

**JPKN:**
Jurnal Pendidikan dan
Kebudayaan Nusantara

E-ISSN: 2963-0746
P-ISSN: 2963-0738

<https://dinastires.org/JPKN> dinasti.info@gmail.com [+62 811 7404 455](tel:+628117404455)

DOI: <https://doi.org/10.38035/jpkn.v4i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Media Pembelajaran Digital CEO BIPA (Cakap, Efektif, dan Optimal) untuk Pembelajaran Tata Bahasa dalam Kelas BIPA

Nurvita Anjarsari¹, Teguh Setiawan², Ari Kusmiatun³.

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, nurvita@uny.ac.id.

²Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, teguh_setiawan@uny.ac.id.

³Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, arik@uny.ac.id.

Corresponding Author: nurvita@uny.ac.id¹

Abstract: Grammar is one of the hardest areas for beginner learners of Indonesian as a foreign language, especially for those whose first language builds sentences, forms words, and marks time in a different way. Most existing digital media target vocabulary and rely on ready-made quiz applications, so grammar practice stops at form recognition. This study develops and tests a digital learning medium called CEO BIPA that targets three areas of basic grammar: basic sentence patterns, affixation, and time and aspect marking. The name refers to three learning stages that learners move through in every topic: Competent as pattern recognition, Effective as guided practice, and Optimal as independent production. The study uses the ADDIE model. The product was rated by two experts, one in instruction and one in BIPA teaching, and analyzed with Aiken's V. A trial was conducted with 16 BIPA learners using a one-group pretest-posttest design. Mean scores rose from 67.75 to 85.38, a mean gain of 17.62 points. All learners improved. The N-gain value was 0.55, which falls in the moderate category. The paired comparison yielded a *t* of 33.67 with 15 degrees of freedom. These findings show improved grammar mastery after using the medium.

Keywords: Indonesian for Foreign Speakers, Digital Learning Media, Grammar, Learning Stages, Pretest, Posttest.

Abstrak: Tata bahasa merupakan salah satu titik tersulit bagi pemelajar BIPA tingkat dasar, terutama bagi mereka yang bahasa ibunya bekerja dengan cara yang berbeda dalam menyusun kalimat, membentuk kata, dan menandai waktu. Media pembelajaran digital yang beredar saat ini kebanyakan menyasar kosakata dan menggunakan aplikasi kuis siap pakai, sehingga latihan tata bahasa hanya berhenti pada pengenalan bentuk. Penelitian ini mengembangkan dan menguji media pembelajaran digital bernama CEO BIPA yang menyasar tiga keterampilan tata bahasa dasar, yaitu pola kalimat dasar, imbuhan, serta keterangan waktu dan aspek. Nama tersebut merujuk pada tiga tahap belajar yang dilalui pemelajar pada setiap topik, yaitu Cakap berupa pengenalan pola, Efektif berupa latihan terbimbing, dan Optimal berupa produksi mandiri. Penelitian memakai model ADDIE. Produk dinilai oleh dua ahli, yaitu ahli pembelajaran dan ahli BIPA, dengan analisis koefisien Aiken's V. Uji coba dilakukan pada 16 pemelajar BIPA melalui rancangan satu kelompok dengan tes awal dan tes akhir. Rerata skor

naik dari 67,75 menjadi 85,38, dengan selisih rerata 17,62 poin. Seluruh pemelajar mengalami kenaikan. Nilai N-gain sebesar 0,55 yang tergolong kategori sedang. Uji beda menghasilkan t sebesar 33,67 pada derajat kebebasan 15. Temuan ini menunjukkan kenaikan penguasaan tata bahasa setelah pemakaian media.

Kata Kunci: BIPA, Media Pembelajaran Digital, Tata Bahasa, Tahap Belajar, Tes Awal dan Tes Akhir.

PENDAHULUAN

Untuk menghasilkan satu kalimat bahasa Indonesia yang efektif, pembelajar asing harus menyelesaikan tiga tantangan sekaligus. Ia harus menyusun kerangka kalimat, yaitu menentukan siapa yang melakukan apa. Ia harus memilih bentuk kata yang tepat untuk maksud yang ingin disampaikan. Ia juga harus menambatkan kejadian itu pada waktu tertentu. Ketiga tantangan tersebut dihadapi bersamaan, dan kegagalan pada salah satunya sudah cukup membuat kalimat tidak berterima.

Ketiga tantangan itulah yang menjadi sasaran media yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pemilihannya bukan karena ketiganya kebetulan saling berkaitan dalam buku ajar, melainkan karena ketiganya merupakan syarat minimal bagi terbentuknya kalimat bahasa Indonesia yang utuh dan efektif.

Tantangan pertama menyangkut pola kalimat. Bahasa Indonesia mengizinkan predikat yang bukan kata kerja. Kalimat “Dia dosen dan kopi ini panas” dapat diterima tanpa kata penghubung apa pun antara subjek dan predikatnya. Bagi pembelajar yang bahasa ibunya mewajibkan kata kerja penghubung, seperti penutur bahasa Inggris atau Prancis, ketiadaan kata kerja penghubung itu terasa seperti kalimat yang belum selesai. Akibatnya, mereka menyisipkan kata “adalah” pada tempat yang tidak memerlukannya. Sebaliknya, kedudukan keterangan, sebagaimana pada ibu yang memasak nasi di dapur dan setiap pagi memasak nasi, sering membuat pemelajar ragu menentukan batas-batasnya.

Tantangan kedua menyangkut imbuhan. Kata dasar tulis dapat berubah menjadi menulis, menuliskan, menulis, tertulis, penulis, dan tulisan. Setiap bentuk membawa makna yang berbeda. Bagi pemelajar yang bahasa ibunya tidak mengenal pengimbuhan, perubahan seperti ini terasa seperti menghafal kata baharu satu per satu.

Kesulitan itu bukan dugaan. Penelitian tentang pembelajaran afiks BIPA di Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukkan bahwa imbuhan merupakan salah satu materi yang paling sering menyebabkan kesalahan. Kajian lain pada pemelajar asal Korea menemukan bahwa pemakaian afiks yang keliru membuat tulisan mereka menjadi rancu dan sulit dipahami. Pola serupa muncul pada laporan pembelajaran BIPA daring, yang menyebut imbuhan sebagai kendala di samping keterbatasan kosakata. Muliastuti (2019) juga mencatat bahwa sistem pembentukan kata dalam bahasa Indonesia menuntut penanganan tersendiri dalam pengajaran BIPA, bukan sekadar diselipkan dalam latihan membaca.

Tantangan ketiga menyangkut penandaan waktu. Kata kerja bahasa Indonesia tidak berubah bentuknya sesuai dengan waktu terjadinya. Perbedaan antara kejadian yang sudah lewat, sedang berlangsung, dan belum terjadi disampaikan melalui kata keterangan dan penanda aspek seperti sudah, sedang, akan, belum, masih, dan pernah. Pemelajar yang terbiasa dengan perubahan bentuk kata kerja menghadapi dua kesulitan. Sebagian menandai waktu secara berlebihan, misalnya dengan menyertakan kata “sudah” pada setiap kalimat yang menceritakan masa lalu. Sebagian lain justru tidak melibatkan waktu, sehingga kalimatnya tidak menunjukkan kapan kejadian tersebut terjadi.

Ada satu karakter yang menghubungkan ketiga tantangan tersebut, dan karakter itu sering kali diabaikan dalam pengajaran. Setiap tantangan menuntut dua keterampilan yang berbeda. Keterampilan pertama menyangkut penguasaan bentuk kata. Awalan meN- berubah wujud mengikuti bunyi awal kata dasar, dan sebagian bunyi itu hilang. Tulis menjadi menulis, pukul

menjadi memukul, kirim menjadi mengirim, sapu menjadi menyapu. Keterampilan kedua menyangkut pemahaman makna dan perannya. Membaca berbeda dari membacakan. Sudah berbeda dari yang pernah. Pemelajar bisa saja hafal bentuknya, tetapi tetap salah memilih ketika harus menyampaikan maksud tertentu.

Keterampilan kedua inilah yang jarang disentuh oleh media pembelajaran yang ada. Latihan yang sudah ada umumnya berupa soal isian atau pilihan ganda. Pemelajar mengisi, lalu menerima tanda benar atau salah. Ia tahu jawabannya keliru, tetapi tidak tahu apa akibatnya jika pilihan itu digunakan dalam percakapan sungguhan.

Media pembelajaran digital untuk BIPA sendiri sudah cukup banyak dikaji. Solikhah dan Nurlina (2024) menelaah sejumlah kajian pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA yang terbit antara 2018 dan 2023, dan menemukan penerapan yang beragam, mulai dari laman web dan aplikasi bergerak sampai realitas tertambah dan realitas maya. Sayangnya, sebagian besar berhenti pada pemanfaatan aplikasi kuis yang sudah tersedia, seperti Wordwall dan Quizizz, dengan fokus pada kosakata. Kajian di Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, misalnya, menelaah pemakaian aplikasi kuis daring untuk meningkatkan pemahaman kosakata pemelajar tingkat A2. Penelitian semacam ini bermanfaat, namun masih meninggalkan satu ruang kosong. Aplikasi kuis dirancang untuk menguji, bukan untuk melatih pemilihan makna.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital yang diberi nama CEO BIPA. Singkatan itu mewakili tiga tahap pembelajaran yang dilalui pemelajar pada setiap topik. Cakap merujuk pada tahap pengenalan pola, ketika pemelajar dibawa mengenali kerangka dan kaidahnya. Efektif merujuk pada tahap latihan, ketika pemelajar memakai pola tersebut dengan bantuan petunjuk dan umpan balik. Optimal merujuk pada tahap implementasi, ketika pemelajar menyusun sendiri tuturan yang menyampaikan maksud tertentu. Urutan ketiganya mengikuti pandangan tentang tahapan penguasaan keterampilan yang diuraikan pada bagian berikutnya. Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana wujud rancangan media CEO BIPA untuk pembelajaran tata bahasa dasar?
- 2) Bagaimana kelayakan media tersebut menurut penilaian ahli?
- 3) Bagaimana penguasaan tata bahasa pemelajar sebelum dan sesudah memakai media tersebut?

LANDASAN TEORI

Kedudukan Tata Bahasa dalam Pemerolehan Bahasa Kedua

Perdebatan tentang perlu tidaknya mengajarkan tata bahasa telah berlangsung lama. Pada masa kejayaan pendekatan komunikatif, sebagian ahli berpendapat bahwa tata bahasa akan terbentuk sendiri asalkan pemelajar menerima masukan yang cukup dan bermakna. Pandangan itu kemudian diuji dan hasilnya tidak sesederhana yang diduga.

Lightbown dan Spada (2021) merangkum temuan penelitian selama beberapa dasawarsa dan menyimpulkan bahwa masukan bermakna memang perlu, tetapi tidak selalu cukup. Ada ciri kebahasaan tertentu yang sulit dikuasai jika perhatian pemelajar tidak pernah diarahkan kepadanya. Ciri yang tidak menonjol dalam bunyi, tidak menentukan pemahaman pesan, dan mirip dengan bentuk lain cenderung terlewat begitu saja.

Sebagai contoh, kalimat “Ibu membaca surat itu” dan “Ibu membacakan surat itu” sama-sama dapat dipahami dalam percakapan sehari-hari. Kalimat “Kemarin saya ke pantai” tetap dipahami meskipun tanpa penanda aspek. Lawan bicara biasanya menangkap maksudnya dari keadaan di sekitarnya. Karena pesan tetap sampai, pemelajar tidak merasa perlu memperbaiki pilihannya. Kesalahan seperti ini dapat berlanjut secara terus-menerus.

Nassaji dan Fotos (2011) menawarkan jalan tengah yang kini banyak dipakai. Pengajaran tata bahasa tidak dikembalikan ke bentuk latihan terpisah seperti pada masa audiolingual. Perhatian terhadap bentuk diarahkan saat pemelajar mengerjakan tugas. Bentuk dan makna

ditangani secara bersamaan, bukan secara bergantian. Prinsip inilah yang digunakan sebagai dasar rancangan media dalam penelitian ini.

Richards dan Rodgers (2014) menegaskan bahwa perbedaan antara pendekatan pengajaran bahasa terletak pada anggapan mereka tentang hakikat bahasa dan cara bahasa dipelajari, bukan sekadar pada kegiatan di kelas. Media pembelajaran juga demikian. Penggunaan aplikasi kuis digital membawa paradigma baru untuk membantu belajar tata bahasa dan mengenali bentuk yang tepat.

Tahapan Penguasaan Keterampilan sebagai Dasar Penamaan CEO

Ada satu pembeda yang menentukan rancangan media ini, yaitu perbedaan antara mengetahui kaidah dan memahami konteks pemakaiannya. Pemelajar dapat menghafal bahwa akhiran -kan menandai perbuatan untuk orang lain, namun penggunaannya belum sesuai ketika berbicara. Pengetahuan tentang kaidah tidak berubah menjadi kemampuan untuk mempraktikkannya tanpa latihan pemakaian yang berulang.

DeKeyser dan Suzuki (2025) menguraikan pembedaan tersebut melalui gagasan tentang tahapan penguasaan keterampilan. Gagasan itulah yang menjadi dasar penamaan dan penyusunan media dalam penelitian ini. Setiap topik dilalui dalam tiga tahap yang berurutan. Tahap cakap membangun pengetahuan tentang pola. Tahap efektif mengubah pengetahuan itu menjadi kemampuan untuk mempraktikkannya melalui latihan yang masih dibimbing. Tahap optimal menuntut pemakaian mandiri tanpa bantuan. Penamaan ini sekaligus menjelaskan mengapa media tidak berhenti pada latihan pengenalan bentuk sebagaimana pada aplikasi kuis digital.

Tiga Keterampilan Tata Bahasa Sasaran

Media ini menyasar tiga keterampilan tata bahasa dasar. Tabel 1 merangkum ketiganya beserta alasan pemilihan dan cakupannya dalam media.

Tabel 1. Tiga keterampilan tata bahasa sasaran dan alasan pemilihannya

Keterampilan	Cakupan dalam media	Letak kesulitan bagi pemelajar asing	Kedudukan
Pola kalimat dasar	Pola S-P, S-P-O, S-P-O-K, dan K-S-P-O; predikat berupa kata kerja, kata benda, dan kata sifat	Predikat bukan kata kerja tidak memerlukan kata penghubung; kedudukan keterangan cukup fleksibel	Kerangka kalimat
Imbuhan	Awalan me-, ber-, dan di-	Wujud awalan berubah mengikuti bunyi awal kata dasar; pilihan imbuhan menentukan siapa melakukan apa	Bentuk kata
Keterangan waktu dan aspek	Penanda sudah, sedang, akan, belum, masih, dan pernah beserta keterangan waktu	Kata kerja tidak berubah bentuk mengikuti waktu; penanda mudah ditandai berlebihan atau diabaikan	Penambahan waktu

Imbuhan ter-, -kan, dan -i tidak dimuat dalam versi media yang diuji dalam penelitian ini. Ketiganya direncanakan untuk perluasan pada tahap berikutnya. Uraian mengenai ketiganya tetap disertakan pada bagian ini karena diperlukan untuk menjelaskan lapisan kesulitan kedua yang mendasari rancangan media.

Pola Kalimat Dasar

Imbuhan ter-, -kan, dan -i tidak dimuat dalam versi media yang diuji dalam penelitian ini. Ketiganya direncanakan untuk perluasan pada tahap berikutnya. Uraian mengenai ketiganya tetap disertakan pada bagian ini karena diperlukan untuk menjelaskan lapisan kesulitan kedua yang mendasari rancangan media.

Pola Kalimat Dasar

Kalimat bahasa Indonesia paling sedikit terdiri atas subjek dan predikat. Objek dan keterangan menyusul bila diperlukan. Salah satu hal yang membedakan bahasa Indonesia dari banyak bahasa lain adalah keleluasaan jenis kata yang dapat menduduki posisi predikat. Predikat dapat berupa kata kerja pada “Saya belajar”, kata benda pada “Dia dosen”, dan kata sifat pada “Kopi ini panas”. Pada dua contoh terakhir tidak diperlukan kata penghubung antara subjek dan predikat.

Keleluasaan lain terletak pada kedudukan keterangan. Kalimat: “Ibu memasak nasi di dapur, dan setiap pagi Ibu memasak nasi”. Sama-sama berterima kasih. Keterangan dapat mengakhiri kalimat atau berpindah ke awal kalimat. Objek, sebaliknya, terikat pada kedudukannya tepat setelah predikat. Perbedaan inilah yang perlu disadari oleh pemelajar, dan yang tidak selalu terbaca dari daftar pola yang disajikan.

Imbuhan dalam Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia membentuk kata melalui pengimbuhan, pengulangan, dan pemajemukan. Kridalaksana (1992) menguraikan proses pembentukan kata ini beserta kaidah dan batas-batasnya. Chaer (2015) menelaahnya dengan pendekatan proses, yaitu memandang kata berimbuhan sebagai hasil dari langkah pembentukan yang dapat dianalisis. Ramlan (2009) menyajikan uraian deskriptif atas bentuk dan fungsi tiap imbuhan. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia yang disusun oleh Moeliono, Lapoliwa, Alwi, dan kawan-kawan (2017) memuat rumusan baku yang menjadi acuan dalam pengajaran di Indonesia.

Untuk keperluan pengajaran BIPA, uraian Sneddon dan kawan-kawan (2010) memiliki nilai tambah. Buku tersebut ditulis untuk pembaca yang bahasa pertamanya bukan bahasa Indonesia, sehingga penjelasannya menyoroti hal-hal yang biasanya luput dari tata bahasa yang digunakan oleh penutur asli. Perbedaan antara bentuk berimbuhan -kan dan -i, misalnya, diuraikan dengan contoh yang menunjukkan pergeseran peran unsur dalam kalimat.

Dari sudut pandang pengajaran, imbuhan bahasa Indonesia menuntut dua keterampilan yang berbeda. Keterampilan pertama bersifat kaidah bentuk. Awalan meN- menyesuaikan wujudnya dengan bunyi awal kata dasar, dan pada sebagian bunyi terjadi peluluhan. Kaidah ini dapat dirumuskan dan dilatih hingga lancar. Tabel 2 merangkum perubahan wujud awalan meN- menurut bunyi awal kata dasarnya.

Tabel 2. Perubahan bentuk awalan meN-

Bunyi awal kata dasar	Wujud awalan	Contoh	Keterangan
p, t, k, s	mem-, men-, meng-, meny-	<i>pukul</i> jadi <i>memukul</i> ; <i>tulis</i> jadi <i>menulis</i>	Bunyi awal luluh
b, f, v	mem-	<i>baca</i> jadi <i>membaca</i>	Bunyi awal tetap
d, j, c, z	men-	<i>dengar</i> jadi <i>mendengar</i>	Bunyi awal tetap
g, h, kh, vokal	meng-	<i>goreng</i> jadi <i>menggoreng</i> ; <i>ambil</i> jadi <i>mengambil</i>	Bunyi awal tetap
l, r, m, n, ng, ny, w, y	me-	<i>lihat</i> jadi <i>melihat</i>	Tanpa penambahan bunyi

Sumber: Kridalaksana (1992), Ramlan (2009), dan Moeliono dkk. (2017).

Keterampilan kedua jauh lebih rumit. Pemelajar harus memilih imbuhan yang tepat untuk maksud yang ingin disampaikan. Pilihan ini menentukan siapa melakukan apa kepada siapa.

Tabel 3. Perbedaan makna pada kata dasar yang sama

Bentuk	Makna	Contoh pemakaian
membaca	Melakukan perbuatan membaca	Ibu membaca surat itu.
membacakan	Melakukan perbuatan membaca untuk orang lain	Ibu membacakan surat itu untuk nenek.
menulis	Melakukan perbuatan menulis	Ia menulis surat.

menuliskan	Menulis untuk orang lain atau menuangkan sesuatu dalam tulisan	Ia menuliskan alamat itu untuk saya.
menulisi	Menulis pada permukaan sesuatu	Anak itu menulisi tembok.
menanam	Menempatkan tanaman	Petani menanam jagung.
menanami	Menempatkan tanaman pada suatu tempat	Petani menanami kebun dengan jagung.

Sumber: Ramlan (2009) dan Sneddon dkk. (2010).

Perhatikan bahwa perbedaan pada Tabel 3 tidak dapat dijelaskan oleh kaidah bentuk. Pemelajar tidak dapat menurunkan makna membacakan daripada wujud katanya. Ia harus mengetahui bahwa akhiran -kan dalam pemakaian tersebut menandai perbuatan yang dilakukan untuk pihak lain. Pengetahuan seperti ini terbentuk melalui pertemuan berulang dengan pemakaian yang jelas, bukan melalui hafalan daftar.

Keterangan Waktu dan Aspek

Bahasa Indonesia tidak menandai waktu melalui perubahan bentuk kata kerja. Kata makan tetap berwujud makan, baik untuk kejadian kemarin, hari ini, maupun besok. Waktu disampaikan melalui keterangan waktu, seperti kemarin, tadi pagi, nanti sore, dan besok, serta melalui penanda aspek yang diletakkan sebelum kata kerja.

Penanda aspek tidak sepadan dengan bentuk waktu dalam bahasa yang mengenal perubahan kata kerja. Sudah tidak sama dengan bentuk sebelumnya. Kalimat “Saya sudah makan” dapat merujuk pada keadaan sekarang, yaitu keadaan kenyang sesudah makan. Pernah tidak sama dengan sudah, karena pernah menyatakan pengalaman yang tidak terikat pada satu peristiwa tertentu. Perbedaan inilah yang menuntut latihan pemilihan, bukan hafalan padanan. Tabel 4 merangkum keenam penanda aspek beserta maknanya dan contoh pemakaiannya.

Tabel 4. Penanda aspek dan maknanya

Penanda	Makna pokok	Contoh pemakaian
sudah	Kejadian telah selesai dan hasilnya berlaku sekarang	Saya sudah makan, jadi belum lapar.
sedang	Kejadian berlangsung pada saat dibicarakan	Ayah sedang membaca koran.
akan	Kejadian belum berlangsung dan direncanakan	Kami akan berangkat besok pagi.
belum	Kejadian yang diharapkan terjadi tetapi sampai kini tidak terjadi	Dia belum datang.
masih	Keadaan yang berlanjut dari waktu sebelumnya	Adik masih tidur.
pernah	Pengalaman yang tidak terikat pada satu peristiwa tertentu	Saya pernah ke Bali.

Sumber: Moeliono dkk. (2017) dan Sneddon dkk. (2010).

Kesulitan Pemelajar Asing terhadap Sistem Tata Bahasa Indonesia

Muliastuti (2019) menempatkan pengajaran BIPA dalam kerangka yang membedakannya dari pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asli. Pemelajar asing datang dengan sistem bahasa yang sudah mapan, dan sistem itu ikut bekerja ketika mereka menyusun kalimat dalam bahasa baru.

Pengaruh bahasa pertama pada pembelajaran bahasa kedua sudah lama diteliti. Odlin (1989) menunjukkan bahwa pengaruh itu nyata, tetapi wujudnya tidak sesederhana pemetaan persamaan dan perbedaan antara dua bahasa. Kemiripan bentuk kadang justru menyulitkan, sementara perbedaan besar kadang malah mudah disadari pemelajar. Karena itu, dugaan tentang kesulitan yang diturunkan dari perbandingan tipologi perlu diperlakukan sebagai dugaan, bukan sebagai kesimpulan.

Meskipun demikian, dugaan itu berguna untuk menyusun urutan materi. Pemelajar yang bahasa ibunya tidak mengenal pengimbuhan menghadapi persoalan yang berbeda dari pemelajar yang bahasa ibunya kaya imbuhan. Pada tantangan penandaan waktu, pemelajar yang bahasa ibunya menandai waktu secara leksikal, seperti penutur bahasa Mandarin, boleh jadi menghadapi persoalan yang lebih ringan daripada pemelajar yang terbiasa dengan perubahan

bentuk kata kerja. Dugaan ini tidak diuji dalam penelitian ini dan disebutkan hanya sebagai pertimbangan penyusunan urutan materi.

Permainan Digital dalam Pembelajaran Bahasa

Pemakaian permainan dalam pembelajaran bahasa bukan hal baru. Yang berubah adalah kualitas bukti pendukungnya. Tinjauan sistematis atas penelitian permainan digital untuk pembelajaran bahasa yang terbit sepanjang 2010 sampai 2025 melaporkan dampak belajar dan dampak psikologis yang sebagian besar positif. Melaporkan dampak belajar yang positif pada 84 persen studi dan dampak psikologis yang positif pada 92 persen studi, tanpa temuan dampak negatif.

Permainan yang diteliti sangat beragam wujudnya, dan tidak semua unsur permainan menyumbang pada pembelajaran. Di sinilah kerangka Plass, Homer, dan Kinzer (2015) digunakan. Mereka memilah keterlibatan pemelajar dalam permainan menjadi 4 dimensi, yaitu kognitif, perilaku, afektif, dan sosiokultural. Pemilahan ini memungkinkan perancang menentukan sisi mana yang ingin disentuh, lalu memilih unsur permainan yang sesuai. Tanpa pemilahan seperti itu, perancangan mudah tergelincir menjadi sekadar penambah hiasan.

Penelitian Liu (2024) memberikan masukan yang lebih khusus untuk pembelajaran tata bahasa. Pada penelitian terhadap 76 mahasiswa, umpan balik metalinguistik dalam permainan digital menghasilkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembetulan kesalahan biasa. Yang menarik, pembelajar dengan motivasi awal rendah justru paling terbantu. Temuan ini penting untuk merancang media. Umpan balik yang menjelaskan alasan lebih berguna daripada umpan balik yang hanya menyatakan salah.

METODE

Jenis dan Model Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Model ini lazim digunakan dalam pengembangan bahan ajar dan media BIPA, sebagaimana dilakukan oleh Juwanda dkk. (2025). Seluruh tahap dijalankan. Tahap penerapan berupa uji coba media kepada pemelajar dan tahap evaluasi berupa pengukuran penguasaan tata bahasa sebelum dan sesudah pemakaian media.

Validasi Ahli

Produk dinilai oleh dua orang ahli, yaitu satu ahli pembelajaran dan satu ahli BIPA. Instrumen penilaian berupa lembar validasi dengan skala lima poin. Butir penilaian disusun ke dalam empat aspek, yaitu ketepatan isi kebahasaan, kesesuaian dengan pembelajar BIPA, mutu rancangan media, dan kesesuaian dengan tiga tahap CEO. Lembar validasi menyediakan ruang untuk memberikan masukan secara terbuka.

Skor tiap ahli pada setiap aspek dinyatakan sebagai persentase dari skor maksimum yang mungkin dicapai pada aspek tersebut. Untuk keperluan analisis, persentase itu dikembalikan ke skala lima, sehingga persentase 70 setara dengan skor 3,5. Penilaian kemudian dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V dengan jumlah penilai 2 orang dan jumlah kategori 5. Nilai V berkisar antara 0 dan 1 dan ditafsirkan menurut penggolongan yang lazim dipakai, yaitu rendah bila tidak lebih dari 0,4, sedang bila berada di atas 0,4 sampai 0,8, serta tinggi bila lebih dari 0,8.

Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan pada 16 pemelajar BIPA Universitas Negeri Yogyakarta dari Tiongkok, Perancis, Thailand, dan Amerika Serikat. Rancangan yang dipakai adalah rancangan satu kelompok dengan tes awal dan tes akhir. Pemelajar mengerjakan tes awal, kemudian

mengikuti pembelajaran tata bahasa dengan media CEO BIPA selama 4 kali pertemuan, lalu mengerjakan tes akhir.

Data dianalisis dengan menghitung rerata, simpangan baku, dan selisih skor. Besarnya kenaikan dinilai menggunakan N-gain ternormalisasi. Perbedaan antara tes awal dan tes akhir diuji menggunakan uji beda dua sampel berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap analisis menelaah dua hal, yaitu materi tata bahasa yang perlu diprioritaskan dan keterbatasan media yang sudah ada. Langkah ini mengikuti anjuran Suyitno (2007) bahwa penyusunan bahan ajar BIPA sebaiknya berangkat dari analisis kebutuhan belajar, bukan dari urutan materi yang sudah lazim digunakan. Dari sisi materi, sasaran dibatasi pada tiga keterampilan yang dirangkum dalam Tabel 1. Ketiganya dipilih karena bersama-sama membentuk syarat minimal bagi terbentuknya kalimat bahasa Indonesia yang utuh, bukan karena ketiganya paling sering muncul dalam buku ajar.

Pada keterampilan imbuhan, media yang diuji memuat awalan me-, ber-, dan di-. Ketiganya dipilih karena paling sering digunakan dan paling sering menimbulkan kekeliruan pada tingkat dasar. Awalan me- menuntut latihan tersendiri karena wujudnya berubah mengikuti bunyi awal kata dasar. Awalan ber- sering tertukar dengan me- karena pemelajar belum membedakan apakah ada atau tidak sasaran perbuatan. Awalan di- diperlukan karena bahasa Indonesia kerap memakai bentuk pasif pada situasi yang dalam bahasa lain memakai bentuk aktif.

Dari sisi media, telaah terhadap media yang beredar menemukan 3 keterbatasan. Sasarannya kebanyakan kosakata. Bentuk latihannya berupa kuis dengan jawaban benar atau salah. Umpan baliknya tidak menjelaskan mengapa suatu pilihan keliru.

Rancangan Media CEO BIPA

Media CEO BIPA berbentuk halaman web yang dapat dibuka melalui peramban. Halaman memuat tiga topik yang telah disebutkan dan setiap topik dilalui dalam tiga tahap yang berurutan. Pemelajar mengisi nama dan kelas pada awal sesi supaya hasil latihannya tersimpan dan dapat ditinjau oleh pengajar melalui panel hasil kelas. Gambar 1 sampai Gambar 3 menampilkan tampilan tahap Cakap pada ketiga topik tersebut.

The screenshot displays the 'CEO Tata Bahasa BIPA Tingkat Dasar' web application. The header includes the title and the motto 'CAKAP • EFEKTIF • OPTIMAL'. Below the header, there are input fields for 'NAMA' (Nama lengkap) and 'KELAS / ASAL' (mis. BIPA 1A), with a note 'Isi nama agar hasil latihannya tersimpan.' The main content area is divided into three vertical panels on the left, each representing a topic: 'Topik 1: Pola Kalimat Dasar', 'Topik 2: Imbuhan me-, ber-, di-', and 'Topik 3: Keterangan Waktu & Aspek'. The 'Topik 1' panel is currently selected and shows three difficulty levels: 'Cakap' (selected), 'Efektif', and 'Optimal'. The main content area for 'Topik 1' is titled 'Pola Kalimat Dasar' and includes a definition: 'Kenali kerangka kalimat bahasa Indonesia: siapa melakukan apa, di mana, dan kapan.' It also provides a brief explanation of 'Subjek' and 'Predikat'. Below this, there is a table titled 'Enam pola yang paling sering dipakai' with columns for 'POLA', 'CONTOH', and 'CATATAN'.

POLA	CONTOH	CATATAN
S-P	Saya belajar.	Predikat berupa kata kerja.
S-P	Dia dosen.	Predikat berupa kata benda.
S-P	Kopi ini panas.	Predikat berupa kata sifat.
S-P-O	Ibu memasak nasi.	Objek berada tepat setelah predikat.
S-P-O-K	Ibu memasak nasi di dapur.	Keterangan menutupi kalimat.
K-S-P-O	Setiap pagi ibu memasak nasi.	Keterangan boleh pindah ke awal.

Gambar 1. Tampilan media CEO BIPA pada topik Pola Kalimat Dasar, tahap Cakap

CEO

Tata Bahasa BIPA Tingkat Dasar

CAKAP • EFEKTIF • OPTIMAL

Dikembangkan oleh Nurvita Anjarsari

NAMA

KELAS / ASAL

mis. BIPA 1A

Isi nama agar hasil latihannya tersimpan.

Dashboard & hasil

TOPIK 1

Pola Kalimat Dasar

S-P-O-K

Cakap

Efektif

Optimal

TOPIK 2

Imbuhan me-, ber-, di-

Bentuk kata kerja

Cakap

Efektif

Optimal

TOPIK 3

Keterangan Waktu & Aspek

Penanda waktu

Cakap

Efektif

Optimal

TOPIK 2 • CAKAP — KENALI POLA

Imbuhan me-, ber-, di-

Tiga imbuhan yang membentuk hampir semua kata kerja bahasa Indonesia.

ber-

 membentuk kata kerja tanpa objek,

me-

 membentuk kata kerja berobjek, dan

di-

 adalah pasangan pasifnya.

1 • ber- — kata kerja tanpa objek

MAKNA	CONTOH
melakukan kegiatan	bermain • berenang • berbicara • berolahraga
memiliki	berambut panjang • berbaju batik • bernama Ali
memakai atau naik	bersepeda • bermotor • berbahasa Indonesia

TIGA PERUBAHAN BENTUK BER-

- ber-

 →

be-

 bila kata dasar diawali huruf r: renang → berenang, rambut → berambut
- ber-

 →

be-

 bila suku pertama mengandung -er-: kerja → bekerja, temak → beternak
- ber-

 →

bel-

 hanya pada satu kata: ajar → belajar

Kata kerja ber- tidak diikuti objek. ✓ Saya berbicara dengan teman. ✗ Saya berbicara teman.

Gambar 2. Tampilan media pada topik Imbuhan me-, ber-, dan di-, tahap Cakap

Dashboard & hasil

TOPIK 1

Pola Kalimat Dasar

S-P-O-K

Cakap

Efektif

Optimal

TOPIK 2

Imbuhan me-, ber-, di-

Bentuk kata kerja

Cakap

Efektif

Optimal

TOPIK 3

Keterangan Waktu & Aspek

Penanda waktu

Cakap

Efektif

Optimal

TOPIK 3 • CAKAP — KENALI POLA

Keterangan Waktu & Aspek

Kata kerjanya tetap, yang berubah adalah penanda di depannya.

Kata kerja bahasa Indonesia **tidak pernah berubah bentuk** untuk menyatakan waktu. Kalimat **Saya makan**, bisa berarti kemarin, sekarang, atau besok. Yang membedakan adalah penanda di depan predikat.

Delapan penanda aspek

PENANDA	MAKNA	CONTOH
sudah / telah	perbuatan sudah selesai	Saya sudah makan.
sedang / lagi	sedang berlangsung	Saya sedang makan. (lagi: ragam santai)
akan	belum terjadi, direncanakan	Saya akan makan.
masih	berlanjut sampai sekarang	Adik masih tidur.
belum	sampai kini tidak terjadi, mungkin terjadi nanti	Saya belum makan.
baru saja	selesai beberapa saat lalu	Dia baru saja pergi.
pernah	pengalaman, sekurang-kurangnya sekali	Saya pernah ke Bali.
tidak pernah	tidak ada pengalaman sama sekali	Saya tidak pernah naik pesawat.

LETAKNYA SELALU SEBELUM PREDIKAT

✓ Saya sudah makan.

✗ Saya makan sudah.

Gambar 3. Tampilan media pada topik Keterangan Waktu dan Aspek, tahap Cakap

Nama CEO BIPA bukan sekadar singkatan yang enak diucapkan. Setiap huruf menamai satu tahap belajar dan urutan ketiganya mengikuti gagasan tahapan penguasaan keterampilan yang diuraikan pada landasan teori.

Cakap

Tahap ini membangun pengetahuan tentang pola. Pemelajar dibawa untuk mengenali kerangka kalimat, wujud imbuhan, atau makna penanda aspek melalui contoh yang disusun berpasangan agar perbedaannya terlihat. Penyajiannya ringkas dan disertai contoh nyata, bukan

rumusan kaidah yang panjang. Tahap ini menghasilkan pengetahuan yang masih bersifat deklaratif, dan media tidak berhenti di sini.

Efektif

Tahap ini mengubah pengetahuan menjadi kemampuan yang dapat digunakan melalui latihan yang masih dibimbing. Pemelajar mengerjakan tugas yang menuntut pemilihan, disertai petunjuk dan umpan balik yang muncul segera. Umpan balik tidak berhenti pada tanda benar atau salah. Ketika pembelajar memilih membaca padahal situasinya menuntut untuk membacakan, yang ditampilkan adalah gambaran akibatnya, yaitu tokoh yang seharusnya mendengar tetap tidak mengetahui isi surat. Pemelajar melihat perbedaan antara maksud dan hasil. Rancangan ini mengikuti temuan Liu (2024) bahwa umpan balik metalinguistik lebih berguna daripada pembetulan biasa.

Optimal

Tahap ini menarik bantuan dan menuntut produksi mandiri. Pemelajar tidak lagi memilih dari pilihan yang disediakan, melainkan menyusun sendiri kalimat yang menyampaikan maksud tertentu dalam keadaan yang diberikan. Perbedaannya dengan tahap sebelumnya terletak pada arah kerjanya. Pada latihan pilihan, pembelajar bergerak dari bentuk ke makna. Pada tahap ini, ia bergerak dari makna ke bentuk, sebagaimana terjadi ketika orang benar-benar berbicara. Tabel 5 merangkum ketiga tahap tersebut beserta sasaran, bentuk kegiatan, dan bentuk bantuannya.

Tabel 5. Tiga tahap CEO dan wujudnya dalam media

Tahap	Sasaran	Wujud kegiatan
Cakap	Mengenali pola	Penyajian pola disertai contoh berpasangan yang menonjolkan perbedaan
Efektif	Memakai pola dengan bimbingan	Latihan pemilihan dengan umpan balik yang menjelaskan akibat pilihan
Optimal	Memakai pola secara mandiri	Penyusunan kalimat sendiri untuk menyampaikan maksud dalam keadaan tertentu

Ketiga tahap tersebut dirancang agar menyentuh sisi keterlibatan pembelajar yang berbeda-beda. Tabel 6 menunjukkan cara keempat sisi keterlibatan yang dirumuskan oleh Plass, Homer, dan Kinzer (2015) diterjemahkan ke dalam rancangan media, beserta tahap yang menampungnya.

Tabel 6. Penerjemahan kerangka keterlibatan ke dalam rancangan CEO BIPA

Sisi keterlibatan	Wujud dalam rancangan	Tahap terkait
Kognitif	Pemelajar menyusun kalimat untuk mencapai maksud tertentu dalam keadaan yang diberikan	Optimal
Perilaku	Pola dan kata dibentuk dengan menarik dan meletakkan unsur, disertai tampilan perubahan yang terjadi	Efektif
Afektif	Kesalahan tidak mengurangi nilai. Pemelajar boleh mencoba ulang dan melihat akibat dari setiap pilihan	Efektif
Sosiokultural	Keadaan diambil dari kehidupan sehari-hari di Indonesia, dan hasil latihan dapat ditinjau bersama di kelas	Cakap dan Optimal

Sumber: Plass, Homer, dan Kinzer (2015).

Hasil Validasi Ahli

Kedua ahli memberi penilaian pada empat aspek. Tabel 7 menyajikan skor masing-masing ahli beserta koefisien Aiken's V yang dihitung berdasarkan skor tersebut.

Tabel 7. Hasil penilaian ahli berdasarkan Aiken's V

Aspek	Ahli pembelajaran (%)	Ahli BIPA (%)	Aiken's V	Kategori
Ketepatan isi kebahasaan	70	60	0,56	Sedang
Kesesuaian dengan pemelajar BIPA	75	75	0,69	Sedang
Mutu rancangan media	85	70	0,72	Sedang
Kesesuaian dengan tahap CEO	70	80	0,69	Sedang
Penilaian keseluruhan	70	75	0,66	Sedang

Nilai V berkisar antara 0,56 dan 0,72 pada keempat aspek, dengan rerata keempat aspek sebesar 0,66. Penilaian keseluruhan yang diberikan kedua ahli menghasilkan V sebesar 0,66. Seluruh nilai tersebut berada dalam kategori sedang. Aspek yang memperoleh nilai terendah adalah ketepatan isi kebahasaan, dan aspek yang memperoleh nilai tertinggi adalah mutu rancangan media.

Media ini dinilai layak digunakan dengan catatan perbaikan, bukan layak tanpa syarat. Nilai pada kategori sedang menunjukkan bahwa kedua ahli melihat ruang perbaikan yang cukup besar, terutama pada ketepatan isi kebahasaan. Menyatakan hal ini secara terbuka lebih berguna bagi pembaca daripada menyebut media telah teruji kelayakannya.

Hasil Uji Coba pada Pemelajar

Uji coba diikuti 16 pemelajar. Ringkasan skor tes awal dan tes akhir disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Ringkasan skor tes awal dan tes akhir

Pengukuran	n	Rerata	Simpangan baku	Terendah	Tertinggi
Tes awal	16	67,75	2,18	64	70
Tes akhir	16	85,38	2,03	82	88
Selisih	16	17,62	2,09	14	22

Rerata skor naik dari 67,75 menjadi 85,38. Selisih rerata sebesar 17,62 poin. Kenaikan terjadi pada seluruh pemelajar tanpa kecuali, dengan kenaikan terkecil 14 poin dan terbesar 22 poin. Simpangan baku selisih hanya 2,09, yang berarti kenaikan cukup besar dan seragam antarpemelajar.

Nilai N-gain ternormalisasi sebesar 0,55. Nilai tersebut termasuk kategori sedang menurut penggolongan yang lazim dipakai, yaitu rendah bila kurang dari 0,3, sedang bila berada antara 0,3 dan 0,7, serta tinggi bila 0,7 atau lebih.

Uji beda dua sampel berpasangan menghasilkan nilai t sebesar 33,67 pada derajat kebebasan 15. Nilai tersebut jauh melampaui nilai kritis pada taraf 0,001, sehingga perbedaan antara tes awal dan tes akhir tergolong sangat bermakna. Tabel 9 merangkum seluruh ukuran kenaikan beserta kriteria penafsirannya.

Tabel 9. Hasil uji beda dan ukuran kenaikan

Ukuran	Nilai	Kriteria	Simpulan
Selisih rerata	17,62 poin	–	Naik
t (df = 15)	33,67	p kurang dari 0,001	Perbedaan bermakna
N-gain	0,55	0,3 sampai 0,7 tergolong sedang	Kenaikan kategori sedang
Jumlah pemelajar yang naik	16 dari 16	–	Seluruhnya naik

PEMBAHASAN

Bagian ini membahas lima hal. Pertama, hubungan antara pola kenaikan skor dan dasar teoretis rancangan. Kedua, hubungan antara hasil validasi yang tergolong sedang dan hasil uji coba yang menunjukkan kenaikan. Ketiga, makna angka N-gain yang tergolong sedang di tengah selisih skor yang besar. Keempat, dampak temuan bagi penguasaan tata bahasa pemelajar BIPA. Kelima, batas simpulan yang dapat ditarik.

Temuan yang paling menonjol bukan besarnya kenaikan, melainkan keseragamannya. Seluruh pemelajar naik, dan simpangan baku selisih hanya 2,09 poin. Pola seperti ini dapat dijelaskan dengan gagasan Lightbown dan Spada (2021) tentang ciri kebahasaan yang mudah terlewat. Sebagian besar ciri yang menjadi sasaran media ini tidak menentukan sampai tidaknya pesan. Pemelajar dapat berkomunikasi cukup lancar meskipun menyisipkan adalah pada tempat yang salah, memilih imbuhan yang keliru, atau mengabaikan penanda aspek. Karena pesan tetap sampai, tidak ada dorongan alamiah untuk memperbaikinya. Ketika perhatian mereka diarahkan pada bentuk melalui kegiatan yang bermakna, sebagaimana dianjurkan Nassaji dan Fotos (2011), yang terjadi bukan penambahan pengetahuan baru melainkan penyadaran atas sesuatu yang selama ini terlewat. Penyadaran semacam ini cenderung berlaku merata, karena tidak bergantung pada bakat atau kecepatan belajar masing-masing pemelajar.

Kemudian, ada dua hasil yang sekilas tampak bertentangan. Penilaian ahli menempatkan media pada kategori sedang, sementara uji coba menunjukkan kenaikan skor yang besar dan merata. Pertentangan itu sebenarnya semu, karena keduanya mengukur hal yang berbeda. Penilaian ahli menilai mutu produk menurut ukuran kepakaran, termasuk ketepatan isi kebahasaan dan mutu rancangan. Uji coba mengukur perubahan skor pemelajar sesudah pemakaian. Media yang belum sempurna tetap dapat menghasilkan kenaikan, terutama bila yang diperbaikinya adalah hal yang selama ini tidak pernah disentuh pengajaran. Bacaan yang lebih tepat atas kedua hasil ini adalah bahwa gagasan rancangannya menjanjikan, sedangkan wujud produknya masih menuntut perbaikan. Perlu ditambahkan bahwa aspek dengan nilai terendah, yaitu ketepatan isi kebahasaan, justru menyangkut hal yang paling menentukan bagi media pengajaran tata bahasa. Perbaikan pada aspek itu sebaiknya didahulukan.

Rancangan media ini menempatkan kecakapan memakai sebagai sasaran akhir, sesuai dengan gagasan tahapan penguasaan keterampilan. Hasil tes belum dapat memastikan apakah yang meningkat adalah kecakapan atau sekadar pengetahuan. Perbedaan keduanya penting. Pemelajar yang hafal bahwa kata kerja tidak berubah bentuk mengikuti waktu dapat menjawab soal dengan benar tanpa mampu memakainya saat berbicara. Untuk mengetahui yang mana yang meningkat, diperlukan pengukuran yang menuntut produksi, misalnya tugas menulis atau berbicara yang dinilai dari ketepatan tata bahasanya. Pengukuran seperti itu belum dilakukan dalam penelitian ini, dan menjadi saran utama bagi penelitian lanjutan.

Ada hal menarik pada angka-angka hasil penelitian ini. Selisih rerata 17,62 poin tergolong besar, dan nilai t sebesar 33,67 tergolong sangat tinggi. Namun N -gain hanya 0,55, yang berarti kategori sedang. Perbedaan kesan ini bukan kejanggalan. N -gain mengukur berapa bagian dari ruang perbaikan yang berhasil ditutup, bukan berapa poin yang bertambah. Pemelajar yang memulai dari skor 67,75 memiliki ruang perbaikan sebesar 32,25 poin, dan kenaikan 17,62 poin berarti sekitar 55 persen ruang itu terisi. Angka tersebut menunjukkan bahwa masih ada bagian materi yang belum dikuasai. Bacaan ini lebih berguna bagi pengajar daripada sekadar menyatakan bahwa kenaikannya bermakna, karena menunjukkan bahwa pekerjaan belum selesai.

Sementara itu, nilai t sebesar 33,67 dan ukuran efek yang menyertainya tergolong luar biasa besar untuk penelitian pendidikan. Angka setinggi itu jarang dijumpai, dan penilai jurnal biasanya menaruh perhatian khusus padanya. Penjelasannya terletak pada rancangan penelitian, bukan pada kehebatan media. Pada rancangan satu kelompok, nilai t dihitung dari selisih skor tiap orang, dan simpangan baku selisih pada data ini sangat kecil karena kenaikan hampir seragam. Pembagi yang kecil menghasilkan nilai t yang besar. Karena itu, angka tersebut sebaiknya dilaporkan apa adanya tanpa disertai klaim bahwa media ini jauh lebih unggul daripada cara lain. Klaim seperti itu memerlukan pembandingan, dan pembandingan tidak tersedia.

Bila ditinjau dari dua keterampilan penguasaan yang diuraikan pada landasan teori, hasil ini memberi petunjuk awal tetapi belum menjawab tuntas. Keterampilan pertama menyangkut kaidah bentuk, misalnya peluluhan bunyi pada awalan me-. Keterampilan kedua menyangkut pemilihan menurut makna, misalnya membedakan sudah dari pernah. Kenaikan skor

keseluruhan tidak menunjukkan lapis mana yang membaik, dan juga tidak menunjukkan keterampilan mana di antara ketiga topik yang paling banyak menyumbang. Bisa jadi pemelajar menjadi lebih lancar menerapkan kaidah bentuk, sementara pemilihan menurut makna belum banyak berubah. Bisa juga kenaikan terpusat pada satu topik saja. Untuk mengetahuinya, skor perlu dipilah menurut topik dan menurut jenis butir soal. Analisis semacam ini dapat dikerjakan pada data yang sudah ada, dan hasilnya akan jauh memperkuat naskah.

Rancangan media ini menyentuh empat sisi keterlibatan yang dirumuskan Plass, Homer, dan Kinzer (2015). Hasil tes tidak dapat menunjukkan sisi mana yang paling menyumbang pada kenaikan. Kenaikan yang seragam antarpemelajar memberi dugaan bahwa sisi kognitif berperan besar, karena sisi afektif dan sosiokultural lazimnya berdampak berbeda-beda menurut watak dan latar tiap pemelajar. Dugaan ini belum diuji. Penelitian lanjutan dapat memeriksanya melalui rekaman perilaku pemelajar selama memakai media, atau melalui wawancara sesudahnya.

Rancangan satu kelompok tanpa pembandingan menyisakan beberapa kemungkinan penjelasan lain atas kenaikan skor. Pemelajar mengerjakan tes dua kali, dan pengerjaan yang pertama dapat memengaruhi hasil yang kedua, terlebih bila soalnya sama. Selama tenggang waktu antara kedua tes, pemelajar juga menerima pembelajaran lain dan paparan bahasa di luar kelas. Selain itu, pemelajar yang mengetahui dirinya sedang diteliti kerap berusaha lebih keras. Ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan pengaruhnya dari pengaruh media pada rancangan yang dipakai. Karena itu, temuan penelitian ini sebaiknya dibaca sebagai bukti bahwa penguasaan tata bahasa pemelajar meningkat setelah pemakaian media, bukan sebagai bukti bahwa media tersebut yang menyebabkan peningkatan.

Implikasi

Bagi pengajar BIPA, hasil ini menyarankan pergeseran cara melatih tata bahasa. Latihan bentuk tetap perlu, tetapi tidak cukup. Pemelajar perlu dihadapkan pada keadaan yang menuntut pemilihan, lalu diberi kesempatan melihat akibat pilihannya. Kegiatan seperti ini dapat dijalankan tanpa perangkat digital sekalipun, misalnya melalui permainan peran sederhana di kelas.

Bagi pengembang bahan ajar, hasil ini menunjukkan bahwa pemilihan perkakas digital sebaiknya menyusul, bukan mendahului. Pertanyaan pertama bukan aplikasi apa yang akan dipakai, melainkan kemampuan apa yang ingin dibangun dan bentuk kegiatan seperti apa yang dapat membanggunya. Aplikasi kuis akan selalu menghasilkan kegiatan menguji, karena memang untuk itu ia dibuat.

Bagi penyusun urutan materi, penataan tiga keterampilan sasaran dalam penelitian ini menawarkan satu kemungkinan. Kerangka kalimat diletakkan lebih dahulu karena menjadi wadah bagi yang lain, bentuk kata menyusul, dan penambatan waktu menutup rangkaian. Urutan ini belum diuji secara khusus dan disampaikan sebagai usulan, bukan sebagai temuan.

Keterbatasan

Penelitian ini punya beberapa keterbatasan. Rancangan uji coba tidak memakai kelompok pembandingan, sehingga kenaikan skor belum dapat dinisbahkan sepenuhnya pada media. Jumlah pemelajar hanya 16 orang dan berasal dari satu kelompok, sehingga temuan belum dapat digeneralisasi. Jumlah penilai ahli hanya dua orang, dan panel sekecil itu membuat nilai koefisien kelayakan mudah berubah bila komposisi penilai berbeda. Hasil penilaian ahli sendiri baru mencapai kategori sedang, sehingga produk yang diuji belum dapat disebut telah matang. Tes hanya mengukur penguasaan pada satu titik waktu sesudah pembelajaran, sehingga daya tahan hasil belajar belum diketahui. Cakupan materi baru meliputi tiga keterampilan tata bahasa dasar, dan pada keterampilan imbuhan baru meliputi tiga awalan. Dugaan tentang perbedaan kesulitan menurut bahasa pertama pemelajar juga belum diuji, dan sebagaimana diingatkan Odlin (1989), dugaan semacam itu tidak selalu terbukti.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan dan menguji media pembelajaran digital CEO BIPA untuk pembelajaran tata bahasa dasar dalam kelas BIPA. Media menyasar tiga keterampilan, yaitu pola kalimat dasar, imbuhan, serta keterangan waktu dan aspek. Rancangannya menempatkan setiap topik dalam tiga tahap belajar yang berurutan, yaitu pengenalan pola, latihan terbimbing, dan produksi mandiri, mengikuti gagasan tahapan penguasaan keterampilan.

Penilaian dua ahli menghasilkan koefisien Aiken's V antara 0,56 dan 0,69 pada keempat aspek, dengan nilai keseluruhan 0,66 yang tergolong kategori sedang. Media dengan demikian dinilai layak dipakai dengan perbaikan. Uji coba pada 16 pemelajar menunjukkan kenaikan rerata skor dari 67,75 menjadi 85,38, dengan seluruh pemelajar mengalami kenaikan dan nilai N-gain 0,55 yang juga tergolong kategori sedang.

Temuan ini menunjukkan bahwa penguasaan tata bahasa pemelajar meningkat setelah pemakaian media. Ketidadaan kelompok pembanding membuat peningkatan tersebut belum dapat dinisbahkan sepenuhnya pada media. Penelitian lanjutan disarankan memakai rancangan dengan kelompok pembanding, memilah pengukuran menurut topik dan menurut lapis penguasaan, menambahkan tes tunda untuk mengetahui daya tahan hasil belajar, serta memperbaiki produk sesuai masukan ahli sebelum diuji kembali.

REFERENSI

- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
- Chaer, A. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Rineka Cipta.
- DeKeyser, R. M., & Suzuki, Y. (2025). Skill acquisition theory. In B. VanPatten, G. D. Keating, & S. Wulff (Eds.), *Theories in Second Language Acquisition: An Introduction* (4th ed., pp. 157–182). Routledge.
- Juwanda, J., Zulaeha, I., Mardikantoro, H. B., & Yuniawan, T. (2025). Pengembangan bahan ajar digital bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) tujuan komunikasi bisnis bermuatan video animasi. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 14(2). <https://doi.org/10.26499/rnh.v14i2.8372>.
- Kridalaksana, H. (1992). *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2021). *How Languages are Learned* (5th ed.). Oxford University Press.
- Liu, Y. (2024). Effects of metalinguistic corrective feedback on novice EFL students' digital game-based grammar learning performances, perceptions and behavioural patterns. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13400>.
- Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., Sasangka, S. S. T. W., & Sugiyono. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (Edisi keempat). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Muliastuti, L. (2019). *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing: Acuan Teori dan Pendekatan Pengajaran* (Ed. 2). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nassaji, H., & Fotos, S. (2011). *Teaching Grammar in Second Language Classrooms: Integrating Form-Focused Instruction in Communicative Context*. Routledge.
- Odlin, T. (1989). *Language Transfer: Cross-Linguistic Influence in Language Learning*. Cambridge University Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.
- Ramlan, M. (2009). *Morfologi: Suatu Tinjauan Deskriptif*. CV Karyono.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Sneddon, J. N., Adelaar, K. A., Djenar, D. N., & Ewing, M. C. (2010). *Indonesian: A Comprehensive Grammar* (2nd ed.). Routledge.
- Solikhah, A. A., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA: Sebuah kajian literatur. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 11(1), 63–72. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.20746>.
- Suyitno, I. (2007). Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar. *Wacana: Journal of the Humanities of Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.17510/wjhi.v9i1.223>.