

PERMAINAN *TRUTH OR DARE* BERBANTUAN *SPIN THE WHEEL*: STRATEGI PEMBELAJARAN BERBICARA UNTUK PEMELAJAR BIPA KOREA SELATAN

Aswan

Universitas Pendidikan Indonesia

pos-el: hikayatashwansa@upi.edu

ABSTRAK

Tujuan riset ini adalah untuk memaparkan aktivitas serta respons pemelajar BIPA terhadap pembelajaran berbicara menggunakan permainan *Truth or Dare* berbantuan aplikasi *Spin the Wheel*. Pembelajaran ini digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran berbicara bahasa Indonesia bagi penutur asing. Riset ini menggunakan metode kualitatif. Adapun partisipan di dalam riset ini adalah pemelajar BIPA Korea Selatan yang berkuliah di Global Young Business Manager. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif dengan mereduksi, menyajikan, dan menyimpulkan data. Berdasarkan hasil riset, ditemukan bahwa aktivitas pembelajaran berbicara dengan permainan *Truth or Dare* berbantuan aplikasi *Spin the Wheel* dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran berbicara bagi pemelajar BIPA. Hal ini dilihat dari seluruh aktivitas pembelajaran yang berjalan dengan baik dan efektif.

Kata Kunci: *truth or dare, pembelajaran berbicara BIPA*

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the activities and responses of BIPA learners to learning to speak using the Truth or Dare game assisted by the Spin the Wheel application. This learning is used as one of the learning strategies to Speak Indonesian for foreign speakers. This research uses qualitative methods. Participants in this research were South Korean BIPA students studying at Global Young Business Manager. The data technique uses observation, documentation, and interview techniques. Data analysis used a descriptive approach by reducing, presenting, and concluding data. Based on the research results, it was found that the Talking learning activity using the Truth or Dare game assisted by the Spin the Wheel application can be used as a speaking learning strategy for BIPA learners. Judging from all learning activities that went well and effectively

Keywords: truth or dare, BIPA Speaking Learning

PENDAHULUAN

BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) sudah tidak asing bagi banyak orang yang berkecimpung di dunia pendidikan bahasa Indonesia. Maraknya minat orang asing dalam mempelajari bahasa Indonesia saat ini tidak dapat dimungkiri. Menurut Kusmiatun, *et. al.* (2017) minat dan antusias pemelajar BIPA semakin berkembang setiap tahun. Namun, minat dan antusias pemelajar BIPA ini seharusnya sejalan dengan kebutuhan lainnya, seperti SDM yang memadai, bahan ajar yang relevan, strategi pembelajaran yang tepat, dan sebagainya. Hal ini sama yang dikemukakan oleh Zulfa dan Triyono (2018) bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran BIPA ini, misalnya SDM yang kurang memadai, perbedaan budaya pemelajar BIPA, materi pembelajaran yang kurang sesuai, hingga strategi yang kurang tepat dalam menyampaikan materi. Seperti yang disampaikan juga dalam penelitian Susi dkk (2022) masih terdapat variasi kekurangan pada sistem manajemen yang baik, misalnya bahan materi ajar oleh dosen tidak merefleksikan budaya lokal, strategi mengajar yang belum diaplikasikan, dan perkembangan media yang kurang variatif dan inovatif.

Secara umum pemelajar BIPA dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan kemampuan pemelajar. Pertama adalah tingkat pemula yaitu orang asing baru mengenal kosakata-kosakata dasar bahasa Indonesia. Kedua, tingkat menengah yaitu pemelajar sudah bisa berbicara bahasa Indonesia tetapi masih terbata-bata. Ketiga, tingkat mahir dikatakan pemelajar sudah bisa berbahasa Indonesia dengan baik dan benar (Maharani & Astuti, 2018; Junpaitoon, 2017). Di dalam tingkat tersebut, ada empat kompetensi yang harus dikuasai oleh pemelajar yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini penting untuk dikuasai oleh penutur asing sesuai dengan tingkat masing-masing.

Salah satu keterampilan yang sangat penting kuasai pemelajar BIPA adalah keterampilan berbicara. Seturut dengan itu, Ramadhani *et. al.* (2016) menyatakan bahwa masih kurang bahan ajar atau strategi pembelajaran BIPA dalam tataran berbicara, terutama pada pembelajaran dengan pendekatan komunikatif yang menintergrasikan seluruh keterampilan berbahasa. Selain itu, Wahyono dan Farahsani (2017) menyatakan keterampilan berbicara sangat dipengaruhi oleh proses berbahasa yang kompleks. Artinya, banyak hal yang dapat memengaruhi pemelajar BIPA agar aktif berbicara. Melihat urgensi ini, periset merasa perlu diupayakan strategi pembelajaran berbicara yang relevan digunakan pada pembelajaran BIPA.

Berdasarkan hal-hal yang sudah dikemukakan di atas, periset melihat perlu adanya strategi pembelajaran berbicara untuk pemelajar BIPA yang relevan. Strategi dibutuhkan untuk mendorong pemelajar BIPA untuk aktif berbicara. Sederhananya, beberapa ahli mengatakan bahwa strategi dalam pembelajaran adalah seperangkat kegiatan atau

rencana yang digunakan pengajar dalam mengimplementasikan bahan ajar. Strategi yang tepat dalam membantu pemelajar dalam memahami dan mengingat informasi baru yang diajarkan. Selain itu, strategi juga dapat dikatakan sebagai tindakan sadar untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran (Wenden & Rubin, 1987; Richards & Platt, 1992; Stern, 1992). Pernyataan dari ahli tersebut dikuatkan dengan pernyataan dari Suyitno (2017) bahwa strategi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan bagi pengajar dan pemelajar dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Adapun tujuan dari riset ini adalah untuk mengimplementasikan permainan *Truth and Dare* berbantuan aplikasi *Spin the Wheel*. Permainan *Truth and Dare* merupakan sebuah strategi pembelajaran berbicara yang riset lakukan untuk memantik pemelajar BIPA, khususnya pemelajar BIPA Korea Selatan yang belajar bahasa Indonesia di Global Young Business Manager. Riset ini dilakukan tidak untuk memaparkan peningkatan berbicara pemelajar melainkan hanya menggambarkan bagaimana aktivitas belajar berbicara melalui permainan *Truth and Dare*. Pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Spin the Wheel* sebagai media yang dapat membantu pengajar melakukan pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti ini di dalam sebuah pembelajaran di era teknologi yang berkembang ini relevan untuk dilakukan. Hal ini sejalan dengan asumsi dari Sujinah et. al. (2019) bahwa pemanfaatan teknologi saat ini sangat relevan mengingat kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat. Dengan demikian, pengajar (khususnya pengajar BIPA) sudah seharusnya menyambut baik dan mengikuti kemajuan teknologi (Budiyono, 2020).

Berdasarkan telusuran pustaka, riset terdahulu yang dijadikan pembandingan dalam riset ini dibagi menjadi 2 tipologi yaitu penggunaan permainan *Truth or Dare* dan pembelajaran berbicara. Dua tipologi ini dipisah karena merupakan dua hal yang dibahas oleh periset lain dalam konteks yang berbeda. Dengan demikian, mudah untuk dilihat bahwa *Truth or Dare* digunakan dalam hal apa saja dan kondisi pembelajaran berbicara dalam pembelajaran BIPA masa kini sehingga muncul hal baru dalam riset ini.

Riset terkait permainan *Truth or Dare* sudah dilakukan dalam pembelajaran. Misalnya, pengembangan permainan *Truth or Dare* untuk anak Sekolah Dasar (SD) (Nasrudin, et. al., 2020); pemanfaatan permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan kelogisan berpikir siswa SMP (Arifin & Irawan, 2020); pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* untuk mata pelajaran Akuntansi di jenjang SMK (Permana & Rochmawati, 2020); pemanfaatan permainan *Truth or Dare* untuk memotivasi siswa SMA (Attaqiana, at. al., 2016); penggunaan permainan *Truth or Dare* untuk pembelajaran Tari Bungong di SD (Restiana, et. al., 2020); penerapan *Truth or Dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SMP dan SMA (Rizqiyah,

2018; Rahayu & Martini, 2019; Hibra & Soejoto, 2016). Adapun riset tersebut lebih banyak membahas pemanfaatan permainan *Truth and Dare* dalam konteks penutur asli suatu bahasa tersebut. Hal inilah yang menjadi pembeda dengan riset ini yaitu memanfaatkan permainan *Truth or Dare* dalam pembelajaran berbicara BIPA sebagai salah satu strategi dalam merangsang pemelajar untuk berbicara bahasa Indonesia.

Riset terkait pembelajaran berbicara untuk pemelajar BIPA antara lain penerapan teknik *drill* berbantuan media video *Skype* (Jocelyna, 2019); merancang model perangkat pembelajaran berbicara dengan pendekatan kontekstual (Jazeri, 2016); penerapan teknik bercerita berpasangan untuk pembelajaran berbicara (Rizkita, 2018); pemanfaatan media monopoli dalam pembelajaran berbicara BIPA tingkat mahir (Dhieni, 2014); menggunakan media wayang untuk keterampilan berbicara (Widianto, 2017); menggunakan kartu kosakata untuk pembelajaran berbicara BIPA awal (Faizin & Isnaini, 2018); dan penggunaan teknik *interactive-communicative games* untuk keterampilan berbicara BIPA kelas pemula (Rosita, 2019). Berdasarkan hasil riset-riset tersebut, pembeda utama dengan riset yang dilakukan yaitu variabel yang diteliti. Riset-riset terdahulu banyak menggunakan teknik *drill*, *bercerita berpasangan*, dan *sebagainya*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belum ada riset yang menggunakan permainan *Truth and Dare* dalam konteks pembelajaran BIPA sehingga periset menyakini bahwa ide dan gagasan yang dituangkan di dalam riset ini bersifat orisinal dan dapat dipertanggungjawabkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam riset ini adalah metode kualitatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan riset yaitu ingin menjabarkan strategi pembelajaran berbicara untuk pemelajar BIPA menggunakan permainan *Truth or Dare* berbantuan aplikasi *Spin the Wheel*. Penggunaan metode ini sejalan dengan pernyataan Sugiyono (2011) bahwa sebuah metode ini dipilih berdasarkan tujuan dan kegunaannya dalam memecahkan sebuah masalah. Creswell (1998) juga menyatakan hal yang sama bahwa metode kualitatif merupakan salah satu cara untuk memahami fenomena sosial dan masalah-masalah manusia. Sederhananya, riset ini tidak menggunakan teknik analisis statistika karena hanya ingin menjabarkan bagaimana aktivitas pembelajaran menggunakan permainan *Truth or Dare* pada pembelajaran berbicara.

Partisipan di dalam riset ini adalah mahasiswa *Global Young Business Manager*, Korea Selatan, yang menjadi pemelajar BIPA. Partisipan di dalam riset berjumlah dua orang. Partisipan di dalam riset ini berada di jenjang menengah, artinya mereka sudah bisa berbahasa Indonesia tetapi masih terbata-bata karena keterbatasan kosakata. Dengan demikian, pemelajar perlu untuk dilatih dan diberi wadah agar aktif berbicara bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan pengamatan, dokumentasi, dan wawancara. Pengamatan digunakan sebagai teknik utama karena melalui pengamatan ini periset dalam

menggambarkan masalah yang diteliti. Melalui pengamatan, periset dapat merincikan setiap alur kegiatan pembelajaran berbicara menggunakan permainan Truth and Dare agar masalah dalam riset ini dapat terungkap dengan baik. Dokumentasi digunakan untuk menyimpan semua dokumen terkait kegiatan pembelajaran berbicara yang dilaksanakan. Adapun wawancara digunakan sebagai salah satu teknik untuk menguatkan penelitian ini. Hasil wawancara digunakan untuk memberi penegasan terhadap kegiatan yang dilakukan berdasarkan sudut pandang partisipan sehingga hasil riset ini tidak bersifat subjektif. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan mereduksi data, mengolah data, dan menyimpulkan data.

PEMBAHASAN Konsep Permainan Truth or Dare dan Aplikasi Spin the Wheel

Permainan Truth or Dare adalah permainan yang sangat menantang. Hal ini dapat dilihat pada kata truth yang berarti kebenaran dan dare yang berarti tantangan. Permainan ini harus dimainkan setidaknya dua orang pemain. Pada permainan ini, terdapat seorang pemantik yang bertugas sebagai orang yang menjalankan permainan. Pemain yang namanya masuk ke dalam daftar tersangka akan diberi pilihan untuk memilih dua pilihan yaitu jujur atau tantangan. Pemain yang memilih jujur maka pemain lain akan menanya soal yang dibuat secara spontan. Pemain harus menjawab jujur semua pertanyaan yang diajukan kepadanya. Permainan ini bergilir terus-menerus sampai batas waktu yang sudah ditentukan.

Alat bantu dalam permainan Truth or Dare adalah aplikasi Spin the Wheel. Aplikasi ini dapat diunduh di Google Playstore dengan kata kunci Spin. Aplikasi ini sudah diunduh sebanyak 5 juta kali. Aplikasi ini bermanfaat bagi permainan yang harus menentukan pemain secara otomatis dan adil. Aplikasi ini adalah aplikasi undian nama-nama pemain secara cepat dan efektif sehingga pemantik tidak harus membuat alat lain yang bersifat konvensional. Cara-cara menggunakan aplikasi ini dimulai dari mengunduh aplikasi, mengisi persyaratan penggunaan, memilih model undian, mengisi nama pemain, dan menggunakannya.

Analisis Kebutuhan Pemelajar

Sebelum dilaksanakan pembelajaran, periset melakukan analisis kebutuhan pemelajar BIPA. Pemelajar BIPA yang menjadi partisipan di dalam riset ini adalah pemelajar BIPA di tingkat menengah yaitu di antara BIPA 4 dan BIPA 5. Adapun standar kurikulum yang periset dijadikan acuan adalah Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Permendikbud ini mengatur materi yang harus dikuasai oleh pemelajar BIPA dari tingkat dasar sampai tingkat mahir.

Pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kebutuhan pemelajar. Periset melakukan observasi dan wawancara berdasarkan terkait kemampuan siswa dalam berbicara. Hal ini penting untuk dilakukan agar periset bisa menggunakan strategi yang tepat sasaran. Adapun kebutuhan pemelajar BIPA dalam riset ini adalah agar terbiasa menggunakan bahasa Indonesia secara spontan dengan konteks yang lebih santai. Artinya,

misalnya topik-topik yang sangat dekat dengan keseharian pemelajar. Misalnya, aktivitas liburan, hobi, dan sebagainya. Adapun pengembangan unit kompetensi seperti berikut.

Tabel 1. Unit Kompetensi

Unit Kompetensi	Elemen Kompetensi	Indikator Lulusan
Berbicara	Menyampaikan deskripsi yang jelas dan terperinci mengenai berbagai macam topik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemelajar mampu mengajukan pertanyaan atau permintaan terkait hal-hal yang dilakukan sehari-hari, misalnya tema liburan, hobi, dll. 2. Pemelajar mampu menjawab pertanyaan atau permintaan sesuai topik yang ditanyakan secara spontan dengan memberi alasan yang logis.

Unit kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajar adalah unit kompetensi BIPA 4 dalam keterampilan berbicara. Unit kompetensi ini diadaptasi dari Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. Adapun elemen kompetensi yang diharapkan pada pembelajaran ini adalah pemelajar mampu mendeskripsikan mengenai berbagai topik yang berhubungan dengan sehari-hari. Pada indikator lulusan, pemelajar diharapkan mampu mengajukan pertanyaan atau permintaan sesuai topik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pemelajar harus menjawab pertanyaan atau tantangan secara spontan dan jelas menggunakan alasan yang logis.

Aktivitas Pembelajaran Berbicara

Pembelajaran berbicara menggunakan permainan Truth or Dare berbantuan aplikasi Spin the Wheel terdiri dari beberapa tahapan. Adapun tahapan pembelajaran dalam riset ini dirincikan seperti berikut.

1) Persiapan

Pada tahap ini, periset melakukan persiapan seperti menyediakan ZOOM sebagai media pembelajaran. Persiapan lain yang periset lakukan antara lain mengujicobakan aplikasi *Spin the Wheel* agar mengurangi kesalahan ketika digunakan saat pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan aplikasi *Spin the Wheel*, periset sudah mendaftarkan nama partisipan ke dalam bagian undian. Selain itu, periset juga mengundang pemelajar masuk ke ZOOM agar waktu lebih efektif.

2) Pembukaan

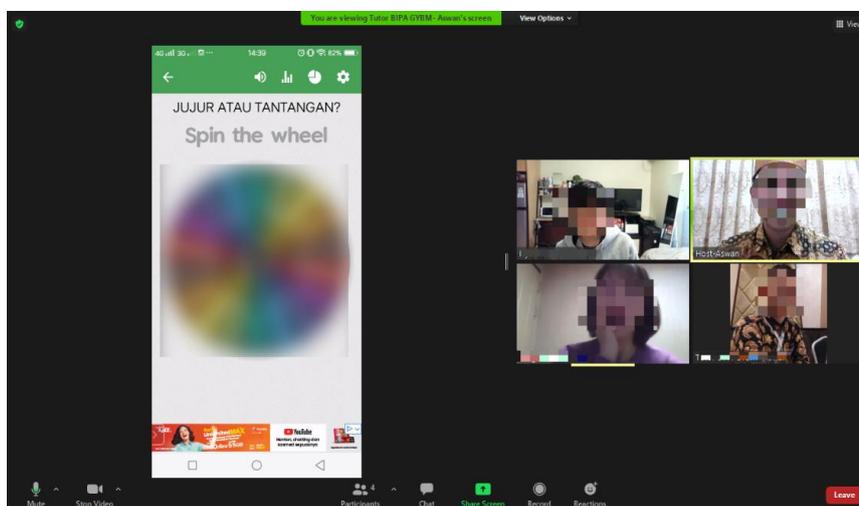
Pada tahap ini, periset membuka pembelajaran dengan menyapa pemelajar. Pertanyaan-pertanyaan dasar seperti apa yang mereka lakukan dalam waktu sepekan. Hal-hal yang bersifat umum. Hal ini diharapkan dapat mencairkan suasana kelas cenderung pasif karena dilakukan secara daring. Oleh sebab itu, periset melakukan umpan pada pemelajar agar terbiasa menjawab spontan.

3) Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, periset selaku pengajar dan pemantik permainan *Truth or Dare* menjelaskan tujuan pembelajaran. Periset menjelaskan tujuan pembelajaran beserta aturan main *Truth or Dare*. Setelah aturan main dijelaskan, periset melakukan simulasi singkat agar tidak terjadi kesalahpahaman informasi ketika kegiatan inti dilaksanakan. Apabila simulasi dianggap sesuai dengan yang diharapkan periset, maka pembelajaran sudah dapat dilaksanakan.

4) Inti Pembelajaran

Pada tahap ini, kegiatan utama di dalam pembelajaran berbicara dilaksanakan. Periset membagikan layar (*share screen*) agar pemelajar dapat melihat nama siapa yang mendapatkan giliran utama untuk ditanya *apakah memilih jujur atau tantangan*. Setelah layar terlihat jelas oleh pemelajar, permainan pun dimulai dengan menekan tombol mulai pada aplikasi *Spin the Wheel*. Saat periset menekan tombol mulai pada aplikasi tersebut, pemelajar tampak sangat antusias. Adapun ilustrasi pada kondisi pembelajaran tersebut seperti berikut.



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran

Tampak pada gambar 1 di atas bahwa aplikasi *Spin the Wheel* sangat membantu periset untuk menentukan pemelajar yang menjadi objek yang mendapatkan dua pilihan yaitu jujur atau tantangan. Berdasarkan 10 kali undi, pemelajar inisial HS mendapat undi sebanyak 6 kali dan pemelajar yang berinisial JL mendapat undi sebanyak 4 kali. Pemelajar mendapat peluang dalam memilih sesuai dengan jumlah undi mereka.

Dari 10 ronde yang dilakukan, kedua pemelajar memilih jujur dari kedua pilihan yang diberikan. Hal ini unik untuk diungkapkan sebab ada fakta yang periset temukan dalam penelitian ini. Pemelajar tidak mau menerima tantangan karena dianggap kurang menantang jika dilakukan ketika pembelajaran daring. Tantangan mungkin akan dipilih ketika pembelajaran luring. Namun, manfaat lain dari pilihan *jujur* adalah pemelajar dapat melakukan tanya jawab dalam konteks sehari-hari. Melalui pilihan *jujur* tersebut, pemelajar dapat melakukan tanya jawab dari sehingga pemelajar benar-benar paham dengan jawaban yang mendapat undian memilih.

Pada opsi jujur tersebut, pertanyaan yang diajukan antara lain *apa makanan favoritmu, apa yang Anda lakukan ketika memiliki waktu senggang, bagaimana tanggapan Anda terhadap tempat yang pernah dikunjungi sewaktu di Indonesia, mengapa Anda belajar bahasa Indonesia, apakah menurut Anda bahasa Indonesia mudah?* Pertanyaan-pertanyaan ini harus dijawab secara jujur dan jelas oleh pemelajar yang mendapatkan undian. Jika saat pembelajaran ada kesalahan pelafalan oleh pemelajar BIPA, periset langsung memperbaiki agar pemelajar tidak mengulanginya. Misalnya, kesalahan pelafalan kata *berkunjung* yang diucapkan jadi *berkujung*. Kesalahan-kesalahan kecil seperti ini langsung diperbaiki agar mereka tidak mengulangi.

5) Menanyakan Respons Pemelajar dan Menutup Pembelajaran

Pada tahap ini, periset memberi umpan kepada pemelajar dengan menanya beberapa pertanyaan terkait pembelajaran menggunakan permainan *Truth or Dare*. Pertanyaan yang diajukan di antaranya *apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?* dan *apa saja yang Anda rasakan ketika menjawab dengan jujur beberapa pertanyaan hari ini?* Berdasarkan kedua pertanyaan tersebut, pemelajar memberi respons yang sangat positif. Pertama, pemelajar sangat senang dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan, Kedua, adanya pembelajaran menggunakan permainan *Truth or Dare* ini dapat membuat mereka berani untuk berbicara. Pemelajar berharap adanya pembelajaran berbicara yang menyenangkan di kesempatan lainnya.

Kelebihan dan Kelemahan

Berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran ini. Secara umum, kelebihan pembelajaran berbicara dengan memanfaatkan permainan *Truth or Dare* dapat memantik pemelajar agar berbicara secara spontan. Kelebihan lainnya adalah periset dapat mengoreksi kesalahan pelafalan pemelajar secara langsung. Kelemahan yang dapat diungkapkan pada riset ini adalah keterbatasan ruang dan waktu membuat pemelajar memilih *jujur* daripada tantangan. Hal ini sangat disayangkan karena apabila pemelajar memilih tantangan seperti ini akan ada interaksi lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara menggunakan permainan *Truth or Dare* berbantuan *Spin the Wheel* dapat menjadi salah satu strategi dalam pembelajaran BIPA, khususnya untuk pemelajar BIPA Korea Selatan. Strategi ini relevan dengan situasi perkembangan zaman bahwa pengajar sudah seharusnya memanfaatkan teknologi dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini dapat digunakan pengajar BIPA dalam kegiatan pembelajaran berbicara untuk jarak jauh. Riset ini masih terbatas dari segi mengukur kemampuan pemelajar sehingga diperlukan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R. & Irawan, E. (2020). The effectiveness of discovery learning with truth or dare technique in improving students'logical thinking ability. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(2), 121—129.
- Attaqiana, M.R., Saptorini, S. & Binadja, A. (2016). Pengembangan media permainan truth and dare bervisi sets guna memotivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798—1806.
- Budiyono, S. (2020). Pengajaran Bahasa dan Sastra di Era Digital (Era Digital, Era Masyarakat Global). *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 54—61.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitatif inquiry and research design*. Sage Publications, Inc: California.
- Darihastining, dkk. 2022. “Developing E-Pub for Improving the Competence of BIPA (Indonesian Language for Foreign Speakers) Instructor in The Digital Era”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan Vol 7 No. 9 (351-356)*
- Faizin, F. & Isnaini, M. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar dengan menggunakan kartu kosa kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 42—47.
- Hibra, B.A. & Soejoto, A. (2016). Analisis pengembangan media permainan truth and dare untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(3), 1—5.
- Jazeri, M. (2016). Model perangkat pembelajaran keterampilan berbicara dengan pendekatan komunikatif kontekstual bagi mahasiswa asing. *LITERA*, 15(2), 217—226.
- Jocelyna, R. R. A. (2019). Penerapan teknik drill berbantuan media video skype dalam pembelajaran berbicara BIPA 1. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Junpaitoon, P. (2017). Enrichment of vocabulary in BIPA learning for beginner Thai

- students. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 1(1), 88—103.
- Kusmiatun, A., Suyitno, I., HS, W., & Basuki, I. H. (2017). Identifying features of Indonesian for speakers of other languages (BIPA) learning for academic purposes. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 3(4), 197—207.
- Maharani, T. & Astuti, E.S. (2018). Pemerolehan bahasa kedua dan pengajaran bahasa dalam pembelajaran BIPA. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 10(1), 121—142.
- Nasrudin, N., Kartini, K. & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran permainan truth and dare kelas V SDS Muhammadiyah 3 AL-HILAL TARAKAN. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 2(1), 47—56.
- Nurfitriani, D. (2014). Pemanfaatan media monopoli modifikasi dengan metode simulasi dalam pembelajaran berbicara BIPA tingkat mahir. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Permana, A., & Rochmawati. (2020). Pengembangan media pembelajaran permainan truth and dare pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X akuntansi di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 4(2), 162—167.
- Rahayu, W. & Martini. (2019). Penggunaan media *truth or dare* pada materi sistem ekskresi manusia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 7(2), 279—283.
- Ramadhani, R.P., Hs, W. & Harsiati, T. (2016). Pengembangan bahan ajar keterampilan berbicara bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat pemula. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 326—337.
- Restian, A., Muzakki, A. & Purnamasari, W.I. (2020). Model pembelajaran talking stick melalui permainan truth or dare pada tari bungong jeumpa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Satwika*, 4(1), 1—9.
- Richards, Jack C., Platt, J. & Platt, H. (1993). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics*. London: Longman.
- Rizkita, P.D. (2018). Penerapan teknik bercerita berpasangan melalui cerita rakyat lintas budaya pada pembelajaran berbicara BIPA tingkat menengah. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rizqiyah, N.A. (2018). Pengembangan media pembelajaran permainan *truth and dare* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 277—281.
- Rosita, F.Y. (2019). Pengembangan teknik interactive-communicative games untuk keterampilan berbicara BIPA kelas pemula. *Jurnal*

Pendidikan Bahasa dan Sastra, 19(1), 51—60.

Stern, H. H. (1992). *Issues & options in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Rineka Cipta.

Sujinah, S., Setyorini, D., Yuniarti, S. & Isnah, E.S. (2019). Developing reading comprehension assessment based adobe flash Cc2015 for BIPA intermediate level. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 460—466.

Suyitno, I. (2017). *Deskripsi empiris dan model perangkat pembelajaran BIPA*. Bandung: PT Refika Aditama.

Wahyono, T. & Farahsani, Y. (2017). Penerapan pendekatan proses untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa indonesia bagi penutur asing. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 204—220.

Wenden, A. L. & Rubin, J. (1987). *Learner strategies in language learning*. New Jersey: Prentice Hall.

Widianto, E., (2017). Media wayang mini dalam pembelajaran keterampilan berbicara bagi pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(1), 120—143.

Zulfa, P.F. & Triyono, S., (2018). “Visit My Stall”, A game for learning indonesian as a foreign language (BIPA). *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, 8(1), 1—11.