

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa berperan penting, bukan saja sebagai sarana berkomunikasi, namun juga sebagai alat untuk mendorong perkembangan peradaban bangsa. Bahasa Indonesia lebih khususnya, menjadi sarana dalam mengantarkan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju dan berkembang. Lebih jauh lagi, bahasa Indonesia menjadi sarana pemersatu bangsa sebagaimana tercermin dalam peristiwa Sumpah Pemuda pada 28 Oktober 1928. Fakta tersebut menandakan bahwa peran dan fungsi Bahasa Indonesia untuk Bangsa Indonesia tidak hanya sebagai alat komunikasi semata.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa negara sebagaimana telah diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Dikatakan sebagai bahasa nasional memiliki arti bahwa Bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, identitas nasional, alat pemersatu dalam keberagaman latar belakang sosial budaya dan bahasa, serta alat penghubung antar budaya dan daerah. Pada konteks sebagai bahasa negara, maka bahasa Indonesia telah diamanatkan untuk menjadi bahasa resmi kenegaraan, bahasa pengantar resmi dalam kegiatan pendidikan, bahasa resmi dalam kegiatan pemerintahan, dan bahasa resmi untuk pembangunan kebudayaan dan IPTEKS (Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, Dan Lambang Negara, 2009).

Untuk itu, upaya menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia merupakan upaya yang mutlak dilakukan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Riset telah mengatur kewajiban adanya mata pelajaran atau mata kuliah Bahasa Indonesia pada instansi pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai pada Perguruan Tinggi (Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2021; Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pada konteks Pendidikan Tinggi, maka mata kuliah Bahasa Indonesia menjadi mata kuliah wajib. Upaya tersebut menunjukkan keseriusan Bangsa Indonesia dalam menjaga dan melestarikan bahasa

Indonesia.

Upaya untuk dapat menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia sebagai identitas bangsa diketahui tidak mudah. Era digital menjadi salah satu tantangan terbesar. Sudah lumrah diketahui bahwa pada era digital, pertukaran informasi menjadi sangat mudah. Interaksi antara bangsa dari beragam negara menjadi hal yang biasa ditemui dalam keseharian. Masuknya musik dan film dari beragam negara menjadi pendorong pengenalan bahasa-bahasa asing di Indonesia. Kebutuhan untuk mendorong persiapan sumber daya manusia dalam berkompetisi global juga menjadikan banyak sekolah dan perguruan tinggi yang menjadikan bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya sebagai bahasa pengantar utama dalam kegiatan pendidikannya.

Kondisi pada era digital dan globalisasi ini kemudian memberikan kesan bahwa bahasa Indonesia bukan lagi menjadi bahasa yang dianggap penting bagi generasi muda. Kebanggaan generasi muda Indonesia akan penguasaan bahasa asing lebih besar dibanding kebanggaan terhadap penguasaan bahasa Indonesia. Hal ini tidak bisa dihindarkan lagi, melihat fakta bahwa pencapaian skor TOEFL atau IELTS, skor yang mengindikasikan kemahiran individu dalam penguasaan bahasa Inggris, banyak dijadikan syarat masuk maupun syarat lulus di perguruan tinggi. Hal yang sama juga terjadi pada pemberian beasiswa studi yang kadang mensyaratkan skor TOEFL atau IELTS tertentu, meskipun studi dilakukan di Indonesia. Penerimaan kerja juga memiliki kondisi serupa. Padahal untuk kemahiran Bahasa Indonesia tersedia Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) yang selama ini jarang sekali dijadikan pertimbangan sebagai syarat masuk atau lulus perguruan tinggi, syarat beasiswa, maupun syarat penerimaan kerja.

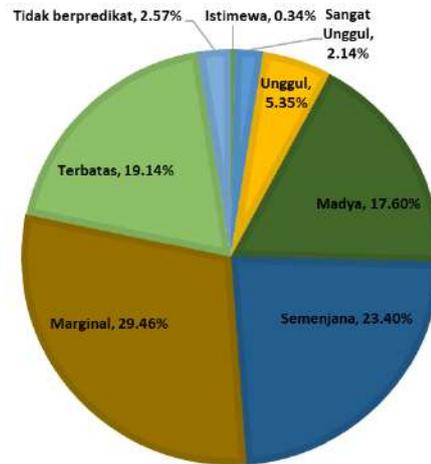
UKBI adalah tes pengukuran kemahiran berbahasa Indonesia untuk individu penutur dalam bahasa Indonesia lisan atau tulis. Terdapat 5 seksi ujian, yaitu 1) mendengarkan, 2) merespons kaidah, 3) membaca, 4) menulis, dan 5) berbicara (Solihah, 2022). Hasil UKBI terpetakan ke dalam tujuh peringkat dengan predikat dan rentang skor yang berbeda, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Peringkat, Rentang Skor, dan Predikat UKBI

Peringkat	Rentang Skor	Predikat	Rincian
1	725-800	Istimewa	peserta uji memiliki kemahiran yang sempurna dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis.
2	641-724	Sangat Unggul	peserta uji memiliki kemahiran yang sangat tinggi dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis.
3	578-640	Unggul	peserta uji memiliki kemahiran yang sangat memadai dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis.
4	482-577	Madya	peserta uji memiliki kemahiran yang memadai dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis.
5	405-481	Semenjana	peserta uji memiliki kemahiran yang cukup memadai dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis.
6	326-404	Marginal	peserta uji memiliki kemahiran yang tidak memadai dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis.
7	251—325	Terbatas	peserta uji memiliki kemahiran yang sangat tidak memadai dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (BPPB) Kemendikbudristek mengeluarkan peta kemahiran berbahasa Indonesia pada tahun 2021. Peta kemahiran tersebut menampilkan data pengukuran kemahiran berbahasa Indonesia melalui standar UKBI. Pada jenjang pelajar SMA dan SMA, BPPB melakukan pengujian terhadap 72.195 pelajar SMA dan mahasiswa (Solihah, 2022). Dari data yang ada dan dikaitkan dengan standar kemahiran berbahasa yang terdapat dalam Permendikbud, masih terdapat 53.836 pelajar SMA atau 74.57% pelajar dan

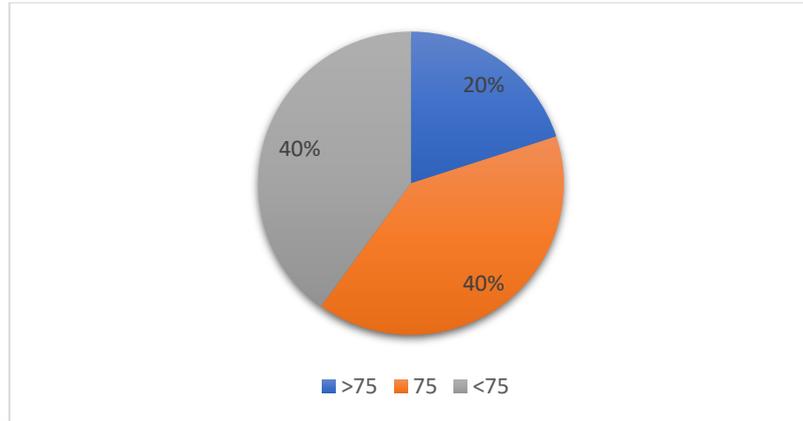
mahasiswa yang perlu ditingkatkan kemahiran berbahasanya hingga mencapai predikat Madya (Solihah, 2022). Angka tersebut dipertimbangkan sebagai pencapaian di bawah standar menurut BPPB, mengingat pelajar telah mendapatkan mata pelajaran Bahasa Indonesia sejak SD. Berikut adalah rincian datanya.



Gambar 1.1 Peta Kemahiran Berbahasa Indonesia Tingkat Pelajar SMA dan Mahasiswa

Data tersebut menegaskan kekhawatiran masyarakat bahwa generasi muda Indonesia memiliki minat yang rendah dalam mempelajari dan melestarikan bahasa Indonesia. Dominasi penggunaan bahasa Indonesia oleh generasi muda di ruang publik semakin sedikit, dibandingkan penggunaan bahasa Inggris (Widada, 2019). Fakta bahwa mata kuliah bahasa Indonesia masih menjadi mata kuliah wajib di perguruan tinggi tidak serta merta mendorong keinginan generasi muda untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik dalam kegiatan keseharian maupun dalam komunikasi publik.

Sebagai penelitian pendahuluan, peneliti menelusuri data hasil belajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia pada semester Ganjil dan Genap 2022 di beberapa universitas negeri dan swasta. Data menunjukkan dari 10 kelas yang ada, hanya 2 kelas yang memiliki nilai rata-rata lebih dari 75 (20%), 4 kelas memiliki nilai rata-rata 75 (40%), dan 4 kelas memiliki nilai di bawah rata-rata (40%). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajaran bahasa Indonesia di beberapa universitas belum mencapai standar ketercapaian capaian mata kuliah yang baik, nilai rata-rata 75. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Pendidikan Tinggi yang perlu diidentifikasi lebih mendalam.



Gambar 1.2 Hasil Belajar di Mata Kuliah Bahasa pada Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta

Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Pendidikan Tinggi bertujuan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa Indonesia, dalam bentuk lisan maupun tulisan, dalam beragam konteks komunikasi, salah satunya komunikasi akademik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, terdapat beberapa indikator kinerja yang dirancang untuk dapat dicapai oleh pemelajar, antara lain adalah: identifikasi kesalahan penulisan dalam kalimat dan paragraf, membuat paragraf dalam tulisan akademik, menulis artikel ilmiah, dan melakukan presentasi akademik.

Arahan pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2018 Tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan pada Pasal 10 Ayat 6 menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi harus memfasilitasi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah dan peningkatan kemahiran berbahasa pada tingkat unggul. Dalam kebutuhan tersebut, mata kuliah bahasa Indonesia di pendidikan tinggi dapat berfokus pada penggunaan bahasa Indonesia yang ditekankan dalam konteks penggunaan bahasa formal, khususnya komunikasi akademik (Zubaedah & Hafidz, 2023). Berbahasa Indonesia dalam konteks formal menekankan pada berbahasa Indonesia yang baik dan benar (Nurdjan et al., 2016; Zubaedah & Hafidz, 2023). Berbahasa Indonesia yang benar terkait dengan kebakuan bahasa yang digunakan sesuai kaidah berbahasa yang ada, sedangkan berbahasa Indonesia yang baik terkait keefektifan penggunaan bahasa sesuai dengan ragam bahasa, laras bahasa, dan variasi bahasa (Keraf, 2007).

Untuk mendukung arahan tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi meliputi topik-topik terkait penyusunan kalimat efektif, penyusunan paragraf, penulisan karangan ilmiah, anti plagiarisme, penyusunan proposal penelitian, sampai pada presentasi akademik (Hafidz, 2010; Nurdjan et al., 2016). Untuk dapat menerapkan konteks komunikasi akademik, seseorang harus telah mampu mengenali keberagaman penggunaan bahasa, dan mampu menggunakan Bahasa Indonesia untuk keperluan sehari-hari dengan baik dan benar (Zubaedah & Hafidz, 2023). Fakta bahwa data peta kemahiran berbahasa Indonesia mahasiswa di beberapa perguruan tinggi masih sangat beragam, dan sebagian besar masih jauh dari standar minimal, membuat pelajar sulit untuk menyesuaikan diri dalam konteks pembelajaran di mata kuliah Bahasa Indonesia (Marcjanik, 2023; Zubaedah & Hafidz, 2023).

Pada kondisi ini, bahasa Indonesia perlu diperkenalkan sebagai *lingua franca* nasional atau bahasa perantara nasional. Bahasa perantara adalah istilah linguistik yang merujuk pada sebuah bahasa dalam perannya sebagai bahasa pengantar di suatu tempat di mana terdapat penutur bahasa yang berbeda-beda (Andriyanti, 2019). Kondisi tersebut juga terjadi di hampir seluruh perguruan tinggi di Jakarta. Peneliti menelusuri bahwa dalam satu populasi kelas, terhadap mahasiswa dari latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda-beda, seperti Tionghoa, Jawa, Sunda, Banten, Padang, Batak, Manado, Makasar, dan banyak lagi lainnya. Selain itu, banyak dari mahasiswa yang berlatar belakang dari sekolah berbahasa Inggris atau Mandarin. Fakta tersebut memberikan gambaran bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi di Jakarta memiliki tantangan dari dampak globalisasi dan keberagaman latar belakang pelajar.

Pada konteks pembelajaran bahasa Indonesia sebagai *lingua franca nasional*, banyak penelitian yang menjelaskan bahwa faktor keberagaman karakteristik pelajar menjadi satu tantangan utama (Rutten et al., 2020). Kesiapan awal pelajar yang beragam dalam mempelajari suatu bahasa memberikan dampak keberagaman minat dan motivasi pelajar dalam mempelajari bahasa tersebut (Ou et al., 2024). Hal tersebut juga dirasakan dalam pembelajaran di mata kuliah Bahasa Indonesia di pendidikan tinggi. Kondisi globalisasi dan keberagaman latar belakang suku dan budaya pelajar juga

menjadi satu tantangan tersendiri untuk meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia pada pemelajar (Nurdjan et al., 2016; Zubaedah & Hafidz, 2023).

Berdasarkan temuan dalam penelitian pendahuluan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat setidaknya 3 kesenjangan dalam pembelajaran di mata kuliah Bahasa Indonesia pada Pendidikan Tinggi. Pembelajaran tidak dapat memfasilitasi keragaman kondisi awal kemahiran berbahasa Indonesia pemelajar. Selain itu, konteks pembelajaran tidak relevan dengan konteks penggunaan bahasa Indonesia sebagai *lingua franca nasional* di keseharian pemelajar. Diketahui juga bahwa hasil pembelajaran tidak memenuhi standar yang telah ditentukan. Untuk menjawab kesenjangan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi perlu memfasilitasi karakteristik dan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia yang beragam dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pemelajar.

Tabel 1.2 Analisis Kesenjangan di Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Kondisi Ideal	Kondisi Aktual	Kesenjangan
Pemelajar dengan keberagaman kondisi awalnya masing-masing dapat terfasilitasi dengan baik.	Konteks mata kuliah Bahasa Indonesia yang berfokus pada komunikasi akademik mengharuskan pemelajar sudah menguasai kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar dalam konteks sehari-hari.	Pembelajaran tidak dapat memfasilitasi keragaman kondisi awal pemelajar.
Pemelajar dengan keberagaman latar belakang suku dan budaya dapat mempelajari Bahasa Indonesia sebagai <i>lingua franca nasional</i> .	Konteks yang ditekankan pada mata kuliah Bahasa Indonesia adalah penggunaan Bahasa Indonesia untuk komunikasi akademik.	Konteks pembelajaran tidak relevan dengan konteks penggunaan bahasa Indonesia yang sebenarnya di keseharian pemelajar.
Hasil belajar memenuhi standar ketercapaian yang telah ditentukan, nilai rata-rata 75.	60% pembelajaran bahasa Indonesia di beberapa perguruan tinggi di Jakarta belum memenuhi standar ketercapaian.	Hasil pembelajaran tidak memenuhi standar ketercapaian minimal yang telah ditentukan.

Pendekatan berpusat pada pemelajar dilatar belakangi oleh fakta bahwa individu pemelajar memiliki kondisi yang berbeda-beda, yang mempengaruhi

penerimaan pemelajar dalam pembelajaran (Reigeluth et al., 2017). Kondisi ini antara lain kondisi bawaan, pengalaman, perspektif, latar belakang, bakat, minat, kemampuan, dan kebutuhan (Reigeluth et al., 2017). Dalam pembelajaran berpusat pada pemelajar, efektivitas dan motivasi intrinsik pembelajaran lebih penting daripada efisiensi (Reigeluth et al., 2017). Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pemelajar kemudian dibangun oleh beragam perspektif yang fokus pada proses belajar dari individu pemelajar. Untuk itu pembelajaran dibangun dari pengetahuan terbaik tentang belajar dan bagaimana hal tersebut dapat diterapkan, serta tentang praktik pengajaran yang paling efektif dalam meningkatkan tingkat paling tinggi dari motivasi, belajar, dan hasil belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *personalized learning* (pembelajaran yang dipersonalisasi). Pembelajaran yang dipersonalisasi, dapat didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang mencoba memberikan pengalaman belajar yang fleksibel untuk mendukung kebutuhan belajar dan potensi individu pemelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Bourekache et al., 2020; Shemshack & Spector, 2020a; Yang, 2019). Satu hal yang membedakan pembelajaran yang dipersonalisasi dari pembelajaran individu adalah, dalam pembelajaran individu, individu pemelajar mengatur pembelajarannya untuk dapat memenuhi kebutuhan belajarnya sendiri, sedangkan dalam pembelajaran yang dipersonalisasi, pembelajaran dirancang untuk dapat secara fleksibel disesuaikan atau dipersonalisasi dengan kebutuhan belajar individu (Bernacki & Walkington, 2018; Shemshack & Spector, 2020a).

Istilah pembelajaran yang dipersonalisasi sering kali tertukar dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada pemelajar lain, seperti pembelajaran yang didiferensiasi (*differentiated learning*) maupun pembelajaran individual (*individualized learning*). Ketiga pendekatan tersebut memiliki kemiripan dalam menghadirkan pengalaman pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar, namun lebih jauh, perbedaan terletak pada peran pemelajar dan pembelajar, fokus penyesuaian pembelajaran, sampai kepada dukungan teknologi, yang dijelaskan pada tabel berikut (Shemshack & Spector, 2020b).

Tabel 1.3 Perbedaan Terminologi Pembelajaran yang Dipersonalisasi

Kriteria	Pembelajaran yang Dipersonalisasi (<i>Personalized Learning</i>)	Pembelajaran yang Didiferensiasi (<i>Differentiated Learning</i>)	Pembelajaran Individual (<i>Individualized Learning</i>)
Definisi	Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar setiap pemelajar.	Pembelajaran yang disesuaikan dengan berbagai cara (konten, proses, produk) untuk memenuhi kebutuhan pemelajar yang berbeda.	Pembelajaran yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan individu setiap pemelajar, sering kali dengan penyesuaian instruksi yang lebih mendalam.
Fokus Utama	Pemelajar memiliki kontrol lebih atas pembelajaran mereka, termasuk kecepatan dan jalur belajar.	Pembelajar menyesuaikan aspek pembelajaran untuk beragam kebutuhan pemelajar dalam satu kelas.	Penyesuaian yang lebih khusus pada cara dan kecepatan pemelajar belajar, sering kali dengan bantuan teknologi atau rencana pendidikan khusus.
Peran Siswa	Pemelajar aktif dalam memilih bagaimana dan kapan akan belajar.	Pemelajar menerima instruksi yang disesuaikan dengan preferensi atau kebutuhannya.	Pemelajar menerima instruksi yang sangat disesuaikan, sering kali berdasarkan evaluasi lebih mendalam terhadap kebutuhan individu.
Peran Guru	Bertindak sebagai fasilitator yang mendukung pemelajar dalam perjalanan pembelajaran yang lebih otonom.	Menyesuaikan pengajaran dengan cara-cara yang berbeda untuk mengakomodasi beragam kemampuan pemelajar dalam kelas.	Pembelajar mengembangkan rencana pembelajaran yang sangat spesifik untuk pemelajar, sering kali melibatkan penyesuaian satu per satu.
Penggunaan Teknologi	Menggunakan teknologi untuk memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar.	Teknologi dapat digunakan tetapi tidak wajib; lebih fokus pada adaptasi metode pengajaran.	Teknologi sering kali digunakan untuk mendukung rencana pembelajaran yang sangat spesifik dan individual.

Pembelajaran yang dipersonalisasi fokus dalam memberikan beragam alternatif pilihan yang akan dipilih oleh pelajar sendiri dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Shemshack et al., 2021; Shemshack & Spector, 2020b). Peneliti-peneliti telah mengeksplorasi penerapan pembelajaran yang dipersonalisasi dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran yang dipersonalisasi terbukti efektif dalam memfasilitasi keberagaman kesiapan dan preferensi belajar pelajar, yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar (Fulton et al., 2021; Kim, 2023; P. C. M. Wong et al., 2017). Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dipersonalisasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran bahasa (Maheswara & Rifai, 2023; P. C. M. Wong et al., 2017). Pembelajaran yang dipersonalisasi memungkinkan pelajar untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan fokus pada area yang mereka anggap lebih sulit, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman dan keterampilan bahasa pelajar (Maheswara & Rifai, 2023; P. C. M. Wong et al., 2017). Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dipersonalisasi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan dalam bahasa asing dengan lebih efektif (Fulton et al., 2021; Kim, 2023).

Di lain sisi, implementasi pembelajaran yang dipersonalisasi memiliki satu tantangan besar di negara berkembang seperti Indonesia. Keterbatasan sumber daya dan lingkungan yang mendukung regulasi diri dalam belajar atau *self-regulated learning* (SRL) merupakan satu tantangan yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran yang dipersonalisasi di negara berkembang (Zualkernan, 2016). Pada pembelajaran yang dipersonalisasi, kemampuan SRL yang kurang baik dapat berpotensi pada rendahnya tingkat keterlibatan siswa dan hasil belajar (Ingkavara et al., 2022; Pipkin, 2015). Efektivitas pembelajaran yang dipersonalisasi sangat bergantung pada keterampilan SRL pelajar, untuk mendukung kemampuan dalam merencanakan, memantau, dan mengevaluasi pembelajarannya secara mandiri (Gambo & Shakir, 2021; Viberg et al., 2020). Oleh karena itu, perlu adanya penyesuaian pendekatan dalam menerapkan pembelajaran yang dipersonalisasi di negara-negara berkembang. Pembelajaran yang dipersonalisasi di negara berkembang harus memiliki mekanisme untuk mendorong pembelajar

merencanakan, memantau, dan mengevaluasi pembelajarannya secara mandiri (Gambo & Shakir, 2021). Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah dengan mengintegrasikan elemen mekanika permainan atau gamifikasi.

Gamifikasi menawarkan pendekatan yang terstruktur dan menarik untuk mendukung keterampilan SRL dengan mengintegrasikan mekanika seperti penetapan tujuan, umpan balik, dan penghargaan pencapaian ke dalam lingkungan pembelajaran (Bennani et al., 2021; Knutas et al., 2019). Karena SRL memiliki siklus tertentu, yaitu merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan, mekanika gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk membantu siklus SRL (Chen et al., 2024; Waluyo et al., 2024). Dalam sebuah penelitian, elemen mekanika permainan seperti batasan dan aturan dapat mendukung fase perencanaan untuk membantu siswa mendefinisikan tujuan yang realistis, sementara poin dan tantangan selama fase pelaksanaan mendorong keterlibatan aktif dan penyelesaian tugas (K Sankara Narayanan & A. Kumaravel, 2024). Mekanika reflektif seperti papan peringkat dan rencana lebih lanjut mendorong evaluasi diri, meningkatkan rasa pencapaian pembelajar (Kalogiannakis et al., 2021; K. M. Kapp et al., 2014).

Penelitian menunjukkan bahwa perancang pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dengan menyelaraskan elemen mekanika permainan dengan fase-fase SRL untuk mendukung pengembangan keterampilan SRL (Chen et al., 2024; Vapiwala & Pandita, 2023; Waluyo et al., 2024). Kombinasi strategis antara siklus SRL dan mekanika gamifikasi ini dapat membantu menjembatani kesenjangan keterampilan SRL, memberdayakan pembelajar di negara-negara berkembang untuk berkembang dalam lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi (Bayu Kusumandari & Wibawa, 2019; Geng, 2025; Helmefalk, 2019; Hervas et al., 2017).

Istilah gamifikasi itu sendiri seringkali tertukar dengan istilah penerapan permainan lain dalam pembelajaran seperti, *game-based learning* maupun *game simulation/serious game*. Ketiganya sama-sama memanfaatkan nilai tambah permainan dalam meningkatkan perilaku pemelajar untuk tujuan meningkatkan hasil belajar, namun tingkat integrasi permainan di ketiga pendekatan tersebut berbeda, sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut ini (W. H.-Y. Huang & Soman, 2013; K. M. Kapp, 2017).

Tabel 1.4 Perbedaan Istilah Gamifikasi dan Pendekatan Lain

Aspek	Gamifikasi	<i>Game-Based Learning</i>	<i>Serious Game</i>
Definisi	Penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi.	Menggunakan permainan sebagai medium untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu.	Permainan yang dirancang dengan tujuan utama selain hiburan, biasanya untuk pendidikan, pelatihan, atau penelitian.
Fokus	Peningkatan keterlibatan dengan menyematkan elemen permainan ke dalam proses non-game.	Menggunakan permainan itu sendiri sebagai alat pembelajaran.	Memanfaatkan mekanika permainan untuk tujuan serius di luar hiburan murni.
Contoh Elemen	Poin, lencana, papan peringkat, tantangan, level-up.	Permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengajarkan matematika, sains, atau bahasa.	Simulasi medis, permainan pelatihan militer, atau permainan pengembangan keterampilan profesional.
Interaktivitas	Biasanya terbatas, dengan elemen-elemen permainan yang diterapkan dalam aktivitas non-game.	Tinggi, karena peserta didik berpartisipasi langsung dalam permainan untuk belajar.	Sangat tinggi, dengan fokus pada pengalaman yang mendalam dan interaktif untuk mencapai tujuan tertentu.
Perancangan Pembelajaran	Tidak merubah rancangan pembelajaran, fokus pada integrasi elemen permainan ke dalam struktur pembelajaran yang ada untuk meningkatkan motivasi.	Memerlukan desain permainan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum.	Mengembangkan permainan kompleks dengan skenario yang mencerminkan situasi nyata untuk mencapai hasil belajar spesifik.

Gamifikasi adalah upaya untuk mengintegrasikan elemen-elemen game, seperti level, alur cerita, interaksi sosial, lingkungan, dll, dalam aktivitas non-game (Bennani et al., 2021; Desnenko et al., 2021). Gamifikasi memiliki potensi untuk menyampaikan pengalaman belajar yang dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan individu dengan penyampaian yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi pemelajar (K. M. Kapp, 2016). Potensi tersebut dapat menjawab salah satu tantangan yang ada di pembelajaran yang dipersonalisasi, khususnya di negara berkembang.

Saat ini, integrasi gamifikasi dalam pembelajaran yang dipersonalisasi banyak memberikan kontribusi dalam peningkatan efektivitas pembelajaran. Penerapan mekanika gamifikasi, seperti penetapan tujuan, umpan balik, dan penghargaan dalam pembelajaran yang dipersonalisasi dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif (Suryapranata et al., 2021; Tan et al., 2020). Penelitian menemukan bahwa dengan menyelaraskan elemen gamifikasi dengan fase-fase pembelajaran yang dipersonalisasi, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman yang lebih menyenangkan serta produktif (Bennani et al., 2021; Knutas et al., 2019).

Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi, penelitian ini berfokus pada mengembangkan model pembelajaran yang berfokus pada pemelajar. Pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi perlu memfasilitasi keberagaman kondisi awal dan preferensi belajar mahasiswa. Pendekatan pembelajaran berbasis pemelajar yang diterapkan adalah pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi. Dalam konteks pembelajaran yang dipersonalisasi, kemampuan pemelajar untuk meregulasi dirinya dalam belajar menjadi satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar. Untuk itu, integrasi gamifikasi dalam pembelajaran yang dipersonalisasi bertujuan untuk dapat memberikan arahan untuk pemelajar dalam meregulasi proses belajarnya sendiri.

Pengembangan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi terintegrasi gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Fakta bahwa masih terbatasnya riset terkait integrasi gamifikasi dalam pembelajaran yang

dipersonalisasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi menjelaskan besarnya kebutuhan akan sebuah model pembelajaran sebagai acuan dalam mengembangkan rancangan pembelajaran yang dipersonalisasi terintegrasi gamifikasi, khususnya pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. Model pembelajaran yang dipersonalisasi terintegrasi gamifikasi ini juga dapat menjadikan acuan dalam pengembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan alur desain instruksional yang sesuai.

Untuk menjawab kebutuhan pengembangan penelitian penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan satu model pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi dengan pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi terintegrasi gamifikasi. Model yang dikembangkan dinamai model pembelajaran Progressive yang merujuk pada konsep yang membentuk model sistem pembelajaran ini.



Gambar 1.3 Ilustrasi Model Pembelajaran *Progressive*

1. PRO: personalized learning – model menerapkan strategi pembelajaran yang dipersonalisasi untuk memfasilitasi keberagaman kebutuhan dan potensi pelajar.
2. GRE: gamification integrated mechanics – model mengintegrasikan elemen mekanika gamifikasi untuk memberikan arahan yang lebih baik bagi pelajar dalam merancang personalisasi pembelajarannya.
3. SS: self-regulated learning phases – model mengimplementasikan fase pembelajaran dalam siklus SRL untuk memandu pelajar dalam merancang personalisasi pembelajarannya.

4. IVE: AI generative exploration – model mengeksplorasi penggunaan AI generative dalam pengembangan konten, pembelajaran, dan asesmen.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi, khususnya dalam konteks negara berkembang seperti Indonesia. Dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi dan gamifikasi, model pembelajaran Progressive yang dikembangkan diharapkan mampu menjawab tantangan dalam memfasilitasi kebutuhan belajar yang beragam serta meningkatkan keterampilan self-regulated learning (SRL) mahasiswa. Selain itu, model ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan rancangan pembelajaran dan teknologi informasi yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih adaptif, efektif, dan menarik, sejalan dengan perkembangan era digital dan kebutuhan pembelajaran modern.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan model pembelajaran yang dipersonalisasi dengan integrasi gamifikasi untuk pembelajaran di pendidikan tinggi.
2. Konteks pembelajaran di pendidikan tinggi dibatasi pada pembelajaran di mata kuliah Bahasa Indonesia.
3. Konteks mata kuliah Bahasa Indonesia di pendidikan tinggi berfokus pada komunikasi akademik.
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di pendidikan tinggi memfasilitasi karakteristik dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang beragam dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pemelajar.
5. Lingkup pendidikan tinggi dibatasi pada beberapa perguruan tinggi negeri dan swasta di Jakarta, Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Untuk mengatasi masalah penelitian, maka dirumuskan rumusan masalah yang dijawab dalam penelitian ini, meliputi:

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran Progressive untuk mata kuliah Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran Progressive untuk mata kuliah Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran Progressive untuk mata kuliah Bahasa Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk;

1. mengembangkan model pembelajaran Progressive untuk mata kuliah Bahasa Indonesia;
2. menjelaskan kelayakan model pembelajaran Progressive untuk mata kuliah Bahasa Indonesia;
3. menjelaskan efektivitas model pembelajaran Progressive untuk mata kuliah Bahasa Indonesia.

E. Signifikansi Penelitian

1. Dampak bagi pemelajar

Penelitian ini dapat mendukung pencapaian hasil belajar pemelajar dalam mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran yang dipersonalisasi terintegrasi gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran yang dipersonalisasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang dipersonalisasi dapat mendukung potensi individu pemelajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penerapan elemen gamifikasi yang terintegrasi dengan lingkungan belajar yang dipersonalisasi dapat memberikan arahan bagi pemelajar dalam merancang pembelajarannya dan menawarkan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Solusi untuk Tantangan Pembelajaran di Negara Berkembang

Penelitian ini mendukung konteks pembelajaran di negara berkembang, di mana penerapan pembelajaran berpusat pada pemelajar seringkali terkendala oleh

sumber daya yang terbatas. Dengan mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran yang dipersonalisasi, penelitian ini berpotensi memberikan solusi dalam menerapkan pembelajaran yang dipersonalisasi untuk pelajar dengan beragam kondisi awal. Mekanisme gamifikasi dapat menyederhanakan pembelajaran dan memberikan arahan strategi pembelajaran yang lebih interaktif untuk mengakses materi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan mereka.

3. Dampak bagi Praktik Pendidikan

Penelitian ini memiliki dampak signifikan dalam praktik pendidikan, terutama bagi pendidik yang berpusat pada pelajar, melalui peningkatan hasil pembelajaran dengan pendekatan yang menyesuaikan potensi dan karakteristik individu mereka. Penelitian ini dapat memberikan pedoman bagi pengembangan dan implementasi program pembelajaran yang dipersonalisasi berbasis gamifikasi di kelas, serta memberikan wawasan tentang bagaimana elemen-elemen gamifikasi dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang spesifik.

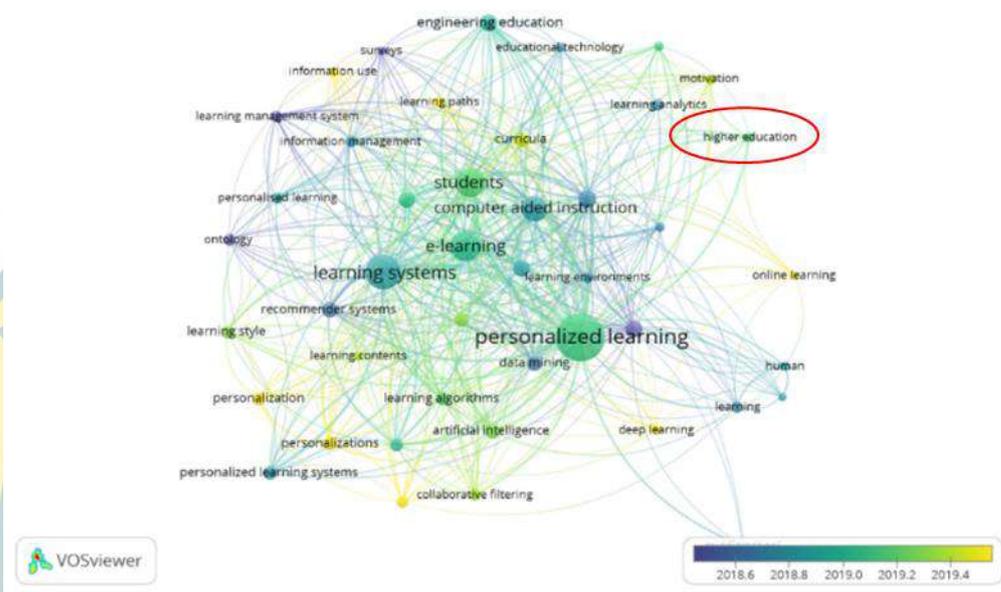
4. Dampak pada Perkembangan Pengetahuan

Secara akademis, penelitian ini memperkaya literatur yang ada mengenai pembelajaran yang dipersonalisasi dengan integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi. Walaupun kedua konsep ini sudah banyak diteliti secara terpisah, sedikit penelitian yang mengkaji bagaimana keduanya dapat digabungkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan tinggi. Penelitian ini membuka ruang untuk diskusi lebih lanjut tentang sinergi antara pembelajaran yang personalisasi dan gamifikasi dalam meningkatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, bermakna, dan efektif.

F. Kebaharuan Penelitian

Peneliti mencoba melihat tren penelitian yang selama ini ada dalam konteks pembelajaran yang dipersonalisasi dengan melakukan analisis bibliometrik di database Scopus. Berdasarkan analisis bibliometrik, diketahui bahwa topik pembelajaran yang dipersonalisasi mulai banyak diteliti pada tahun 2017. Sejauh

ini, penelitian di bidang pembelajaran yang dipersonalisasi telah dikaitkan dengan berbagai tren penelitian lainnya. Berdasarkan analisis bibliometrik dari basis data Scopus dapat dilihat bahwa kajian pembelajaran yang dipersonalisasi terkait dengan beberapa topik penelitian lain, dan kaitan pembelajaran yang dipersonalisasi dengan Pendidikan tinggi saat ini masih sangat terbatas. Artikel-artikel yang membahas pemetaan tren penelitian pembelajaran yang dipersonalisasi dengan Pendidikan tinggi jumlahnya terbatas.



Gambar 1.4 Representasi Tren Topik Penelitian di area pembelajaran yang dipersonalisasi

Diagram tersebut menunjukkan tren penelitian pembelajaran yang dipersonalisasi dan hubungannya dengan tren lainnya. Besarnya lingkaran merepresentasikan besarnya jumlah penelitian yang terkait. Jika dilihat, penelitian pembelajaran yang dipersonalisasi yang berkaitan dengan *higher education* atau Pendidikan tinggi, masih sangatlah sedikit dibanding dengan tren penelitian lainnya.

Penelitian ini mencoba menjawab kesenjangan yang belum terjawab pada penelitian saat ini. Publikasi penelitian di area pembelajaran yang dipersonalisasi dan gamifikasi sendiri memiliki peningkatan dari segi jumlah, menandakan besarnya dampak yang diberikan kajian pembelajaran yang dipersonalisasi dan gamifikasi. Saat ini, di area penelitian pembelajaran yang dipersonalisasi dan

gamifikasi, banyak peneliti yang berfokus dalam mengkaji teknologi digital apa saja yang dapat diintegrasikan, khususnya untuk mendukung pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut menerangkan bagaimana proses perancangan dan pembelajaran di lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi dapat dipermudah dan ditingkatkan dengan integrasi teknologi digital (Schmid & Petko, 2019; J. Wong, Baars, et al., 2019). Penggunaan teknologi digital ini disebut mendorong variasi metode pengajaran yang ditawarkan dalam pembelajaran yang dipersonalisasi, membantu pemelajar dalam meregulasi diri dalam belajar, serta memudahkan proses asesmen (Ingkavara et al., 2022; Källkvist et al., 2009).

Salah satu teknologi digital yang banyak dieksplorasi dalam penelitian area ini adalah penggunaan LMS untuk membantu pengelolaan pembelajaran dengan beragam variasi alur pembelajaran yang ditawarkan. Beberapa peneliti poondej mengembangkan sendiri LMSnya, sementara beberapa peneliti lainnya menguji coba efektivitas LMS tersebut (Davis et al., 2018; Hooshyar et al., 2020; Leonardou et al., 2020; Poondej & Lerdpornkulrat, 2019). Beberapa LMS yang biasa digunakan adalah Open Learning Model (OLM) yang disebut dapat mendukung peningkatan kemampuan SRL (Hooshyar et al., 2020). Selain itu penggunaan *learning analytics* (LA) juga banyak dieksplorasi dalam penelitian di area pembelajaran yang dipersonalisasi. LA dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif sesuai kebutuhan dan karakteristik dari masing-masing individu (Schumacher & Ifenthaler, 2018; Viberg et al., 2020; J. Wong, Khalil, et al., 2019).

Kesenjangan penelitian yang masih perlu dijawab adalah bagaimana pembelajaran yang dipersonalisasi dan teknologi pembelajaran yang terintegrasi di dalamnya dapat memberikan dampak terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, kesenjangan yang perlu dijawab pada area penelitian ini adalah interaksi pembelajaran seperti apa yang terjadi dengan teknologi-teknologi tersebut. Kesenjangan ini yang dapat dieksplorasi untuk memberikan kebaharuan dalam penelitian ini.

Integrasi gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi juga telah dieksplorasi oleh peneliti-peneliti. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan kenyamanan belajar, motivasi dalam belajar, dan pengelolaan belajar di lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi (Harati et

al., 2021; Kang & Kusuma, 2020; Xu et al., 2017). Komponen gamifikasi dapat membantu mendorong budaya belajar mandiri sebagai komponen penting dalam pembelajaran yang dipersonalisasi (Davis et al., 2018; González-Fernández et al., 2022; Harati et al., 2021). Hal-hal lain yang dieksplorasi dalam area ini adalah komponen dan elemen permainan yang dapat mendukung lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi. Komponen gamifikasi seperti badges, asesmen dan evaluasi mandiri, serta learning tracking dapat mendorong pemelajar meregulasi pembelajarannya dalam lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi (Agatolio et al., 2020; Isafas, 2018; Terzieva et al., 2020). Tujuannya adalah salah satunya agar pembelajaran di lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi dapat lebih nyaman dan ramah bagi pemelajar.

Melalui penelitian-penelitian tersebut dapat diketahui bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dan mendukung pembelajaran di lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi. Kesenjangan yang belum terjawab adalah bagaimana integrasi gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi ini dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Kesenjangan ini yang dapat dieksplorasi untuk memberikan kebaruan dalam penelitian.

Penelitian-penelitian tersebut telah menjelaskan bagaimana pembelajaran yang dipersonalisasi terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan motivasi pemelajar. Kesenjangan penelitian yang belum terjawab adalah upaya apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterikatan pemelajar terhadap belajar dan kemudahan pengelolaan pembelajaran. Kesenjangan tersebut yang dapat dieksplorasi untuk memberikan kebaruan dalam penelitian. Selain itu, analisis bibliometrik menunjukkan bahwa penelitian gamifikasi banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa, namun belum banyak ditemukan integrasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk itu, integrasi gamifikasi dalam pembelajaran yang dipersonalisasi pada mata kuliah Bahasa Indonesia dapat menjadi satu nilai kebaruan yang dapat dieksplorasi.