

Belajar Bahasa Indonesia di Era Digital: Kajian Literatur Tentang Peran dan Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Bipa

Elkana Pujiando manullang¹, Syahma Fitri Manullang², Mutiara Saragih³

^{1,2,3}Jurusan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

*elkanamanullang34@gmail.com*¹, *syahmafitri@gmail.com*²

*mutiarasaragih127@gmail.com*³

ABSTRACT

Technological progress cannot be separated from progress in the field of education. one of which is the spread of digital technology in various fields. BIPA (Indonesian Language for Foreign Speakers) is an effective strategy to promote Indonesia on the international stage. To implement BIPA learning effectively, it is important to apply a modern and relevant approach. Digital media is technology that facilitates human activities. The method used in this research is literature study. This method was carried out by collecting nine academic and conference papers published in Indonesian language journals from the Google Scholar database. The literature taken ranges from 2019 to 2024. In the nine articles analyzed, studies on the use of digital media in BIPA learning apply technological media used in BIPA learning at certain levels.

Keywords : *Digital Media, Technology, BIPA Learning.*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi tidak lepas dari kemajuan di bidang pendidikan. salah satunya adalah penyebaran teknologi digital di berbagai bidang. BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) merupakan strategi efektif untuk mempromosikan Indonesia di kancah internasional. untuk melaksanakan pembelajaran BIPA secara efektif, penting untuk menerapkan pendekatan yang modern dan relevan. Media digital merupakan teknologi yang memudahkan aktivitas manusia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan sembilan makalah akademik dan makalah konferensi yang dipublikasikan di jurnal berbahasa Indonesia dari database *Google Scholar*. literatur yang diambil berkisar antara tahun 2019 hingga 2024. dalam sembilan artikel yang dianalisis, kajian pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA menyangkut penerapan media teknologi yang digunakan dalam pembelajaran BIPA pada tingkat tertentu.

Kata kunci : *Media Digital, Teknologi, Pembelajaran BIPA.*

PENDAHULUAN

Kekayaan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang tersebar luas di 17.000 pulauanya menjadikan negara ini sebagai tujuan wisata populer bagi masyarakat. Tidak hanya warga negara Indonesia saja, warga negara lain juga ingin merasakan dan merasakan manfaat dari bangsa Indonesia. Hal ini dapat menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara yang strategis dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk perdagangan, pariwisata, kuliner, dan budaya. Sehubungan dengan hal tersebut, program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) bertujuan untuk menjadi perantara antara

Indonesia dan dunia luar. dunia (internasional). hal itu sejalan dengan pendapat Hudhana dan rekan (2021:43) mengemukakan bahwa pembelajaran BIPA merupakan program yang ditujukan bagi orang asing yang ingin mempelajari bahasa Indonesia. Dalam hal ini program BIPA memegang peran penting untuk menjalankan misi bagi negara Indonesia untuk tetap eksis namun menjada jati dirinya. Oleh karena itu, BIPA merupakan program bagi orang asing yang tertarik mempelajari bahasa dan budaya Indonesia.

Penutur asing merupakan pemula yang hanya memiliki sedikit pengetahuan Bahasa Indonesia. Tanwin (2020: 33) menyebutkan bahwa mereka diibaratkan seorang anak yang baru saja belajar bahasa yang akan menggunakan bahasa tersebut di lingkungannya. Penutur asing merupakan pemula yang hanya memiliki sedikit pengetahuan Bahasa Indonesia. Tentu saja bahasa Indonesia bukanlah lingua franca mereka, namun merupakan bahasa yang masih belum mereka pahami dengan baik. Oleh karena itu, tugas guru adalah menyediakan media pembelajaran BIPA yang baik dan benar. bagaimana pun agar siswa BIPA dapat mencapai tujuan pembelajarannya, maka pembelajaran tersebut harus disampaikan secara tuntas, efektif, dan efisien. secara khusus, Anda akan mampu memahami konteks berbagai perbincangan di masyarakat Indonesia. Dalam mempersiapkan pembelajaran BIPA yang menarik dan efektif, guru akan lebih efektif jika datang ke kelas dengan tangan kosong. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur keberhasilan pembelajaran. Terkhususnya di zaman sekarang dimana teknologi terus berkembang, banyak media pembelajaran yang berkembang dalam bentuk media digital.

Banyak referensi kegiatan ataupun sebuah program pembelajaran yang dapat mengembangkan empat keterampilan berbahasa seorang pemelajar BIPA tersebut, terutama pada peran media digital yang berperan besar dalam pemerolehan kemampuan Berbahasa Indonesia pada pemelajar BIPA. Beberapa tahun terakhir ini banyak yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA ini terfokus pada berbagai aplikasi seperti internet, website, infografis, media sosial, gambar digital, dan audio digital. Media digital memiliki peran penting dalam mempengaruhi kemampuan berbahasa peserta didik BIPA dan mitra bahasa dalam kegiatan pembelajaran BIPA. Aksesibilitas media digital, usia pemelajar BIPA, dan interaksi pribadi dengan mitra bahasa juga menjadi pertimbangan. Penyelenggara pembelajaran BIPA secara berkala dievaluasi dan diperbarui untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA yang sedang berlangsung. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi mahasiswa BIPA. Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui pembelajaran yang efektif. Perkembangan teknologi digital telah memudahkan segala urusan manusia, termasuk dalam pembelajaran. Media digital menjadi sarana yang efektif dalam menyediakan konten pembelajaran yang interaktif, efektif, dan strategis, terutama dalam pembelajaran BIPA. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA memiliki potensi yang besar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature review atau studi pustaka. Kajian literatur merupakan proses penelusuran dan penelitian melalui membaca. Kajian literatur merupakan proses penelusuran dan penelitian melalui membaca berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian, dengan tujuan untuk menghasilkan satu tulisan yang membahas topik atau isu tertentu (Marzali, 2016). Dalam kajian literatur untuk tujuan penyusunan tulisan ilmiah seperti skripsi, tesis, atau disertasi, penulis melakukan eksplorasi literatur yang terkait dengan topik dan permasalahan penelitian, termasuk literatur tentang masyarakat dan daerah penelitian, teori-teori yang relevan dengan topik, metode penelitian yang digunakan dalam kajian tersebut, dan lain-lain (Marzali, 2016). Kajian literatur ini bertujuan untuk menjelaskan berbagai teori, konsep, serta temuan-temuan terdahulu yang relevan dengan topik penelitian sebagai referensi. Menurut Marzali, tujuan kajian literatur yang pertama adalah untuk memperkenalkan kajian-kajian baru dalam suatu topik tertentu kepada mereka yang aktif dalam bidang ilmu tersebut. Penelitian yang sudah ada dapat digunakan sebagai perbandingan dan referensi ketika mengembangkan dan menganalisis penelitian sendiri.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan sembilan artikel ilmiah, termasuk artikel dan artikel disertasi yang sebagian besar dalam bahasa Indonesia. Data penelitian diidentifikasi melalui database Google Scholar dengan menggunakan kata kunci yang relevan dengan judul penelitian seperti "Media Digital", "Pemelajaran BIPA", dan "Media Pembelajaran." Artikel yang relevan dipilih berdasarkan ketersediaan dan relevansinya dengan topik penelitian. Ini mencakup informasi terbaru di bidang ini dari tahun 2019 hingga 2024, sehingga mencakup pembaruan terkini dalam bidang tersebut. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi terkini yang berkaitan langsung dengan topik penelitian. Dengan menggunakan berbagai sumber yang beragam, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang topik yang diteliti.

PEMBAHASAN

Pada tahap awal pencarian data dan pengumpulan data, peneliti menemukan 16 artikel yang sesuai dengan topik penelitian. Namun, setelah dilakukan tahap kedua reduksi artikel, terdapat 7 artikel yang harus disisihkan karena variabel pada judul penelitian tidak sesuai dengan tema penelitian secara umum. Oleh karena itu, peneliti memiliki 9 artikel yang relevan yang akan diuraikan dan dijelaskan pada tabel berikut ini :

NO	NAMA PENULIS	TAHUN TERBIT	JUDUL ARTIKEL	NAMA JURNAL	VOL. NOMOR	JUMLAH HALAMAN
1	Nova Shufia Tahmida, Gatut Susanto,	2023	Media digital untuk membangun kemampuan	JURNAL PENDIDIKAN INDONESIA	Volume 3, No. 4	26 Halaman

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 5 (2024) 2154 - 2162 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i5.3118

	Imam Suyitno (3 Orang)		literasi komunikasi dalam kegiatan tutorial program BIPA.			
2	Srik Dahlena & Asnawi (2 Orang)	2024	Media pembelajaran dalam pengajaran BIPA.	SASTRANESIA: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA & SASTRA INDONESIA	Volume 12 No. 1	13 halaman
3	Rosita Rahma & Jatmika Nurhadi (2 Orang)	2017	Virtual reality: sebuah terobosan pemanfaatan media dalam pembelajaran BIPA.	-	-	6 Halaman
4	Uki Hares Yulianti, Lalita Melasarianti (2 orang)	2023	Projekmata kuliah digitalisasi perangkat pembelajaran BIPA sebagai inovasi dalam penguatan literasi digital.	-	-	8 Halaman
5	Yulia Ika Putri Pradiani, Zarya Amalia, Mirnawati, Helmi Muzaki (3 Orang)	2024	Optimalisasi media digital quizlet sebagai media pembelajaran BIPA untuk keterampilan berbahasa.	JURNAL HASTA WIJATA	Volume 7 No. 1	16 Halaman
6	Hilda Septriania dan Yuyus Rustandi (2 Orang)	2023	Optimalisasi media digital interaktif wordwall dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar	RANAH: JURNAL KAJIAN BAHASA	Volume 12 No. 1	13 Halaman

			Republik Indonesia di Bern, Swiss.			
7	Kangga Ega Williyansen, Lee Yen, Rosliani. (3 Orang)	2023	Peningkatan kemampuan menyimak dengan media digital bagi pemelajar BIPA.	JURNAL ILMIAH AQUINAS	Volume 6 No. 2	7 Halaman
8	Lasmi Siahaan, Vanny Wiranata, Kamarudin Zai, Jamaluddin Nasution (3 Orang)	2023	Keterampilan membaca pada pengajaran BIPA menggunakan media digitalisasi.	JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH	Volume 2 No. 1	6 Halaman

Uraian dan pembahasan isi penelitian terpilih mengikuti artikel pada beberapa tabel di atas. Kajian literatur pertama disusun oleh Nova Shufia Tahmida, Gatut Susanto, dan Imam Suyitno dengan judul "Media digital untuk membangun keterampilan literasi komunikasi dalam kegiatan tutorial program BIPA" Penelitian ini mendeskripsikan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa BIPA yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan dalam bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa meliputi membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan, termasuk kegiatan program tutorial. Selain itu, terdapat berbagai media digital yang digunakan untuk memperoleh keempat keterampilan berbahasa tersebut. Jika kita melihat fenomena konsumsi media digital beberapa tahun terakhir, sebagian besar mengacu pada layanan aplikasi berbasis internet baik berupa website, infografis, media sosial, gambar digital, maupun audio digital. Dilihat dari keterbukaan akses, usia siswa BIPA, dan interaksi personal dengan mitra bahasa selama proses tutorial, terdapat peluang yang sangat besar untuk mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan tutorial BIPA, dan hal ini akan meningkatkan interaksi bahasa antara siswa BIPA dengan mitra bahasa.

Pada artikel selanjutnya yaitu berjudul "Media Pembelajaran dalam Pendidikan BIPA" berikut ini yang ditulis oleh Srik Dahlena dan Asnawi menjelaskan media apa saja yang digunakan dalam pendidikan BIPA. Salah satu dari sekian banyak bentuk media digital adalah konten audiovisual yang mudah diakses dan menyenangkan untuk dipelajari. Materi audiovisual seperti Materi Pembelajaran Bahasa BIPA dan Pembelajaran BIPA disediakan pada halaman (website) yang berisi konten audiovisual serta alat bantu pembelajaran (buku teks). Karakteristik tersebut didasarkan pada kebutuhan siswa dan

guru BIPA, bahasa, penyajian, dan penampilan. Kosakata audiovisual mencakup kosakata dan sintaksis dalam komunikasi umum. Melalui interaksi bahasa dengan media audiovisual, siswa dapat mempelajari bagaimana penggunaan bahasa Indonesia dalam kehidupan nyata di masyarakat. Dengan menggunakan konten autentik yang dihasilkan dalam media audiovisual, siswa juga mengembangkan kesadaran budaya yang membantu mereka merespons dengan perilaku verbal atau nonverbal yang sesuai. BIPA Audio dan video dapat menjadi sarana dan prasarana dalam memfasilitasi pembelajaran BIPA.

Pada artikel selanjutnya yaitu berjudul dengan judul *Virtual reality: sebuah terobosan pemanfaatan media yang ditulis oleh Rosita Rahma, Jatmika Nurhadi* menguraikan pembahasan pada artikel tentang memaparkan berbagai peluang pemanfaatan VR yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran BIPA terutama terkait dengan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Melalui pengembangan VR sebagai media pembelajaran ini pula diharapkan berbagai hambatan dalam pembelajaran BIPA yang biasa muncul seperti perbedaan dimensi ruang, waktu, dan biaya dapat teratasi. *Virtual Reality (VR)* adalah sebuah teknologi yang dapat membuat memungkinkan penggunaan dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. Media visual pada perangkat VR media gambar sangat beragam. Hal ini bergantung pada aplikasi yang dijalankan perangkat VR atau telepon pintar untuk menampilkan gambar. Pada *Google Cardboard*, misalnya, aplikasi ini memungkinkan pengguna dapat mengambil gambar, serta merekam suara sekitar gambar saat gambar tersebut ditangkap. Hal ini dapat menarik perhatian bukan hanya visual, melainkan juga auditori pengguna. Dalam hal ini, perangkat VR dengan media gambar dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan berbagai kosakata, misalnya, saat dimunculkan gambar kursi pada saat itu pula diperdengarkan suara yang menyebutkan kata kursi. Hal ini selain dapat melatih daya simak siswa BIPA, gambar dapat menunjukkan sesuatu yang lebih konkret sehingga guru tidak perlu banyak berbicara hanya untuk mendefinisikan kosakata benda.

Pada artikel selanjutnya yaitu berjudul dengan judul “*Proyek Digitalisasi Perangkat Pembelajaran Bipa Sebagai Inovasi Peningkatan Literasi Digital*” akan membahas tentang penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bidang literasi digital untuk pengembangan produk dan dapat digunakan untuk pembelajaran BIPA. Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi penting bagi pengembangan produk perangkat pembelajaran digital BIPA yang inovatif dan interaktif. Produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru BIPA untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta meningkatkan minat dan motivasi siswa BIPA. Selain itu, penelitian ini juga akan berfungsi untuk mengembangkan keterampilan digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan teknologi. Di era *Society 5.0*, literasi digital penting untuk dikuasai baik oleh guru maupun siswa. Proses pembelajaran Alat Pembelajaran Digital BIPA berbasis *Project-Based Learning (PJBL)* dan pada perkuliahan kali ini dibuat proyek berupa produk Alat Pembelajaran Digital BIPA. Produk yang dihasilkan adalah 21 aplikasi berbasis Android, 5 video edukasi, dan 4 game pembelajaran edukatif. Hal ini juga menjawab tantangan untuk memungkinkan siswa menciptakan produk kompetensi digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran BIPA.

Pada artikel selanjutnya yang disusun oleh Yulia Ika Putri Pradiani, Zarya Amalia, Mirnawati, Helmi Muzaki dengan judul optimalisasi media digital quizlet sebagai media pembelajaran bipa untuk keterampilan berbahasa. Dalam mengajarkan keterampilan berbahasa ini membutuhkan strategi pembelajaran bahasa, yang mencakup media yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan metode pengajarannya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman pemelajar terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman siswa BIPA. Media pembelajaran interaktif dapat berupa aplikasi berbasis permainan yang mudah diakses. *Quizlet* adalah aplikasi berbasis permainan yang dapat digunakan melalui aplikasi yang diunduh ataupun diakses langsung melalui website. *Quizlet* memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran BIPA, seperti fitur flashcard, learn, write, spell, test, dan match. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa *Quizlet* dapat menjadi media pembelajaran BIPA untuk keterampilan berbahasa. Selain keterampilan berbahasa, *Quizlet* juga mendukung penguasaan pemelajar terhadap kosakata/istilah baru dan juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

Pada artikel selanjutnya yaitu berjudul “Meningkatkan keterampilan mendengarkan dengan media digital bagi siswa BIPA”, Rosliani membahas tentang Menguraikan perdebatan mengenai pengembangan keterampilan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan media digital dalam pengembangan keterampilan menyimak pada siswa BIPA dan mendeskripsikan bentuk pengembangan keterampilan menyimak melalui media digital pada siswa BIPA. Untuk meningkatkan kemampuan mendengar efektif siswa BIPA, peningkatan dapat dilakukan melalui media digital seperti media audio, visual, audiovisual, dan lirik. Media tersebut dapat digunakan untuk mempelajari tata bahasa dan kosa kata, mengajarkan keterampilan berbahasa, serta memberikan contoh materi pembelajaran BIPA dan memberikan pengalaman belajar langsung.

Pada artikel selanjutnya yang berjudul “Optimasi media *wordwall* digital interaktif pada PJJ BIPA” oleh Hilda Septoriana dan Yuyus Rustandi yang dilaksanakan di KBRI Bern (Swiss) akan membahas tentang Dalam penelitian ini, yang disoroti lebih mendalam adalah efektivitas penggunaan media digital *Wordwall* dalam PJJ BIPA di tingkat BIPA 2 dan BIPA 3. Dari sekian banyak media pembelajaran yang tersedia di Internet, tidak heran jika aplikasi *Wordwall* terpilih sebagai yang paling populer dan diminati di kalangan guru BIPA. Di antara berbagai media digital interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran BIPA, *Wordwall* merupakan salah satu media yang banyak terdapat kuis latihan agar pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif. Selain itu, guru dapat menggunakan media interaktif *Wordwall* untuk menilai pemahaman siswa melalui latihan dan kuis setelah memberikan materi media pembelajaran kepada siswa pada pembelajaran online. Beragamnya fitur yang tersedia memudahkan guru menguji pemahaman siswa BIPA secara komprehensif melalui tugas langsung dan tugas mandiri. Media dinding kata interaktif memungkinkan Anda juga memperhitungkan keterampilan berbahasa seperti mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media edukasi berbasis digital khususnya media digital *wordwall* pada mata

kuliah BIPA mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan mewakili kemajuan baru dalam pendidikan BIPA.

Pada artikel selanjutnya yang berjudul “Keterampilan Membaca di Kelas Bipa Menggunakan Media Digital” yang ditulis oleh Lasmi Siahaan, Vanny Wiranata, Kamarudin Zai, Jamaluddin Nasution Rustandi. Artikel ini memberikan gambaran pembahasan mengenai analisis dan serta pengorganisasian berbagai macam tentang keterampilan kompleks seperti belajar, berpikir, menalar, asimilasi, dan pemecahan masalah. Yang pertama adalah media sebagai penunjang pembelajaran, dan yang kedua adalah media sebagai sumber belajar. *Wordnet*, *Canva*, *situs web*, dan *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan membaca kata Anda, namun Anda juga harus mampu menafsirkan kata-kata dalam teks untuk memahaminya. Oleh karena itu, penting bagi guru BIPA untuk memiliki keterampilan mengajar dan teknik mengajar yang menarik agar iswa BIPA akan mampu membaca dengan lancar dengan ejaan yang benar.

KESIMPULAN

Artikel ini membahas tentang pentingnya media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di era digital. Berdasarkan kajian literatur, media digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran BIPA. Kajian literatur tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA sangat penting, terutama karena belum ada penelitian serupa yang fokus pada topik ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat memperkuat pembelajaran BIPA yang lebih interaktif dan kreatif. Keefektifan penerapan media digital dalam pembelajaran BIPA telah terbukti melalui beberapa penelitian. Media digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran BIPA, meningkatkan akses dan fleksibilitas belajar, motivasi dan keterlibatan, sumber belajar yang beragam, interaksi dan kolaborasi, serta umpan balik yang cepat dan akurat.

Media digital yang digunakan dalam penelitian tersebut terdiri dari perangkat keras seperti: Media digital yang digunakan seperti *wordnet*, *canva*, *website* dan *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan dalam membaca kata, seseorang juga harus mampu menginterpretasikan kata dalam teks menjadi sebuah pemahaman dan *Wordwall* sebagai media ajar berbasis teknologi yang menunjang pembelajaran BIPA. Kehadiran media digital memberikan peluang bagi penyelenggara BIPA, baik lembaga maupun tutor, untuk memilih media yang sesuai dengan kebutuhan materi dan level pembelajar. Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan program BIPA menjadi lebih terstruktur. Interaksi yang efektif dan dinamis di kelas BIPA merupakan penanda keberhasilan pembelajaran. Berbagai kreasi dalam pemanfaatan media digital dapat membantu mencapai hal tersebut. Diharapkan tinjauan literatur ini dapat menambah wawasan bagi para pengajar BIPA yang ingin mengembangkan inovasi baru dalam metode pengajaran mereka, terutama dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan makna pembelajaran bagi para pembelajar BIPA.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak terkait yang telah membantu dalam proses penelitian dari awal hingga akhir, serta pihak-pihak yang telah mendukung penulis dalam penyuntingan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- DAHLENA, Srik; ASNAWI, Asnawi. MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN BIPA. SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2024, 12.1: 74-86.
- Pradiani, YIP, Amalia, Z., Mirnawati, M., & Muzaki, H. (2024). OPTIMALISASI MEDIA DIGITAL QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA UNTUK KETERAMPILAN BERBAHASA. *Hasta Wiyata*, 7 (1), 26-41.
- Rahma, R., & Nurhadi, J. (2017). Virtual reality: Sebuah terobosan pemanfaatan media dalam pembelajaran BIPA. *Pros PITABIPA*, 2017, 1-6.
- Septriani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12 (1), 13-25.
- Siahaan, L., Wiranata, V., Zai, K., & Nasution, J. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Menggunakan Media Digitalisasi. *Journal of Science and Social Research*, 6(1), 160-165.
- Solikhah, Alfi Ardhiati, and Laily Nurlina. "Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran BIPA: Sebuah Kajian Literatur." *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra* 11.1 (2024): 63-72.
- Tahmida, Nova Shufia, Gatut Susanto, and Imam Suyitno. "MEDIA DIGITAL UNTUK MEMBANGUN KEMAMPUAN LITERASI KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN TUTORIAL PROGRAM BIPA." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 11.2 (2022): 168-193.
- Williyansen, K. E., Yen, L., & Rosliani, R. (2023). Peningkatan kemampuan menyimak dengan media digital bagi pemelajar BIPA. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 96-102.
- Yulianti, U. H., & Melasarianti, L. (2023, December). PROJEK MATA KULIAH DIGITALISASI PERANGKAT PEMBELAJARAN BIPA SEBAGAI INOVASI DALAM PENGUATAN LITERASI DIGITAL. In *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS* (pp. 731 - 738).