

202210080311011

Eka Putri Saskiatun Nabillah

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN APLIKASI *CHARADES* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA DAN STRUKTUR KALIMAT
SEDERHANA MAHASISWA BIPA UMM TINGKAT A1**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

202210080311011

Eka Putri Saskiatun Nabillah

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN APLIKASI *CHARADES* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA DAN STRUKTUR KALIMAT
SEDERHANA MAHASISWA BIPA UMM TINGKAT A1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

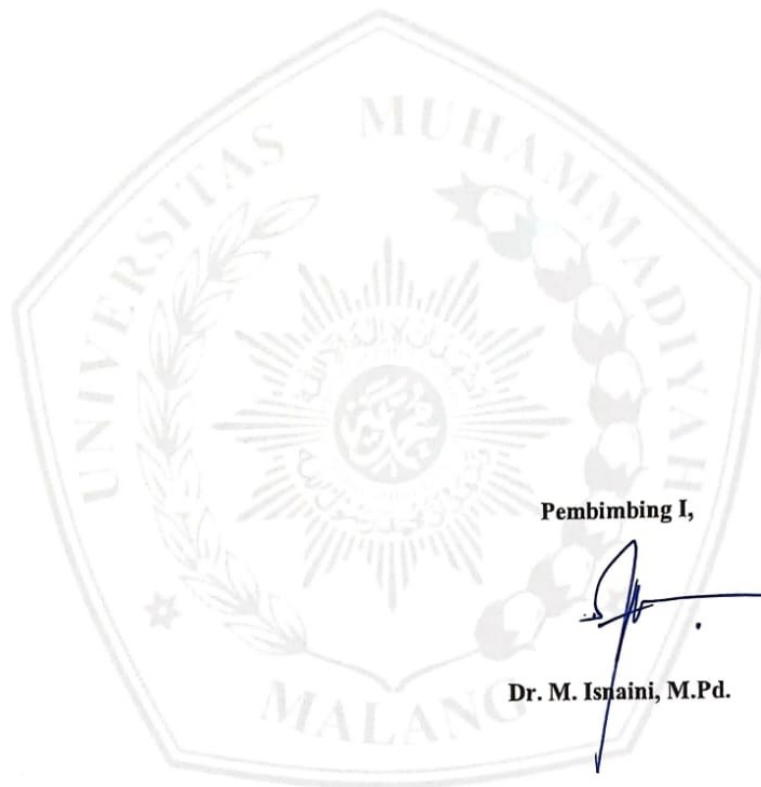
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi *Charades* Dalam Pembelajaran Kosakata Dan Struktur Kalimat Sederhana Mahasiswa BIPA UMM Tingkat A1” ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada tanggal

13 Maret 2026



LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di Dewan Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia

Tanggal 6 April 2026

Mengesahkan,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang

Dekan,



Dr. Moch. Mahfud Effendy, M.M.

Dewan Penguji

- 1) Dr. Ekarini Saraswati, M.Pd.
- 2) Candra Rahma Wijaya Putra, S.S., S.Pd., M.A
- 3) Dr. M. Isnaini, M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : EKA PUTRI SASKIATUN NABILLAH

Nim : 202210080311011

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Tugas akhir dengan judul:

Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi *Charades* dalam Pembelajaran Kosakata dan Struktur Kalimat Sederhana Mahasiswa BIPA UMM Tingkat A1 adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIAT, saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTI NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 Maret 2026

Yang menyatakan,



Eka Putri Saskiatun Nabillah

ABSTRAK

Eka Putri Saskiatun Nabillah. 2026. Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi *Charades* dalam Pembelajaran Kosakata dan Struktur Kalimat Sederhana Mahasiswa BIPA UMM Tingkat A1. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang Pembimbing: (1) Dr. M. Isnaini, M.Pd.

Kata kunci: pembelajaran berbasis permainan digital, kosakata, struktur kalimat sederhana.

Meningkatnya peran Bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional melalui program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menuntut hadirnya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar pemula. Pada tingkat A1, pemelajar BIPA kerap mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata dan penyusunan struktur kalimat sederhana karena keterbatasan perbendaharaan kata serta rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas aplikasi *Charades* sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana mahasiswa BIPA tingkat A1 di Universitas Muhammadiyah Malang, sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran dengan desain konvergen paralel. Data kuantitatif diperoleh melalui pre-test dan post-test terhadap sembilan mahasiswa BIPA tingkat A1 yang dipilih secara *purposive sampling*, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara mendalam. Analisis kuantitatif dilakukan menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Charades*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan aplikasi *Charades*, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dan distribusi hasil belajar yang lebih merata. Temuan kualitatif memperlihatkan bahwa mahasiswa merespons positif penggunaan aplikasi ini karena membantu memahami kosakata secara kontekstual, mempermudah penyusunan kalimat sederhana, serta meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Kendala yang muncul terutama berkaitan dengan keterbatasan kosakata awal, bukan pada efektivitas media. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Charades* efektif sebagai media pembelajaran kosakata dan struktur kalimat sederhana bagi mahasiswa BIPA tingkat A1, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan komunikatif.

ABSTRACT

Eka Putri Saskiatun Nabillah. 2026. The Effectiveness of Using the *Charades* Application in Learning Vocabulary and Simple Sentence Structure for A1-Level BIPA Students at UMM. Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang. Supervisor: (1) Dr. M. Isnaini, M.Pd.

Keywords: digital game-based learning, vocabulary, and simple sentence structure.

The increasing role of Indonesian as an international language through the Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) program demands innovative learning media that meet the needs of beginner learners. At the A1 level, BIPA learners often experience difficulties in vocabulary mastery and constructing simple sentence structures due to limited vocabulary and low engagement in conventional learning. This study aims to test the effectiveness of the *Charades* application as a digital game-based learning medium in improving vocabulary mastery and simple sentence structure skills for A1-level BIPA students at the University of Muhammadiyah Malang, while also identifying supporting and inhibiting factors in its implementation.

This study used a mixed-methods approach with a parallel convergent design. Quantitative data were obtained through pre- and post-tests on nine A1-level BIPA students selected using purposive sampling, while qualitative data were collected through in-depth interviews. Quantitative analysis was conducted using paired-sample t-tests to determine differences in learning outcomes before and after using the *Charades* app.

The results showed a significant improvement in learning outcomes after implementing the *Charades* app, as evidenced by an increase in mean scores and a more even distribution of learning outcomes. Qualitative findings indicated that students responded positively to the app because it helped them understand vocabulary contextually, facilitated the construction of simple sentences, and increased motivation, confidence, and engagement in learning. Challenges that emerged were primarily related to limited starting vocabulary, rather than the effectiveness of the tool. Based on these findings, it can be concluded that the *Charades* app is an effective learning tool for vocabulary and simple sentence structure for A1-level BIPA students, while providing an interactive, enjoyable, and communicative learning experience.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program Sarjana 1 Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Malang. Adapun judul skripsi yang penulis angkat dalam penelitian ini adalah "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi *Charades* Dalam Pembelajaran Kosakata Dan Struktur Kalimat Sederhana Mahasiswa BIPA UMM Tingkat A".

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali mengalami kesulitan serta hambatan. Berkat bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Maka dari itu, dengan seluruh kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih yang sebanyak banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si. Selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Prof. Dr. Moh. Mahfud Effendy, M.M. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Bapak Dr. M. Isnaini, M.Pd. Selaku ketua program studi Bahasa dan Sastra Indonesia serta dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, ilmu, kritik, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan.
4. Bapak Adhim dan Ibu Muslihah, selaku kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti dalam setiap langkah perjalanan pendidikan penulis.
5. Eka Putri Saskiatun Nabillah, diri saya sendiri sebagai bentuk penghargaan atas usaha, kesabaran, dan ketekunan dalam melewati berbagai proses serta tantangan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran sangatlah penulis harapkan agar dapat memperbaiki penyusunan skripsi ini secara maksimal. Penulis berharap, semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain dan pembaca Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penulis,
Eka Putri Saskiatun Nabillah

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 13 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 13 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 13 |
| 1.4.1 Manfaat teoritis | 13 |
| 1.4.2 Manfaat praktis | 14 |
| 1.5 Penegasan Istilah | 14 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 16 |
| 2.1 Kajian Teori..... | 16 |
| 2.1.1 Pemerolehan Bahasa Kedua (Second Language Acquisition/SLA) | 16 |
| 2.1.2 Sintaksis | 17 |
| 2.1.3 Pembelajaran Bahasa Berbasis Permainan (Game-Based Language Learning/GBLL) | 18 |
| 2.1.4 Semantik | 19 |
| 2.2 Kerangka Berpikir Peneliti | 21 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 22 |
| 3.1 Pendekatan Penelitian..... | 22 |
| 3.2 Kehadiran Peneliti | 26 |
| 3.3 Lokasi Penelitian | 28 |
| 3.4 Sumber Data dan Data..... | 30 |
| 3.5 Prosedur Pengumpulan Data | 32 |
| 3.6 Teknik Analisis Data | 33 |

| | |
|---|-----------|
| 3.7 Pengecekan Keabsahan Temuan | 35 |
| 3.8 Tahapan Penelitian | 37 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 40 |
| 4.1 Interpretasi Data Kuantitatif Deskriptif..... | 40 |
| 4.2 Interpretasi Data Kualitatif Deskriptif..... | 42 |
| BAB V PENUTUP | 46 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 46 |
| 5.2 Saran | 47 |
| DAFTAR PUSTAKA | 49 |
| LAMPIRAN..... | 55 |



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Uji Deskriptif menggunakan Jamovi 2.6.44.....40



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Dokumen Pre-test | 55 |
| Lampiran 2 Dokumentasi Perlakuan/Pengajaran | 56 |
| Lampiran 3 Dokumen Post Test..... | 57 |
| Lampiran 4 Dokumen Wawancara..... | 59 |
| Lampiran 5 Dokumentasi IC | 60 |
| Lampiran 6 Instrumen penelitian | 71 |
| Lampiran 7 Guide wawancara | 72 |
| Lampiran 8 Dokumentasi cek plagiasi..... | 74 |



DAFTAR PUSTAKA

- AbRAR, A., & Widiati, B. (2024). The use of drilling method in english speaking skills. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(3), 436. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i3.1000
- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 143, 103667. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>
- Agustini, R. T., & Sulistyowati, M. (2021). Dampak kesehatan dan adaptasi lintas budaya akibat gegar budaya pada mahasiswa. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Mulawarman (JKMM)*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.30872/jkmm.v3i1.6021>
- Azizah, S. N., Sukmawan, S., & Khasanah, I. (2022). Tradisi sodoran tengger sebagai alat diplomasi budaya indonesia melalui pembelajaran bipa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 619–630. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.441>
- Bohari, B. (2023). Pelatihan secara online tentang scientific skill training (sst) bagi mahasiswa gizi. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 4(1), 38–44. <https://doi.org/10.36590/jagri.v4i1.681>
- Cao, C., Song, H., & Yang, S. (2023a). A review of research on the effect of digital learning on foreign language learning motivation. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 29(1), 176–180. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/29/20231448>
- Cao, C., Song, H., & Yang, S. (2023b). A review of research on the effect of digital learning on foreign language learning motivation. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 29(1), 176–180. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/29/20231448>
- Esteban, A. J. (2024). Theories, principles, and game elements that support digital game-based language learning (DGBLL): A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(3), 1–22. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.3.1>
- Gatrell, D. (2025). Digital game-based language learning in the young L2 learner classroom. *Elt Journal*. <https://doi.org/10.1093/elt/ccaf038>
- Gokturk Saglam, A. L., & Tsagari, D. (2022). Evaluating perceptions towards the consequential validity of integrated language proficiency assessment. *Languages*, 7(1), 65. <https://doi.org/10.3390/languages7010065>
- Gustiana, F., Roza, V., & Dewi, M. P. (2020). The implementation of tblt procedure at the first grade of tourism department. *ANGLO-SAXON: Jurnal Ilmiah*

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, 11(2), 250–265.
<https://doi.org/10.33373/as.v11i2.2782>

Habeb Al-Obaydi, L., Pikhart, M., & Klimova, B. (2023). Verifying efl autonomous learning by digital gaming: definitions and concepts. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(05), 253–260.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v18i05.36617>

Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>

Han, F., & Wang, Z. (2024). The effect of digital game-based language learning mobile application on the development of complexity, accuracy, and fluency in foreign language monologic oral production among Chinese learners of English as a foreign language. *ASCILITE Publications*, 95–99.
<https://doi.org/10.14742/apubs.2017.749>

Hasanah, R., Eviyuliwati, I., & Deviyanti, M. (2022). The effect of guessing game on students' vocabulary knowledge. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(2), 51–60.
<https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i2.12>

Hatmanto, E. D., & Sari, M. I. (2023). Aligning theory and practice: leveraging chat gpt for effective english language teaching and learning. *E3S Web of Conferences*, 440, 05001. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202344005001>

Herawati, H., Hikmat, A., & Mulyono, H. (2025). Development of transcultural multimedia teaching materials for bipa learners based on interpretative, interpersonal, and presentational communication models. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 681–692.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i2.1441>

Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah, H. (2023). The implementation of wordwall games in vocabulary learning. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 10(1), 144–159. <https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905>

Ingham, D., Terry, S. J., & Khader, L. A. (2025). The motivational impact of gamification at a university in oman. *International Journal of Game-Based Learning*, 15(1), 1–73. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.377612>

Isnaini, M. (2016). Pengajaran bipa dengan media gambar-tulis narasi. In *Seminar Kepakaran BIPA* (Vol. 1, p. 223236).

Karina, S., Wurianto, A. B., & Prihatini, A. (2023). Penerapan media gambar kartun pada pembelajaran keterampilan berbicara BIPA tingkat A1. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 75-88.


- Liu, N., & Li, F. T. (2024). Event integration as a driving force of language change: evidence from Chinese 使-shǐ- make. *Language and Cognition*, 16(2), 307–328. <https://doi.org/10.1017/langcog.2023.36>
- Lumbantoruan, S. Br., Lahagu, H., Pasaribu, N., Manalu, S., Sipayung, D. E., & Sihombing, T. F. (2025). Analisis pemahaman grammatik präteritum dan passiv: cara mudah belajar tata bahasa jerman. *Jurnal Dieksis ID*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.54065/dieksis.5.1.2025.582>
- Lume, L. L., & Hisbullah, Muh. (2022). The effectivvenes of task-based language teaching to teach speaking skills. *Journal of Languages and Language Teaching*, 10(1), 85. <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i1.4399>
- Maaruf, S. Z., Ahamed Kamal, A., Rahmat, M. K., Majid, S. M., & Swaramarinda, D. R. S. (2024). Mc-TCIM: the integration of Aboriginal and Borneo traditional crafts in visual arts education. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 9(27), 97–103. <https://doi.org/10.21834/e-bpj.v9i27.5636>
- Majdi, M., & Faizatina, N. (2025). Development of ict (information and communication technology) media of the bamboozle type using the discovery learning model in indonesian language learning at madrasah ibtidaiyah. *The International Journal of Education Management and Sociology*, 4(2), 102–108. <https://doi.org/10.58818/ijems.v4i2.200>
- Makhmudova, D. (2025). Acting it out: the power of implementing drama and role-playing activities in language teaching. *Инновации в Современной Лингвистике и Преподавании Языков*, (1), 74–78. <https://doi.org/10.47689/ZTTCTOI-vol1-iss1-pp74-78>
- Mohamed Akram, F., & Saadat, U. (2024). Obstacles faced by omani grade twelve esllerners in english speaking skills. *International Journal of Emerging Issues in Social Science, Arts, and Humanities*, 02(02), 69–78. <https://doi.org/10.60072/ijeissah.2024.v2i02.007>
- Mulaudzi, M. A., Du Toit, A., & Golightly, A. (2023). Hybrid problem-based learning in technology teacher preparation: giving students a voice in their learning process. *Journal of Education*, (90), 128–148. <https://doi.org/10.17159/2520-9868/i90a07>
- Mulyaningtyas, R., Karrina, N. H., & Aminah, N. (2024, May). Pemanfaatan media raja kelana dalam pembelajaran bipa. In prosiding sandibasa seminar nasional pendidikan bahasa dan sastra indonesia (Vol. 2, No. 1, pp. 242-252). <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/3723>
- Nafiatul khoir, & Dya Qurotul A'yun. (2024). Penerapan filsafat pendidikan pragmatisme dalam membentuk karakter demokrasi siswa. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 2(2), 38–43. <https://doi.org/10.61116/jkip.v2i2.325>

- Nakaziba, S., & Ngulube, P. (2024). Harnessing digital power for relevance: status of digital transformation in selected university libraries in Uganda. *Collection and Curation*, 43(2), 33–44. <https://doi.org/10.1108/CC-11-2023-0034>
- Nur, C., Azis, S. A., & Sulfasyah, S. (2023a). Analisis pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman pada wacana naratif dan prosedural siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1911–1923. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.4384>
- Nur, C., Azis, S. A., & Sulfasyah, S. (2023b). Analisis pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman pada wacana naratif dan prosedural siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1911–1923. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.4384>
- Nurisani, R., Wulandari, E. R., & Sundari, Y. (2019). Perilaku penggunaan aplikasi sitasi mahasiswa (studi kasus di program studi pascasarjana fikom unpad 2018). *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(1), 74. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i1.74-88>
- Pantong, U., Trapero, I., & Jareaprapal, U. (2024). Analysis and prevention of falls among community-dwelling older adults in southern Thailand. *Journal of Advanced Nursing*, 80(5), 2121–2136. <https://doi.org/10.1111/jan.15945>
- Pasaribu, C., Nurmaliza, M. R., Azizah, N. N., Panggayuh, P. H., Fitrianto, R., & Wasir, R. (2024). Menghadapi plagiarisme: menjaga kejujuran akademik dalam penelitian kesehatan di era digital. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(4), 13079–13087. <https://doi.org/10.31004/jkt.v5i4.37829>
- Perdana, R. P. (2024). Penggunaan parafrase dalam penyusunan penulisan karya ilmiah standar publikasi bagi guru guru pjok. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 220–231. <https://doi.org/10.55081/jbpbkm.v4i2.1995>
- Pinto-Llorente, A. M., & Izquierdo-Álvarez, V. (2024). Digital learning ecosystem to enhance formative assessment in second language acquisition in higher education. *Sustainability*, 16(11), 4687. <https://doi.org/10.3390/su16114687>
- Rahini, N. T., Sudirman, I. N., & Numertayasa, I. W. (2024). Application of game based learning using crossword media in improving english vocabulary. *Aktual: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8–15. <https://doi.org/10.58723/aktual.v2i1.117>
- Rahma, S. S., & Suwandi, S. (2021). Analisis kelayakan isi dan muatan budaya dalam buku ajar bipa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1), 13–24. https://doi.org/10.17509/bs_jbpsp.v21i1.36654
- Rahmawati, I. Y., Asiyah, S., & Mustikasari, D. (2020). AplikasiI klonosewandono sebagai bahan ajar BIPA pada ketrampilan membaca tingkat dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 118-124.

- Ridho, Muh. N., Azzahra, F., Fadollah, I., & Srilestari, S. (2025). Filsafat pragmatisme dalam pendidikan: analisis konseptual dan implementasi dalam praktik pembelajaran modern. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 933–941. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3094>
- Rosero Rosero, V. P., Zumba Novay, E. G., Ibarra Villacrés, R. C., & Yumi Chiluiza, B. E. (2024). Interactive games for meaningful learning in the area of language and literature. *Revista Iberoamericana de La Educación*, 8(2). <https://doi.org/10.31876/ie.v8i2.268>
- Rr. Isyamirahim, Yanti Rusmiati, & Ika Chairiyani. (2024). Improving students vocabulary mastery through english fun learning with blooket games at smp santo antonius, jakarta timur. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 2(2), 226–236. <https://doi.org/10.61787/6ppg4y91>
- Salsabila, T., Nafilah, N., Patangga, F., Zulfa, S., & Listyaningsih, N. (2025). Literature review: efektivitas penggunaan aplikasi duolingo terhadap motivasi belajar bahasa inggris. *Jurnal Empati*, 13(4), 302-312. <https://doi.org/10.14710/empati.2024.46691>
- Saidi, B. A. (2024). Empowering omani employees: transforming communication skills through targeted english speaking courses. *International journal of social science and education research studies*, 04(07). <https://doi.org/10.55677/ijssers/V04I7Y2024-06>
- Samho, B., & Princessa, M. (2025). Relevansi filsafat pendidikan pragmatisme dalam kurikulum merdeka bagi pengembangan karakter peserta didik. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 350–367. <https://doi.org/10.21067/jmk.v10i1.11835>
- Santoso, R. D. A., Imannisa, C., Athoullloh, F. H., Rahmadhani, D., & Hentasmaka, D. (2024). Persepsi siswa dalam penggunaan booklet ArfhA Augmented Reality sebagai media peningkatan vocabulary Bahasa Inggris. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 3(3). <https://doi.org/10.55904/nautical.v3i3.1308>
- Sandy, T. A. (2024). BIPAJAR: Aplikasi mobile untuk melatih pelafalan mahasiswa program bipa. *Wacana: majalah ilmiah tentang bahasa, sastra dan pembelajarannya*, 24(1), 16-26. <https://doi.org/10.17509/wacana.v24i1>
- Sanusi, A., & Sumaryoto, S. (2020). Pengaruh lingkungan keluarga dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar bahasa indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(01), 18. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i01.6680>
- Sarafoglou, A., Giacobello, A., Godmann, H., Johnson, T., Visser, I., Haaf, J. M., & Szymanik, J. (2024). *A Bayesian Framework To Study Individual Differences In Semantic Representations*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/hvgb7>

- Setiawan, M. A., Eriyanti, R. W., Huda, A. M., & Rofieq, A. (2024). Problematika tuntutan eksternal bagi kesejahteraan psikologis peserta didik: literature review. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING AR-RAHMAN*, 10(1), 144. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.13719>
- Setyaningsih, R. (2023). Peran permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299–7307. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773>
- Sukarismanti, S., Subyantoro, S., Pristiwati, R., & Samsudin, S. (2024). Tren dan dampak penggunaan kahoot!! dalam pembelajaran bahasa indonesia: a systematic literature review. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(1), 208–220. <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9281>
- Wöhner, S., Mädebach, A., Schriefers, H., & Jescheniak, J. D. (2025). Adaptive lexical processing of semantic competitors extends to alternative names: Evidence from blocked-cyclic picture naming. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 78(4), 672–684. <https://doi.org/10.1177/17470218241245107>
- Wolodkin, A., Weiland, C., & Grieb, J. (2023). Mapping.bio: Piloting FAIR semantic mappings for biodiversity digital twins. *Biodiversity Information Science and Standards*, 7. <https://doi.org/10.3897/biss.7.111979>
- Wunarlan, I. (2025). Pelatihan mendeley sebagai manajemen sitasi dan referensi sebagai upaya optimalisasi karya tulis ilmiah mahasiswa jurusan akuntansi Universitas Negeri Gorontalo. *Mopolayio : Jurnal Pengabdian Ekonomi*, 4(2), 102–109. <https://doi.org/10.37479/mopolayio.v4i2.108>
- Zhang, H., Chen, M., & Li, X. (2021). Developmental features of lexical richness in english writings by chinese beginner learners. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.665988>
- Zuchdi, D., & Nurhadi, N. (2019). Culture based teaching and learning for indonesian as a foreign language in yogyakarta. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 465–476. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.26297>

Lampiran 8 Dokumentasi cek plagiasi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

bind.umm.ac.id | bahasasastra@umm.ac.id | @bahasaindonesiaumm | BAHASASASTRAUMM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR HASIL CEK PLAGIASI

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMM Menyatakan bahwa:

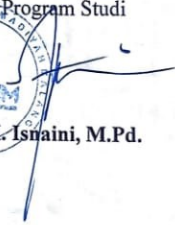
Nama : Eka Putri Saskiatun Nabillah
NIM : 202210080311011

Telah melakukan uji kesamaan Karya Ilmiah dalam bentuk Tugas Akhir (Skripsi) dengan hasil sebagai berikut:


| Bagian Skripsi (BAB) | Presentase Hasil Kesamaan |
|-----------------------------|---------------------------|
| BAB I Pendahuluan | 5% |
| BAB II Kajian Pustaka | 7% |
| BAB III Metode Penelitian | 5% |
| BAB IV Hasil dan Pembahasan | 4% |
| BAB V Kesimpulan dan Saran | 0% |

Berdasarkan presentase hasil uji kesamaan, dapat disimpulkan bahwa hasil deteksi plagiasi telah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah diatur pada Peraturan Rektor No. 2 Tahun 2017.

Malang, 6 Mei 2026
Ketua Program Studi



Dr. M. Isnaini, M.Pd.



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 166 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id