

Diplomasi Bahasa dan Penguatan *Global Citizenship* melalui Permainan Tradisional Indonesia

Evi Karlina Ambarwati¹, Sinta Rosalina², Sutirna³, Fauzi Miftakh⁴, Suprananto⁵, Hanifah Nurus Sopiany⁶, Kelik Wahcyudi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Singaperbangsa Karawang

*e-mail: evi.karlina@fkip.unsika.ac.id

Artikel History

Received: 24 Februari 2026

Accepted: 24 Maret 2026

Publish: 23 April 2026

Kata kunci: BIPA, Permainan Tradisional, Engklek, SDGs.

Keywords: BIPA, Traditional Games, Engklek, SDGs.

Abstrak

Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada tingkat pemula (A1) seringkali menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan penguasaan kosakata dasar dengan konteks budaya yang autentik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengimplementasikan permainan tradisional "Engklek" sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman angka dan instruksi sederhana pada mahasiswa BIPA A1 di Thammasat University, Thailand. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap: persiapan (konsolidasi perizinan dan pemantapan konsep), pelaksanaan (paparan materi dan *workshop* praktik), serta evaluasi melalui kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Engklek secara signifikan meningkatkan retensi memori mahasiswa terhadap angka 1-10 dan mempercepat pemahaman instruksi verbal melalui aktivitas kinestetik. Selain dampak pedagogis, kegiatan ini berkontribusi pada pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi dan mendukung *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 17 (Kemitraan), guna memperkuat semangat *global citizenship*. Simpulan dari pengabdian ini menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan media yang efektif dan adaptif dalam internasionalisasi bahasa dan budaya Indonesia di kancah global.

Abstract

Teaching Indonesian to Speakers of Other Languages (BIPA) at the beginner level (A1) often faces challenges in integrating basic vocabulary mastery with authentic cultural contexts. This

© 2025 Published by Faculty of
Teacher Training and Education
Universitas Singaperbangsa
Karawang
This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-
ShareAlike 4.0 International
License](#).

Community Service activity aims to implement the traditional game "Engklek" as an interactive learning medium to enhance the understanding of numbers and simple instructions for A1 BIPA students at Thammasat University, Thailand. The implementation method consisted of three stages: preparation (licensing consolidation and concept finalization), implementation (material presentation and practical workshops), and evaluation via questionnaires. The results indicated that the use of Engklek significantly improved students' memory retention of numbers 1-10 and accelerated the understanding of verbal instructions through kinesthetic activities. Beyond the pedagogical impact, this activity contributes to the achievement of Higher Education Key Performance Indicators and supports the Sustainable Development Goals (SDGs), particularly SDG 4 (Quality Education) and SDG 17 (Partnerships), to strengthen the spirit of global citizenship. This service concludes that traditional games are effective and adaptive media for the internationalization of Indonesian language and culture on a global stage.

1. PENDAHULUAN

Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) telah menjadi instrumen penting dalam diplomasi budaya dan peningkatan eksposur identitas Indonesia di kancah internasional (Prasanty & Nurlina, 2024; Rahmayati, 2022). Di Thailand, minat mahasiswa terhadap bahasa Indonesia terus mengalami peningkatan, termasuk di Thammasat University. Namun, pengajaran BIPA pada tingkat pemula (A1) sering kali menghadapi kendala dalam hal keterbatasan media pembelajaran yang mampu menyinergikan aspek linguistik dengan konteks budaya secara autentik. Mahasiswa pada level ini tidak hanya membutuhkan penguasaan kosakata dasar seperti angka dan instruksi sederhana, tetapi juga memerlukan lingkungan belajar yang interaktif untuk menjaga motivasi mereka (Hartanto et al., 2025).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kelas BIPA memberikan dampak positif yang signifikan. Asteria (2017) dan Aulia (2024) menyatakan bahwa pengenalan permainan tradisional di kelas BIPA tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sangat menarik antusiasme mahasiswa asing karena sifatnya yang aplikatif dan menyenangkan. Penelitian lain oleh Muharam dkk, (2014) di sekolah-sekolah Thailand menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) secara nyata meningkatkan kemampuan berbicara dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini didukung oleh temuan yang menjelaskan bahwa penggunaan media permainan kincir angka dapat meningkatkan daya ingat pemelajar terhadap elemen budaya sekaligus mempermudah pemahaman angka melalui visualisasi yang interaktif (Sapira et al., 2024). Lebih lanjut,

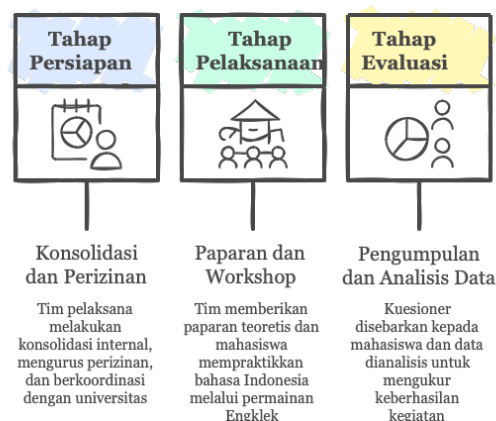
penggunaan permainan tradisional seperti *Congklak* dan *Engklek* dianggap sebagai strategi efektif di era VUCA karena mampu mengasah keterampilan bahasa sekaligus memperkenalkan nilai-nilai sosial budaya Indonesia (Kusumaningsih et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis kearifan lokal merupakan solusi strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang relevan adalah permainan tradisional. Permainan "Engklek" (atau eklek) dipilih dalam kegiatan PkM ini karena strukturnya yang mengintegrasikan koordinasi fisik dengan pengetahuan kognitif. Dalam permainan ini, mahasiswa menggunakan pengetahuan tentang angka pada petak-petak permainan dan mengikuti instruksi sederhana dalam bahasa Indonesia (seperti "lompat", "berhenti", atau "ambil"), yang secara alami mempercepat proses internalisasi bahasa dalam konteks budaya yang nyata. Dengan demikian, penggunaan Engklek sebagai media pengajaran instruksi dan angka pada kelas A1 di Thammasat University memiliki landasan teoretis yang kuat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di *Faculty of Liberal Arts*, Thammasat University, Thailand, dengan sasaran mahasiswa pembelajar BIPA tingkat pemula (A1). Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Gambar 1).

Tahapan Pelaksanaan PkM Thammasat



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan

Pada bagian metode menjelaskan secara sistematis tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan untuk mencapai tujuan program. Uraian harus mencakup lokasi dan waktu kegiatan, sasaran atau mitra pengabdian, pendekatan atau metode yang digunakan, serta langkah-langkah pelaksanaan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada bagian ini juga menjelaskan alat ukur atau instrumen evaluasi yang digunakan untuk menilai keberhasilan kegiatan serta cara mengukur tingkat

ketercapaian hasil, misalnya melalui perubahan sikap, peningkatan pengetahuan, kemampuan, perilaku sosial, maupun dampak ekonomi masyarakat sasaran.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan konsolidasi internal untuk mematangkan konsep kegiatan. Langkah krusial pada tahap ini adalah pengurusan prosedur perizinan melalui Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia untuk legalitas penugasan internasional. Selanjutnya, tim melakukan koordinasi intensif dengan pihak *Faculty of Liberal Arts* Thammasat University guna menyelaraskan jadwal kegiatan dengan kalender akademik universitas serta memastikan kesiapan sarana prasarana. Selain koordinasi teknis, tim pelaksana juga menyusun materi ajar yang mengintegrasikan permainan "Engklek" dengan materi angka dan instruksi sederhana, serta menyusun instrumen evaluasi berupa kuesioner.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti dilakukan melalui dua pendekatan utama:

- **Paparan:** Tim pelaksana memberikan penjelasan teoretis mengenai filosofi permainan tradisional Indonesia dan pengenalan kosakata target (angka 1-10 dan kata kerja instruksi seperti *lompat, berhenti, ambil, simpan*).
- **Workshop:** Mahasiswa terlibat langsung dalam simulasi permainan Engklek. Dalam simulasi ini, mahasiswa mempraktikkan penggunaan bahasa Indonesia secara aktif saat melompati petak angka dan merespons instruksi lisan dari instruktur maupun rekan sejawat. Pendekatan ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) melalui aktivitas fisik.

3. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan tingkat pemahaman peserta. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa di akhir kegiatan. Kuesioner ini mencakup indikator penguasaan kosakata baru (angka dan instruksi), ketertarikan mahasiswa terhadap budaya Indonesia, serta efektivitas permainan Engklek sebagai media pembelajaran bahasa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran pencapaian tujuan pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk (1) mengimplementasikan permainan tradisional Engklek sebagai media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa BIPA level A1 dan (2) meningkatkan pemahaman lintas budaya mahasiswa Thammasat University melalui aktivitas fisik yang mengintegrasikan nilai-nilai tradisional Indonesia. Kegiatan ini dilaksanakan pada Selasa, 11 November 2025 di *Faculty of Liberal Arts* Thammasat University Kampus Rangsit. Pemateri kegiatan terdiri dari dosen dan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, yaitu Sinta Rosalina, S.S., M.Pd., Evi Karlina Ambarwati, S.S., M.Ed., Riyan Setiawan, dan Enjel Gadis Cantika.



Gambar 4. Peserta bermain Engklek

Sementara itu, hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan respon yang sangat positif dari para peserta mancanegara. Hal ini terlihat dari tingginya tingkat kepuasan dan pemahaman materi yang dicapai selama kegiatan berlangsung. Rincian hasil evaluasi tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut:

No	Indikator Evaluasi	Sangat Setuju/Suka	Setuju/Suka
1	Kesan umum dan kegembiraan peserta	100%	0%
2	Pemahaman materi permainan tradisional	100%	0%
3	Pemahaman nilai gotong royong & kebersamaan	100%	0%
4	Kedekatan antarbudaya (internasional)	100%	0%
5	Peningkatan keterampilan Bahasa Indonesia	100%	0%
6	Kemudahan materi yang disampaikan pengabdian	90%	10%

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa seluruh peserta (100%) merasa sangat puas dan lebih memahami budaya Indonesia melalui permainan tradisional. Hal ini menunjukkan, bahwa metode praktik langsung (*learning by doing*) sangat efektif bagi mahasiswa asing untuk menyerap nilai-nilai lokal seperti gotong royong. Meskipun terdapat 10% responden yang memberikan catatan pada cara penyampaian materi. Namun secara keseluruhan, antusiasme peserta tetap tinggi, yang dibuktikan dengan keinginan mereka untuk mencoba lebih banyak kuliner tradisional Indonesia dalam kegiatan mendatang.

Keberhasilan penggunaan permainan Engklek dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mahasiswa BIPA A1 di Thammasat University didorong oleh aspek interaktivitas dan keterlibatan fisik. Hal ini sejalan dengan temuan Asteria (2017) yang menyatakan bahwa pengenalan permainan tradisional di kelas BIPA sangat efektif karena mampu menarik

perhatian dan fokus mahasiswa asing melalui model pembelajaran yang partisipatif. Dalam konteks ini, Engklek berfungsi sebagai jembatan antara teori linguistik dan praktik kinestetik. Penguasaan kosakata angka melalui media Engklek terbukti lebih efektif dibandingkan media teks murni. Sebagaimana dijelaskan bahwa penggunaan media visual dan interaktif seperti kincir angka atau modifikasi permainan angka dapat meningkatkan daya ingat pemelajar terhadap elemen-elemen bahasa Indonesia (Rahmayati, 2022; Sapira et al., 2024). Selain itu, secara teoretis menunjukkan bahwa keberhasilan ini didorong oleh aspek *Game-Based Learning* yang membuat proses belajar menjadi bermakna dan menyenangkan (Muharam et al., 2014). Di Thammasat, petak-petak Engklek berperan sebagai stimulan visual yang memperkuat retensi memori mahasiswa terhadap urutan angka 1 hingga 10.

Selain aspek kognitif, integrasi budaya dalam PkM ini memberikan nilai tambah berupa pemahaman lintas budaya. Penggunaan media berbasis kearifan lokal memungkinkan mahasiswa memahami bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial yang autentik (Prasanty & Nurlina, 2024). Dengan menerapkan permainan tradisional, pengajar tidak hanya mentransfer pengetahuan bahasa, tetapi juga mengenalkan identitas bangsa yang membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini relevan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa materi ajar yang terintegrasi dengan budaya lokal menciptakan pengalaman belajar yang autentik, sehingga mahasiswa asing merasa lebih dekat dengan konteks kehidupan masyarakat Indonesia yang sesungguhnya (Kusuma & Mutiatun, 2024; Kusumaningsih et al., 2024).

Selain memberikan dampak pedagogis bagi mahasiswa di Thammasat University, kegiatan pengabdian internasional ini merupakan langkah konkret Universitas Singaperbangsa Karawang (Unsika) dalam mendukung kebijakan transformasi pendidikan tinggi di Indonesia. Kegiatan ini selaras dengan pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya IKU 7 kini mencakup kontribusi perguruan tinggi terhadap sasaran pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) sebagaimana diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 358/M/KEP/2025 mengenai Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi. Secara spesifik, pengabdian ini mendukung SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui inovasi media pembelajaran Engklek yang inklusif, serta SDG 17 (Kemitraan) melalui kolaborasi strategis dengan Thammasat University. Kemitraan internasional ini memperkuat semangat *Global Citizenship*, di mana pengenalan budaya Indonesia menjadi instrumen untuk membangun pemahaman lintas bangsa.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Unsika memegang peranan vital dalam mendorong internasionalisasi melalui disiplin ilmu pendidikan dan pengajaran bahasa. Sebagai garda terdepan dalam mencetak tenaga pendidik, FKIP berupaya memperluas jangkauan keilmuannya melalui program BIPA yang terintegrasi dengan kearifan lokal. Upaya ini merupakan manifestasi dari misi fakultas untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang adaptif di tingkat global. Internasionalisasi bukan sekadar pertukaran formalitas, melainkan strategi strategis untuk meningkatkan mutu publikasi, kemitraan penelitian, dan pengabdian masyarakat yang memiliki dampak sosial di luar batas negara.

Keterlibatan aktif tim PkM dalam mengurus perizinan melalui Kementerian Sekretariat Negara juga menunjukkan bahwa kegiatan ini dilaksanakan dengan standar tata

kelola yang profesional, mendukung akuntabilitas kinerja instansi pemerintah dalam mencapai target-target pendidikan nasional. Dengan demikian, kegiatan pengajaran Engklek di Thailand ini menjadi bukti nyata bahwa Universitas Singaperbangsa Karawang telah mengambil peran aktif dalam diplomasi bahasa dan budaya, sekaligus memperkuat posisi FKIP sebagai pusat unggulan pendidikan yang berwawasan global.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Thammasat University menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional Engklek efektif sebagai media pembelajaran BIPA bagi pemelajar tingkat pemula (A1). Integrasi aktivitas fisik dengan pengenalan angka dan instruksi sederhana mampu meningkatkan retensi memori dan motivasi mahasiswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Melalui permainan ini, hambatan linguistik pada tingkat dasar dapat diatasi dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Selain aspek pedagogis, kegiatan ini menjadi instrumen strategis dalam internasionalisasi Universitas Singaperbangsa Karawang (Unsika) dan FKIP melalui pencapaian IKU 3, IKU 6, dan IKU 7. Program ini membuktikan bahwa pengajaran bahasa yang berbasis kearifan lokal tidak hanya mentransfer pengetahuan linguistik, tetapi juga mendukung agenda global berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*), khususnya dalam menyediakan pendidikan berkualitas (SDG 4) dan memperkuat kemitraan internasional (SDG 17) dalam kerangka *global citizenship*.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan bagi pengajar BIPA untuk terus mengeksplorasi permainan tradisional lainnya yang dapat dimodifikasi sesuai dengan level kompetensi bahasa mahasiswa. Perlu adanya pengembangan materi ajar digital berbasis permainan tradisional agar jangkauan internasionalisasi budaya Indonesia dapat diakses lebih luas. Selain itu, kolaborasi berkelanjutan antara Unsika dan mitra internasional seperti Thammasat University perlu ditingkatkan melalui program pertukaran dosen dan mahasiswa guna memperkuat posisi institusi di tingkat global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Sekretariat Negara RI atas dukungan izin operasional, serta kepada Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang atas fasilitasi kegiatan ini. Apresiasi khusus disampaikan kepada Dr. Hamam Supriyadi selaku dosen BIPA atas bimbingan materinya, serta kepada pimpinan *Faculty of Liberal Arts* Thammasat University dan para mahasiswa peserta yang telah mendukung penuh keberhasilan program pengabdian internasional ini. Semoga hasil pengabdian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pengajaran BIPA dan penguatan hubungan diplomasi budaya antara Indonesia dan Thailand.

DAFTAR PUSTAKA

- Asteria, P. V. (2017). Pengenalan permainan tradisional Indonesia di kelas BIPA. *PARAMASASTRA*, 4(1).
- Aulia, S. R. (2024). Utilization of traditional games as teaching materials in BIPA learning. *Mahakarya*, 5(1), 44–56.
- Hartanto, M. O. T., Werdiningsih, D., & Maharany, E. R. (2025). Game Based Learning Dalam Pembelajaran BIPA Di Banthamaprao School Krabi Thailand Mohammad. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 20(3).
- Kusuma, E. R., & Mutiatun, S. (2024). *Alternative Media for Teaching Indonesian Language Based on Madurese Culture for Foreign Speakers*. 02007.
- Kusumaningsih, D., Saptomo, S. W., & Fortuna, A. D. (2024). *Javanese Traditional Games in BIPA Learning in the VUCA Era : An Effective Strategy to Improve Language Skills*. 20(Pibsi Xlvi). <https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1312>
- Muharam, T. D., Laksono, P. T., Malang, U. I., Malang, U. I., & Malang, U. I. (2014). *Penerapan game based learning dalam pembelajaran bipa siswa di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand*. 1–15.
- Prasanty, A. B., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pengajaran BIPA: Tinjauan literatur. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 4(1), 57–67.
- Rahmayati, H. (2022). Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Level A-1 dengan menggunakan kartu kata dan kartu gambar. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia*, 5(2), 12–23.
- Sapira, H., Karo, B., Manurung, M. R., Syahfitri, D., Indonesia, U. P., Toba, B., & Angka, K. (2024). *Pengenalan Budaya Sumatera Utara Melalui Permainan Kincir Angka pada Pemelajar BIPA*. 1806–1824. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5583>