

**PENERAPAN METODE *GAME-BASED LEARNING* DENGAN BANTUAN  
MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT A2**



Luthfiani Hanifah

1201879

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENERAPAN METODE *GAME-BASED LEARNING* DENGAN BANTUAN  
MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT A2**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia S



oleh  
Luthfiani Hanifah  
1201879

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG**

**2017**

**PENERAPAN METODE *GAME-BASED LEARNING* DENGAN BANTUAN  
MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT A2**

Oleh  
Luthfiani Hanifah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
sarjana pendidikan

© Luthfiani Hanifah 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

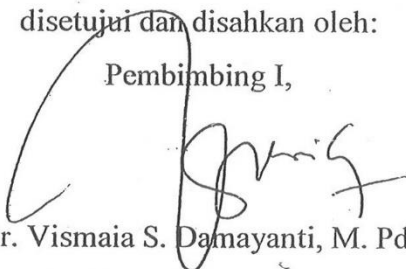
**Luthfiani Hanifah**

**1201879**

**PENERAPAN METODE *GAME-BASED LEARNING* DENGAN BANTUAN  
MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT A2**

disetujui dan disahkan oleh:

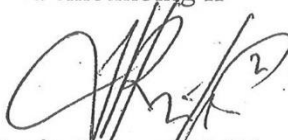
Pembimbing I,



Dr. Vismaia S. Damayanti, M. Pd.

NIP 196704151992032001

Pembimbing II



Rosita Rahma, M. Pd.

NIP 198503022012122002

Diketahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Isah Cahyani, M. Pd.

NIP 196407071989012001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Game-based Learning* dengan Bantuan Modifikasi Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kosakata Pemelajar BIPA Tingkat A2” ini beserta seluruh isi di dalamnya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko yang diatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dari karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan,

Luthfiani Hanifah

Nim 1201879

**PENERAPAN METODE *GAME-BASED LEARNING* DENGAN BANTUAN  
MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT A2**

**Luthfiani Hanifah**

**1201879**

**Abstrak**

Meningkatnya minat Bahasa Indonesia yang berasal dari mancanegara memberikan dampak terbentuknya pembelajaran BIPA yang diselenggarakan berbagai lembaga pendidikan. Tingkat kemampuan pembicara dalam berbahasa dapat diukur dari kemampuan kosakata. Dalam pembelajaran dibutuhkan media yang efektif untuk menjadi sarana mendapatkan informasi untuk pembelajar, salah satu media tersebut adalah permainan edukasi. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah media monopoli modifikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan kosakata pemelajar BIPA baik sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli modifikasi, saat diberikannya perlakuan, dan mengetahui adakah perbedaan yang signifikan ketika sebelum dan sesudah diberikan media monopoli modifikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen subjek tunggal (*Single subject design*) serta melalui tahap *baseline -1*, intervensi dan *baseline -2*. Hasil analisis nilai overlap subjek menunjukkan tidak adanya data yang tumpang tindih dan terjadi kenaikan rata-rata nilai antara *baseline -1* dan *baseline -2* secara signifikan. Oleh karena itu, pemanfaatan media monopoli modifikasi cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata BIPA.

**Kata kunci:** Metode penelitian subjek tunggal, BIPA, media modifikasi monopoli, kemampuan kosakata, permainan edukasi, metode *game-based learning*, pembelajaran kosakata BIPA

***THE IMPLEMENTATION OF GAME-BASED LEARNING METHODS USING  
MODIFICATED MONOPOLY BOARDGAME IN VOCABULARY LEARNING  
FOR BIPA A2 LEARNER***

**Luthfiani Hanifah**

**1201879**

***Abstract***

*The increasing number of Bahasa Indonesia enthusiast from abroad give impact to the formation of BIPA course that made by several institutions. The speaker's competence in speaking Bahasa could be measured by the ability of vocabulary. In learning, it is needed an effective media to become a tool to get informations to learn, and one of the media is game. The media that was used in this research was modiflicated monopoly. The purpose of this research is to know the description of foreign learner's speaking ability both before and after using modiflicated monopoly media. The method that was used in this research is single subject design method, and through baseline-1, intervention, and baseline-2 steps. The overlap number analysis of subject shows there is no overlap and there's a significant increase in the average grade between baseline-1 and baseline-2. Therefore, the usage of modified monopoly is effective enough to be used in BIPA vocabulary learning.*

***Keywords:*** *Single subject design, BIPA, modified monopoly media, vocabulary ability, educational game, game-based learning method, BIPA vocabulary learning*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Tuhan semesta alam yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas rahmat, anugrah, dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul Penerapan Metode Game-based Learning dengan Bantuan Modifikasi Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Kosakata Pemelajar BIPA Tingkat A2 ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu penulis akan menerima saran dan kritik yang membangun dari para pembaca dengan hati dan pikiran terbuka. Penulis berharap penelitian ini kelak berguna bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam pembelajaran BIPA.

Bandung, Agustus 2019

Luthfiani Hanifah



## UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah Swt. dengan seluruh limpahan kasih sayang dan anugerahnya, skripsi ini dapat diselesaikan. Ucapan terimakasih penulis sampaikan sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini hingga selesai. Atas semua bantuan dan dukungannya, penulis memberikan terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Nunny Sulistiany Idris, M. Pd. sebagai ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan dukungan kepada seluruh mahasiswa.
2. Dr. Hj. Vismaia S. Damayanti, M. Pd. dan Rosita Rahma, M. Pd. sebagai pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan dan berbagai nasihat serta masukan kepada penulis sampai skripsi ini selesai.
3. Dr. Isah Cahyani, M. Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan semangat dan perhatiannya kepada penulis selama masa perkuliahan.
4. Dosen-dosen dan segenap staff Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI yang telah memberikan banyak informasi dan bantuan kepada penulis.
5. Orangtua dan seluruh anggota keluarga yang telah membantu dan memberi dukungan sekuat tenaga, doa dan materi.
6. Annisa Mitsalia, sebagai sahabat yang sudah sangat banyak membantu penulis sekuat tenaga, memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis sampai skripsi ini diselesaikan.
7. Jonathan D. Sadikin, sebagai sahabat yang selalu memberikan perhatian, dukungan baik materi maupun waktu luangnya untuk penulis disela-sela kesibukannya.
8. Risma, sebagai sahabat yang selalu menopang dan memberikan dukungan penuh pada setiap waktu luangnya yang sedikit.
9. Randy Aziz dan Tiara Dwiputri, sebagai sahabat yang selalu ada disaat senang dan sulit, tempat diskusi paling baik, dan dukungan tanpa henti disaat penulis sangat membutuhkan dukungan.
10. M. Tiar Risandi, sebagai sahabat yang terus memberikan motivasi, selalu mengingatkan dan memberi dorongan positif kepada penulis di sela-sela perjuangannya.
11. Anggitha Soraya, sebagai sahabat sejak penulis berada di Sekolah Dasar sampai saat ini yang telah sabar menghadapi penulis sampai sejauh ini.
12. Adytia Fitriani, sebagai sahabat yang tidak pernah lupa untuk memberikan perhatian dan menghibur penulis ketika penulis sedang menghadapi berbagai macam masalah.
13. Seluruh anggota NIKU '12, yang selalu sabar menghadapi penulis sampai skripsi ini terselesaikan.

14. Semua rekan dan pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas dukungan dan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga kebaikan, bantuan dan doa-doa yang baik yang telah diberikan kepada penulis kembali kepada yang memberikan. Semoga Allah Swt. membalas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis dengan imbalan yang sebaik-baiknya kepada semua pihak yang telah membantu.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Abstrak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<i>Abstract</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMAKASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Definisi operasional.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6 Anggapan Dasar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Pengaruh Bermain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Permainan Edukatif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Permainan Berbasis Edukasi (Game-based learning) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5 Permainan Papan Monopoli Modifikasi dalam Pembelajaran BIPA	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Kosakata .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1 Penguasaan Kosakata .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
METODOLOGI PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.1	Metode penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Sumber Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1	Instrumen Tes .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5	Pengolahan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DESKRIPSI, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Deskripsi data penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Deskripsi dan Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Profil Pembelajaran Kosakata BIPA Tingkat A2	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Deskripsi Analisis Kosakata pada <i>Baseline-1</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	<i>Baseline-1</i> Sesi 1 (16 Februari 2019) ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4	Deskripsi dan Analisis Data Subjek pada intervensi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.5	Deskripsi dan Analisis Data Subjek pada <i>Baseline-2</i> .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3	Analisis Kemampuan Penguasaan Kosakata.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1	Rata-rata Kemampuan Penguasaan Kosakata.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2	Analisis dalam kondisi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.3	Analisis Antarkondisi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4	Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASIErr		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

5.2.1 Peneliti .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2.2 Pemelajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3.1 Peneliti .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3.2 Peneliti Selanjutnya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PUSTAKA RUJUKAN.....	xii

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.3.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.5.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.6.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.7.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.8.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.9.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.10.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.11.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.12.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.13.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.14.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.15.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.16.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.17.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.18.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.19.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.20.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.21.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.22.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.23.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.24.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<b>Tabel 4.25</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.26</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.27</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.28</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.29</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.30</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.31</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik 4.0.1</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Grafik 4.2</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## PUSTAKA RUJUKAN

- Abidin, Y., & Astuti, S. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Panduan Praktis Pembelajaran BIPA)*. Bandung: Rizqi Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrori, I. (2009). *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya. Hilal Pustaka
- Bawono, Y. (2007). *Memilih Mainan Buat Si Kecil*. *Majalah Psikologi Plus Vol. II No. 11 Juli 2007*. Semarang: PT Niko Sakti.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. The MIT Press.
- Djiwandono, M. S. (1996). *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung. Institut Teknologi Bandung.
- Gerlach dan Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education
- Gibson, E. (2014). *Board Games don't Just Bring Us Together -- They Remind Us How to Play*. Diakses Oktober 21, 2016, dari TheGuardian: <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/24/board-games-families-risk-children-play>
- Gros, B. (2007). *The Design of Game-based learning Environments*. Barcelona: University of Barcelona.
- Hanrianto, Surya (2015) *Pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas IV di Madrasah Ibtidhaiyah Yaspuri Kota Malang*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hurlock, E.B. (1997). Jakarta. Erlangga
- Ibrahim, R dan Nana, S. (1993). *Perencanaan Pengajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismail, A. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta. Pilar Media.
- Izzak, Arif. (2009). *Selayang Pandang BIPA Balai Bahasa Surabaya*. Makalah disajikan pada Diskusi BIPA diselenggarakan Universitas Muhammadiyah Surabaya, tanggal 9 September 2009.
- Kurniawan, K. (2008). *Menjadikan Bahasa Indonesia yang Bermartabat dan Jati Diri Bangsa*. Seminar Nasional Himpunan Pembina Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Makalah tidak dipublikasikan.
- Kusuma, A. I. & Irawati, S. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan "Hunting Treasure" Pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri Malang*. Jurnal Online Universitas Negeri Malang.



- Lester, J. C., Spires, H. A., Nietfield, J. L., Minogue, J., Mott, B. W., & Lobene, E. V. (2013). *Designing Game-based learning Environment for elementary Science Education: A Narrative-centered Learning Perspective*. Raleigh, North Carolina, USA: North Carolina State University.
- Liu, P. L., Chen, C. J., & Chang, Y. J. (2010, Februari). *Effects of a computer-assisted concept mapping learning strategy on EFL college students' English reading comprehension*. Retrieved September 21, 2016, from ScienceDirect.
- Muliastuti.L. (2011). *Dasar-dasar Pengajaran Bahasa Indonesia untuk penutut Asing (BIPA)*. Jakarta. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
- Nurjannah. (2016). *Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa kelas II SDN 5 Soni*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 8 ISSN 2354-614X.
- Peirce, N. (2013). *Digital Game-based learning for Early Childhood*. Learnovate Centre.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. and Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest Evidence and Future Directions (NFER Research Programme: Innovation in Education)*. Slough: NFER.
- Rondang, V.N. (2017). *Pengaruh Kepribadian Pemelajar Asing Terhadap penggunaan Strategi Komunikasi: Studi Kasus Pemelajar Asing Program Kerja Sama Negara Berkembang di INCULS Universitas Gadjah Mada*, Thesis. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada.
- Rus Khan, A.G. (2007). *Pemanfaatan Keberagaman Budaya Indonesia dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)*
- Schell, J. (2008). *Art of Game Design*. USA: Morgan Kauffmann Publisher.
- Seameo Regional Centre for Quality of Teacher and Education Personnel (QITEP) in Language. *Teaching Methodology of Indonesian Language for Foreign Learner 1. 2011*. Jakarta.
- Soegihartono . (2012). *Pembakuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing sebagai Sarana Pengenalan Budaya Indonesia*. The 4th International Conference on Indonesian Studies. Tidak dipublikasikan. Jakarta.
- Sudartinah, T. & Hadi, U.K. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Akademik bagi Mahasiswa BIPA di Universitas Negeri Yogyakarta*. KIPBIPA IX. Kuta: 30 September – 2 Oktober 2015.
- Sugiyono, S. (1995). *Pendekatan Komunikatif-Intergratif-Tematis dalam Pengembangan Bahan dan Metodologi Pengajaran BIPA di Indonesia*. Makalah Kongres BIPA 1995. Fakultas Sastra Universitas Indonesia
- Suher. (2017). *Pengembangan Materi Ajar BIPA melalui Budaya Lokal Jawa Timur*. Elementary School Education Journal Volume 1 Nomor 1 Agustus 2017. Universitas Muhammadiyah Surabaya.

- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Suyitno, I. (2005). *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing: Teori, Strategi, dan Aplikasi Pembelajarannya*. Yogyakarta. CV. Grafika Indah
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta. Grasindo
- Wahya. (2010). *Peningkatan Status Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Internasional: Sudah Lebih Mantapkah Perencanaan Bahasanya?*. Simposium Internasional Perencanaan Bahasa 2 -- 4 November 2010
- Widyasari, A.,Sutama &Utama, B. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) di Sekolah Cinta Bahasa Ubud, Bali. E-journal Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha, Bali
- Watson, W. R., & Fang, J. (2013). *PBL as Framework for Implementing Video Games in the Classroom*. USA: Purdue University.
- Yang, F. C., & Wu, W. C. (2015, Juli). *Using Mixed-Modality Learning Strategies Via E-Learning for Second Language Vocabulary Acquisition*. Diakses September 19, 2016, dari Questia, Trusted Online Research: <https://www.questia.com/read/1G1-427421613/using-mixed-modality-learning-strategies-via-e-learning>