

**PENGEMBANGAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* GEMARI
BERWAWASAN NUSANTARA
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS BIPA 4**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing



disusun oleh
Dewi Suharyanti
NIM 2208255

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

HALAMAN HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* GEMARI
BERWAWASAN NUSANTARA
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS BIPA 4**

Oleh
Dewi Suharyanti
2208255

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing

©Dewi Suharyanti
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* GEMARI
BERWAWASAN NUSANTARA
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS BIPA 4**

DEWI SUHARYANTI

2208255

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

Pembimbing II



Dr. Halimah, M.Pd.

NIP 198104252005012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing

Sekolah Pascasarjana

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

Tesis ini telah diuji pada Ujian Sidang Tahap 1

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Januari 2024

Tempat : Ruang 021/A lt. 2 Gedung SPs UPI

Penguji I



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

Penguji II



Dr. Halimah, M.Pd.

NIP 198104252005012003

Penguji III



Prof. Dr. Yeti Mulyati, M.Pd.

NIP 196008091986012001

Penguji IV



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing

Sekolah Pascasarjana

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

Tesis ini telah diuji pada Ujian Sidang Tahap 2

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Januari 2024

Tempat : Ruang 021/A lt. 2 Gedung SPs UPI

Penguji I



Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

Penguji II



Dr. Halimah, M.Pd.

NIP 198104252005012003

Penguji III



Prof. Dr. Yeti Mulyati, M.Pd.

NIP 196008091986012001

Penguji IV



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing

Sekolah Pascasarjana

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd.

NIP 196707151991032001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul Pengembangan Model *Game-based Learning* GEMARI Berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4 beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, 18 Januari 2024

Dewi Suharyanti
NIM 2208255

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan hadirat Allah Swt. Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Model *Game-based Learning* GEMARI Berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4” dengan tepat waktu.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dari program studi magister Pendidikan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis berharap tesis ini akan menjadi penelitian yang menambah pengetahuan membaca dan dapat digunakan oleh pengajar dan pemelajar BIPA baik dalam pembelajaran maupun penelitian tentang BIPA.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan BIPA, Ibu Dr. Suci Sundusiah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1, Ibu Dr. Halimah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2, serta seluruh Bapak dan Ibu Dosen Magister Pendidikan BIPA atas segala bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan kepada penulis sejauh ini. Penulis menyadari penelitian ini masih memerlukan beberapa perbaikan. Oleh sebab itu, penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi penelitian dan kebermanfaatan yang lebih baik.

Bandung, 18 Januari 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah. Puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. yang senantiasa memberikan rahmat, karunia, pertolongan dan hidayah-Nya. Dengan segenap cinta, penulis mengucapkan terima kasih atas seluruh perhatian dan kasih yang mengalir dari berbagai pihak dalam proses pendidikan magister dan penulisan tesis ini. Dalam proses menjalani pendidikan magister dan penulisan tesis ini, penulis didukung oleh berbagai pihak sehingga mampu menghadapi segala rintangan dalam menyelesaikan pendidikan magister ini, maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nuny Sulistiany Idris, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Magister Pendidikan BIPA sekaligus Dosen Penguji IV yang selalu memberikan afirmasi positif, semangat untuk tidak menyerah dari awal perkuliahan hingga tahap penyelesaian tesis ini;
2. Dr. Suci Sundusiah, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan masukan terbaik di setiap proses bimbingan, memberikan canda tawa penghilang stres, dan yang telah ikhlas membantu setiap proses administrasi penulis;
3. Dr. Halimah, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang selalu cepat tanggap merespons kebutuhan penulis, membimbing dengan lembut, serta selalu bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk proses bimbingan;
4. Prof. Dr. Yeti Mulyati, M.Pd. sebagai Dosen Penguji III dan Bunda yang dengan hangat dan penuh kasih sayang memberikan masukan, menjawab kebingungan penulis dalam penyusunan tesis yang baik;
5. Prof. Dr. Vismaia Damayanti, M.Pd. yang telah berbaik hati meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing penulis menyusun model pembelajaran yang baik;
6. Ibu Sariah, M.Pd., M.Hum. yang telah berbaik hati meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing serta membantu keperluan administrasi penulis;

7. Bapak Hendriyana selaku Staf Administrasi Program Studi Magister Pendidikan BIPA SPs UPI yang tidak pernah bosan menjawab pertanyaan-pertanyaan serta mengarahkan penulis dengan baik dalam berbagai urusan administratif selama masa pendidikan magister;
8. seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan BIPA dan dosen Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS UPI beserta civitas yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama masa studi terutama saat perhelatan KIPBIPA XII;
9. Agus Setiadi, suami penulis yang sangat penulis hormati, cintai dan sayangi yang telah dengan lembut, sabar, penuh tanggung jawab mengayomi, membiayai, dan mendampingi setiap langkah penulis dalam penyusunan tesis ini;
10. keluarga penulis tercinta, Jenni, Bapak, Daddy, Kak Mike, Kak Nana yang selalu mendukung penyelesaian tesis penulis dan suami;
11. kakak-kakak, adik-adik, teman-teman yang sigap sedia membantu penulis dalam penyusunan tesis ini, *Teh Fani, Teh Dian, Asma, Mahmoud, Jenny, Zhiyah, Farhan, Mbak Vania, Ray, Mika, Azusa, Niken, Kang Petrus, Aisha,* dan *teh Nina*;
12. teman-teman BDSC terkasih, Vinsca, Stacie, Joana, Natat dan Stephanie yang selalu mengapresiasi setiap usaha yang penulis lakukan;
13. teman-teman S1 bahasa Mandarin, Rere, Tiwi, Eunike, Gilang, Della, Deniar, Aldo yang telah mendoakan yang terbaik dalam penyusunan tesis penulis;
14. seluruh validator ahli yang telah bersedia membantu dan memberi penilaian selama proses penelitian tesis ini;
15. para pengajar, tutor, pegiat, pemelajar BIPA beserta seluruh pihak yang terlibat;

Untuk seluruh pihak yang telah membantu penulisan tesis ini. Penulis mendoakan agar semua pihak yang terlihat mendapatkan pahala yang berlimpah dari Allah Swt.

**PENGEMBANGAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* GEMARI
BERWAWASAN NUSANTARA
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS BIPA 4**

Dewi Suharyanti
Universitas Pendidikan Indonesia
dewibipamandarin@upi.edu

ABSTRAK

Menulis dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya pada tingkat BIPA 4, merupakan tahap awal keterampilan menulis kompleks dan menantang. Pembelajaran menulis pada tingkat ini memerlukan perhatian khusus dalam penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis BIPA 4. Salah satu alternatif model pembelajaran menyenangkan adalah model *Game-based Learning* yang dapat dikembangkan dengan materi wawasan Nusantara. Namun saat ini belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan model dengan materi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model *Game-based Learning* berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 menjadi sebuah model baru yang diberi nama GEMARI (Gaet, Edukasi, Main, Aktif, Responsif, dan Interaktif). Melalui metode penelitian *R&D* dengan model Dick and Carey, penelitian ini menghasilkan instrumen penilaian, sintaks pembelajaran, media pembelajaran, dan materi ajar model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara. Hasil pengembangan penelitian ini menunjukkan bahwa GEMARI memperoleh persentase penilaian sangat baik dari validator ahli model pembelajaran sebesar 84%, validator ahli BIPA sebesar 88%, validator ahli media sebesar 89%. GEMARI secara signifikan meningkatkan skor pemelajar melalui hasil uji coba *Single Subject Method* dengan rata-rata skor pada *baseline 1* sebesar 6.43 (predikat Sedang), intervensi sebesar 6.77 (predikat Sedang), dan *baseline 2* sebesar 7.65 (predikat Cukup). Respons positif dari pengajar dan pemelajar BIPA 4 juga menyatakan bahwa GEMARI layak digunakan serta sangat baik dalam menunjang pembelajaran menyenangkan serta dapat memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

Kata kunci: BIPA 4, GEMARI, model *Game-based Learning*, pembelajaran menulis, wawasan Nusantara,

**THE DEVELOPMENT OF GEMARI GAME-BASED LEARNING MODEL
WITH NUSANTARA INSIGHTS
IN BIPA 4 WRITING CLASS**

Dewi Suharyanti
Universitas Pendidikan Indonesia
dewibipamandarin@upi.edu

ABSTRACT

Writing in foreign language learning, especially at BIPA 4 level, is the initial stage of complex and challenging writing skills. Writing at this level requires special attention in using fun learning models and learning materials that suit the learning needs. One of an alternative fun learning model is the Game-based Learning model which can be developed with Nusantara insight material. However, currently there is no research that specifically develops this model with Nusantara insight material. Therefore, this research aims to develop a game-based learning model with Nusantara insight in BIPA 4 writing class into a new model called GEMARI (Engage, Education, Play, Active, Responsive and Interactive). Through the R&D research method using the Dick and Carey model, this research produces assessment instruments, learning syntax, learning media, and learning materials for the GEMARI Game-based Learning model with Nusantara insight. The results of this research development show that GEMARI obtained a very good assessment percentage from learning model expert validator of 84%, BIPA expert validator of 88%, media expert validator of 89%. GEMARI significantly increased students scores through the results of the single subject method with an average score at baseline 1 of 6.43 (Average), intervention of 6.77 (Average), and baseline 2 of 7.65 (Above Average). Positive responses from BIPA 4 teachers and students also state that GEMARI is a fun learning model that suit their learning needs in BIPA 4 writing class.

Keywords: BIPA 4, GEMARI, Game-based Learning model, Nusantara insight, writing class

DAFTAR ISI

HALAMAN HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
1.5 Asumsi dan Batasan Pengembangan Produk	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Game-based Learning</i>	10
2.1.2 Wawasan Nusantara	18
2.1.3 Pembelajaran Menulis BIPA 4	21
2.1.4 Prinsip-prinsip Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi	24
2.2 Definisi Operasional.....	31
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Prosedur Penelitian.....	32

3.3 Desain Penelitian.....	33
3.4 Sumber Data Penelitian.....	38
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	52
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil Temuan Penelitian	58
4.1.1 Profil Pembelajaran Menulis BIPA 4 Terlangsung.....	58
4.1.2 Rancangan Awal Produk Model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4.....	72
4.1.3 Pengembangan Model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4.....	106
4.1.4 Respons Pengguna Produk <i>Model Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4.....	116
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian.....	119
4.2.1 Deskripsi Profil Pembelajarann Menulis BIPA 4 Terlangsung	119
4.2.2 Deskripsi Rancangan Awal Produk <i>Model Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4	123
4.2.3 Deskripsi Pengembangan Model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4.....	127
4.2.4 Deskripsi Respons Pengguna Model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara dalam Pembelajaran Menulis BIPA 4.....	129
BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	131
5.1 Simpulan	131
5.2 Implikasi.....	132
5.3 Rekomendasi	132
DAFTAR PUSTAKA	134
RIWAYAT HIDUP PENULIS	138
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Elemen Kompetensi Menulis berdasarkan Permendikbud SKL BIPA 4	1
Tabel 2. 1 Genre <i>Game</i> (Prensky, 2003).....	26
Tabel 2. 3 Elemen Pengembangan <i>Game</i> Edukasi (Prensky, 2005)	28
Tabel 3. 1 Kisi-kisi kuesioner analisis kebutuhan.....	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket validasi ahli model pembelajaran.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket validasi ahli BIPA	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket validasi ahli media	46
Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket respons pengajar BIPA 4	47
Tabel 3. 6 Tabel lembar observasi pembelajaran menulis BIPA 4	48
Tabel 3. 7 Kisi-kisi tes tulis uji coba produk.....	50
Tabel 3. 8 Deskripsi Nilai Tes (Kemdikbud, 2019)	51
Tabel 3. 9 Perhitungan skala Likert (Sugiyono, 2013).....	52
Tabel 3. 10 Kriteria kevalidan angket validasi (Arikunto, 2010).....	53
Tabel 3. 11 Kriteria kevalidan angket respons pengguna (Arikunto, 2010)	54
Tabel 4. 1 Hasil analisis pembelajaran menulis BIPA 4 di kelas.....	66
Tabel 4. 2 Tabel analisis kurikulum, silabus, dan kebutuhan pembelajaran BIPA 4 terlangsung	73
Tabel 4. 3 Tujuan kinerja model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara.....	76
Tabel 4. 4 Rancangan instrumen penilaian model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara	78
Tabel 4. 5 Kisi-kisi butir soal model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara.....	80
Tabel 4. 6 Rubrik penilaian 1	84
Tabel 4. 7 Rubrik penilaian 2	84
Tabel 4. 8 Deskriptor rubrik penilaian 2	85
Tabel 4. 9 Rubrik penilaian 3	85
Tabel 4. 10 Deskriptor rubrik penilaian 3	85
Tabel 4. 11 Sintaks model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara.....	92

Tabel 4. 12 Skenario model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara.....	94
Tabel 4. 13 Materi pembelajaran Pulau Papua Level 1	102
Tabel 4. 14 Materi pembelajaran Pulau Sulawesi Level 2	103
Tabel 4. 15 Materi pembelajaran Pulau Kalimantan Level 3	104
Tabel 4. 16 Materi pembelajaran Pulau Jawa Level 4.....	104
Tabel 4. 17 Materi pembelajaran Pulau Sumatra Level 5	106
Tabel 4. 18 Hasil validasi ahli dalam pengembangan produk.....	108
Tabel 4. 19 Respons pengguna (pengajar BIPA 4)	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Magic Circle</i> (Plass, dkk., 2015)	17
Gambar 2. 2 Elemen desain <i>Game-based Learning</i> (Plass, dkk., 2015)	18
Gambar 2. 3 Parameter Deskripsi Capaian BIPA level 4.....	22
Gambar 2. 4 Elemen Kompetensi Menulis BIPA 4 (1) (SKL BIPA Permendikbud No. 27 Tahun 2017)	23
Gambar 2. 5 Elemen Kompetensi Menulis BIPA 4 (2) (SKL BIPA Permendikbud No. 27 Tahun 2017)	24
Gambar 2. 6 Elemen Kompetensi Menulis BIPA 4 (3) (SKL BIPA Permendikbud No. 27 Tahun 2017)	24
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model Dick and Carey (Dick and Carey, 2015).....	33
Gambar 4. 1 Tujuan pembelajaran menulis BIPA 4 Kurikulum SKL Permendikbud No.27 Tahun 2017.....	59
Gambar 4. 2 Tujuan pembelajaran menulis B2 Kurikulum CEFR.....	61
Gambar 4. 3 Tujuan pembelajaran menulis BIPA <i>intermediate</i> Kurikulum ACTFL	62
Gambar 4. 4 Tujuan pembelajaran menulis BIPA Unit 3 Silabus VCE.....	64
Gambar 4. 5 Karakteristik pemelajar BIPA menengah berdasarkan hasil kuesioner	69
Gambar 4. 6 Konten wawasan Nusantara yang disukai pemelajar BIPA 4 berdasarkan hasil angket	70
Gambar 4. 7 Jenis teks yang sulit berdasarkan hasil angket.....	71
Gambar 4. 8 Kebahasaan yang sulit berdasarkan hasil angket.....	72
Gambar 4. 9 Halaman awal GEMARI.....	97
Gambar 4. 11 Halaman NKRI <i>Game</i> Edukasi Kembara Indonesia	98
Gambar 4. 10 Memilih Keterampilan GEMARI	98
Gambar 4. 12 Misi <i>Game</i> Edukasi Kembara Indonesia	99
Gambar 4. 13 Penyajian <i>Game</i> Edukasi Kembara Indonesia.....	100
Gambar 4. 14 Penyajian sertifikat <i>Game</i> Edukasi Kemabra Indonesia.....	100
Gambar 4. 15 Hasil validasi ahli dalam pengembangan produk	108

Gambar 4. 16 Sebelum revisi 1	110
Gambar 4. 17 Setelah revisi 1	110
Gambar 4. 18 Sebelum revisi 3	111
Gambar 4. 19 Sesudah revisi 3	111
Gambar 4. 20 Baseline 1 uji coba produk model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara.....	112
Gambar 4. 21 Intervensi produk model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara.....	114
Gambar 4. 22 Baseline 2 produk model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara.....	115
Gambar 4. 23 <i>Mean A1-B-A2</i> uji coba produk model <i>Game-based Learning</i> GEMARI berwawasan Nusantara	116
Gambar 4. 24 Respons pengguna (pengajar BIPA 4).....	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	139
Lampiran 2 Validasi Ahli Model	141
Lampiran 3 Validasi Ahli BIPA.....	145
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	149
Lampiran 5 RPP Pulau Papua Level 1	152
Lampiran 6 Intervensi	162
Lampiran 7 <i>Baseline</i> 1 dan <i>Baseline</i> 2.....	162

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. (2013). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2000). Multimedia for learning: Methods and development. Allyn & Bacon, Inc..
- Alwasilah, Chaedar A. (2002). Pokok Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Arief S, Sadiman, dkk. (2010). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badruzaman, Mariam Darius, dkk. (2001). Kompilasi Hukum Perikatan, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Bitchener, John. (2010). Writing an Applied Linguistics Thesis or Dissertation: a guide to presenting empirical research. New York: Palgrave Macmillan.
- Brown, H. Douglas. (2001). Teaching by Principle and Interactive Approach to language pedagogy. New York: Longman Inc..
- Byram, M. (1997). Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Carolina, J. E., Yarmi, G., & Yatimah, D. (2021). *Efforts to Improve Simple Dialogue Writing Skills Through the Guided Writing Activity Strategy (SAMT) in Class IV Students of SDN Malaka Jaya 06 Pagi*. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 8(8), 288-296.
- Common European Framework of References for Languages, Languages Police Unit, Starsbourg. www.coe.int/lang-CEFR.
- CREATE. (2013a). Alien game [Flash game]. New York, NY: Author. <http://create.nyu.edu/dream/>
- CREATE. (2013b). Light lanes [Flash game]. New York, NY: Author. Retrieved from <http://create.nyu.edu/dream/>
- Dick, W., Carey L., & Carey, J.O. (2015). The systematic design of instruction – 8th edition. United State of America: Pearson.
- Ellis, R. (2003). Task-Based Language Learning and Teaching. Oxford: Oxford University Press.
- Errington, J. Joseph. (1998). Shifting Languages: Interaction and Identity in Javanese Indonesia. Cambridge: Cambridge University Press.
- G4LI. (2010). Factor reactor [Video game]. New York, NY: Author.
- G4LI. (2013). Noobs v. Leets [Flash game]. New York, NY: Author.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
- Grabe, W. and Kaplan, R.B. (1996). Theory and Practice of Writing: An Applied Linguistic Perspective. Longman, New York.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.

- Hanifah, Lutfi. (2019). Penerapan Metode *Game-based Learning* dengan Bantuan Modifikasi Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Kosakata Pemelajar BIPA Tingkat 2. (Tesis Repository Universitas Pendidikan Indonesia)
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Longman.
- Hatta, Mohammad. (1984). *Uraian Pancasila*. Jakarta: Mutiara.
- Haven, K. (2007). *Story proof: The science behind the startling power of story*. USA: Greenwood Publishing Group.
- Hyland, K. (2002). Activity and evaluation: Reporting practices in academic writing. In J. Flowerdew (Ed.), *Academic discourse* (pp. 115-130). London: Longman.
- Irsa, dkk. (2015). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android*. *Jurnal Informatika Global* 6(1).
- Jonassen, D. H. (1994). *Thinking technology: Toward a constructivist design model*. *Educational Technology*, 34(4), 34-37.
- Kaelan. (2004). Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: Paradigma.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). *The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Achievement and Class Motivation*. *Computers & Education*, 5(5), 427-443.
- Kinzer, C. K., Hoffman, D., Turkay, S., Gunbas, N., Chantes, P., Dvorkin, T., Chaiwinij, A. (2012). *The Impact of Choice and Feedback on Learning, Motivation, and Performance in an Educational Video Game*. In Martin, C., Ochsner, A., & Squire, K. (Eds.), *Proceedings, GLS 8.0 Games + Learning + Society Conference* (pp. 175-182). Madison, WI: ETC Press.
- Kramsch, Claire. (1993). *Context and Culture in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Labov, W. (1972). *Sociolinguistics Patterns*. Philadelphia: University Pennsylvania Press.
- Ma'ruf dan Rasyid, A. (2019). *Nilai-nilai Pendidikan Islam Dalam Tradisi Belalek*. Pontianak: IAIN Pontianak.
- Ngalimun (2016). *Strategi model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nieto, S., & Bode, P. (2008). *Affirming diversity: The sociopolitical context of multicultural education*, (5th ed.). New York: Pearson.
- Noviyanti, G. V. (2018). *Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Nunan, D. (2004). *Pengajaran Bahasa Berbasis Tugas*. Cambridge: Pers Universitas Cambridge.
- Parlett, David. 1999. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- Pivec, M., O Dziabenko., dan I Schinnerl. (2003). *Aspect of Game-Based-Learning in 3rd. International Conference on Knowledge. Management, Graz, Austria*, pp. 216–225.
- Plass, J. L., & Homer, B. D. (2012). *Popular game mechanics as inspirations for learning mechanics and assessment mechanics*. Paper presented at the Game Developers Conference, San Francisco, CA.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of game-based learning*. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

- Plass, J. L., Homer, B. D., Kinzer, C. K., Chang, Y. K., Frye, J., Kaczetow, W., . . . Perlin, K. (2013). *Metrics in simulations and games for learning*. In A. Drachen, M. S. El-Nasr, & A. Canossa (Eds.), *Game analytics* (pp. 697–729). New York, NY: Springer.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning*. New York: Mc Graw-Hill.
- Prensky, M. (2003). *Digital Game-Based Learning*. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(21).
- Prensky, M. (2005). *In Educational Games, Complexity Matters Mini-Games are Trivial—But “Complex” Games Are Not an Important Way for Teachers, Parents and Others to Look at Educational Computer and Video Games*. *Educational Technology*, 4(5), 22-28.
- Pujiriyanto, P. (2021). *Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19*. *Epistema*, 2(1), 1-10.
- Ramage, J. D., Bean, J. C., & Johnson, J. (2015). *Writing arguments: A rhetoric with readings*. (10th ed.). New York, NY: Pearson.
- Richard, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge University Press.
- Richard, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Riduwan. (2004). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Shaffer, D.W., Squire, K.R., Halverson, R. and Gee, J.P. (2005). *Video Games and the Future of Learning*. *Phi Delta Kappan*, 8(7), 105-111.
- SKL BIPA Revisi Permendikbud No. 27 Tahun 2017
- Slamet, Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Smith, L., & Mann, S. (2002). *Playing the game: A model for gameness in interactive game based learning*. In *Proceedings of the 15th Annual NACCQ*, 397, p. 402).
- Sneddon, James. (2003). *The Indonesian Language: its history and role in modern society*. Australia: UNSW Press.
- Soekanto, Soerjono. (2002). *Teori Peranan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sprung, M., Leyrer, J., Bromley, M., Homer, B. D., Hofmann, A., Scharl, J., ... Plass, J. L. (2013). *Space ranger alien quest: A video game to promote executive functioning skills*. Poster presented at the annual meeting of the American Psychological Association, Honolulu, HI.
- Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sukirman, D. S. (2013). *Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VIII*. Bandung: STKIP Siliwangi.
- Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Graha Aksara
- Suseno, Franz Magnis. (1997). *Model Pendekatan Etika Bunga Rampai Teks-teks Etika dari Plato sampai dengan Nietzsche*. Yogyakarta: Kanisius.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang No. 24 Tahun 2009

- Usman Wan, dkk. (2003). Tinjauan Ilmiah Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional. Jakarta: Program Pkn Pascasarjana UI.
- Utomo, D.P. (2020). Mengembangkan model pembelajaran. Yogyakarta: Bildung.
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). *Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems*. Technical Journal, 1(2), 11–17.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Widiningsih & Abdi, J. (2021). Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus. Jakarta: Kemdikbud.
- Winkelmann, Z K., Eberman, L E., Edler, J R., Livingston, L B., & Games, K E. (2018). *Curation of a Simulation Experience by the Clinical Scholar: An Educational Technique in Postprofessional Athletic Training* <https://scite.ai/reports/10.4085/1302185>
- Yousef, F. A., Chatti, M., & Schroeder, U. (2014). *Video-Based Learning: A Critical Analysis of the Research Published in 2003-2013 and Future Visions*. In The Sixth International Conference on Mobile, Hybrid and On-Line Learning: ELM L 2014 (pp. 112-119). Barcelona: IARIA.
- Yulianti, dkk. (2023). *Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjan, 6(1), 840-845.