengambil kartu di dalam laci. Pengambilan kartu di dalam laci dapat dilakukan apabila pemain telah menyebar biji dakon secara runtut. Tempat berhentinya biji terakhir dalam penyebaran biji dakon pada setiap ronde itu letak laci di bawah lubang yang dapat dibuka. Pada laci bawah lubang tersebutlah pemain harus mengambil kartu pertanyaan. Kartu-kartu pertanyaan tersebut mengenai hari-hari besar Indonesia sehingga lawan bermain diharapkan dapat menjawab dan mendapat wawasan baru mengenai hari-hari besar Indonesia.

Adanya tanya jawab pada permainan ini diharapkan dapat menciptakan komunikasi yang baik antar pelajar BIPA. Namun, komunikasi antar pelajar akan berjalan dengan baik apabila kedua pembicara dapat saling menerima pesan dari lawan bicaranya. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa yang utama digunakan adalah keterampilan berbicara.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008:16). Berbicara dianggap sebagai suatu usaha untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran kepada individu lain secara lisan.

Mulgrave dalam Tarigan (2008:16) menjelaskan bahwa berbicara adalah instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak secara langsung untuk mengetahui tingkat pemahaman penyimak terhadap isi dari pesan yang disampaikan oleh pembicara. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Djiwandono bahwa untuk membuat seseorang menangkap dan memahami yang diungkapkan secara lisan maka perlu memperhatikan rambu-rambu yang perlu dipenuhi (2008:118).

Arsjad juga menjelaskan bahwa tanpa bahasa tidak mungkin manusia berpikir secara sistematis, teratur dan berlanjut (1991:11). Intinya perilaku manusia yang tidak hanya memanfaatkan faktor fisik saja namun juga psikologis, neurologis, semantik, linguistik sehingga melahirkan suara yang dapat didengar (Ahmadi, 2013:05). Oleh karena itu keterampilan berbicara sangat penting dalam kehidupan manusia.

Selain itu terdapat nilai-nilai yang dapat diambil dari permainan dakon ini yakni, tujuh lubang dan tujuh biji dakon melambangkan setiap orang memilih tujuh hari yang sama. Ketika mengambil biji pada salah satu lubang, biji tersebut harus mengisi lubang lain dan lubang induknya hal tersebut diartikan bahwa setiap hari yang dijalani akan selalu mempengaruhi hari-hari yang lain dan hari orang lain. Dalam permainan dakon, biji dapat diambil dan lubang akan terisi kembali yang artinya dalam hidup kita perlu untuk saling memberi dan menerima. Ketika bermain dakon biji harus dimainkan satu persatu, tidak bisa sekaligus. Hal tersebut berarti dalam hidup tabungan atau simpanan setiap hari sedikit demi sedikit. Strategi juga perlu dilakukan dalam permainan ini, namun tidak berarti saling bermusuhan. Pemenang dalam permainan dakon adalah orang yang pandai dalam menanam kebaikan, yang pandai menabung dan mengatur strategi (Asteria, 2017). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *Efektivitas Media Pembelajaran Terutama Dakon dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Unesa*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, yakni penelitian yang mengumpulkan data dari beberapa informasi kepustakaan seperti buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah dan dokumen (Syaodih, 2009:52). Tahap-tahap penelitian ini menurut Thomshon (2020) ada empat tahapan. Tahap pertama ialah *organize* yang berarti mengorganisasikan literatur yang direview, literatur tersebut haruslah relevan atau terkait langsung dengan penelitian yang dikembangkan. Tahap kedua ialah *synthesize* yang berarti menyintesis hasil review menjadi satu simpulan yang padu namun tidak terlepas dengan keterkaitan sumber satu dengan sumber lainnya. Tahap ketiga ialah *identify* yang berarti mengidentifikasi isu terpenting dalam sumber yang didapat. Tahap keempat ialah *formulate* yang berarti merumuskan pertanyaan yang perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

Data utama penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Data pendukung penelitian ini diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa BIPA Unesa secara daring. Berikut data mahasiswa BIPA Unesa.

Tabel 1. Nama Mahasiswa BIPA

Nama (inisial)	Asal Negara
AF	Jepang
YY	China
A	China
H	China
QLL	China
LJ	China
KSY	Korea Selatan

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode dokumentasi yakni mencari data dari literatur terkait dan teknik angket untuk mengetahui respons mahasiswa BIPA mengenai efektivitas media pembelajaran dakon. Teknik analisis data yaitu dengan menganalisis data utama dan data pendukung. Pada penelitian ini menggunakan analisis anotasi bibliografi untuk menganalisis data utama. Arti anotasi merupakan simpulan sederhana dari suatu artikel, buku, jurnal, atau beberapa sumber tulisan lainnya. Sedangkan bibliografi memiliki pengertian sebagai daftar sumber dari suatu topik. Menurut Thomshon (2020) anotasi bibliografi adalah suatu daftar dari buku atau tulisan lainnya yang mencakup gagasan deskriptif dan evaluasi tentang sumber yang dikutip dalam karya tulis. Jadi, analisis penelitian ini akan memberikan simpulan pada masing-masing tulisan terkait. Sedangkan untuk menganalisis data pendukung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2012: 38)

Berikut standar deskripsi kriteria hasil akhir.

Tabel 1. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran.

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Cukup Efektif
21-40	Kurang Efektif
0-20	Tidak Efektif

(diadaptasi Riduwan, 2012:41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pemaparan meliputi: (1) mengorganisasikan literatur yang direview, (2) menyintesis hasil review menjadi satu simpulan yang padu, (3) mengidentifikasi isu terpenting dalam sumber yang didapat, (4) merumuskan pertanyaan yang perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain

memaparkan hasil data utama juga dipaparkan hasil data dukungan dari angket respons mahasiswa BIPA Unesa yang diberikan secara daring.

### Mengorganisasikan Literatur yang Direview

Menurut Nana (2020) anotasi dapat mencakup informasi berikut:

1. Ringkasan singkat sumber tulisan
2. Kekuatan dan kelemahan tulisan itu
3. Kesimpulan
4. Alasan sumber tersebut relevan
5. Hubungan studi lain di lapangan
6. Evaluasi metodologi (jika ada)
7. Informasi mengenai latar belakang penulis
8. Kesimpulan pribadi tentang sumber.

Berikut anotasi bibliografi dari beberapa literatur:

Widianto, Eko. (2017). *Media Wayang Mini Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia*. Jurnal Kredo. Vol. 1 (1)

Penulis menjelaskan tentang penggunaan media wayang mini dalam pembelajaran keterampilan berbicara BIPA. Berawal dari munculnya kendala dalam pembelajaran BIPA di luar negeri seperti adanya kedwibahasaan ternyata menginspirasi penulis untuk berinovasi dengan membuat media wayang mini dari kertas karton, meskipun terlihat sederhana ternyata sangat representatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas BIPA. Penulis menjelaskan bahwa selain sebagai pengenalan budaya, adanya media pembelajaran dapat menghindari pembelajaran yang monoton dan metode penerjemahan di dalam kelas BIPA. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada tema pembelajaran yang cukup beragam.

Sumber data penelitian ini adalah pembelajaran BIPA di Universitas Ezzitouna Tunisia. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah deskriptif kualitatif dan dikaji melalui pendekatan teoritis dan metodologis dengan teknik simak, catat dan wawancara. Setelah uji keabsahan data dilakukan teknik triangulasi. Adapun tiga tahapan yang dilakukan yakni dengan tahap awal menyimak pengajar yang berdialog menggunakan wayang, tahap kedua yaitu sesi tanya jawab antar pengajar dan pelajar dan tahap ketiga adalah berdialog dengan teman menggunakan wayang mini.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut, yaitu pembelajaran lebih menarik, menghindari metode penerjemahan, menguatkan kosakata dalam ingatan pelajar BIPA, pembelajaran lebih aktif, dan sarana diplomasi budaya Indonesia. Ketika teknik pembelajaran

BIPA dilakukan secara tidak langsung (tidak berhubungan langsung dengan penutur asli) media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam pemahaman dan penguasaan kosakata. Oleh karena itu media pembelajaran dapat mengeksplorasi budaya dan bahasa Indonesia.

Asteria, Prima Vidya. (2017). *Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia di Kelas BIPA*. Jurnal Paramasastra. Vol. 4 (1)

Dalam jurnal ini penulis menjelaskan tentang pengenalan permainan tradisional Indonesia khususnya dakon di kelas BIPA Unesa. Penulis mengungkapkan bahwa materi pengenalan permainan tradisional Indonesia sangat penting dimasukkan ke dalam pembelajaran sebab melalui permainan tersebut tidak hanya mendapatkan pengetahuan bahasa dan budaya Indonesia saja melainkan dapat membantu melancarkan keterampilan berbicara mereka. Pada pembelajaran ini mahasiswa BIPA berdiskusi mengenai permainan tradisional Indonesia dakon, penyebutan angka, penyebutan kalimat seru, penyebutan penanda urutan (pertama, kedua, ketiga) dan menceritakan permainan sejenis dakon di negara mereka masing-masing. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dakon tidak hanya dapat melatih keterampilan berhitung seseorang saja melainkan juga keterampilan berbicaranya.

Alasan penulis menulis jurnal ini adalah banyaknya nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dakon. Permainan yang sangat baik dalam membantu melatih fisik, mental, psikolog, dan motorik. Penulis juga menyampaikan bahwa permainan tradisional bermanfaat dalam mempererat interaksi mahasiswa satu dengan yang lain, selain itu juga membantu dalam mengembangkan keterampilan emosi dan sosial karena permainan tradisional secara umum dimainkan lebih dari satu orang. Di samping itu penulis juga mengungkapkan pendapat Kurniati (2011:13) dan Cahyono (2011:2) bahwa karakter-karakter positif anak dapat terbentuk dari permainan tradisional. Dengan demikian, media permainan tradisional terutama dakon memang sangat efektif untuk diterapkan di pembelajaran BIPA.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan yang mencakup tahap penggalan informasi dan perencanaan pengenalan permainan tradisional di kelas BIPA termasuk penyusunan silabus dan instrumen, tahap pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan tradisional dakon, dan tahap terakhir yakni evaluasi pembelajaran. Data yang berupa hasil observasi dan tes tulis kemudian dianalisis dengan teknik penyekoran dan penilaian terhadap hasil tes tulis yang selanjutnya

dilakukan perbandingan data hasil observasi dengan data dokumen dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan dalam mengenal permainan tradisional Indonesia mahasiswa BIPA tergolong baik dengan rata-rata 83. Ketika pembelajaran menggunakan media permainan tradisional dakon dilakukan sebagian besar mahasiswa sangat antusias, mereka fokus dan memperhatikan pada saat dosen menjelaskan nilai yang didapat dari pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, permainan tradisional terutama dakon dapat mempermudah pengenalan budaya Indonesia untuk mahasiswa BIPA.

Prasetya, Andy. 2007. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA PURI Indonesian Language Plus Yogyakarta". Skripsi dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Penulis memaparkan antusias warga asing yang mempelajari bahasa Indonesia. Untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar, peneliti menjelaskan bahwa pelajar asing yang belajar di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta sulit memahami materi yang disampaikan oleh pengajar BIPA jika hanya melalui tuturan. Oleh karena itu, berbagai macam media yang digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di lembaga kursus BIPA untuk memudahkan pelajar asing dalam belajar bahasa.

Dalam skripsi ini penulis menjawab rumusan masalah yang mencakup: media-media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta, penggunaan media-media tersebut, hambatan-hambatan yang dialami oleh pengajar ketika menggunakan media tersebut dan langkah-langkah pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut pula.

Penulis menuliskan bahwa jenis penelitian yang digunakan dalam skripsinya yakni deskriptif kualitatif yang menekankan pada proses penyimpulan induktif tanpa pengujian hipotesis. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan pengajar BIPA. Sumber data adalah media dalam pembelajaran BIPA dan pengajar BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

Penulis menjelaskan hasil penelitian dalam bentuk tabel media-media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran BIPA pada tiap-tiap level yang terdiri atas 3 kelompok media (visual, audio dan audio-visual), 30 jenis media dan penggunaan media

tersebut. Selain itu penulis juga memaparkan hambatan-hambatan ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA dan juga pemecahan masalah yang dilakukan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi dari beberapa pihak terkait terhadap adanya hambatan yang berasal dari pelajar, pengajar, materi ataupun hambatan teknis untuk tercapainya kegiatan pembelajaran yang optimal dan efektif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan salah satu faktor yang dapat membantu pengajar dalam memudahkan pelajar menyerap materi pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berperan dalam proses pemerolehan hasil belajar.

Prakoso, Yogo Arif. 2018. "Pengembangan Media Interaktif Instruksi Berbantu Komputer Materi Dasar Berbahasa Indonesia Reseptif Tema Perkenalan Berbasis *Psychowriting* Mahasiswa BIPA Unesa". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Skripsi ini mengenai pengembangan media Interaktif Instruksi Berbantu Komputer (IBK) untuk mahasiswa BIPA. Penulis memaparkan bahwa salah satu unsur penting dalam pembelajaran adalah media. Salah satu cara untuk memudahkan proses pembelajaran ialah dengan adanya penggunaan media. Penulis membandingkan media yang digunakan oleh masyarakat luar Indonesia yang telah memanfaatkan teknologi dengan media konvensional sederhana yang digunakan di Indonesia. Hasil pengamatan langsung ke lapangan yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa media yang selama ini digunakan oleh pengajar BIPA di Unesa belum bisa mencakup empat karakter belajar siswa. Empat karakter yang dimaksud yakni eksistensial, behavioris, psikoanalisis, dan humanis. Penggunaan media yang tidak efektif dapat terlihat dari tidak maksimalnya mahasiswa dalam menerima pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan penulis yakni pengembangan (Research & Development) dengan tujuan mendeskripsikan proses pengembangan, kualitas, dan keefektifan media yang penulis telah dikembangkan. Data keefektifan didapatkan dari angket validasi materi dan media, observasi dan tes hasil belajar, dan angket respons mahasiswa BIPA. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan yakni; (1) angket kebutuhan pelajar, (2) angket validasi, (3) tes hasil belajar, dan (4) angket respons pelajar.

Penulis memaparkan hasil penelitian yang diperoleh yakni keefektifitasan media yang penulis teliti

sangat efektif, hal tersebut dapat dilihat berdasar hasil belajar mahasiswa BIPA, angket pengamatan pengajar dan angket pelajar saat penggunaan media pembelajaran tersebut dilakukan dengan pemerolehan hasil 90,17%. Sedangkan untuk kualitas media yang penulis kembangkan tergolong sangat berkualitas, dapat dilihat dari hasil analisa kevalidan, keefektifitasan dan kepraktisan media IBK dengan pemerolehan hasil rata-rata berjumlah 91,56%. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IBK dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa BIPA, terutama untuk keterampilan menulis mereka.

Nataliya, Prima. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan. Vol 3 (2).

Penulis memaparkan tentang efektivitas penggunaan media congklak, peran media permainan tradisional Indonesia ini dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada pelajar sekolah dasar. Penulis mengungkapkan beberapa pendapat ahli mengenai pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan peran aktif dari pelajar bukan peran aktif dari pengajar. Penyebab pengajar selama ini memegang peran aktif di dalam kelas tanpa memberikan kesempatan berdiskusi kepada pelajar. Itulah alasan penulis melakukan penelitian ini, selain untuk meningkatkan kemampuan berhitung pelajar media pembelajaran permainan tradisional juga dapat menciptakan kelas yang menarik, membantu dalam beberapa aspek seperti fisik, motorik dan emosi.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif pra-eksperimental yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Dengan penggunaan alat ukur penelitian yang berupa tes soal berhitung sebagai pretest dan post test. Prosedur penelitian yang diawali dengan tahap persiapan seperti mencari lokasi, menyusun instrumen penelitian, menentukan subjek, kemudian memberikan perlakuan berupa media permainan tradisional congklak lalu peneliti kembali post test setelah perlakuan. Metode yang digunakan penulis yakni *Paired Sample T-Test* dan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penulis memaparkan hasil penelitiannya dengan mendeskripsikan subjek yang terlibat yakni 13 dari 26 pelajar kelas III SD Muhammadiyah 08 Dau Malang memiliki nilai matematika diantara 60 -70 yang sangat jauh di bawah nilai rata-rata nilai matematika. Namun nilai post-test menunjukkan hasil peningkatan yang cukup bagus dibandingkan dengan nilai pre test sebelum

perlakuan media permainan congklak diberikan yakni 58,46 meningkat menjadi 68,46. Penulis menunjukkan hasil penelitiannya dengan hasil uji Paired T-Test dengan nilai  $t = -5,5776$  dengan nilai  $(p)$  sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk diterapkan dalam peningkatan kemampuan berhitung pelajar tingkat sekolah dasar.

Lacksana, Indra. 2017. *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peresrta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*. Satya Widya. Vol 33 (2)

Penulis memaparkan dampak dari teknologi modern yang sangat berpengaruh pada dunia anak-anak terutama pada karakternya. Berdasarkan survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) penulis dapat menjelaskan bahwa kalangan pelajar yang sering berselancar di internet. Hal ini menjadi kemungkinan terbesar bahwa teknologi dapat mempengaruhi karakter anak. Untuk itu perlu adanya pendidikan karakter yang bisa menumbuhkan dan mengembangkan intelektual, kreativitas dan daya inovatif yang tak lupa didasari oleh nilai kejujuran dan sopan santun.

Dalam pendidikan karakter, menurut penulis permainan tradisional terutama congklak mengandung nilai-nilai yang dapat membangun dan memperkuat karakter anak khususnya dalam bidang bimbingan konseling. Melalui permainan tradisional, baik berinteraksi ataupun bereskrepsi dapat tersalurkan baik secara fisik, mental dan emosi.

Karakter yang dipaparkan penulis merupakan serangkaian pengetahuan, sikap, motivasi, perilaku dan keterampilan. Nilai-nilai untuk menumbuhkan karakteristik anak bangsa seperti saling menghargai, empati, jujur dan sportif sangat dibutuhkan dalam memberikan pendidikan karakter di sekolah melalui layanan bimbingan konseling. Implikasinya sebagai penguat pendidikan karakter melalui layanan bimbingan konseling di sekolah dapat dirasakan pelajar seperti; kelestarian budaya, interaksi sosial, meningkatkan kreatifitas, dan meningkatkan karakter pelajar.

Pentingnya pendidikan karakter ini disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang tidak berfokus pada kemampuan kognitif saja melainkan pada pembentukan karakter dan akhlaq. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak ini, dapat diajarkan kepada pelajar pendidikan karakter melakukan kontak sosial dan komunikasi dengan teman, menstabilkan emosi, dan pengakuan dalam menerima kekalahan. Kontak sosial dan komunikasi dalam pendidikan karakter tentu berlangsung dengan adanya pembicaraan yang saling diterima. Oleh karena itu dapat

diketahui bahwa permainan tradisional dakon berpengaruh dalam menciptakan layanan konseling yang baik dengan adanya komunikasi yang baik pula antar lawan bicara. Keterampilan berbicara dalam hal ini juga menentukan jalannya komunikasi yang baik dan efektif.

Putri, Nike Aditya dan Yuniawan, Tommi. 2017. Pengembangan Kamus Bergambar Berwawasan Cinta Indonesia Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Penutur Asing. *Jurnal Lingua*. Vol 13 (1).

Penulis memaparkan kurikulum BIPA yang pada saat penelitian dilakukan belum memiliki standar. Selain kurikulum, bahan ajar dan media pembelajaran pun belum begitu memadai. Oleh sebab itu, penulis mendeskripsikan mengenai karakteristik media pembelajaran berupa kamus bergambar berwawasan cinta Indonesia berbasis aplikasi android bagi mahasiswa BIPA, merumuskan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran tersebut, menyusun desain atau prototipe media pembelajaran yang dikembangkan.

Penulis bahwa kelebihan adanya penggunaan media pembelajaran adalah dapat terbantunya proses pembelajaran yang memungkinkan penguasaan materi lebih optimal dan hasil belajar yang lebih baik. Penulis juga memeparkan pendapat Sudjana, yang menjelaskan yang variasi dari metode pengajaran akan membuat pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan.

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yakni Research and Development (R&D) yang merujuk pada model Borg dan Gall. Penulis membatasi tahapan penelitian menjadi lima tahap. Dengan menggunakan subjek mahasiswa BIPA dari Universitas Negeri Semarang dan Uniiversitas Diponegoro serta validasi produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan metode penilaian desain produk oleh dosen ahli.

Hasil penelitian menjelaskan karakteristik produk menurut pelajar, prinsip pengembangan produk, desain produk serta penilaian dan perbaikan produk. Penulis juga menjelaskan pada bab pembahasan terkait perbandingan desain produk sebelum dan sesudah perbaikan. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran.

Handayani, Purwati. 2017. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran: Premiere Educandum*. Vol 7 (1)

Bermula dari pentingnya keterampilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Mata pelajaran ilmu

pengetahuan sosial diberikan sejak pelajar di tingkat sekolah dasar dengan tujuan membekali mereka dalam kehidupan sosial sebagai makhluk sosial yang bertanggungjawab serta memiliki kepedulian yang tinggi. Penulis memaparkan hasil penelitiannya yang menggunakan permainan tradisional congklak atau dakon untuk menciptakan pembelajaran yang tidak berpaku pada buku materi, kegiatan mencatat, menghafal dan mengerjakan soal. Penulis juga menegaskan bahwa pelajar yang aktif perlu dukungan dari proses pembelajaran yang menggunakan variasi model ataupun media.

Penulis menggunakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik tes dan dokumentasi. Analisis data melalui cara merefleksikan hasil pengamatan di dan hasil belajar.

Hasil observasi pada siklus pertama menunjukkan bahwa keterampilan sosial pelajar termasuk kriteria cukup dengan rata-rata kelas 70,4. Sedangkan hasil tes juga termasuk kriteria cukup dengan hasil rata-rata 72,4 dengan persentase 66,7% jumlah pelajar yang memenuhi kriteria tuntas. Oleh karena itu penulis melakukan siklus kedua.

Pada siklus kedua, hasil observasi keterampilan sosial pelajar mencapai kriteria baik dengan rata-rata 81,8. Sedangkan hasil tes memperoleh rata-rata 82,4 dengan persentase 85,7% memenuhi kriteria ketuntasan. Dalam siklus kedua ini telah memenuhi kriteria keberhasilan maka tidak dilanjutkan ke penelitian selanjutnya.

Penulis menyimpulkan bahwa melalui permainan tradisional congklak atau dakon ini pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat meningkatkan keterampilan sosial pelajar. Keterampilan sosial membutuhkan adanya keterampilan berbicara yang baik untuk menciptakan komunikasi antar sesama. Keterampilan berbicara mempunyai peranan penting dalam berbagai hal pada layanan konseling. Selain melatih keterampilan berbicara melalui media pembelajaran ini pelajar juga dapat menjalin kerja sama dalam kelompok, berbagi tugas, rasa kepemimpinan, saling peduli serta menjaga kebersamaan. Selain itu keaktifan pelajar juga dapat dilihat dari antusias mereka dalam bertanya maupun menjawab dalam pembelajaran.

### **Menyistensikan Hasil Literatur yang Direview**

Pada pembahasan sebelumnya telah dibahas pada masing-masing literatur yang didapatkan, tentunya literatur tersebut relevan dengan topik yang dibicarakan dan dapat dibuktikan adanya. Maka pada tahapan ini langkah selanjutnya ialah memadukan semua literatur yang telah direview menjadi suatu keutuhan yang padu.

Selain padu, juga tidak melepaskan keterkaitan sumber satu dengan sumber lainnya.

Perkembangan dalam dunia pendidikan saat ini menuntut pelajar untuk lebih aktif di dalam kelas. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan peran aktif dari pelajar bukan peran aktif dari pengajar (Nataliya, 2015). Untuk mendukung pembelajaran di kelas yang aktif dan lebih bervariasi yang tidak berpaku pada buku materi dan pada model pembelajaran ceramah, maka perlu untuk dibantu dengan adanya media pembelajaran. Pendapat tersebut dijelaskan oleh Prakoso (2018) bahwa salah satu unsur penting dalam pembelajaran adalah media. Sedangkan Putri memaparkan bahwa kelebihan adanya penggunaan media pembelajaran adalah dapat terbantunya proses pembelajaran yang memungkinkan penguasaan materi lebih optimal dan hasil belajar yang lebih baik (2017).

Namun tujuan pendidikan tidak hanya berfokus dalam peningkatan dalam aspek kognitif saja melainkan juga dalam perkembangan karakter pelajar. Perilaku yang dapat diterima di dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan seperti ini dapat diajarkan sejak dini bahkan dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial dibekali untuk menjadi makhluk sosial yang bertanggung jawab dan peduli kepada sesama (Handayani, 2017). Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif pelajar juga dapat meningkatkan karakter sosial pelajar adalah permainan tradisional. Melalui permainan tradisional, keterampilan sosial pelajar dapat ditingkatkan sebab pelajar dapat menjalin kerja sama dalam kelompok, berbagi tugas, rasa kepemimpinan, saling peduli serta menjaga kebersamaan. Namun keterampilan sosial tidak akan berhasil dengan baik apabila keterampilan berbicara salah satu pihak tidak baik pula (Handayani, 2017).

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas adalah dakon/congklak. Permainan tradisional congklak mengandung nilai-nilai yang dapat membangun dan memperkuat karakter anak, khususnya dalam bidang bimbingan konseling (Laksana, 2017). Asteria menjelaskan bahwa banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional congklak (2017). Dari beberapa literatur yang menggunakan permainan dakon atau congklak sebagai media pembelajaran, dapat diketahui bahwa permainan tradisional ini selain dapat berpengaruh pada aspek kognitif terutama dalam berhitung juga dapat mengajarkan pendidikan karakter dan ilmu sosial. Akan tetapi pendidikan karakter dan ilmu sosial membutuhkan keterampilan berbicara sebagai sarana berlangsungnya komunikasi dalam bersosial.

Dakon atau congklak memiliki banyak nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai inilah yang

dapat diajarkan pada mahasiswa BIPA. Selain dapat membantu dalam menyerap materi bahasa Indonesia yang diajarkan, juga dapat diselipkan nilai-nilai positif dalam media yang digunakan. Widiyanto menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran perminanan tradisional Indonesia tidak hanya sebagai sarana pengenalan budaya saja, namun dapat menghindari pembelajaran yang monoton dan metode penerjemahan di dalam kelas BIPA (Widiyanto, 2017). Widiyanto juga menambahkan bahwa penggunaan media, pembelajaran lebih menarik, dapat menghindari metode penerjemahan, dapat menguatkan kosakata dalam ingatan pelajar BIPA, pembelajaran lebih aktif, dan sarana diplomasi budaya Indonesia. Ketika teknik pembelajaran BIPA dilakukan secara tidak langsung (tidak berhubungan langsung dengan penutur asli) media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam pemahaman dan penguasaan kosakata.

Prasetya mengungkapkan bahwa materi pengenalan permainan tradisional Indonesia sangat penting dimasukkan ke dalam pembelajaran BIPA sebab melalui permainan tersebut tidak hanya mendapatkan pengetahuan bahasa dan budaya Indonesia saja melainkan juga dapat membantu melancarkan keterampilan berbicara mereka terutama dalam pelafalan kosakata. Prasetya mengungkapkan bahwa pembelajar asing yang belajar di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta sulit memahami materi yang disampaikan oleh pengajar BIPA jika hanya melalui tuturan (2007). Ia juga menunjukkan penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan salah satu faktor yang dapat membantu pengajar dalam memudahkan pembelajar menyerap materi pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berperan dalam proses pemerolehan hasil belajar.

#### **Mengidentifikasi Isu Terpenting Dalam Sumber yang Didapat**

Dari sumber-sumber yang berupa jurnal, skripsi, dan tulisan lainnya dapat diidentifikasi bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Dakon sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan budaya Indonesia kepada mahasiswa BIPA juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka sebab dari beberapa literatur yang di dapat, perminan tradisional dakon atau congklak mampu meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar pelajar.

#### **Merumuskan Pertanyaan yang Perlu untuk Melakukan Penelitian Lebih Lanjut.**

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan bahwa media permainan tradisional dakon dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa BIPA.

#### **Analisis dari angket respons mahasiswa BIPA Unesa.**

Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa BIPA Unesa yang telah diberikan secara daring terhadap media permainan tradisional dakon dalam pembelajaran dapat diperoleh hasil yang cukup positif. Penilaian mahasiswa BIPA Unesa terhadap penggunaan media pembelajaran dakon cukup baik dan akan dapat membantu mahasiswa BIPA dalam pembelajaran di kelas. Hasil data respons mahasiswa BIPA tersebut kemudian dianalisis sebagai berikut untuk mengetahui persentasenya.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{196}{245} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Hasil yang diperoleh dari respons mahasiswa BIPA Unesa, yaitu 80%. Jadi keefektifan media pembelajaran tradisional dakon dalam pembelajaran dapat dikatakan "efektif".

Berdasarkan hasil respons mahasiswa BIPA, dapat diketahui bahwa media permainan tradisional dakon tidak pernah digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran, dibuktikan dari 6 mahasiswa BIPA menyatakan setuju dan 1 mahasiswa tidak setuju bahwa media permainan tradisional dakon tidak pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya. Mahasiswa juga berpendapat bahwa media permainan tradisional dakon menarik jika digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, dibuktikan dari 2 mahasiswa sangat setuju, 4 mahasiswa setuju dan 1 mahasiswa tidak setuju. Mahasiswa BIPA juga merasa senang jika menggunakan media dakon di pembelajaran, dibuktikan dari 6 mahasiswa mengatakan setuju dan 1 mahasiswa tidak setuju. Mahasiswa BIPA juga berpendapat bahwa media tersebut akan dapat membantu dalam mengenal budaya dan mengasah kemampuan berbahasa Indonesia, hal tersebut dapat dilihat dari 1 mahasiswa menyatakan sangat setuju, 5 mahasiswa menyatakan setuju dan 1 mahasiswa tidak setuju. Mereka akan lebih bersemangat dalam belajar jika menggunakan media tersebut, hal ini dapat dibuktikan dari 4 mahasiswa sangat setuju, 2

mahasiswa setuju dan 1 mahasiswa tidak setuju. Media permainan tradisional dakon dapat membantu melatih keterampilan berbicara, dibuktikan dari 1 mahasiswa sangat setuju, 5 mahasiswa setuju dan 1 mahasiswa tidak setuju. Sehingga 4 mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 3 mahasiswa setuju bahwa penggunaan media permainan tradisional dakon sesuai jika digunakan dalam pembelajaran di kelas BIPA.

## PENUTUP

### Simpulan

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam pembelajaran BIPA, perlu ditunjang media agar mahasiswa BIPA lebih aktif di kelas. Keaktifan di dalam kelas menginterpretasikan pembelajaran yang menarik, komunikatif dan efektif sehingga dapat berpengaruh positif pada hasil belajar mahasiswa. Tahap-tahap penelitian ini mengorganisasikan literatur yang direview, meyintesis hasil review menjadi satu simpulan yang padu, mengidentifikasi isu terpenting dalam sumber yang didapat, merumuskan pertanyaan yang perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Hasil utama penelitian ini diketahui bahwa beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan media dakon sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan terciptanya komunikasi yang baik dan keterampilan sosial yang tidak bisa terlepas dari meningkatnya dan terlatihnya keterampilan berbicara seseorang. Untuk mendukung hasil data utama, maka dilakukan pengambilan data pendukung dengan menggunakan angket respons mahasiswa BIPA mengenai keefektifan media permainan tradisional dakon. Berdasarkan hasil dari angket tersebut keefektifan penggunaan media permainan tradisional dakon tergolong efektif dengan hasil yang diperoleh 80%.

### Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Adapun saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang keefektifitasan media pembelajaran permainan tradisional Indonesia terutama dakon dalam pembelajaran BIPA yakni peneliti diharapkan mengkaji lebih banyak literatur sebagai sumber referensi yang terkait agar hasil penelitian lebih lengkap. Peneliti selanjutnya diharapkan mencari sumber data pendukung yang lebih banyak agar lebih realistis.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Anas. 2013. Psikologi Berbicara. Surabaya: Istana Grafika.

Arsjad, Maidar G. 1991. Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asteria, Prima Vidya. (2017). *Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia di Kelas BIPA*. Jurnal Paramasastra, Vol 4, Nomor 1, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasast/article/view/1490>, diakses pada 01 Oktober 2019).

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2006. [http://www.badanbahasa.kemdikbud.go.id/lama/bahasa/info\\_bipa](http://www.badanbahasa.kemdikbud.go.id/lama/bahasa/info_bipa). (diakses pada tanggal 20 September 2019)

Cook, Vivian., 2016. *Second Language Learning and Language Teaching* (5th ed.). New York, NY: Roudledge.

Djiwandono, Soenardi. 2008. Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa. PT. Indeks

Handayani, Purwati. 2017. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran: Premiere Educandum, Vol 7, Nomor 1 (<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/1245> diakses pada 01 Oktober 2019).

Tidak diketahui. 2008. "Bahasa Indonesia diajarkan di 45 Negara". Dalam Kompas. (<https://nasional.kompas.com/read/2008/10/29/21231449/bahasa.indonesia.diajarkan.di.45.negara>, diakses pada 28 Februari 2019).

Lacksana, Indra. 2017. *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peresrta Didik Melalui Layangan Bimbingan Konseling di Sekolah*. Satya Widya, Vol 33, Nomor 2, (<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1403> diakses pada 15 April 2020).

Nataliya, Prima. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol 3, Nomor 2, (<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>, diakses pada 01 Oktober 2019).

Prakoso, Yogo Arif. 2018. "Pengembangan Media Interaktif Instruksi Berbantu Komputer Materi Dasar Berbahasa Indonesia Reseptif Tema Perkenalan Berbasis *Psychowriting* Mahasiswa BIPA Unesa". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Prasetya, Andy. 2007. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA PURI Indonesian Language Plus Yogyakarta". Skripsi

dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma,  
(<https://core.ac.uk/download/pdf/153439894.pdf>, diakses pada 15 April 2020)

Putri, Nike Aditya dan Yuniawan, Tommi. 2017. Pengembangan Kamus Bergambar Berwawasan Cinta Indonesia Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Penutur Asing. *Jurnal Lingua*, Vol. 13, Nomor 1, (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/viewFile/8758/5743> diakses pada 01 Mei 2020 ).

Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suyitno, Imam. 2017. *Norma Pedagogis Pembelajaran BIPA (Deskripsi Teoritis dan Hasil Kajian Empiris)*. Bandung: PT Refika Aditama.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Edisi Revisi. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.

Thomson, Jenna. 2020. *How to Write An Annotated Bibliography* . Tersedia <https://www.lib.sfu.ca/help/cite-write/citation-style-guides/annotated-bibliography> (diakses pada tanggal 25 April 2020).

UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

Widianto, Eko. (2017). *Media Wayang Mini Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia*. *Jurnal Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, .Vol. 1, Nomor 1, (<http://sinta.ristekbrin.go.id/journals/detail?id=4603>, diakses pada 01 Oktober 2019).

Yulita, Rizky. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

