

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA
BIPA PROGRAM MINOR HHA MELALUI MEDIA
PERMAINAN CATUR JANTRA
DAN KARTU BERANTAI**

oleh

**Ni Komang Purwaningsih^{i*}, Si Putu Agung Ayu Pertiwi Dewiⁱⁱ,
Ni Putu Lindawatiⁱⁱⁱ**

STIKES Bina Usada Bali^{*}, STIKES Bina Usada Baliⁱⁱ
Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesiaⁱⁱⁱ
purwacham89@gmail.com^{*}, gungayoe@gmail.com,
niputulindawati@yahoo.com

Abstrak

BIPA merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ditawarkan pada program minor HHA bagi mahasiswa asing. Menguasai bahasa Indonesia untuk pembelajar pemula merupakan tantangan besar yang tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa, tetapi juga pengajar dituntut untuk bisa mentransfer pengetahuan dengan baik khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan permainan catur jantra dan kartu berantai. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui metode observasi langsung dan wawancara. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan catur jantra dan kartu berantai kemampuan berbicara mahasiswa meningkat, terbukti dari jumlah kalimat sesuai SPOK yang dihasilkan dengan kata yang sama mengalami peningkatan yang signifikan. Namun dalam pelaksanaannya terdapat kesalahan berbahasa seperti terjadinya penghilangan (omission), kesalahan pengurutan (misordering) serta kesalahan pengucapan vokal /e/ dan /ə/. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk mengembangkan ide kreatif dalam mengajarkan BIPA di dalam kelas serta pengaplikasiannya bisa dikembangkan tidak hanya dalam membuat kalimat sederhana namun bisa digunakan untuk membuat kalimat yang lebih kompleks serta tidak hanya berfokus pada kemampuan berbicara saja.

Kata kunci: *BIPA, Permainan Catur Jantra, Kartu Berantai, Kemampuan Berbicara*

***IMPROVING THE SPEAKING ABILITY OF BIPA MINOR HHA
STUDENTS THROUGH CHAIN CHESS
AND CHAIN CARDS MEDIA***

Abstract

BIPA is one of the compulsory courses offered in the HHA minor program for foreign students. Mastering Indonesian for novice learners is a big challenge that not only faced by the students, but also the teachers in order to correctly transfer knowledge, particularly in strengthening their speaking skills. One of the initiatives is by introducing catur jantra and chain cards games. This study was a qualitative study using direct observation and interview methodologies with a phenomenological perspective. According to the study's findings, students' speaking skill improved with the use of catur jantra, and chain cards, as indicated by an increase in the number of SPOK sentences

created with the same word. However, in practice there were language errors such as omissions, misordering and errors in the pronunciation of vowels /e/ and /ə/. This study is expected to be a reference for developing creative ideas in teaching BIPA in the classroom and its application can be developed not only in making simple sentences but can be used to make more complex sentences and not only focus on speaking skills.

Keywords: BIPA, Catur Jantra Game, Chain Cards, Speaking Ability

1. PENDAHULUAN

STIKES Bina Usada Bali merupakan salah satu sekolah tinggi yang bekerjasama dengan NHL STENDEN University dalam mengembangkan program minor di bidang kesehatan bertema *Happy and Healthy Ageing (HHA)*. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya timur kepada mahasiswa (*east meets west*). Salah satu bagian dari budaya yang diperkenalkan adalah bahasanya. Bahasa merupakan alat komunikasi vital yang perlu dipelajari sebelum mahasiswa asing ini melakukan kegiatan “*voluntary work*” di masyarakat. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dimasukkan sebagai mata kuliah yang diajarkan dalam program minor *Happy and Healthy Ageing (HHA)* ini.

Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)

merupakan tantangan baru yang dihadapi tidak hanya oleh tenaga pengajarnya melainkan juga mahasiswa yang mempelajarinya merasakan sensasi tersebut, terlebih lagi bagi mahasiswa program ini yang tergolong pembelajar pemula. Belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) sama halnya dengan mempelajari bahasa lainnya dimana pembelajar dituntut untuk menguasai empat kemampuan dasar seperti berbicara, menulis, mendengarkan dan membaca.

Berbicara merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang ditonjolkan dalam hal ini karena mahasiswa dituntut untuk dapat berkomunikasi langsung dengan masyarakat saat mereka mengikuti program *voluntary work*. Berbicara khususnya bagi pembelajar pemula dengan keterbatasan kosa kata menjadi sesuatu hal yang sangat kompleks karena keterbatasan dalam

membunyikan huruf atau kata bahkan menyampaikan maksud dari apa yang dipikirkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 16 mahasiswa program ini, hampir 80% dari mahasiswa tersebut mengalami kesulitan dalam berbicara menggunakan bahasa Indonesia saat pertama kali belajar bahasa Indonesia di kelas. Di sini pengajar dituntut untuk membantu mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang menarik, inovatif dan berterima. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang kreatif guna menumbuhkan semangat dan gairah mahasiswa dalam belajar.

Kombinasi media pembelajaran permainan catur jantra dan kartu berantai diaplikasikan dalam kegiatan belajar ini dengan tujuan meningkatkan minat belajar mahasiswa dan memudahkan mereka dalam mengingat kosa kata. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mubaslat, 2012) yang menyebutkan bahwa permainan dapat memberikan dampak yang baik pada

pembelajaran tingkat dasar ataupun bahasa asing. Oleh karena itu, media permainan catur jantra dan kartu berantai ini dipilih untuk diperkenalkan dalam pembelajaran di kelas.

Catur Jantra seperti yang telah disebutkan oleh (Purwaningsih, 2019) adalah sejenis permainan yang diadopsi dari permainan catur tradisional. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan konsentrasi serta kerjasama tim yang baik. Begitu juga halnya dengan permainan kartu berantai. Permainan kartu berantai juga merupakan permainan berkelompok dimana mahasiswa dilatih berbicara dan merangkai kalimat secara tepat dan cepat.

Menilik fenomena yang didapatkan dari studi pendahuluan, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan berbagai permasalahan yang akan dibahas meliputi:

1. Bagaimana mekanisme penerapan permainan catur jantra dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) ?
2. Bagaimana mekanisme penerapan permainan kartu berantai dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) ?

3. Bagaimana analisis tata bahasa dari kalimat yang diproduksi oleh mahasiswa saat praktek berbicara melalui permainan catur jantra dan kartu berantai?
4. Bagaimana pandangan mahasiswa mengenai permainan ini khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka?
5. Apa saja kendala yang dihadapi oleh mahasiswa selama belajar menggunakan permainan tersebut?

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. (Sugiyono, 2013) menjelaskan bahwa proses penelitian kualitatif dapat digambarkan seperti orang asing yang akan melihat pameran seni, dia belum mengetahui apa, mengapa dan bagaimana seni tersebut. Setelah melihat dan menganalisis secara seksama barulah mengetahui dan memahami seni tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Adapaun langkah-

langkah dalam pendekatan fenomenologi yaitu:

- a. *Bracketing*, dengan mengidentifikasi fenomena atau gejala yang sedang dipelajari
- b. Intuisi, peneliti terbuka kepada mereka yang telah mengalami fenomena dan sampai pada pemahaman umum tentang fenomena yang dipelajari.
- c. Analisis, melakukan pengolahan data dengan cara mengelompokkan, mengklasifikan, dan mereduksi data sehingga menjadi satu kesatuan yang saling terhubung dari fenomena tersebut
- d. Deskripsi, memahami dan mendefinisikan fenomena untuk dipelajari atau diteliti. Tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan dan memberikan, secara tertulis atau lisan, perbedaan atau deskripsi kritis.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu melalui observasi langsung dan wawancara mendalam kepada enam orang mahasiswa yang dipilih secara acak. Kemudian selanjutnya data diolah menggunakan metode deskriptif.

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan yaitu dari bulan Februari – Maret 2023 selama pembelajaran BIPA di kelas. Penelitian ini selain mengaplikasikan kombinasi permainan catur jantra dan kartu berantai dalam meningkatkan kemampuan berbicara BIPA namun juga mengamati kesalahan berbicara yang terjadi selama proses belajar BIPA ini berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dengan keenam informan yang belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) , maka dapat dirumuskan beberapa tema sebagai berikut: mekanisme penerapan permainan catur jantra dan kartu berantai dalam pembelajaran BIPA, analisis kesalahan struktur bahasa, pandangan mahasiswa mengenai permainan ini khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka dan kendala yang dihadapi oleh mahasiswa selama belajar menggunakan permainan tersebut.

1. Mekanisme Penerapan Permainan Catur Jantra dalam Pembelajaran BIPA dan Hasil Belajar Mahasiswa

Catur Jantra adalah jenis permainan yang mengikuti pola permainan catur. Setiap anggota hanya bisa menggerakkan bidak catur jika bisa memproduksi kalimat yang tepat dan berterima.

Kombinasi penelitian yang dilakukan oleh (Setyaningtyas, 2016) dan (Purwaningsih, 2019) menyebutkan prosedur dalam permainan catur jantra ini yaitu:

- a. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari tiga orang. Pemilihan anggota kelompok dengan mempertimbangkan kemampuan mahasiswa di kelas, yang pintar digabungkan dengan mahasiswa yang tergolong masih kurang. Dengan demikian mahasiswa lebih terpacu dalam belajar dan merasa lebih nyaman.
- b. Jika kelompok sudah terbentuk, maka ditentukan dua tim berpasangan menjadi tim lawan.
- c. Papan permainan dibagikan kepada tim tersebut beserta

media tutup botol sebagai pionnya diberikan kepada masing-masing kelompok.

- d. Stiker juga dibagikan kepada masing-masing tim untuk menuliskan beberapa kosakata (sesuai dengan tema yang dibahas di kelas yaitu mengenai aktivitas sehari-hari) sebelum permainan dimulai.
- e. Memulai permainan, setiap anggota akan menyebutkan sebuah kalimat sesuai dengan kata yang ada di stiker kemudian jika kalimat yang dibuat benar dan dipahami oleh lawan maka pemain berhak menggerakkan/ memindahkan tutup botol/pion ke posisi yang berbeda.
- f. Tiap kelompok dinyatakan menang jika berhasil meletakkan tutup botol/pion pada satu garis lurus (baik secara vertikal, horisontal maupun diagonal).

Berikut merupakan aplikasi permainan catur jantra di dalam kelas BIPA yang diaplikasikan pada pertemuan keempat setelah mereka

mengenal beberapa kosa kata dalam Bahasa Indonesia.

Gambar 1. Mahasiswa BIPA program minor HHA bermain catur jantra



Dalam proses pembelajaran berbicara menggunakan media permainan catur jantra menunjukkan hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dimana mereka mampu memproduksi lebih dari 1 kalimat dari 1 kata yang sama.

Pada awalnya mahasiswa 1 (S1) hanya bisa membuat satu buah kalimat, yaitu

saya suka makan. (S1)

Dalam permainan catur jantra mereka bisa membuat lebih dari 1 kalimat seperti pada tabel berikut

Tabel 1. Hasil belajar mahasiswa 1 (S1) dalam permainan catur jantra

No	Kata	Kalimat
a.	suka	a. Sayu suka berenang b. Anda suka nasi goreng c. Marjin suka makan sate d. Saya suka menari (data dari S2)

Mahasiswa 3 (S3) menuliskan kata “nama” pada pionnya. Pada awalnya mahasiswa hanya mengenal kalimat dasar seperti:

Nama saya Froukje. (S3)

Setelah mengaplikasikan model permainan catur jantra, mahasiswa akhirnya bisa memproduksi kalimat yang lebih banyak untuk bisa menggerakkan pionnya. Berikut perkembangan kemampuan berbicara yang ditunjukkan oleh mahasiswa 3 (S3).

Tabel 1. Hasil belajar mahasiswa 3 (S3) dalam permainan catur jantra

No	Kata	Kalimat
a.	nama	a. Nama saya Made Froukje b. Nama teman saya made Melissa c. Ini adalah nama teman saya d. Boukje adalah nama kakak saya. e. Purwa adalah nama dosen saya (data dari S3)

Dari observasi selama mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan catur jantra dapat disimpulkan bahwa permainan ini sangat efektif digunakan karena mahasiswa mampu memproduksi lebih dari 1 kalimat menggunakan kata yang sama pada pion masing-masing untuk menggerakkan pion mereka.

2. Mekanisme Penerapan Permainan Kartu Berantai dalam Pembelajaran BIPA

Kartu berantai merupakan jenis permainan kartu dengan mengadopsi sistem belajar mengurutkan kata yang tepat. Kartu ini terbuat dari kertas atau karton berukuran 5 x 7 cm. Pada kartu-

kartu yang sudah disiapkan tersebut berisi beberapa kata/frase yang menerangkan *part of speech* seperti subjek, predikat, objek dan kata keterangan.

Mekanisme permainan kartu berantai ini didahului dengan menentukan beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Kemudian masing-masing kelompok dibagikan satu set kartu yang sudah berisi tulisan. Kemudian kelompok-kelompok tersebut berlomba untuk mengurutkan kata mejadi satu kesatuan kalimat yang tepat. Kelompok yang bisa menyelesaikan kalimatnya dengan cepat akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

Permainan kartu kosakata merupakan media sempurna untuk meningkatkan kemampuan kosa kata yang membuat murid menjadi relaks dan senang. Selain itu media ini juga mudah ditaruh dan dibawa kemana saja. (Bagwell, 2012)

Gambar 2. Mahasiswa BIPA program minor HHA bermain kartu berantai



Pada permainan kartu berantai ini, berkat kerjasama tim yang baik mahasiswa mampu menyusun kata menjadi suatu kalimat yang benar berdasarkan struktur SPOK seperti berikut:

1. Saya membeli sate di pasar
2. Budi bermain sepak bola
3. Danish pergi ke sekolah
4. Saya melihat anjing di rumah
5. Anda membeli kebaya di pasar

3. Analisis Tata Bahasa

Dari hasil observasi langsung yang dilakukan selama pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di kelas menggunakan kombinasi permainan catur jantra dan kartu berantai maka didapatkan beberapa kesalahan dari struktur bahasa yang dihasilkan oleh mahasiswa.

Perlu diketahui bahwa dalam mempelajari bahasa baru seringkali mahasiswa mengalami kesalahan berbahasa. Hal ini merupakan hal yang wajar. Adapun bentuk-bentuk kesalahan yang dibuat oleh mahasiswa BIPA program minor *Happy and Healthy Ageing* adalah sebagai berikut: *omission* (penghilangan), *additional* (penambahan), *misordering* (pengurutan), dan *misformation* (penggunaan bentuk). (Adijaya, 2016)

1. Penghilangan (*Omission*)

Ketika mahasiswa BIPA membuat kalimat, terjadi penghilangan fonem seperti tabel berikut.

Tabel 1. Omission dalam berbicara

No	Ujaran salah	Ujaran benar
a.	Meyapu	Menyapu
b.	lamaya	Lamanya
c.	Pasa	Pasar

Dari tabel di atas menunjukkan mahasiswa kesulitan dalam melafalkan –nya sehingga sering terjadi penghilangan fonem konsonan /n/ pada data no 1 dan no 2. Sementara pada data no 3 terjadi penghilangan fonem konsonan /r/ karena kesulitan mahasiswa dalam melafalkan huruf tersebut.

2. Kesalahan Pengurutan

(*Misordering*)

Kesalahan yang terjadi selama pembelajaran BIPA menggunakan permainan catur jantra dan kartu berantai yaitu kesalahan pengurutan (*misordering*) ditandai dengan kesalahan dalam penempatan susunan kata.

*Saya suka minum
semangka jus. (S2)*

Kalimat tersebut mengalami kesalahan pengurutan. Kalimat tersebut seharusnya “Saya suka minum jus semangka”. Adapun sumber penyebab terjadinya

kesalahan ini yaitu faktor Interlingual yaitu pengaruh dari bahasa pertamanya, Intralingual yaitu kurang lengkapnya pemahaman mahasiswa tentang bahasa Indonesia dan konteks pembelajaran.

Selain kesalahan tata bahasa tersebut, dalam proses berbicara, mahasiswa BIPA tersebut juga melakukan kesalahan dimana mahasiswa asing sulit dalam membedakan pengucapan vokal /e/ dan /ə/. Berikut adalah contoh kesalahan dalam pelafalan:

- a. terimakasih
- b. pergi
- c. belajar
- d. dengar

Hal ini terjadi karena perbedaan sistem fonologi bahasa ibu (B1) dengan bahasa kedua (B2).

4. Pandangan mahasiswa BIPA mengenai Permainan Catur Jantra dan Kartu Berantai

Setelah melakukan wawancara secara mendalam terhadap enam orang mahasiswa BIPA program minor HHA, maka diperoleh beberapa informasi mengenai pandangan mahasiswa

mengenai permainan catur jantra dan kartu berantai khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

I hardly never think that my lecturer can provide such an amazing game like this. It improves my Bahasa so much and makes me more confident to talk. (S1)

Informan pertama mengungkapkan perasaannya saat mengaplikasikan permainan tersebut dimana membantunya menjadi lebih percaya diri dalam berbicara menggunakan Bahasa Indonesia.

This class is really fun, full of attractive game. I can not imagine how the idea comes to her mind to create this game which is relevant to the topic we discuss in the class. Work in a group is so wonderful. (S4)

Informan keempat tidak bisa membayangkan bagaimana pengajar BIPA di sini bisa menciptakan permainan menarik yang sesuai dengan topik yang dibahas.

These games are not only challenging my skill in Bahasa but also help me to be eager to learn BIPA. I can produce so many sentences and arrange the word given. I really appreciate on my achievement during learning BIPA. (S6)

Informan keenam merasakan belajar BIPA tidak hanya sebuah tantangan tapi mempelajarinya melalui permainan semakin menambah antusiasmenya untuk belajar.

Dari beberapa hasil wawancara yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa belajar BIPA melalui permainan catur jantra dan kartu berantai ini bisa membangkikkan minat belajar mahasiswa minor program HHA itu sendiri serta kemampuan mereka dalam memproduksi kalimat semakin meningkat. Mereka sudah bisa membuat kalimat yang bersesuai dengan tatanan bahasa.

5. Kendala-kendala yang Dihadapi oleh Mahasiswa BIPA

Dalam mempraktekkan permainan-permainan tersebut ke dalam proses pembelajaran bahasa pastinya tidak terlepas dari beberapa kendala. Terlebih hal ini dipraktekkan bagi mereka yang baru pertama kali mengenal BIPA.

Beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa saat belajar BIPA yaitu:

I don't understand about the instruction at first because the lecturer tells it in Bahasa. But when she translates it and demonstrates to us. We start to be clear enough of how these games work. (S2)

Informan kedua mengalami kesulitan memahami aturan bermain dalam permainan catur jantra dan kartu berantai. Namun hal itu tidak mengendorkan semangat mereka karena dosen telah menerjemahkan dan memperagakan bagaimana cara bermainnya.

I sometimes feel stuck when making sentence because I don't familiar or even forget the vocabulary used in Bahasa. Fortunately my team gives full support so we can play the game until we find the winner and we try again with the new session. (S5)

Informan kelima awalnya kesulitan dalam membuat kalimat karena ada beberapa kosakata dalam bahasa Indonesia yang belum dikuasai. Namun hal itu tidak menjadi kendala besar karena anggota di setiap kelompok yang

selalu saling mendukung. Bahkan saat permainan sudah berakhir serta pemenang sudah ditentukan, mereka mencoba kembali permainan tersebut.

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

Dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa permainan catur jantra dan kartu berantai ini efektif digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada mahasiswa. Hal ini terbukti dari kemampuan mahasiswa yang pada awalnya hanya bisa mengucapkan satu kalimat saja, melalui permainan catur jantra mereka bisa menghasilkan beberapa jenis kalimat lainnya dengan menggunakan kata yang sama. Hal ini terjadi karena mahasiswa berkeinginan untuk menang, sehingga mereka harus bisa menggerakkan pionnya dengan membuat kalimat dari pion tersebut. Begitu juga halnya pengaplikasian permainan kartu berantai dirasakan efektif karena mahasiswa mampu

menyusun kata-kata menjadi suatu kalimat yang benar sesuai dengan struktur Bahasa SPOK. Kedua permainan tersebut dapat memotivasi minat belajar mahasiswa serta membantu mereka memproduksi bahasa sesuai dengan tatanan kebahasaan yang tepat. Namun dalam prakteknya tidak terlepas dari beberapa kesalahan berbahasa seperti terjadinya penghilangan (omission), kesalahan pengurutan (misordering) serta kesalahan pengucapan vokal /e/ dan /ə/.

4.2 Saran

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan penggunaan media ini tidak hanya dalam membuat kalimat sederhana namun bisa digunakan untuk membuat kalimat yang lebih kompleks tingkat kesulitannya serta tidak hanya berfokus pada kemampuan berbicara saja melainkan aktivitas lainnya seperti menulis, mendengarkan dan membaca.

REFERENSI

Adijaya, N. (2016). Kesalahan Gramatikal pada Teks Materi Ajar Bahasa Inggris yang Dipergunakan Universitas Terbuka. *Eduscience* .

Bagwell, R. (2012). *Vocabulary Card Games*. eHow Contributor. <https://dqqlab.id/teknik-analisis-data-deskriptif-kualitatif-pada-fenomenologi>

Mubaslat, M. (2012). The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in english Language for the Primary Stage.

Purwaningsih, N. &. (2019). Improving Communicative Speaking Skill of Nursing Students in English for Specific Purposes (ESP) Using Catur Jantra and String in Classroom Discussions. *iELT-con 2019* (pp. 35-145). Penang, Malaysia: PELLTA.

Setyaningtyas, E. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Dasar dengan Permainan Catur Jantra. *Elementary School (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an)* .

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.