

Designing Bahasa Indonesia Education Game Website Based for Beginner Arabic Speaker

(Rancang Bangun *Game* Edukatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Arab Tingkat Pemula Berbasis *Website*)

Ahmad Juliar Fahri¹, Syihabuddin², Rinaldi Supriadi³
juliar.fahri01@upi.edu¹, syihabuddin@upi.edu², rinaldisupriadi@upi.edu³

Arabic Language Education Program Study, Faculty of Language and Literature Education, Indonesian Education University, Indonesia

Info Artikel :

Sejarah Artikel :

Diterima
 20 Februari 2023
 Disetujui
 11 April 2023
 Dipublikasikan
 14 Mei 2023

Abstract

The rapid development of BIPA for Arabic speakers is a challenge for BIPA teachers to innovate and update learning, so as to provide easy access and increase the motivation of BIPA students. This study aims to develop a web-based beginner-level BIPA Arabic educational game. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). However, in this study, the researcher only presented the results of the research up to the implementation stage. Because the evaluation stage has not been fully completed so it cannot be displayed. The initial step of the research began with analyzing my Sahabatku Indonesia textbook for Arabic Language Speakers at BIPA Level 1, to determine the material and learning objectives in the game. After that the researchers began to design the game flow design, teaching materials, and the assets needed in the game. Then the researcher begins to visualize the design that has been made, and finally the researcher begins to enter the existing assets into the developer software and starts programming the game according to the flow that has been made. This educational game features learning materials which consist of an introduction to the alphabet, vocabulary and simple conversations. This game also features playing in drag and drop mode to test students' abilities according to existing material, and is equipped with audio and display features available in two languages.

Keywords :

BIPA, educational games, learning media, website

Abstrak

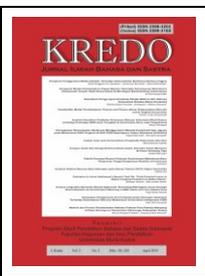
Perkembangan BIPA bagi penutur Arab yang semakin pesat menjadi tantangan bagi pengajar BIPA untuk melakukan inovasi dan pembaharuan dalam pembelajaran, agar dapat memberikan kemudahan akses dan meningkatkan motivasi pemelajar BIPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukatif BIPA Arab tingkat pemula berbasis *website*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Namun pada penelitian ini, peneliti hanya memaparkan hasil penelitian hingga tahap implementasi. Karena pada tahap evaluasi belum sepenuhnya selesai sehingga belum dapat ditampilkan. Langkah awal penelitian dimulai dengan melakukan analisis buku ajar *Sahabatku Indonesia* untuk Penutur Bahasa Arab Level BIPA 1, untuk menentukan materi dan tujuan pembelajaran dalam *game*. Setelah itu peneliti mulai merancang desain alur permainan, materi ajar, dan aset-aset yang dibutuhkan dalam *game*. Kemudian peneliti mulai memvisualisasikan rancangan yang telah dibuat, dan terakhir peneliti mulai memasukkan aset-aset yang sudah ada kedalam *software* pengembang dan mulai memprogram *game* sesuai alur yang telah dibuat. *Game* edukasi ini memiliki fitur materi pembelajaran yang terdiri dari pengenalan abjad, kosa kata dan percakapan sederhana. *Game* ini juga memiliki fitur bermain dengan mode *drag and drop* untuk menguji kemampuan pemelajar sesuai dengan materi yang ada, serta telah dilengkapi dengan fitur audio dan tampilan yang tersedia dalam dua bahasa.

Kata Kunci :

BIPA, game edukatif, media pembelajaran, website



Kredo 6 (2023)
KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra
Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat
Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Republik Indonesia
Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bagian integral dari identitas nasional. Sebagai identitas kebangsaan, memperkenalkan bahasa Indonesia kepada orang asing dapat menjadi gerbang pembuka untuk mengenalkan masyarakat, budaya dan juga peradaban bangsa Indonesia (Arisnawati, et. al., 2022). Hal inilah yang dicitakan dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 pasal 44 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan pada ayat (1) berbunyi "Pemerintah harus terus meningkatkan fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan". Saat ini, bahasa Indonesia semakin dikenal oleh masyarakat dunia. Hal ini dapat terjadi karena dampak dari globalisasi dan perkembangan zaman yang pesat. Untuk mencapai tujuan meningkatkan fungsi bahasa Indonesia, sejak tahun 2000 Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa menyelenggarakan kegiatan pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) untuk mempromosikan Bahasa Indonesia di dunia internasional. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman bahasa Indonesia di kalangan penutur asing. (Dewi, 2020).

BIPA adalah sebuah program pembelajaran yang menyediakan pelatihan keterampilan berbahasa Indonesia. Program BIPA bertujuan untuk memperkenalkan bahasa Indonesia kepada orang asing dari berbagai latar belakang, terutama dalam hal pengajaran dan komunikasi praktis. Tujuannya adalah untuk membantu mereka memahami dan menguasai bahasa Indonesia, serta mempermudah komunikasi dengan orang-

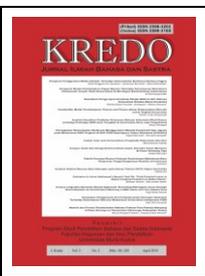
orang Indonesia. Selain itu, BIPA bertujuan untuk meningkatkan popularitas bahasa Indonesia di dunia internasional (Kemdikbud, 2020). Oleh karena itu, BIPA memiliki peran strategis dalam meningkatkan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional. Menurut laman resmi BIPA daring, saat ini terdapat 488 institusi pendidikan di 47 negara. Hal ini menunjukkan besarnya minat orang asing terhadap bahasa Indonesia.

Negara-negara Timur Tengah menjadi salah satu target program BIPA. Banyaknya masyarakat Indonesia yang mempelajari bahasa Arab kemudian melanjutkan karir ataupun studi ke Timur Tengah, membuat bahasa Indonesia dikenal oleh masyarakat Timur Tengah. Hal ini terlihat dari antusiasme belajar bahasa Indonesia yang terjadi di Riyadh, Arab Saudi saat Festival Janadriyah ke-33 pada tahun 2018. Dikutip dari laman resmi Kemdikbud (2019), hingga H-1 penutupan, tercatat sudah ada 144 warga Arab Saudi yang telah mendaftar untuk mengikuti program BIPA. Motif para pendaftar yang ingin belajar bahasa Indonesia pun beragam, mulai dari urusan bisnis, pekerjaan, hingga ingin melanjutkan studi di Indonesia.

Proses pembelajaran merupakan proses pembuatan identitas, yang kemudian menjadi identitas profesional guru terhadap siswa (Beijaard, 2019). Secara esensial, proses mengajar adalah sebuah komunikasi yang didalamnya terdapat 3 unsur utama yang terlibat, yaitu: maksud dari pesan yang disampaikan dalam hal ini yaitu kurikulum; guru sebagai pengirim pesan; dan peserta didik sebagai objek yang dituju. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memastikan agar komunikasi dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Anah, 2020).



Kredo 6 (2023)
KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra
Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat
Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Republik Indonesia
Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>



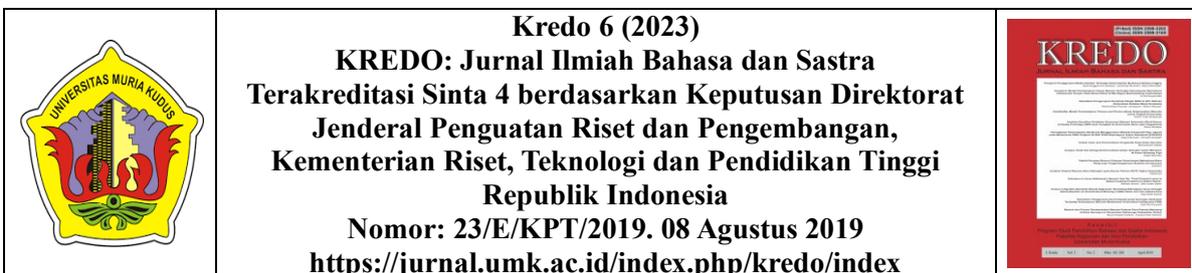
Perkembangan teknologi yang pesat telah memicu pengembangan inovasi dalam bidang pendidikan. Saat ini sudah banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang telah beradaptasi dengan kemampuan peserta didik di era digital (Yuriananta, et. al., 2019). Pandemi Covid-19 yang baru saja berlalu telah membawa perubahan besar dalam perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Selama masa pandemi, pendidik dituntut untuk adaptif terhadap teknologi dan menjadi tantangan bagi pendidik untuk membangun keterikatan emosional (Fitriyah, et. al., 2022). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah, Andayani, & Suyitno (2022) menjelaskan bahwa salah satu solusi untuk mengatasi penurunan motivasi belajar peserta didik adalah dengan memberikan *game* edukatif sekaligus menjadikannya sebagai alat penilaian dalam mengukur kemampuan peserta didik. *Game* edukatif inilah yang merupakan salah satu hasil dari perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi juga membuat pendidik dapat dengan mudah mengakses *game* edukatif yang tersedia diberbagai *platform* (Riopel, et. al., 2019). *Game* edukatif merupakan sistem perangkat lunak yang unik, menyenangkan dan mendidik, karena dapat mengintegrasikan pengetahuan dengan permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Zeng, et. al., 2020). Dalam dunia pendidikan, metode penggabungan konten pendidikan kedalam *game* disebut *digital game base learning* (Putri & Muzakki, 2019). Saat ini penggunaan *game* edukatif berbasis digital sebagai media pembelajaran tidak hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh, namun juga dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka. Karena

saat ini peserta didik sudah sangat dekat hal-hal yang memiliki unsur digital.

Namun dalam program pembelajaran BIPA bagi penutur Arab, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masih terasa sangat sedikit. Inovasi dalam memperbaharui media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA juga masih terbatas. Pengembangan bahan ajar yang interaktif dan berbasis teknologi diperlukan untuk mengatasi tantangan yang semakin dinamis. BIPA bagi penutur Arab merupakan tantangan dan peluang baru bagi pengajar untuk mengembangkan bahan ajar baru yang diperlukan (Supriadi & Nurmala, 2022). Hal ini dikarenakan dengan perubahan zaman yang terus berlangsung menuntut para pendidik yaitu guru, profesor, dan peneliti untuk terus menciptakan inovasi dan mempertahankan konsistensi dalam merumuskan kebijakan pendidikan. (Utami & Rahmawati, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran BIPA bagi penutur Arab. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, dapat menginspirasi pemelajar BIPA untuk terus memperdalam pengetahuan tentang bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan kemampuan pemelajar pada tingkat pemula seperti pengenalan dan pelafalan abjad, kosakata, angka, dan percakapan sederhana. Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan untuk merancang dan membangun *game* edukatif bahasa Indonesia bagi penutur Arab tingkat pemula berbasis website dengan menggunakan software Construct 2 yang diberi nama GEBI (Game Edukatif Belajar bahasa Indonesia).



Beberapa penelitian terdahulu yang pernah melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran BIPA, dilakukan oleh Maulana, et. al., (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar Berbasis Web”, Azizan, et. al., (2021) dengan judul penelitian “Bahan Ajar Menyimak Teks Eksposisi Berbasis Website untuk Pelajar BIPA Tingkat Madya”, kemudian oleh Widiatmika, et. al., (2019) dengan judul “Pengembangan Film Seri Animasi 3D “Cerita Made” Sebagai Media Pembelajaran BIPA di Universitas Pendidikan Ganesha”, dan Utami & Rahmawati (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelejar BIPA Tingkat A1”. Keempat penelitian tersebut memiliki kesamaan tujuan, yaitu pengembangan media pembelajaran pada tingkatan tertentu. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran BIPA sangat diperlukan.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dari segi media yang dibuat dan digunakan, yang menjadi kesamaan ialah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengembangan game edukatif berbasis website dan dikhususkan untuk penutur Arab yang ingin mempelajari bahasa Indonesia. Adapun penelitian terdahulu tentang game edukatif pernah dilakukan oleh Dewi, et. al., (2020) dengan judul “Pembelajaran BIPA Berbasis GABI (Game Android Bahasa Indonesia) di Universtias Pekalongan” namun game edukatif tersebut berbasis android, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berbasis website. Keunggulan game edukatif berbasis website, yaitu lebih mudah untuk diakses dengan laptop ataupun handphone dan game edukatif berbasis website juga lebih mudah dalam

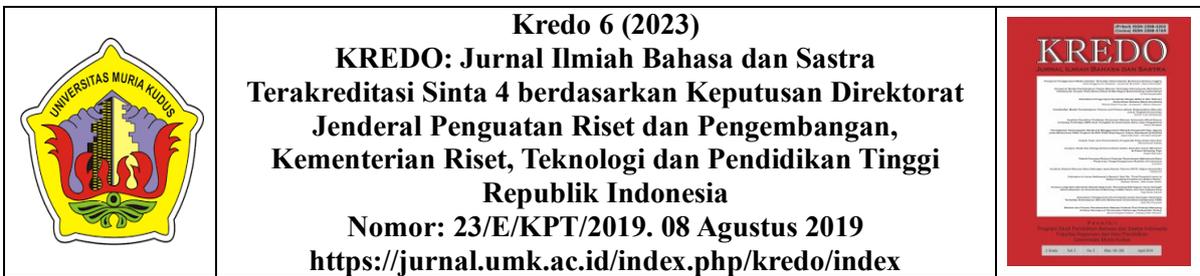
pembaruan dan pengembangan. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat tercipta media pembelajaran untuk BIPA penutur Arab sesuai dengan buku ajar serta kebutuhan belajar BIPA penutur Arab pada tingkat pemula.

KAJIAN TEORI

Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA)

BIPA adalah sebuah program pendidikan keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing dalam mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing merupakan langkah untuk meningkatkan eksistensi bahasa Indonesia di dunia internasional (Kemdikbud, 2020). BIPA merupakan salah satu ujung tombak dari gerakan internasionalisasi bahasa Indonesia (Utami & Rahmawati, 2020). Secara khusus, BIPA ditujukan kepada pemelajar asing yang telah dewasa (Maharany, et. al., 2021). Pemelajar asing merupakan orang asing yang menekuni bahasa Indonesia secara terencana. Tidak hanya pada aspek pendidikan bahasa Indonesia saja, namun pengenalan budaya Indonesia juga menjadi fokus dalam program pembelajaran BIPA. Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa program BIPA ialah langkah strategis yang dilakukan oleh pemerintah sebagai upaya menginternasionalisasi bahasa Indonesia kepada penutur asing melalui program pembelajaran bahasa serta kebudayaan.

Selain itu, program BIPA juga bertujuan membantu penutur asing untuk bermacam kepentingan, baik pengajaran ataupun komunikasi (Dewi, et. al., 2020). Maharany (2021) menyebutkan beberapa alasan penutur asing mempelajari bahasa Indonesia, di antaranya untuk komunikasi,



untuk studi, dan melanjutkan studi bahasa Indonesia didapatkan sebelumnya.

Media Pembelajaran

Menurut [Intaniasari \(2022\)](#), media pembelajaran adalah semua wahana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, menstimulus pikiran, perhatian hingga motivasi, sehingga dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun menurut [Wahyuni \(2022\)](#), media pembelajaran merupakan suatu bentuk saluran perantara yang digunakan untuk menyajikan dan menyampaikan informasi. Oleh sebab itu, Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendidikan yang memiliki peranan penting dalam mendukung aktivitas belajar mengajar.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, dan dalam proses komunikasi tersebut memiliki 3 komponen penting, yaitu, pesan yang di informasikan dalam hal ini yaitu kurikulum, guru selaku komunikator atau yang menyampaikan pesan, serta siswa selaku penerima pesan. Agar proses komunikasi berjalan dengan mudah ataupun berlangsung secara efisien serta efektif maka dibutuhkan media bantu yang disebut media pembelajaran ([Anah, 2020](#)). Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan guna mempermudah penyampaian materi ajar kepada siswa.

Ditinjau dari aspek fungsi dalam proses pembelajaran, media memiliki manfaat yang sangat berarti. Secara umum, media hanya sebagai alat penyampai pesan. Namun, selain itu, pemakaian media dalam proses belajar juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu, atensi peserta didik, serta membangkitkan motivasi peserta didik

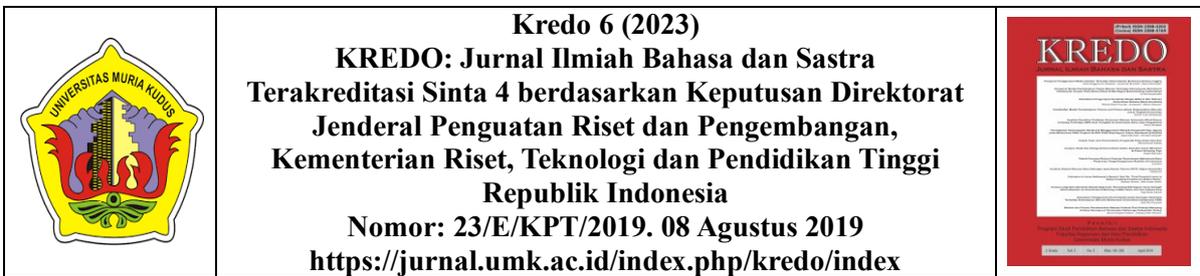
dalam proses belajar mengajar. Pemakaian media juga dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi, serta menyajikan materi ajar yang menarik.

Saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik mulai banyak dikembangkan khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran ternyata terbukti sangat kuat untuk menarik minat dan perhatian peserta didik.

Game Edukatif

Kata *game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan, dan *game* yang dirancang khusus untuk pembelajaran disebut dengan *game* edukatif. Menurut [Pradana & Nita \(2019\)](#), *game* edukatif adalah *game* yang berisi konten pendidikan dengan tujuan memancing minat belajar peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sambil bermain. *Game* edukatif dapat memberikan layanan pendidikan yang berkualitas, fleksibel dan santai, serta dapat meningkatkan interaksi antara materi, peserta didik, dan pendidik ([Gentry, et. al., 2019](#)).

Dalam beberapa dekade terakhir, peserta didik dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan melalui *platform* yang tersedia di internet ([Yu, et. al., 2021](#)). Hal ini membuktikan bahwa saat ini, telah banyak cara baru untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media digital yang tersedia seperti memanfaatkan *game* edukatif. Saat ini pengembangan *game* edukatif sudah mengikuti perkembangan zaman sehingga sudah banyak *game* edukatif digital yang dapat digunakan.



Metode penggabungan konten pendidikan kedalam *game* digital disebut *Digital Game Base Learning* (DGBL) (Putri & Muzakki, 2019). DGBL memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan terlibat langsung dalam memahami pembelajaran didalam permainan, sehingga dapat memberikan pengalaman bermain yang penuh makna (Ishak, et. al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *Research and Development* merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang telah dibuat (Samsu, 2021). Adapun ADDIE merupakan model intruksional dalam melakukan penelitian dan pengembangan (Cahyadi, 2019).

Pada penelitian ini, peneliti hanya berfokus dan menyelesaikan tahapan ADDIE sampai tahap implementasi, karena proses evaluasi pada *game* ini belum selesai sepenuhnya. Pada tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan analisis materi dan bahan ajar dari buku *Sahabatku Indonesia* untuk Penutur Bahasa Arab Level BIPA 1. Buku ini berbentuk *E-Book* yang diterbitkan oleh Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan (PPSDK) sebagai acuan yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran BIPA. Pada tahap analisis ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran dalam *game* dan isi materi yang akan disajikan, kemudian dilanjut ketahap desain atau perancangan skenario pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti mulai mengumpulkan materi pembelajaran

seperti pengenalan dan pelafalan abjad, kosakata, angka, dan percakapan sederhana.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti mulai memvisualisasikan sketsa atau rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan menggunakan bantuan perangkat lunak Photoshop dan Canva. Setelah semua aset telah dibuat, dilanjut ketahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap dimana semua aset dimasukkan kedalam software pengembangan atau *game engine*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan perangkat lunak Construct 2. Setelah *game* ini berhasil dibuat, maka dilanjut ketahap akhir yaitu evaluasi, pada tahap ini *game* diuji validitas dan kepraktisan dalam penggunaannya oleh ahli media dan materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran BIPA, telah menunjukkan *trend* positif bahwa hingga saat ini inovasi dalam pembelajaran BIPA harus terus dikembangkan. Pesatnya peningkatan peminat BIPA salah satunya dari penutur Arab, menjadi suatu tantangan bagi akademisi di bidang BIPA bagi penutur Arab untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran, agar tercipta keseimbangan dari segi kualitas maupun kuantitas.

Perkembangan media pembelajaran BIPA saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi, guna memudahkan akses pemelajar BIPA. Sebagai contohnya adalah pengembangan *digital learning, e-book, game* edukatif berbasis android dsb. Selain untuk memudahkan akses, pengembangan media pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan

motivasi pemelajar BIPA.

Pada bagian ini, peneliti memaparkan hasil perancangan dari proses pengembangan *game* edukatif bernama GEBI. Proses yang dilalui sesuai dengan model ADDIE yang telah dipaparkan pada bagian metode penelitian.

1. Analysis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi studi pustaka pada buku pembelajaran digital atau *e-book* yang dikeluarkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yaitu *Sahabatku Indonesia* untuk Penutur Bahasa Arab Level BIPA 1. Observasi ini dilakukan untuk menentukan arah pembelajaran dalam permainan dan materi pembelajaran yang disajikan dalam *game* edukatif. Pada buku ajar, terdapat silabus pembelajaran yang memuat aspek-aspek tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Aspek inilah yang menjadi acuan dalam menentukan arah pembelajaran dalam permainan.

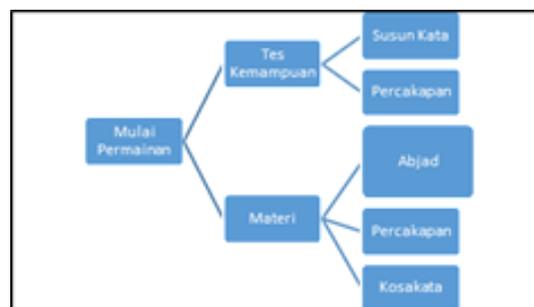
Secara umum hal yang ingin dicapai pada aspek pengetahuan adalah pengenalan kosakata, ungkapan/percakapan pada materi dan pengenalan struktur teks. Pada aspek kedua yaitu keterampilan, telah diterapkan standar keterampilan berdasar pada pedoman kemahiran berbahasa asing yaitu *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR). CEFR merupakan panduan untuk mengukur kemampuan bahasa asing di kawasan Eropa (Sudaryanto & Widodo, P., 2020). Namun saat ini, CEFR telah banyak digunakan oleh negara-negara diluar Eropa, dan menjadi acuan dalam mengukur kemampuan berbahasa asing. Pada aspek sikap, pemelajar BIPA diharap dapat

mentaati hukum dan norma-norma sosial yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia.

Pada analisis untuk menentukan materi pembelajaran, BIPA level 1 menargetkan pemelajar bahasa asing dapat memahami dan mengekspresikan ungkapan sehari-hari serta mampu memperkenalkan diri dan berkenalan dengan orang lain, sehingga menjadi dasar untuk mampu berinteraksi dengan cara yang sederhana. Maka, materi yang akan disajikan dalam *game* akan mengikuti materi yang terdapat dalam buku ajar dengan rincian sebagai berikut: (1) Pengenalan dan pelafalan abjad dan kosakata; (2) Percakapan sederhana seperti, cara mengenalkan diri, ulang tahun dan keluarga.

2. Design

Pada tahap desain, peneliti merancang skenario atau alur *game* dari awal *game* dimulai hingga bagaimana permainan ini dapat berjalan, serta membuat gambaran kasar untuk aset-aset pendukung yang selanjutnya divisualisasikan pada tahap pengembangan. Rancangan skenario atau alur permainan yang dibuat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1 Bagan Alur Permainan

Untuk mendukung pengembangan *game* edukatif, maka dibutuhkan aset-aset pendukung seperti materi pembelajaran dalam *game* dan aset pendukung lainnya seperti latar permainan, latar musik dan *button*. Maka pada tahap desain juga, peneliti menyusun materi pembelajaran berdasarkan hasil pada tahap analisis yang selanjutnya divisualisasikan pada tahap pengembangan.

3. Development

Pengembangan pada tahap ini berfokus pada visualisasi sketsa dari rancangan alur permainan yang telah dibuat. Dengan menggunakan *software* Photoshop dan juga Canva, peneliti mulai divisualisasikan sketsa hingga menjadi sebuah aset dalam permainan. Aset yang pertama dibuat ialah latar permainan, pembuatan latar permainan menggunakan Canva. Peneliti menggunakan Canva dikarenakan dapat memudahkan peneliti dalam mencari objek-objek pendukung, berikut tampilan dari latar permainan yang peneliti buat.

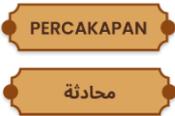


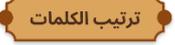
Gambar 2 Latar Permainan

Pada latar permainan pembuka dari *game*, peneliti menambahkan gambar yang divisualisasikan keindahan alam dan budaya Indonesia melalui bangunan Candi Borobudur dan Pura Ulun Danun Bratan serta dua orang berpakaian adat betawi. Selain latar pada awal permainan, peneliti

juga membuat beberapa latar permainan lainnya yang disesuaikan pada kebutuhan alur permainan. Peneliti juga membuat logo permainan sebagai bentuk identitas *game*.

Selanjutnya, peneliti membuat *user interface* (UI) guna memudahkan interaksi antara pengguna dengan aplikasi. UI merupakan komponen yang penting dalam membuat aplikasi atau *game* edukatif ini, karena dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna (Anggara, et. al., 2021) Berikut tabel objek beserta keterangan yang peneliti buat:

| No | UI | Keterangan |
|----|--|---|
| 1. |  | Tombol untuk mengubah bahasa. |
| 2. |  | Tombol untuk <i>on/off</i> audio. |
| 3. |  | Tombol untuk memunculkan <i>pop up</i> biodata pengembang. |
| 4. |  | Tombol untuk menuju bagian ujian. Tersedia dalam 2 bahasa. |
| 5. |  | Tombol untuk menuju bagian materi. Tersedia dalam 2 bahasa. |
| 6. |  | Tombol materi pengenalan dan pelafalan abjad. Tersedia dalam 2 bahasa |
| 7. |  | Tombol materi percakapan. Tersedia dalam 2 bahasa |

| | | |
|-----|--|---|
| 8. |   | Tombol materi kosakata. Tersedia dalam 2 bahasa |
| 9. |   | Tombol untuk menuju bagian susun kata pada bagian tes kemampuan. Tersedia dalam 2 bahasa. |
| 10. |   | Tombol untuk menuju bagian percakapan pada bagian tes kemampuan. Tersedia dalam 2 bahasa. |
| 11. |  | Tombol halaman sebelumnya |
| 12. |  | Tombol halaman selanjutnya |
| 13. |  | Tombol kembali ke halaman utama. Tersedia dalam 2 bahasa. |
| 14. |  | Tombol untuk melanjutkan permainan. Tersedia dalam 2 bahasa. |

Tabel 1 Objek *User Interface*

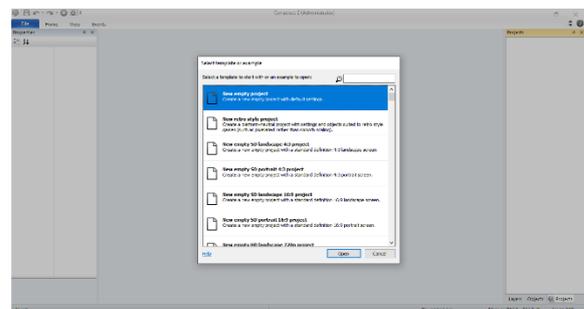
Setiap tombol memiliki fungsi sebagaimana yang telah dijelaskan. Peneliti juga telah menyediakan fitur dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan juga bahasa Arab guna memudahkan pengguna. Selain menyiapkan aset UI, peneliti juga menyiapkan audio guna memudahkan pengguna dalam melatih pelafalan abjad, angka, kosakata, dan percakapan sederhana. Terdapat juga audio pembuka dan petunjuk dalam permainan yang tersedia dalam bahasa Arab.

4. Implementation

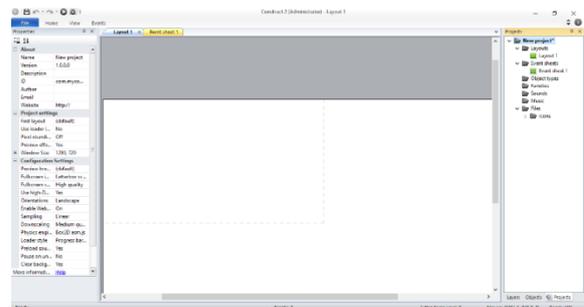
Pada tahap ini, aset yang telah dibuat pada tahap *development* dimasukkan kedalam *software Construct 2*. Construct 2 merupakan *game engine* berbasis HTML 5 dengan banyak fitur seperti *multiple*

platform, built in physics, dan efek-efek khusus lainnya. *Software Construct 2* juga tidak memerlukan keahlian programming khusus dalam penggunaannya serta dapat memuat gambar, audio, animasi, dan komponen pendukung lainnya (Mujib, 2021). Berdasarkan keunggulan tersebut, peneliti memilih Construct 2 dalam mengembangkan *game* edukatif ini, karena tampilan antarmuka yang mudah dipahami dan tidak memerlukan keahlian pemograman khusus. Karena perintah yang digunakan dalam *game* telah disediakan dalam *eventsheet*, sehingga pengembang *game* hanya perlu memilih perintah sesuai kebutuhan.

Pada tampilan awal, muncul opsi pilihan untuk membuat *project* baru dan beberapa pilihan ukuran layar yang dibutuhkan. Pada tampilan awal ini, peneliti memilih HD Landscape 720p yang merupakan ukuran standar pada tampilan *website*.



Gambar 3 Memulai Project Baru

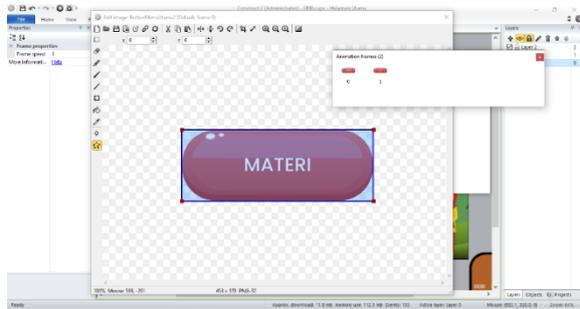


Gambar 4 Tampilan Awal Project Baru



Kredo 6 (2023)
KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra
Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat
Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Republik Indonesia
Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>



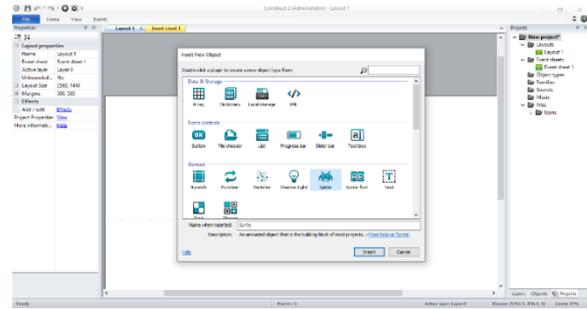


Gambar 5 Menambahkan *Object*

Worksheets pada Construct 2 dapat dilihat pada gambar 4. Pada gambar tersebut menunjukkan adanya *layout* yang berfungsi untuk menaruh aset dan *event sheet* untuk memberikan perintah dan mengatur jalannya *game*. Untuk menambahkan latar permainan dan *object* lainnya, klik kanan pada mouse kemudian pilih *insert new object* maka muncul *pop up* seperti gambar 5. Pilih *sprite* kemudian *pop up* baru muncul dan masukkan gambar. Pilih *load an image from a file* kemudian pilih gambar latar permainan, tutup *pop up* maka gambar yang menjadi latar permainan sudah terletak pada *worksheets layout*. Untuk menambahkan objek lain sesuai aset pada tabel 1, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti menambahkan latar permainan.



Gambar 6 Tampilan *Worksheet Layout* setelah Dimasukkan Latar Permainan



Gambar 7 *Insert Object*

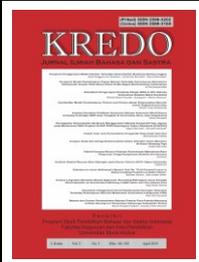
Pada *object* yang digunakan sebagai tombol, peneliti telah menyediakan tampilan dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Arab pada setiap tombol yang memiliki teks sebagai petunjuk. Untuk memudahkan saat peneliti memberikan *action* atau perintah, maka *object* dapat dikelompokkan menjadi 2 *frame* seperti pada gambar 7. Pada *object* lain yang terdiri dari beberapa gambar dalam 1 kondisi yang sama, dapat dilakukan cara yang sama yaitu menggabungkannya dalam beberapa *frame* untuk memudahkan pengembang saat memberi *action*. Untuk memasukkan fungsi “click” pada permainan, klik kanan pada mouse kemudian pilih *insert new object* lalu pilih *touch* pada bagian *input*.

Fungsi *touch* ialah agar tiap tombol dapat diberi perintah ketika ditekan atau disentuh. Fungsi *touch* dipilih agar *game* dapat dimainkan oleh pengguna komputer dan android, jika memilih *mouse*, maka *game* hanya akan berjalan pada komputer karena fitur “tekan” berasal dari *mouse*.

Selanjutnya, tambahkan *layout* baru sebagai tampilan untuk materi pembelajaran dan tes kemampuan. Lakukan hal yang sama pada setiap *layout* baru dengan menambahkan *object* yang dibutuhkan. Beberapa *object* pada bagian



Kredo 6 (2023)
KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra
 Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat
 Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
 Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
 Republik Indonesia
 Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>

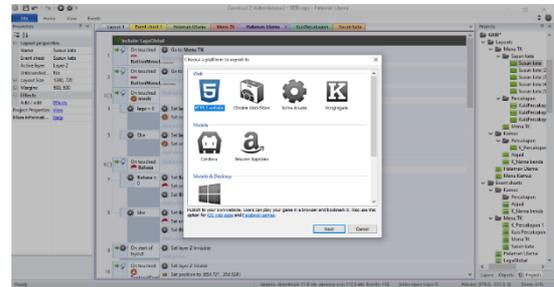


tes kemampuan memerlukan *behavior* dan *variable* sebagai bentuk perintah. *Behavior* merupakan perilaku suatu *object* yang ditentukan oleh pengembang *game*, adapun *variable* merupakan data yang digunakan untuk menyimpan informasi dalam permainan. *Game* ini akan memiliki mode *drag and drop*, sehingga pada setiap *object* dalam tes kemampuan diberi *behavior drag and drop* dan *variable* angka agar kata dan kalimat tersusun dengan sempurna. Setelah semua *object* yang diperlukan telah dimasukkan pada setiap layout, tahap selanjutnya ialah memberikan perintah atau *action* agar dapat berfungsi sesuai kebutuhan. Pengendalian *action* dilakukan pada *event sheets*, pada tahap ini harus diperhatikan fungsi pada setiap *event* dan *action* yang dipilih. Jika tidak sesuai maka terjadi kesalahan sistem atau *bug* sehingga tidak dapat berfungsi.



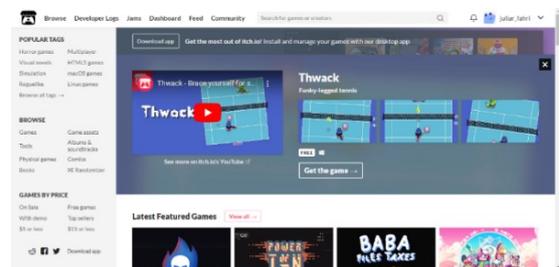
Gambar 8 Event Sheets

Peneliti juga menambahkan audio sebagai *backsound* permainan, dan pada setiap huruf abjad, kosakata, dan percakapan, ketika tombol tersebut ditekan, maka akan mengeluarkan audio. Untuk menguji fungsi pada setiap *layout* sebelum melakukan *export*, dapat dilakukan *run layout* yang terletak pada pojok kiri atas *software*.



Gambar 9 Choose a Platform to Export

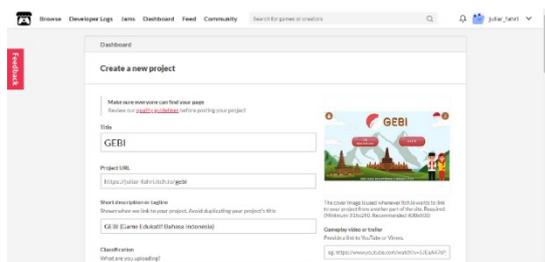
Jika sudah dirasa tidak ada kesalahan sistem, maka untuk tahap selanjutnya adalah *export*. *Export* dapat dilakukan dengan cara klik *file* kemudian pilih *export project* kemudian muncul tampilan seperti gambar 9. Pilih HTML 5 Website kemudian pilih folder tempat *export*, kemudian tekan *export* dan tunggu hingga *loading* selesai. Jika sudah selesai, maka tahap selanjutnya ialah memasukkan file yang sudah di *export* ke dalam *website*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *website* itch.io. Itch.io merupakan tempat untuk *developer game* independen mengunggah konten atau *game*, Itch.io juga memberikan izin pada *developer game* untuk menjual *game* buatannya (Ningsih, 2022). Layanan Itch.io terlihat seperti Steam namun memiliki keterbukaan dan fleksibilitas (Werning, 2019).



Gambar 10 Website Itch.io

| | | |
|--|--|--|
|  | <p>Kredo 6 (2023) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019 https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index</p> |  |
|--|--|--|

Tahap pertama yang harus dilakukan untuk memasukkan *game* ke *website* Itch.io ialah membuat akun Itch.io dengan menggunakan G-mail untuk verifikasi. Kemudian G-mail secara otomatis tersambung dan dapat digunakan sebagai akun Itch.io. Jika sudah, klik tanda panah yang mengarah kebawah yang terletak disebelah *username* akun, pilih *upload new project*, kemudian muncul halaman baru yang perlu diisi untuk kebutuhan informasi *game*. Isi setiap kolom sesuai dengan kebutuhan dan tujuan *game*. Pada bagian *uploads*, file yang diunggah harus dikompres kedalam format .zip.



Gambar 11 Proses Upload Project

Pada bagian *visibility & access* terdapat 3 pilihan yaitu *draft*, *restricted*, dan *public*. Karena proses pembuatan *game* masih dalam tahap pengembangan, peneliti memilih *restricted* yang berarti hanya peneliti dan beberapa orang yang memiliki akses saja yang dapat melihat dan memainkannya *game* ini. Klik *save & view page* untuk menyimpan *project* dan melihat hasil dari *project* yang telah diunggah. Untuk memberikan akses *game* kepada orang lain, dapat mengunjungi *link* juliar-fahri.itch.io/gebi dan memasukkan kata sandi *gebipa*, adapun tampilan *game* edukasi tingkat pemula untuk pemelajar BIPA sebagai berikut:



Gambar 12 Tampilan Menu Utama dalam Bahasa Indonesia (Atas) dan Bahasa Arab (Bawah)



Gambar 13 Tampilan Menu Materi dalam Bahasa Indonesia (Atas) dan Bahasa Arab (Bawah)



Gambar 14 Tampilan Menu Tes Kemampuan dalam Bahasa Indonesia (Atas) dan Bahasa Arab (Bawah)

Pada awal tampilan menu utama, terdapat audio ucapan selamat datang dalam bahasa Arab. Terdapat 5 tombol pada menu utama yaitu, tes kemampuan untuk menuju menu tes kemampuan seperti gambar 14, materi untuk menuju menu materi seperti gambar 13, tombol *on/off* musik, tombol untuk memunculkan *pop up* tentang *game* dan biodata pengembangan, dan tombol dengan gambar bendera Arab yang jika diklik dapat mengubah teks bahasa dalam permainan menjadi bahasa Arab dan gambar benderapun berubah menjadi bendera Indonesia, jika ingin diubah kembali, dapat menekan kembali tombol tersebut.



Gambar 15 Tampilan Materi Percakapan dalam Bahasa Indonesia (Atas) dan Bahasa Arab (Bawah)



Gambar 16 Tampilan Tes Kemampuan Susun Kata

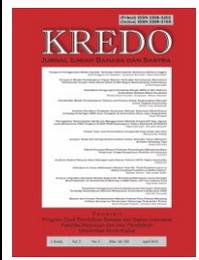
Pada gambar 15 menunjukkan tampilan salah satu dari tiga materi yang disediakan dalam materi pembelajaran, yaitu materi percakapan. Pada tampilan tersebut telah ditunjukkan intruksi yang dapat dilakukan pengguna. Pengguna dapat menekan teks pada percakapan untuk mengaktifkan audio sehingga dapat mempermudah pengguna untuk melatih pelafalan, audio ini tersedia pada setiap materi. Kemudian pada gambar 16 ditampilkan tampilan salah satu tes kemampuan yaitu susun kata. Pada permainan tes kemampuan baik susun kata atau percakapan, tampilan layar diawali dengan intruksi dalam bentuk audio bahasa Arab untuk mempermudah pengguna dalam permainan.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif dalam program BIPA harus terus dikembangkan. Selain



Kredo 6 (2023)
KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra
Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat
Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Republik Indonesia
Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>



untuk meningkatkan motivasi pemelajar bipa, hal ini juga dapat memudahkan pemelajar untuk mengakses pembelajaran bipa dimanapun dan kapanpun. Melalui penelitian ini, pengembangan game edukatif BIPA untuk penutur Arab diimplikasikan dalam basis website, karena website memiliki keunggulan seperti lebih mudah untuk diakses dengan laptop ataupun handphone dan lebih mudah dalam pembaruan dan pengembangan. Game edukatif bernama gebi ini dikembangkan dengan menggunakan model addie dengan referensi materi pembelajaran yang berasal dari e-book sahabatku indonesia untuk penutur bahasa Arab level BIPA 1. Secara

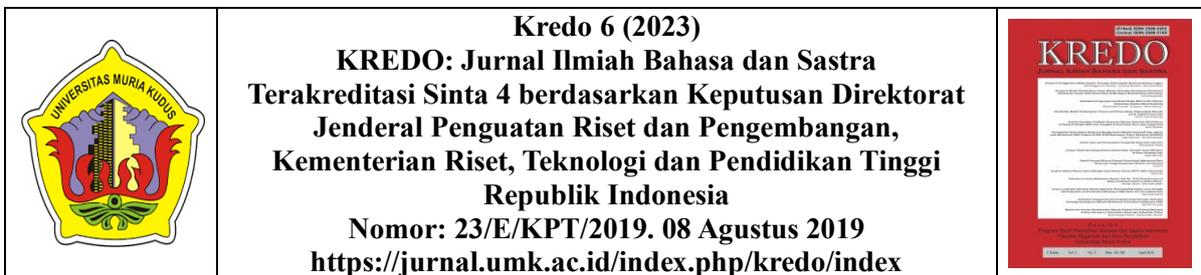
keseluruhan, fitur yang terdapat dalam game ini telah dapat berjalan dengan baik dan lancar. Game ini telah memuat materi pembelajaran yang terdiri dari materi abjad, percakapan, dan kosa kata. Game ini juga memiliki fitur bermain dengan mode drag and drop. Selain itu, game ini telah dilengkapi dengan fitur audio untuk memudahkan pemelajar melatih pelafalan, serta telah dilengkapi dengan tampilan dalam dua bahasa. Untuk kedepannya peneliti berharap dapat dikembangkan dan ditambah materi-materi pembelajaran pada game ini, untuk memperkaya materi pembelajaran dalam game.

DAFTAR PUSTAKA

- Anah, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab Daring (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Keluarga Islam (HKI) STAI Taruna Surabaya). *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1). <https://doi.org/10.52166/alf.v1i2.2046>
- Anggara, D. A., Harianto, W., Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal: Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58-74. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403>
- Arisnawati, N., Yulianti, A. I. (2022). BIPA Learning Design Based on Buginese Culture. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(4), 459-470. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v1i4.447>
- Azizan, Y. R., Andajani, K., Zahro, A. (2021). Bahan Ajar Menyimak Teks Eksposisi berbasis Website untuk Pelajar BIPA Tingkat Madya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(6), 947-951. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v6i6.14893>
- Beijaard, D. (2019). Teacher Learning as Identity Learning: Models, Practices, and Topics, *Teachers and Teaching*, 25(1), 1-6. <https://doi.org/10.1080/13540602.2019.1542871>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, D. P., Prमितasari, A., Aulia, H. R. (2020). Pembelajaran BIPA Berbasis GABI (Game Android Bahasa Indonesia) di Universitas Pekalongan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1, 86-88.

| | | |
|--|--|--|
|  | <p>Kredo 6 (2023) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019 https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index</p> |  |
|--|--|--|

- Fitriyah, I., Andayani., Suyitno. (2022). The Problems of Indonesian Language Learning for Foreign Speakers (BIPA) on Online Learning During the Covid-19 Pandemic (Case Study at Alam Bahasa Institute Yogyakarta). *International Conference of Humanities and Social Science*, 244-250. <https://doi.org/10.1234/ichss.v1i1.31>
- Gentry, S. V., Gauthier, A., L'Estrade Ehrstrom, B., Wortley, D., Lilienthal, A., Tudor Car, L., Car, J. (2019). Serious Gaming and Gamification Education in Health Professions: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 21(3), e12994. <https://doi.org/10.2196/12994>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Ishak, S. A., Din, R., Hasran, U. A. (2021). Defining Digital Game-Based Learning for Science, Technology, Engineering, and Mathematics: A New Perspective on Design and Developmental Research. *Journal of Medical Internet Research*, 23(2), e20537. <https://doi.org/10.2196/20537>
- Kemdikbud. (2019). Tinggi, Minat Warga Arab Saudi Pelajari Bahasa Indonesia. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/01/tinggi-minat-warga-arab-saudi-pelajari-bahasa-indonesia>
- Kemdikbud. (2020). Pendaftaran Pengajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Dibuka. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/02/pendaftaran-pengajar-bahasa-indonesia-bagi-penutur-asingbipadibuka#:~:text=BIPA%20merupakan%20program%20pembelajaran%20keterampilan,bahasa%20Indonesia%20di%20dunia%20internasional.>
- Maharany, E. R., Laksono, P. T., Basori, B. (2021). Teaching BIPA: Conditions, Opportunities, and Challenges During the Pandemic. *SeBaSa*, 4(2), 58-72. <https://doi.org/10.29408/sbs.v4i2.3856>
- Maulana, A., Mulyaningsih, I., Itaristanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar Berbasis Web. *JBIPA: Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*, 4(2), 134-156. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v4i2.4738>
- Mujib, M., Widyastuti, R., Suherman, S., Mardiyah, M., Retnosari, T. D., Mudrikah, I. (2021). Construct 2 Learning Media Developments to Improve Understanding Skills. *Journal of Physics-Conference Series*, 1796(1), 1-8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012051>
- Ningsih, T. W. (2022). Game Pengenalan Jenis Hewan Herbivora, Karnivora dan Omnivora berbasis HTML5 (Studi Kasus: TK Raudha Kebun Durian Kecamatan Gunung Sahilan). *Disertasi*. Universitas Islam Riau.



- Pradana, A. G., Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi *AMUDRA* Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), 49-53.
- Putri, A. R., Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 218-223.
- Riopel, M., Nenciovici, L., Potvin, P., Chastenay, P., Charland, P., Sarrasin, J. B., Masson, S. (2019). Impact of Serious Games on Science Learning Achievement Compared with More Conventional Instruction: an Overview and a Meta-Analysis. *Studies in Science Education*, 55(2), 169-214. <https://doi.org/10.1080/03057267.2019.1722420>
- Samsu, S. (2021). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan.
- Sudaryanto, S., Widodo, P. (2020). Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) dan Implikasinya bagi Buku Ajar BIPA. *Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 80-87. <https://doi.org/10.46918/idiomatik.v3i2.777>
- Supriadi, R., Nurmala, M. (2022). The Use of Online Learning Videos in BIPA Program for Arabic Speakers. *Jbipa: Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*, 4(2), 52-61. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v4i1.5343>
- Utami, D. A., Rahmawati, L. E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif bagi Pemelejar BIPA Tingkat A1. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2), 277-294. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4747>
- Wahyuni, J. S., Haryadi, H., Nuryatin, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 22-32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1617>
- Werning, S. (2019). Itch.io and the One-Dollar-Game. *Culture: The Open Journal for the Study of Culture*, 8, 1-23. <https://doi.org/10.22029/oc.2019.1165>
- Widiatmika, M., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Film Seri Animasi 3D *Cerita Made* sebagai Media Pembelajaran BIPA di Universitas Pendidikan Ganesha. *Karmapati: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 22-32. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i1.16982>
- Yu, Z., Gao, M., Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing*

| | | |
|--|--|--|
|  | <p style="text-align: center;">Kredo 6 (2023) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019 https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index</p> |  |
|--|--|--|

Research, 59(3), 522-546. <http://dx.doi.org/10.1177/0735633120969214>

Yuriananta, R., Suyitno, I., Hs, W. (2019). Significance of RPG Game in Learning of Reading Comprehension for Beginner BIPA Learners. *Isllac: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 3(1), 96-103.

<http://dx.doi.org/10.17977/um006v3i12019p096>

Zeng, J., Parks, S., Shang, J. (2020). To Learn Scientifically, Effectively, and Enjoyably: a Review of Educational Games. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 186-195. <https://doi.org/10.1002/hbe2.188>