

Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di Sekolah Dasar Canberra Australia

Miftahulkhairah Anwar¹, Iqbal Ifada^{2*}, Liliana Muliastuti³, Eva Leiliyanti⁴, Muhammad Ariefin⁵

^{1,2,3,5}Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

⁴Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Email Korespondensi: iqbalifada1@gmail.com

How to cite: Anwar, M., Ifada, I., Muliastuti, L., Leiliyanti, E., & Ariefin, M. (2026). Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di Sekolah Dasar Canberra Australia. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat IPTEKS*, 3(3), 127-139. <https://doi.org/10.71094/jppmi.v3i3.261>

Received: 29-05-2026

Revised: 26-06-2026

Accepted: 28-06-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: *The method employed in this program was an interdisciplinary approach. The activities encompassed program planning, implementation mechanisms, activity stages, evaluation, sustainability, and expected outcomes. The training involved several partners in Canberra, namely: (1) the Indonesian Education and Cultural Attaché in Canberra, (2) teachers from Trinity Christian School, and (3) teachers from Burgmann Anglican School. The implementation of the snakes-and-ladders gamification at Trinity Christian School and Burgmann Anglican School demonstrated that this game can serve as an effective medium for enhancing students' ability to recognize and understand Indonesian vocabulary. This program has made a positive contribution to the development of the Indonesian language abroad. This initiative is aligned with the mandate of Law No. 24 of 2009 concerning the internationalization of the Indonesian language, which emphasizes the importance of promoting and teaching Indonesian across countries. The success of this program represents a significant step toward strengthening international relations, as well as enhancing global understanding and appreciation of Indonesian culture.*

Keywords: *vocabulary, snakes and ladders, Indonesian language, BIPA (Indonesian for Foreign Speakers), internationalization*

Abstrak: *Metode yang digunakan dalam program ini adalah pendekatan interdisipliner. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi perencanaan program, mekanisme pelaksanaan, tahapan kegiatan, evaluasi, keberlanjutan, dan luaran yang diharapkan. Pelatihan ini melibatkan beberapa mitra di Canberra, yaitu: (1) Atase Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia di Canberra, (2) para guru dari Trinity Christian School, dan (3) para guru dari Burgmann Anglican School. Penerapan gamifikasi ular tangga di Trinity Christian School dan Burgmann Anglican School menunjukkan bahwa permainan ini dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal dan memahami kosakata bahasa Indonesia. Program ini telah memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan bahasa Indonesia di luar negeri. Inisiatif ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang internasionalisasi bahasa Indonesia, yang menekankan pentingnya promosi dan pengajaran bahasa Indonesia di berbagai negara. Keberhasilan program ini merupakan langkah penting dalam memperkuat hubungan internasional, sekaligus meningkatkan pemahaman dan apresiasi global terhadap budaya Indonesia.*

Kata kunci: *kosakata, ular tangga, bahasa Indonesia, BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing), internasionalisasi*

Pendahuluan

Canberra, ibu kota federal Persemakmuran Australia, terletak di Wilayah Ibu Kota Australia (ACT), sekitar 240 km barat daya Sydney. Awalnya merupakan pemukiman kecil para peternak yang disebut Canberry, tempat tersebut dipilih sebagai ibu kota baru pada tahun 1909 setelah peresmian persemakmuran pada tahun 1901. Desain kota ini, oleh arsitek Amerika Walter Burley Griffin, dipilih melalui kompetisi global pada tahun 1911, dengan konstruksi dimulai pada tahun 1913 dan pemindahan resmi Parlemen federal dilakukan pada tanggal 9 Mei 1927. (Rickard et al., 2024; Britannica, 2024).

Pembelajaran bahasa Indonesia di Canberra cukup signifikan. *Australia Indonesia Association* (AIA) bekerja sama dengan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Canberra menyelenggarakan kelas-kelas pembelajaran bahasa Indonesia. Peminatnya berasal dari berbagai latar belakang, termasuk profesional, pelaku bisnis, pegawai pemerintahan, dan masyarakat umum *The Consulate General of Indonesia in Perth* (2024).

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di wilayah Australia mengalami masa kejayaannya pada era 90-an. Namun, kondisi BIPA saat ini di Australia cukup mengkhawatirkan. Minat untuk mempelajari bahasa ini menurun, sebagaimana diakui oleh Gusrizal, dan ditunjukkan oleh penelitian Riana, Isnaeni, & Syaifuddin (2022). Penelitian ini menunjukkan adanya krisis pembelajaran bahasa Indonesia di Australia. Penurunan minat ini juga tercermin dalam data yang diperoleh dari Atdikbud KBRI Canberra, yang menunjukkan kekurangan guru bahasa Indonesia di banyak sekolah. Dalam konteks ini, kecakapan literasi dalam pendidikan abad 21 menjadi semakin penting, tidak hanya sebagai keterampilan dasar, tetapi juga sebagai kunci untuk mempertahankan relevansi pembelajaran bahasa di era globalisasi (Anwar et al., 2023). Oleh karena itu, KBRI berupaya terus mempromosikan bahasa Indonesia di sekolah-sekolah serta membantu sekolah yang kekurangan guru dengan mengirimkan guru bantu (*The Consulate General of Indonesia in Perth*, 2024). Fenomena menurunnya minat bahasa Indonesia ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Perubahan persentase 2010-2020 untuk pendaftaran kelas bahasa di Australia, *Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority* (ACARA, 2022).

Bahasa	Perubahan (2010-2020)
Jerman	-34.40%
Indonesia	-33.60%
Yunani	-23.70%
Perancis	-22.90%
Cina	-19.40%
Italia	-18.00%
Jepang	-11.40%
Vietnam	-0.40%
Lain-lain	-7.90%
Spanyol	33.10%
Arab	38.20%

Data ini menunjukkan bahwa persentase pendaftaran di bahasa Jepang, Prancis, Jerman, Mandarin, Italia, dan Indonesia semuanya menurun selama dekade tersebut. Akan tetapi, penurunan terbesar terjadi pada Indonesia, yakni turun sebesar 33,6%. Pendaftar bahasa Spanyol meningkat sebesar 33,1% selama sepuluh tahun. Pendaftar bahasa Arab juga meningkat, sebesar 38,2%. Persentase pendaftaran dalam kategori "lainnya" relatif stabil selama sepuluh tahun, berfluktuasi antara 10,0% dan 11,3%.

Untuk mengatasi fenomena ini, diperlukan langkah-langkah strategis yang melibatkan berbagai pihak, di antaranya bekerja sama dengan Atase Pendidikan dan Kebudayaan untuk mempromosikan

bahasa Indonesia kepada siswa di sekolah-sekolah Australia. Promosi bahasa dan budaya Indonesia berpotensi menumbuhkan minat para mereka dalam mempelajari bahasa Indonesia sejak dini. Oleh karena itu, mereka perlu dikenalkan dengan bahasa Indonesia tingkat pemula.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), khususnya pada tingkat pemula (BIPA 1), menuntut kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi. Penguasaan bahasa pada tahap awal menjadi fondasi krusial bagi perkembangan kemampuan berbahasa selanjutnya. Oleh karena itu, menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna menjadi sangat penting untuk menumbuhkan minat, mempertahankan motivasi, dan mengoptimalkan hasil belajar pembelajar. Defina (2021) dalam penelitiannya menegaskan bahwa “Pembelajaran BIPA yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka”.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran BIPA 1 seringkali terjebak dalam metode konvensional yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif pembelajar. Herdianti (2024) menyoroti bahwa “Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang tertarik dan merasa bosan pada saat proses pembelajaran.” Hal ini tentu berdampak negatif pada proses internalisasi bahasa bagi pembelajar BIPA 1 yang masih berada pada tahap pengenalan awal terhadap struktur dan kosakata bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghidupkan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu pendekatan yang banyak direkomendasikan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah penerapan unsur permainan atau gamifikasi dalam proses pembelajaran. Rosly dan Khalid (2017) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Rahardja, Aini, Ariessanti, dan Khoirunisa (2018) membuktikan bahwa penerapan gamifikasi pada media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan. Pada konteks pembelajaran bahasa asing, Rahayu dan Fujiati (2018) juga menunjukkan bahwa perancangan permainan edukatif yang interaktif efektif menarik minat pembelajar dalam mempelajari kosakata dan struktur bahasa target.

Salah satu bentuk permainan yang berpotensi diadaptasi sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran kosakata BIPA adalah permainan tradisional ular tangga. Permainan ini dipilih karena memiliki aturan yang sederhana, bersifat kompetitif sekaligus menghibur, serta mudah dimodifikasi dengan menyisipkan kosakata dan unsur budaya Indonesia di setiap kotaknya. Melalui permainan ini, pembelajar BIPA 1 di Australia diharapkan dapat mengenal kosakata dasar bahasa Indonesia sekaligus kekayaan budaya lokal secara lebih bermakna dan menyenangkan, sebagaimana ditegaskan Defina (2021) bahwa pembelajaran BIPA yang menyenangkan berkorelasi dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan berpotensi besar diterapkan pula dalam pembelajaran BIPA, khususnya pada tingkat pemula yang memerlukan media penyampaian kosakata yang menyenangkan dan tidak membebani secara kognitif.

Pengabdian ini difokuskan pada pengenalan kosakata dengan menggunakan permainan tradisional ular tangga sebagai sarana pembelajaran. Pengenalan kosakata ini ditujukan bagi siswa sekolah di Australia. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan mereka kosakata dasar bahasa Indonesia, tetapi juga memperkenalkan mereka pada kekayaan budaya lokal Indonesia. Pengetahuan terhadap kosakata dasar bahasa Indonesia berperan penting dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari bahasa Indonesia lebih lanjut.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia melalui pengenalan kosakata dengan menggunakan media ular tangga. Adapun

metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah pendekatan interdisipliner dan pendekatan sistem yang memandang bahwa semua bagian dari proses kegiatan pengabdian saling berhubungan secara fungsional dan tidak terjadi inkonsistensi antara satu unsur dengan unsur lainnya. Kegiatan ini mencakup rencana kegiatan, mekanisme kegiatan, tahapan kegiatan, evaluasi kegiatan, keberlanjutan kegiatan, dan luaran kegiatan. Pelatihan ini melibatkan mitra dari Canberra, Australia, yaitu (1) Atase Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia di Canberra, (2) Guru Trinity Christian School, dan (3) Guru Burgmann Anglican School. Mitra bertugas memantau dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan.

Mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diperinci sebagai berikut. Pertama, penetapan lokasi pengabdian. Penetapan lokasi ditentukan berdasarkan penelusuran literatur, observasi, dan wawancara. Hasil penelusuran ini selanjutnya diklarifikasi ke KBRI Canberra, Australia. Kedua, studi pendahuluan profil masyarakat Canberra. Setelah lokasi ditentukan, selanjutnya dilakukan studi pendahuluan mengetahui bagaimana kondisi dan budaya yang ada pada lokasi pengabdian. Kegiatan studi pendahuluan juga dilakukan dalam bentuk observasi, wawancara, dan pertemuan dengan tim pengabdian dan mitra pengabdian. Ketiga, penyusunan peta kebutuhan. Hasil dari studi pendahuluan digunakan untuk menyusun peta kebutuhan.

Keempat, pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Namun, sebelum kegiatan dilakukan di sekolah, diskusi dilakukan bersama pihak sekolah terkait jadwal acara kegiatan, audiens yang hadir, dan lokasi kegiatan. Pada tanggal 19 Februari 2024 kegiatan dilakukan di Burgmann Anglican School, Canberra. Kegiatan kami dilakukan secara terintegrasi dengan tim P2M lainnya. Acara ini dihadiri oleh siswa sekolah dasar yang berjumlah 50 siswa. Pada 20 Februari 2024 kegiatan P2M berlanjut ke sekolah Trinity Catholic School, Canberra. Di sekolah ini peserta yang hadir mencapai 250 orang karena semua siswa SD dan SMP di sekolah tersebut diwajibkan hadir.

Kelima, evaluasi pelaksanaan yang dilaksanakan secara berkala, tim memberikan instrumen survei untuk diisi oleh kedua mitra. Hasil evaluasi kegiatan ini berasal dari hasil survei diperoleh sejumlah saran dari dua mitra tempat pelaksanaan kegiatan, yaitu pentingnya menjaga komunikasi secara rutin, kolaborasi proyek, serta kunjungan tindak lanjut; menjaga hubungan baik dengan pihak kedutaan besar dan para pemimpin di sana sebagai pembelajaran untuk perencanaan kegiatan di masa mendatang; serta harapan agar ke depannya dapat terjalin lebih banyak kolaborasi dan proyek bersama. Selain itu, mitra juga menyampaikan bahwa kegiatan ini merupakan kesempatan yang luar biasa bagi para siswa dan dirinya untuk dapat merasakan kedekatan dan kehangatan Indonesia melalui pertunjukan dan diskusi yang dilaksanakan, serta menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi mereka.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelusuran literatur, observasi, dan wawancara yang dilakukan secara daring, ditemukan beberapa situasi kondisi pembelajaran BIPA yang ada di Canberra, yaitu (1) Data statistik tahun 2010-2020 menunjukkan bahwa terjadi penurunan pendaftar bahasa Indonesia, (2) Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Australia perlu mendapat perhatian khusus, (3) banyak sekolah di Australia yang kekurangan guru bahasa Indonesia.

Dalam konteks penyelesaian kondisi tersebut, salah satu solusi yang dilakukan adalah menciptakan kegiatan menyenangkan yang mampu menstimulasi pertumbuhan minat mereka sejak

dini dalam mempelajari bahasa Indonesia. Kegiatan tersebut berupa permainan ular tangga yang memuat kosakata-kosakata bahasa Indonesia di setiap nomornya.

Salah satu alternatif media ajar yang berpotensi adalah permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. (Septiani & Zain, 2024). Sebagaimana diungkapkan Wati (2021), "Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media permainan ular tangga." Keunggulan permainan ular tangga terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara implisit melalui aktivitas bermain. Pemanfaatannya dalam dunia pendidikan pun telah dilakukan di berbagai bidang studi, mulai dari IPA, IPS, matematika untuk siswa tunarungu (Siregar, 2023), kimia (Karina, 2019), bahkan pendidikan karakter (Arsyad, 2016). Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara implisit melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Permainan tradisional, seperti ular tangga, memiliki nilai yang signifikan dalam memperkenalkan budaya lokal dan mewariskan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, di mana strategi permainan melibatkan interaksi aktif antara pemain (Said et al., 2015). Permainan ini dapat diadopsi dalam berbagai mata pelajaran dan memberikan manfaat yang luar biasa, tidak hanya sebagai sarana untuk melestarikan kearifan budaya lokal, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan siswa pada tradisi-tradisi permainan tradisional (Suananda & PF, 2018).

1. Tujuan Kegiatan

Secara umum kegiatan yang diinisiasi, diwadahi, dan dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menginspirasi masyarakat Canberra agar lebih bersemangat mempelajari bahasa Indonesia. Kelak, dengan mengetahui dan mengenal bahasa Indonesia, mereka secara perlahan akan memiliki rasa cinta pada bahasa Indonesia. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia melalui gamifikasi ular tangga sesuai kebutuhan pemelajar asing; (2) menambah referensi materi ajar bahasa Indonesia untuk penutur asing; (3) meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia pemelajar asing, khususnya yang belajar di Trinity Christian School dan Burgmann Anglican School di Canberra Australia.

2. Pembuatan Media Ular Tangga

Kegiatan ini dilakukan di bulan Januari 2024 sebelum tim pengabdian berangkat ke Canberra. Kegiatan ini menghasilkan produk media gamifikasi ular tangga. Media ini berukuran 3 x3 meter dan bisa dimainkan langsung oleh siswa dengan berdiri pada media yang telah dibuat. Berikut adalah gambar medianya.



Gambar 1. Media Gamifikasi Ular Tangga.

Dalam konteks BIPA 1, permainan ular tangga dimodifikasi dengan mengintegrasikan berbagai aspek kebahasaan yang relevan dengan tingkat kemampuan pembelajar pemula. Pada setiap kotak dalam papan permainan dapat disisipkan pertanyaan mengenai kosakata bertema tertentu, soal tata bahasa sederhana, atau gambar yang merepresentasikan aspek budaya Indonesia. Pengembangan media ajar ular tangga untuk BIPA 1 ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih riuh, menyenangkan, dan bermakna, sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pada akhirnya mengoptimalkan hasil belajar pembelajar.

Adapun mekanisme permainan sebagai berikut.

- Perwakilan sukarela dari anak SD dan SMP bermain gim di depan layar.
- Permainan dipandu oleh seorang pemandu gim.
- Pertanyaan tentang diksi Bahasa Indonesia ditampilkan di layar.
- Penonton di lapangan dalam ruangan dapat membantu menjawab pertanyaan.
- Permainan berlangsung selama satu jam.
- Di akhir permainan, pemandu gim memberikan hadiah kepada para pemenang.

3. Implementasi Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dari 17—20 Februari 2024. Kegiatan ini diawali dengan partisipasi tim pengabdian Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) UNJ dalam kegiatan *National Multicultural Festival 2024* di Canberra dengan menampilkan tarian tradisional Indonesia pada 17 Februari 2024. Lalu dilanjutkan dengan kunjungan ke Kedutaan Besar Indonesia di Canberra pada 18 Februari 2024. Pada 19 Februari dilakukan kegiatan pengenalan kosakata bahasa Indonesia pada siswa SD di Burgmann Anglican School. Kegiatan di akhiri dengan pengenalan kosakata bahasa Indonesia pada siswa SD di Trinity Christian School.

1) Kegiatan *National Multicultural Festival 2024*

National Multicultural Festival di ACT Canberra, Australia adalah perayaan budaya yang merayakan keberagaman etnis melalui pertunjukan seni, musik, tarian, dan masakan dari berbagai negara di seluruh dunia. Penduduk lokal, wisatawan, dan perwakilan komunitas etnis berkumpul untuk menikmati berbagai kegiatan, termasuk pertunjukan langsung, pameran budaya, serta stan makanan dan kerajinan.



Gambar 2. *National Multicultural Festival 2024.*

Festival ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap keberagaman budaya di Australia sekaligus mempererat hubungan antarbudaya. Melalui partisipasi puluhan negara dari berbagai benua, acara ini menjadi wadah yang memadukan hiburan, pembelajaran, dan penghormatan terhadap keanekaragaman budaya. Dalam kesempatan ini, tim pengabdian FBS UNJ turut ambil bagian dalam *National Multicultural Festival 2024* di Canberra dengan menampilkan tari Lutung Kasarung dan tari Randai, yang merupakan kontribusi dari Program Studi Pendidikan Tari FBS UNJ.

2) Kunjungan ke KBRI Canberra



Gambar 3. Kunjungan ke KBRI Canberra.

Pada 18 Februari 2024, tim pengabdian FBS yang dipimpin oleh Dekan FBS mendapat kesempatan untuk berkunjung ke KBRI Canberra. Kunjungan FBS disambut oleh Duta besar dan Atase Pendidikan dan Kebudayaan (Atdikbud). Kegiatan diawali dengan sambutan Duta Besar yang menyampaikan apresiasi atas kontribusi delegasi dalam mempromosikan budaya Indonesia di Australia. Kemudian dilanjutkan oleh sambutan Atase Pendidikan dan Kebudayaan (Atdikbud) yang menekankan pada pentingnya peran delegasi Indonesia dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada masyarakat internasional. Kegiatan diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab tentang rencana kolaborasi selanjutnya.

3) Kegiatan Pembelajaran Kosakata di Burgmann Anglican School

Pada tanggal 19 Februari 2024, dilaksanakan kegiatan pengenalan kosakata Bahasa Indonesia di Burgmann Anglican School, Canberra, Australia. Kegiatan ini berfokus pada

implementasi gamifikasi ular tangga sebagai media pembelajaran BIPA yang menarik. Kegiatan berlangsung di lapangan sekolah dengan melibatkan sekitar 20 anak. Tim pengabdian masyarakat telah menyiapkan media ular tangga, kartu pertanyaan, dan dadu. Para anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan setiap kelompok dipandu oleh seorang fasilitator.



Gambar 4. Pengenalan Gamifikasi Ular Tangga di Burgmann Anglican School.

Permainan dimulai dengan melempar dadu. Pemain yang mendapatkan giliran maju sesuai dengan angka yang keluar di dadu. Saat pemain mendarat di kotak tertentu, mereka harus menjawab pertanyaan tentang kosakata Bahasa Indonesia yang terdapat di kartu pertanyaan/dari pemandu. Jika pemain menjawab dengan benar, mereka boleh maju lagi. Pemain yang pertama mencapai garis juara adalah pemenang.



Gambar 5. Implementasi Gamifikasi Ular Tangga di Burgmann Anglican School.

4) Kegiatan Pembelajaran Kosakata di Trinity Christian School

Pada tanggal 20 Februari 2024, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pelatihan pengenalan kosakata Bahasa Indonesia di Trinity Christian School, Canberra, Australia. Sama halnya dengan kegiatan yang dilakukan di Burgmann School, kegiatan di sekolah ini juga berfokus pada pengenalan kosakata melalui ular tangga sebagai media pembelajaran.



Gambar 6 . Pengenalan Gamifikasi Ular Tangga di Trinity Christian School.

Di *Hall* Basket Indoor, Trinity Christian School, suasana riuh rendah memenuhi udara saat para siswa berkumpul untuk bermain permainan ular tangga. Sejumlah relawan bergabung dalam permainan, dengan tujuan untuk maju lebih jauh di atas papan permainan yang dihiasi dengan gambar-gambar ular dan tangga.



Gambar 7. Implementasi Gamifikasi Ular Tangga di Trinity Christian School.

Lebih dari 200 siswa dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama hadir dengan antusias. Mereka menikmati permainan dan juga belajar bahasa Indonesia secara interaktif. Setiap langkah di papan permainan diikuti dengan pertanyaan atau instruksi dalam bahasa Indonesia. Para siswa saling membantu dan berdiskusi untuk memahami arti kata-kata baru dan frasa dalam bahasa tersebut.

Permainan ini berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus kesempatan untuk mempererat ikatan sosial di antara siswa. Dengan tanya jawab dan pemberian apresiasi kepada peserta yang aktif, suasana kebersamaan semakin terbangun. Interaksi hangat antara peserta dan penonton mampu meningkatkan semangat serta memberikan pengalaman yang berharga. Adapun berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, maka muncul beberapa penjelasan terkait manfaat penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia:

Pertama, permainan ular tangga terbukti memberikan sejumlah manfaat signifikan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam program kerja sama lintas institusi ini. Pertama, permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong partisipasi aktif dari para siswa maupun pengajar. Hal ini sejalan

dengan apresiasi yang diterima dari mitra, di mana pengalaman pembelajaran dinilai bermakna dan berhasil menghadirkan nuansa budaya Indonesia secara autentik dan hangat.

Kedua, melalui mekanisme permainan yang melibatkan giliran, instruksi, dan percakapan, siswa secara alami terpapar pada penggunaan kosakata dan struktur kalimat Bahasa Indonesia dalam konteks yang nyata dan kontekstual. Pendekatan ini efektif menurunkan hambatan psikologis dalam belajar bahasa asing, karena tekanan belajar berkurang saat dikemas dalam bentuk permainan.

Ketiga, permainan ular tangga mendukung penguatan kolaborasi dan interaksi sosial antarpeserta, yang memperkuat rekomendasi mitra terkait pentingnya peningkatan intensitas komunikasi dan pengembangan kolaborasi. Dinamika permainan mendorong peserta untuk saling berkomunikasi, bernegosiasi, dan merespons satu sama lain dalam Bahasa Indonesia secara langsung.

Keempat, permainan ini dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam berbagai sesi tindak lanjut dan kunjungan berkala sebagaimana direkomendasikan oleh mitra, karena sifatnya yang fleksibel, mudah dipahami, dan tidak memerlukan perangkat khusus. Dengan demikian, permainan ular tangga berperan sebagai media pembelajaran yang berkelanjutan dan berpotensi memperkuat fondasi kerja sama kelembagaan jangka panjang antara kedua institusi mitra.

4. Observasi dan Evaluasi Kegiatan

Antusiasme dan partisipasi aktif dari murid terlihat jelas selama kegiatan berlangsung. Mereka antusias menjawab pertanyaan dan membantu perwakilan sukarela yang bermain. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif tercipta selama permainan berlangsung. Berdasarkan observasi, beberapa hasil positif terlihat dari kegiatan ini.

1. Peningkatan Pemahaman Diksi: Murid menunjukkan peningkatan pemahaman mereka tentang diksi Bahasa Indonesia melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam permainan.
2. Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi: Murid didorong untuk menggunakan diksi Bahasa Indonesia yang tepat dan efektif dalam menjawab pertanyaan dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka.
3. Minat Belajar Meningkat: Antusiasme dan partisipasi aktif dari murid menunjukkan bahwa gamifikasi ular tangga dapat menjadi media yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) ini memberikan kontribusi nyata bagi tenaga pengajar di kedua institusi mitra, khususnya dalam memperkaya sumber referensi pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Di sisi lain, peserta didik memperoleh ruang praktik yang bermakna untuk mengembangkan kompetensi berbahasa Indonesia mereka. Media dongeng yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran diksi, struktur kalimat, serta pemahaman teks secara menyeluruh.

Aspek yang membedakan kegiatan P2M ini dari program sejenis adalah pendekatannya yang bersifat integratif, melibatkan kolaborasi lintas empat program studi, yakni Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Sastra Inggris, dan Pendidikan Tari. Masing-masing program studi berkontribusi sesuai kompetensi intinya: Program Studi Pendidikan Tari

menyajikan pertunjukan tari Lutung Kasarung; Magister Pendidikan Bahasa Inggris memproduksi konten audiovisual bertema kebudayaan Nusantara; sementara Magister Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Inggris berkolaborasi dalam penyajian dongeng dwibahasa. Sebagai pelengkap, Magister Pendidikan Bahasa Indonesia juga mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa permainan ular tangga untuk penguasaan kosakata. Rangkaian kegiatan tersebut berhasil mempertahankan antusiasme dan keterlibatan aktif peserta hingga akhir sesi.

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan telah dilakukan dan hasilnya dipaparkan secara komprehensif pada bagian sebelumnya. Berdasarkan instrumen survei yang disebar kepada kedua institusi mitra, diperoleh sejumlah rekomendasi sebagai berikut:

1. Peningkatan intensitas komunikasi, pengembangan kolaborasi proyek, serta pelaksanaan kunjungan tindak lanjut secara berkala.
2. Pemeliharaan hubungan kelembagaan dengan pihak kedutaan dan pimpinan sekolah sebagai fondasi perencanaan program jangka panjang.
3. Ekspektasi terhadap perluasan kerja sama dan pengembangan program di masa mendatang.
4. Apresiasi atas pengalaman pembelajaran yang bermakna, di mana pertunjukan dan diskusi yang disajikan dinilai berhasil menghadirkan nuansa budaya Indonesia secara autentik dan hangat bagi para siswa maupun pengajar.

Rekomendasi dari pihak mitra tersebut akan dijadikan dasar penyusunan program pada tahun berikutnya. Kegiatan ini juga menghasilkan kesepakatan kerja sama formal yang dapat diimplementasikan oleh keempat program studi yang terlibat. Ke depan, diharapkan sinergi antarlembaga ini tidak hanya terbatas pada kegiatan pengabdian masyarakat, melainkan dapat diperluas ke ranah tridharma perguruan tinggi lainnya, mencakup penelitian kolaboratif berskala internasional, program magang pengajaran, serta pertukaran praktisi melalui skema undangan tenaga ahli.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) yang dilaksanakan oleh Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta di Canberra, Australia, telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yakni memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada penutur asing melalui pendekatan gamifikasi. Media ular tangga yang dikembangkan secara khusus untuk konteks BIPA terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata, mendorong kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme lebih dari 200 siswa dari tingkat SD hingga SMP yang terlibat aktif selama kegiatan berlangsung di Burgmann Anglican School dan Trinity Christian School.

Dari sisi dampak praktis, kegiatan ini memberikan sumbangan konkret terhadap ekosistem pembelajaran BIPA di Australia. Tenaga pengajar di kedua institusi mitra memperoleh tambahan referensi media ajar yang inovatif dan dapat diadaptasi untuk konteks lokal. Sementara itu, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui pendekatan berbasis permainan. Integrasi lintas empat program studi juga memperkuat kualitas kegiatan secara menyeluruh, menjadikannya model kolaborasi akademik yang layak direplikasi.

Untuk pengembangan kegiatan selanjutnya, beberapa hal perlu dipertimbangkan. Pertama, kegiatan serupa perlu dirancang secara berkelanjutan dengan jadwal kunjungan yang lebih terstruktur guna memastikan progresivitas pembelajaran peserta didik. Kedua, materi gamifikasi ular tangga perlu dikembangkan ke tingkat kemampuan yang lebih tinggi agar dapat menjangkau segmen pemelajar yang

lebih luas. Ketiga, kerja sama dengan KBRI Canberra perlu diperkuat sebagai jembatan strategis dalam memperluas jangkauan program BIPA ke sekolah-sekolah lain di Australia. Keempat, kolaborasi antarlembaga diharapkan dapat diperluas ke ranah penelitian internasional, program magang pengajaran, dan pertukaran praktisi guna memperkuat kontribusi perguruan tinggi dalam diplomasi budaya dan pendidikan bahasa Indonesia di tingkat global.

Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta yang telah membiayai kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Anwar, M., Rosa, H. T., Khasanah, V., Eriyani, R. N., Supriyana, A., & Ramadloni, S. (2023). Membangun kesadaran berliterasi anak usia sekolah di Desa Cidahu Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i1.687>
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority. (2022, July 11). *Year 12 tertiary-recognised language enrolments, 2010–2020*. ACICIS. https://www.acicis.edu.au/wp-content/uploads/2022/07/20220711_ACARA-Year-12-language-stats_2010-2020.pdf
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. (2024, January 27). Canberra. *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/place/Canberra>
- Defina. (2021). Penilaian mahasiswa BIPA terhadap pembelajaran tatap muka dan online. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(1), 12–23.
- Defina, D. (2021). PEMBELAJARAN BIPA YANG MENYENANGKAN: KEINGINAN PEMELAJAR Exciting BIPA Learning: The Desire of Learners. *Salingka*, 18(2), 203-220.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>.
- Karina, D., Yulita, I., & Ramdhani, E.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman pada Materi Hakikat Ilmu Kimia. *Jurnal Zarah*, 7(1), 13-16. <https://doi.org/10.31629/zarah.v7i1.1286>.
- Khalid, F., & Rosly, R. Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. https://www.academia.edu/31631557/Gamifikasi_Konsep_dan_Implikasi_dalam_Pendidikan.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh gamifikasi pada idu (ilearning education) dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120-124.
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan game design document dalam perancangan game edukasi yang interaktif untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341-346.

- Riana, D. R., Isnaeni, M., & Syaifuddin, S. (2022). Diaspora Indonesia dan penguatan pembelajaran bahasa Indonesia di Australia. *Prosiding Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (KOLITA)*, 20(20), 44–54.
- Rickard, J. D., Ride, W. D. L., Lange, R. T., Powell, J. M., Twidale, C. R., Veevers, J. J., & Roe, M. (2024, January 27). Australia. *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/place/Australia>
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
- Siregar, D., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924-1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.
- Suananda, I. K. H., & PF, K. A. P. D. (2018). Melestarikan kearifan budaya lokal melalui permainan tradisional ular tangga. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 78–82. DOI: <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.907>.
- The Consulate General of Indonesia in Perth. (2024, January 27). The Consulate General of Indonesia in Perth hosted the 1st annual Indonesian students awards in Western Australia. *Portal Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia*. <https://kemlu.go.id/portal/en/read/4651/berita/the-consulate-general-of-indonesia-in-perth-hosted-the-1st-annual-indonesian-students-awards-in-western-australia>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 68. DOI: [10.33487/mgr.v2i1.1728](https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728).