**GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BIPA: MENGUBAH PEMBELAJARAN MENJADI PENGALAMAN INTERAKTIF**

1Safinatul Hasanah Harahap, 2Yuliana Sari, 3Frinawaty Lestarina Barus, 4Atika Wasilah, 5Junita Friska

1,2,3,4,5Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

1safinatulhasanah@unimed.ac.id, 2yulianassari@unimed.ac.id, 3frinawatybarus@unimed.ac.id, 4atika\_wasilah@yahoo.co.id, 5junita@unimed.ac.id

\*Corresponding Author: safinatulhasanah@unimed.ac.id

**Abstrak**

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa yang berasal dari latar belakang budaya yang beragam. Gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Artikel ini bertujuan menganalisis gamifikasi yang digunakan dalam pengajaran BIPA, dampaknya terhadap penguasaan keterampilan bahasa, dan interaksi sosial antarsiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi kepustakaan dari berbagai literatur terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi, dengan mengelompokkan dan mengevaluasi berbagai elemen gamifikasi yang relevan dalam pengajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) gamifikasi yang digunakan pada pembelajaran BIPA dalam bentuk kuis interaktif, sistem poin, lencana, dan tantangan; (2) gamifikasi dapat mempercepat pencapaian kompetensi berbahasa pembelajar BIPA; dan (3) gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan interaksi sosial antarsiswa; dan (4) gamifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa. Meskipun demikian, analisis ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi gamifikasi, seperti kesesuaian materi pembelajaran dan adaptasi kurikulum. Artikel ini memberikan rekomendasi untuk penerapan gamifikasi dalam pengajaran BIPA sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

**Kata Kunci**: Gamifikasi, Pembelajaran, BIPA, Pengalaman Interaktif

***Abstract***

*Indonesian Language Learning for Foreign Speakers (BIPA) faces challenges in increasing the motivation and engagement of students who come from diverse cultural backgrounds. Gamification is an approach that uses game elements in a learning context. This article aims to analyze gamification used in BIPA teaching, its impact on language skill acquisition, and social interaction between students. The research method used is descriptive qualitative by using literature study from various literatures related to the application of gamification in learning. The data analysis technique used is content analysis, by categorizing and evaluating various gamification elements that are relevant in teaching Indonesian for foreign speakers. The results of the analysis show that: (1) gamification is used in BIPA learning in the form of interactive quizzes, point systems, badges, and challenges; (2) gamification can accelerate the achievement of language competence of BIPA learners; and (3) gamification can increase active participation and social interaction between students; and (4) gamification can be used in BIPA learning as an innovative approach to increase student motivation. Nonetheless, this analysis also identifies some challenges in gamification implementation, such as the suitability of learning materials and curriculum adaptation. This article provides recommendations for the implementation of gamification in BIPA teaching as an innovative strategy to enhance students' learning experience.*

***Keywords****: Gamification, Learning, BIPA, Interactive Experience*