

## **KEEFEKTIFAN APLIKASI “UNDERCOVER” DALAM MENINGKATKAN PENAMBAHAN KOSAKATA KETERAMPILAN BERBICARA PADA MAHASISWA BIPA UNIVERSITAS WALAILAK**

**Mitha Aryaninda Vardana**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
mitha.19132@mhs.unesa.ac.id

**Suhartono**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
suhartono@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Bahasa dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Komunikasi yang dilakukan melibatkan bahasa sebagai perantara untuk berkomunikasi. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak kepulauan dan keberagaman bahasa, sehingga dibutuhkan bahasa persatuan untuk bekal komunikasi masyarakatnya. Keindahan alam dan keberagaman budaya Indonesia mengantarkan Indonesia menarik di mata masyarakat. Ketertarikan masyarakat asing terhadap Indonesia membawa mereka tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia. Negara Thailand merupakan salah satu negara yang menyediakan mata kuliah bahasa Indonesia bagi mahasiswa. Salah satu universitas di Thailand yang menyediakan mata kuliah bahasa Indonesia adalah Universitas Walailak. Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan penambahan kosakata, strategi penambahan kosakata pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak pada penerapan aplikasi *undercover*, dan respons mahasiswa BIPA Universitas Walailak terhadap keberadaan aplikasi *undercover*. Penelitian ini berpendekatan kuantitatif yang berjenis eksperimental dan berdesain *true experimental* yang berbentuk *pre-test* dan *post-test control group*. Dari pengujian tersebut disimpulkan bahwa selisih rata-rata dari kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian yang efektif dalam penggunaan aplikasi permainan *undercover* sebagai media pembelajaran BIPA. Penelitian ini memberikan hasil kenaikan selisih rata-rata sebesar 13 antara hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil uji T yang signifikan dengan hasil signifikansi sebesar  $0,06 > 0,05$ .

**Kata Kunci:** bahasa, komunikasi, kosakata, berbicara

### **Abstract**

*Language can be used to interact with other people. Communication that is carried out involves language as an intermediary for communication. Indonesia is a country that has many islands and a diversity of languages, so that a unified language is needed for the provision of communication among its people. The natural beauty and cultural diversity of Indonesia make Indonesia attractive to the public. Foreign people's interest in Indonesia makes them interested in learning Indonesian. Thailand is one of the countries that provides Indonesian language courses for students. One of the universities in Thailand that provides Indonesian language courses is Walailak University. This study aims to determine the effectiveness of adding vocabulary, strategies for adding vocabulary to the speaking skills of BIPA Walailak University students in implementing the undercover application, and the response of BIPA Walailak University students to the existence of the undercover application. This research has a quantitative approach with an experimental type and a true experimental design in the form of a pre-test and post-test control group. From this test it was concluded that the average difference of the experimental class was greater than that of the control class, so this research can be said to be effective research in using undercover game applications as BIPA learning media. This study gave the result of increasing the average difference of 13 between the test results of the experimental class and the control class. These results are also supported by the significant results of the T test with a significance result of  $0.06 > 0.05$ .*

**Keywords:** language, communication, vocabulary, speaking

## PENDAHULUAN

Bahasa dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Interaksi yang diikuti dengan percakapan disebut dengan komunikasi. Komunikasi yang dilakukan melibatkan bahasa sebagai perantara untuk berkomunikasi. Bahasa yang beragam dapat menjadi faktor sulitnya berkomunikasi. Salah satu negara yang memiliki beragam bahasa adalah Indonesia (Sudaryati & Suputra, 2018).

Bahasa Indonesia menjadi salah satu bahasa yang menarik perhatian bagi masyarakat asing. Faktor yang menjadi penyebab bahasa Indonesia menarik untuk dipelajari yaitu keindahan alam yang dimiliki oleh Indonesia (Zein, Muktaf, & Zulfiana, 2018). Keinginan masyarakat asing dalam mempelajari bahasa Indonesia tidak hanya muncul ketika sudah pernah pergi ke Indonesia. Keinginan tersebut juga muncul akibat pengaruh dari media sosial yang saat ini sangat mudah dalam menyebarkan sebuah informasi dalam ranah yang cukup luas. Salah satu contoh yang ditemukan pada salah satu acara yang diselenggarakan oleh *Indonesian Youth Foundation 'Singing Contest'* adalah banyaknya masyarakat asing yang tertarik dengan lagu Indonesia karena bahasanya yang mudah dilafalkan pembacaannya (Zamzami & Ahdiat, 2021)

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing memberi fasilitas program di antaranya keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan dasar yang wajib dipelajari bagi masyafakat yang ingin mempelajari bahasa.

Kemajuan teknologi terhadap bidang pendidikan mempengaruhi media yang digunakan sebagai alat untuk proses pembelajaran di Indonesia. Beberapa media elektronik yang digunakan sebagai alat untuk meningkatkan proses pembelajaran sangat beragam. Beberapa di antaranya ada yang menggunakan media yang berbasis pendidikan informal. Aplikasi pendidikan informal ini kebanyakan menggunakan metode kuis di dalamnya.

Aplikasi permainan kata "Undercover" ini menarik untuk digunakan sebagai objek penelitian dalam pengujian keefektifan metode pembelajaran berbasis aplikasi sebagai stimulus mahasiswa dalam berlatih berbicara. Cara kerja permainan ini adalah dengan cara mendeskripsikan kata yang muncul dengan kata sinonim yang dapat mendeskripsikan kata apa yang diinginkan. Permainan ini juga memiliki level dalam cara bermainnya dan dapat dengan mudah untuk mengatur jumlah pemain serta peran yang akan dimainkan. Sehingga permainan ini akan sangat menarik untuk dijadikan sebagai subjek penelitian proses

pembelajaran BIPA pada mahasiswa Universitas Walailak yang sedang mengampu pendidikan di Universitas Negeri Malang.

Program BIPA merupakan program pembelajaran bahasa Indonesia yang subjeknya merupakan pemelajar asing (Ningrum, 2017). Pemelajar asing yang menjalankan program BIPA merupakan orang yang tidak menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama. Pemelajar tersebut biasanya belum mengetahui dasar dan tata bahasa bahasa Indonesia tetapi tertarik untuk mempelajari bahasa tersebut (Ningrum, 2017). Pemelajar BIPA akan menjalankan program BIPA sesuai dengan tingkatan kemampuannya dalam menguasai bahasa Indonesia. Program BIPA menyediakan beberapa tingkatan supaya pemelajar asing dapat belajar bahasa Indonesia dengan efektif dan maksimal. Pemelajar BIPA merupakan pemelajar dari negara asing yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda dengan budaya dan bahasa yang sedang dipelajari (Suyitno, 2005).

Pembelajaran BIPA merupakan sebuah proses pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing yang dilakukan secara terencana dan sistematis (Suyitno, 2005). Seperti halnya proses pembelajaran, dalam pembelajaran BIPA sama seperti proses pembelajaran yang umum yaitu memiliki sistem yang harus dipatuhi dalam proses pelaksanaannya. Sistem tersebut dipilih dari beberapa tingkatan dalam pembelajaran BIPA antara lain BIPA 1 (Pemula), BIPA 2 (Madya) dan BIPA 3 (Mahir). Di dalam tingkatan itu juga terbagi menjadi dua lagi dari tingkatan antara lain A1-A2, B1-B2, dan C1-C2. Pemelajar BIPA akan mengikuti pembelajaran BIPA sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga tidak disarankan untuk mempelajari hal yang belum mencapai kemampuannya.

Thailand merupakan salah satu negara di Asia yang masyarakatnya tidak jarang ditemukan suka berinteraksi dengan masyarakat Indonesia. Dari segi ekonomi juga terlihat bahwa Thailand ini memiliki pengaruh besar dalam perdagangan di Indonesia, sehingga masyarakat Thailand memerlukan interaksi dengan masyarakat Indonesia. Negara ini juga dikenal sebagai negara yang memiliki kecakapan bahasa inggris dengan urutan rendah dari Indonesia. Hal tersebut membuat masyarakatnya kesulitan dalam melakukan interaksi, sehingga BIPA hadir di Thailand dan memberikan pembelajaran bahasa Indonesia pada beberapa masyarakat yang tertarik untuk pergi atau ingin memiliki karir di Indonesia. Salah satu Lembaga BIPA yang saya ketahui yaitu BIPA di Universitas Walailak Thailand. Pada kampus tersebut memiliki mata kuliah bahasa Indonesia yang harus ditempuh mahasiswanya dan salah satu di antaranya adalah mahasiswa fakultas politik dan humaniora.

Kosakata merupakan gabungan dari beberapa kata. Kosakata juga dapat diartikan sebagai dasar yang perlu dikuasai bagi seseorang sebelum melakukan pembelajaran bahasa (Sobrana, 2007). Dalam sebuah pembelajaran bahasa, kosakata dianggap sebagai salah satu landasan yang kuat dalam proses belajar bahasa.

Penguasaan kosakata bahasa Indonesia dapat ditemui pada indikator-indikator terkait. Indikator-indikator tersebut terdiri dari lima unsur antara lain penguasaan makna, afiksasi kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk kata tidak baku (Firman..., 2019). Penambahan kosakata pada mahasiswa BIPA Walailak dapat terjadi apabila dilakukan pemenuhan stimulus terhadap indikator-indikator terkait. Penambahan kosakata juga akan menjadikan mahasiswa mampu mengikuti proses pembelajaran BIPA ke tingkat yang lebih tinggi.

Berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide atau gagasan yang ada di dalam pikirannya (Purnamasari & Samaya Doni, 2021). Keterampilan berbicara Mahasiswa BIPA Universitas Walailak cukup rendah pada saat tingkatan awal. Hal tersebut terjadi karena perbedaan abjad antara bahasa Indonesia dan Bahasa Thailand. Ada beberapa permasalahan dalam pengucapan beberapa huruf karena mereka tidak terbiasa untuk melafalkannya pada bahasa mereka. Contohnya pada huruf 'r' mereka sangat kesulitan dalam pengucapannya tetapi hal tersebut nantinya akan bisa dilatih ketika mereka sudah terbiasa melakukan praktik.

Indikator keberhasilan keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak dapat ditandai dengan seberapa banyak kosakata yang sudah dipahami dan seberapa baik mereka dalam menerapkan pola kalimat saat sedang berbicara. Tidak sedikit dijumpai pada pemelajar BIPA yang sedang mempelajari bahasa bahwa beberapa dari mereka masih sering mengalami kesulitan dalam menerapkan pola kalimat. Bahasa Thailand memiliki pola kalimat yang sedikit mirip dengan bahasa Inggris, maka ketika pemelajar BIPA sedang belajar bahasa Indonesia akan memiliki adaptasi yang cukup lama supaya mereka dapat menerapkan pola kalimat yang benar. Selain itu juga banyaknya kosakata yang memiliki makna lebih dari satu dan penggunaan yang berbeda sering membuat pemelajar BIPA perlu memperbanyak kosakata, sehingga mereka tau pemanfaatan kata tersebut dengan tepat.

Aplikasi *Undercover* merupakan aplikasi permainan yang dapat diunduh di *Appstore* atau *playstore*. Dalam game ini ada tiga karakter antara lain *Civilian*, *Undercover*, dan *Mr. White* (Ekayanti, Farida, & Muchtar, 2021). Karakter *Civilian* (Warga Sipil) memiliki karakter protagonis. Dia akan mendapatkan sebuah kata rahasia. *Undercover* adalah karakter antagonis. Dia juga akan

mendapatkan kata rahasia seperti warga sipil tetapi kata yang didapatkan berbeda dengan kata yang didapatkan oleh warga sipil. *Mr White* adalah satu-satunya karakter yang tidak mendapatkan kata-kata. Permainan ini dapat terdiri dari 10 pemain. Masing-masing pemain akan mendapatkan kata-kata mereka sendiri, tetapi mereka tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Mereka hanya perlu menebak kira-kira siapakah lawan dan teman dalam permainan ini dengan menyimak sinonim atau kata-kata yang mendeskripsikan kata rahasia yang didapat oleh masing-masing pemain.

## METODE

Penelitian ini berpendekatan kuantitatif yang berjenis eksperimental. Penelitian ini berdesain *true experimental* yang berbentuk *pre-test* dan *post-test control group*. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2015). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi *undercover*. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu penambahan kosakata pada keterampilan berbicara pada mahasiswa BIPA Universitas Walailak Thailand. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sepuluh mahasiswa BIPA Universitas Walailak Thailand. Sampel dari penelitian ini yaitu lima sampel yang diambil secara random. Dari sampel tersebut akan diambil sampel secara random dengan *probability sampling* secara sederhana (*simple random sampling*). Berdasarkan populasi dan sampel tersebut akan diperoleh data penelitian untuk mendukung proses penelitian yang akan dilakukan. Data penelitian diperlukan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan rumusan masalah sekaligus mencapai tujuan penelitian. Data yang dibutuhkan peneliti, terdiri atas data *pre-test* dan *post-test* tentang keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak Thailand, data hasil respon peserta didik, data hasil observasi peserta didik dan pendidik dalam penerapan aplikasi *undercover* pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak Thailand

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain berperangkat tes, angket, dan observasi yang menggunakan sistem *rating scale*, sehingga hasil yang akan didapatkan berbentuk nominal. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain teknik tes, teknik observasi, dan teknik angket. Penelitian ini menggunakan tahap teknik tes yang berupa pretes dan postes. Pretes merupakan tes awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan postes merupakan tes akhir yang bertujuan mengetahui kemampuan peserta didik setelah dilakukan perlakuan. Penelitian ini

menggunakan teknik pengumpulan data yang penelitiannya ikut berperan saat pengambilan data di lapangan (*participant observation*). Teknik angket digunakan untuk melihat respon pada peserta didik dan pengajar BIPA terhadap penelitian ini. Hasil angket digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan peserta didik mengenai penerapan aplikasi *undercover* dalam keterampilan berbicara mahasiswa BIPA. Kemudian, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) analisis data pretes dan postes, (2) analisis hasil observasi aktivitas peserta didik, dan (3) analisis hasil angket respon peserta didik. Setelah jumlah kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan, selanjutnya melakukan analisis perbandingan hasil pretes dan postes dari masing-masing kelas. Hasil perbandingan tersebut akan dihitung melalui uji T yang memiliki kriteria  $H_0$  ditolak jika uji T lebih kecil dari 0,05 dan  $H_1$  diterima jika uji T lebih besar dari 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dianalisis keefektifan aplikasi *undercover* dalam meningkatkan penambahan kosakata keterampilan berbicara pada mahasiswa BIPA Universitas Walailak Thailand. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas A sebagai kelas eksperimen dengan penerapan aplikasi *undercover* dan kelas B sebagai kelas kontrol tanpa penerapan aplikasi *undercover*. Melalui penelitian ini diperoleh hasil dan pembahasan sebagai berikut.

### 1) Hasil Penambahan Kosakata Pada Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Universitas Walailak

Berikut ini hasil dari tes penambahan kosakata keterampilan berbicara pada mahasiswa BIPA Universitas Walailak. Hasil dari tes ini sesuai dengan tujuh indikator penilaian dalam proses pemerolehan kosakata bagi mahasiswa pada pretes maupun postes. Indikator penilaian tersebut terdiri atas pemerolehan kata sulit, kata sifat, kata kerja, kata benda, kata preposisi, pemerolehan kosakata pada tes tulis dan pemerolehan kosakata pada tes lisan. Indikator tersebut disertai dengan empat kriteria yang akan disimpulkan menjadi angka yaitu 4-3-2-1 (dengan keterangan 4=sangat baik, 3=baik, 2=cukup, 1=kurang). Hasil nilai dari indikator tersebut dapat diselesaikan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai yang sudah diperoleh oleh mahasiswa akan diberi keterangan lulus atau tidak lulus dengan standar nilai KKM yang sudah ditentukan. Nilai KKM yang ditentukan adalah 70.

### a) Perbandingan nilai pretes dan postes kelas kontrol

Nilai pretes dan nilai postes pada kelas B (kelas kontrol) mengalami penurunan rata-rata kelas sebesar 0,8. Selain itu tingkat kelulusan KKM pada kelas ini hanya diperoleh satu kali oleh satu mahasiswa pada postes, sehingga diperoleh lima orang tidak lulus pada pretes dan empat orang tidak lulus pada postes.

Selisih atau *gainscore* pada kelas ini cenderung tidak memiliki perubahan atau turun. Hanya satu mahasiswa yang berhasil mengalami kenaikan sebesar 3 angka. Mahasiswa yang memperoleh kenaikan tertinggi dipengaruhi oleh faktor kemampuan sosialisasi dengan lingkungan sekitar yang baik dan kemampuan belajar yang cukup baik di antara 4 orang lainnya.

### b) Perbandingan nilai pretes dan postes kelas eksperimen

Nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 65 dan kenaikan rata-rata sebesar 13. Kenaikan nilai pretes dan postes kelas eksperimen berhasil meningkatkan nilai yang diperoleh dua mahasiswa yang tidak lulus pada pretes dan lulus pada postesnya.

### c) Uji T

Hasil uji t diperoleh dengan penggunaan *gainscore* atau selisih dari nilai pretes dan postes masing-masing mahasiswa dari dua kelas, sehingga didapat selisih kelas A dan kelas B yang berjumlah sepuluh dengan masing-masing anggota lima orang. *Gainscore* tersebut diujikan pada aplikasi SPSS yang menunjukkan hasil pemerolehan nilai sig sebesar 0.06. Nilai signifikansi tersebut digunakan untuk pembuktian hipotesis yang telah ditentukan. Hipotesis yang ditentukan sebagai berikut dengan taraf keberhasilan signifikansi sebesar 95%.

Hasil penelitian penambahan kosakata pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak pada penerapan aplikasi *undercover* memiliki selisih yang cukup tinggi terhadap penambahan kosakatanya. Adanya perbandingan selisih tersebut menjadikan penelitian ini tercapai tujuan rumusan yaitu penambahan kosakata pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak secara efektif. Hal tersebut terjadi berkat hasil yang didapat pada pengujian hipotesis T. Dari pengujian tersebut disimpulkan bahwa selisih rata-rata dari kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian yang efektif dalam penggunaan aplikasi permainan *undercover* sebagai media pembelajaran BIPA.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai penelitian tentang penerapan aplikasi permainan dengan peningkatan kosakata dan keterampilan berbicara. Penelitian ini dinyatakan sejalan dan menguatkan bagi penelitian terdahulu karena penelitian ini sudah berhasil dan efektif digunakan pada pembelajaran BIPA. Kedepannya pengajar BIPA dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dari proses pembelajaran BIPA yang baru.

Penelitian ini juga mampu memberikan kontribusi terhadap teori penambahan kosakata dan keterampilan berbicara khususnya pada mahasiswa BIPA. Kontribusi yang diberikan berupa contoh masukan atau referensi bagi para pengajar BIPA dan mampu menjadi contoh referensi pada teori penambahan kosakata dan keterampilan berbicara. Penelitian ini juga mampu memberikan warna baru pada dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran BIPA karena penelitian ini berhasil memaparkan bukti yang signifikan pada penggunaan aplikasi permainan *undercover*.

2) Strategi Penambahan Kosakata pada Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Universitas Walailak

Strategi penambahan kosakata yang dilakukan pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA perlu dilakukan dalam pembelajaran BIPA untuk menstimulus terjadinya penambahan kosakata. Strategi yang diterapkan merupakan strategi yang mendukung proses pengambilan data pada penelitian ini. Strategi yang digunakan pada penambahan kosakata antara lain pemberian tes tulis beserta indikator yang lengkap, pemberian tes lisan beserta indikator yang lengkap, dan berlatih mendeskripsikan kosakata melalui aplikasi *undercover* yang menyenangkan.

Strategi tersebut dapat langsung diperoleh hasilnya dengan menggunakan observasi kepada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil observasi menyatakan kelas eksperimen didapatkan hasil persentase sebesar 92,5% dan kelas kontrol sebesar 65%, sehingga strategi penambahan kosakata pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak berhasil terpenuhi dengan hasil observasi mencapai 92,5% pada kelas eksperimen karena melakukan seluruh strategi yang sudah ditentukan. Strategi ini tidak hanya digunakan sebagai teknik pengambilan data saja melainkan dengan strategi ini didapatkan output yang baik bagi penambahan kosakata mahasiswa BIPA, sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil mencapai tujuannya.

Strategi yang digunakan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang sejenis seperti penelitian

pada penggunaan aplikasi sebagai peningkatan kosakata dan keterampilan berbicara. Strategi pada penelitian ini juga dapat menguatkan penelitian yang memiliki jenis penelitian yang sama dengan penelitian ini. Selain itu strategi penelitian ini dapat berkontribusi pada teori penambahan kosakata sebagai contoh referensi.

3) Hasil Angket Respon Mahasiswa Kelas Eksperimen

Adanya angket bertujuan untuk menjawab rumusan masalah ketiga yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan aplikasi permainan *undercover* pada keterampilan berbicara dan penambahan kosakata mahasiswa BIPA Universitas Walailak. Angket disebarakan pada kelas A sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penerapan aplikasi permainan *undercover* pada keterampilan berbicara dan penambahan kosakata.

**Persentase jawaban “Ya”**

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

**Persentase jawaban “Tidak”**

$$P = \frac{0}{40} \times 100\%$$

$$P = 0\%$$

Respon mahasiswa terhadap adanya penerapan aplikasi *undercover* pada pembelajaran BIPA sangat di luar ekspektasi. Mahasiswa sangat tertarik dan suka dengan proses pembelajaran menggunakan aplikasi permainan *undercover*. Pada hasil angket diperoleh bahwa respon mahasiswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan mencapai 100% pada jawaban “Ya”, sehingga dapat dikatakan bahwa rumusan ini berhasil mencapai tujuan.

Hasil respon mahasiswa dapat dikatakan sejalan dan dapat menguatkan pada penelitian yang relevan seperti penelitian pada strategi penambahan kosakata dan keterampilan berbicara pada mahasiswa BIPA. Penelitian ini juga berkontribusi sebagai contoh kebaruan pada penelitian pembelajaran BIPA dikarenakan masih belum banyak penelitian BIPA yang menggunakan pendekatan melalui aplikasi permainan non edukasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan keefektifan aplikasi *undercover* dalam meningkatkan penambahan kosakata keterampilan berbicara pada mahasiswa BIPA Universitas Walailak dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penambahan kosakata pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak pada penerapan aplikasi “*undercover*” berlangsung baik. Penelitian ini memberikan hasil kenaikan selisih rata-rata sebesar 13 antara hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil uji T yang signifikan dengan hasil signifikansi sebesar  $0,06 > 0,05$ .
2. Penerapan strategi penambahan kosakata pada keterampilan berbicara mahasiswa BIPA Universitas Walailak terhadap aplikasi “*undercover*” yang berupa strategi pemberian tes tulis beserta indikator yang lengkap, pemberian tes lisan beserta indikator yang lengkap, dan berlatih mendeskripsikan kosakata melalui aplikasi permainan *undercover* yang menyenangkan. Keberhasilan strategi tersebut dibuktikan oleh hasil observasi pada kelas eksperimen mencapai 92,5%.
3. Respon mahasiswa BIPA Universitas Walailak terhadap keberadaan aplikasi “*undercover*” sangat baik dan di luar ekspektasi. Hasil angket dari respon mahasiswa mencapai 100% jawaban “Ya”, sehingga aplikasi ini memiliki potensi yang besar bagi pembelajaran BIPA kedepannya.

#### DAFTAR RUJUKAN

Ekayanti, F., Farida, & Muchtar, J. (2021). Effectiveness of Undercover Game Application on Students' Speaking Skill. *Asels\_2021*, 1(1), 226–234. <https://doi.org/10.51773/asels2021.v1i1.37>

Firman A. D., Hastuti, H. B. P., Sukmawati, & Rahmawati. (2019). Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa SMP di Kota Kendari Ranah: *Jurnal Kajian Bahasa*, 8(1), 123-142

Ningrum, (2017). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai upaya internasionalisasi universitas di indonesia. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings*, 726–732. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1294>

Purnamasari, R., & Samaya Doni. (2021). *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 2(1), 63–69.

Sobrana, C. (2007). Bahasa Sunda Sudah Di Ambang Kematiankah? *Makara*, 11(1), 13–17.

Sudaryati, S., & Suputra, G. K. A. (2018). Variasi Keformalan dalam Wacana Kelas Mahasiswa Angkatan 2016 Kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Tadulako. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3 No 5(5), 1–13.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung. Alfabeta.

Suyitno, I. (2005). *Norma Pedagogis Dan Analisis*

*Kebutuhan Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (Bipa)*. *Diksi*, 15(1), 111–119. <https://doi.org/10.21831/diksi.v15i1.6561>

Zamzami, F., & Ahdiat, C. (2021). Peran Indonesia Youth Foundation dalam Mendukung Diplomasi Publik Indonesia (2020-2021), 1–23.

Zein, O. ; Muktaf, M., & Zulfiana, E. R. (2018). Persepsi Wisatawan Asing Terhadap Wisata Indonesia. *Jurnal Cakrawala ISSN*, 1693, 6248.