

EKOSISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL BIPA: INTEGRASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGUATAN KETERAMPILAN BERBAHASA

Mawar Asyifa Haura Ardika¹

Erika Nuraini Kumalasari²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

asyifahauracun@gmail.com¹ erikanurainik10@gmail.com²

Abstrak: Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki peran strategis sebagai instrumen diplomasi kebahasaan di kancah internasional. Di era transformasi global, pengajaran BIPA dituntut untuk bertransisi dari model konvensional menuju ekosistem pembelajaran digital yang adaptif dan komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan struktur pembentukan ekosistem pembelajaran digital BIPA dan menganalisis kontribusi konseptual berbagai media interaktif digital terhadap penguatan empat keterampilan berbahasa dasar pemelajar asing. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan Systematic Literature Review terhadap 24 artikel jurnal ilmiah terpublikasi yang relevan dengan digitalisasi BIPA. Prosedur SLR dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan berdasarkan kriteria inklusi spesifik, serta pelaporan menggunakan analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan ekosistem digital BIPA secara signifikan mempercepat pemerolehan bahasa melalui klasifikasi media yang terarah: media audiovisual otentik (YouTube dan media sosial) memperkuat kemampuan reseptif-audiotoris; platform kreatif (Canva dan Google Docs) memicu produktivitas teks formal; serta gamifikasi (Wordwall, Quizizz, Kahoot) menurunkan kecemasan berbahasa (affective filter). Namun, tantangan sosiolinguistik muncul berupa interferensi singkatan informal bahasa gaul media sosial yang memengaruhi kualitas menulis formal pemelajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan ekosistem digital BIPA bertumpu pada kompetensi digital pedagogis pengajar dalam mengintegrasikan teknologi dan muatan nilai kultural lokal secara harmonis guna mendukung efektivitas internasionalisasi bahasa Indonesia.

Kata Kunci: BIPA, Ekosistem Digital, Media Interaktif, Keterampilan Berbahasa, Systematic Literature Review.

Pendahuluan

BIPA singkatan dari Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang ditujukan bagi orang yang bahasa ibunya bukan bahasa Indonesia. Dalam era transformasi digital global saat ini, orientasi dan metodologi pengajaran BIPA sedang mengalami pergeseran paradigma yang sangat signifikan. Pola pengajaran konvensional yang selama ini

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



didominasi oleh interaksi tatap muka terbatas di dalam ruang kelas serta ketergantungan mutlak pada buku teks cetak mulai bertransisi menuju model instruksional yang lebih dinamis, fleksibel, dan interaktif. Dorongan gelombang globalisasi, kebutuhan akan aksesibilitas tanpa batas, serta tuntutan pemenuhan kebutuhan pemelajar abad ke-21 menuntut adanya rekonstruksi radikal terhadap sarana, prasarana, dan metodologi pembelajaran bahasa. Fenomena inilah yang mendasari urgensi pengembangan sebuah ekosistem pembelajaran digital BIPA yang komprehensif, adaptif, dan berkelanjutan.

Ekosistem pembelajaran digital dalam konteks BIPA bukan sekadar kumpulan perangkat keras (*hardware*) atau aplikasi digital yang diaplikasikan secara parsial dan terisolasi. Sebaliknya, ekosistem ini merupakan sebuah entitas sosiotehnologikal dan sistem terpadu yang menggabungkan infrastruktur teknologi, substansi konten, kompetensi pengajar, dan karakteristik psikologis pemelajar dalam satu lingkungan interaktif yang saling berkoordinasi. Pengajaran bahasa bagi penutur asing secara inheren dihadapkan pada hambatan sosiolinguistik, interkultural, dan psikolinguistik, seperti kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dan gegar budaya (*culture shock*). Ditambah lagi, jarak geografis dan keterbatasan paparan langsung (*exposure*) terhadap lingkungan penutur asli di Indonesia sering kali memperlambat retensi pembentukan kompetensi komunikatif pemelajar. Di sinilah teknologi digital harus hadir sebagai jembatan imersif. Media interaktif dalam ekosistem digital ini bertindak sebagai stimulator kognitif dan afektif yang mampu memfasilitasi kebutuhan kebahasaan pemelajar secara personal, otonom, dan adaptif.

Meskipun potensi teknologi digital diakui secara luas mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif pemelajar, tantangan empiris di lapangan menunjukkan adanya misintegrasi yang masif. Banyak implementasi media digital dalam kelas BIPA yang masih bersifat eksperimental, temporer, dan parsial tanpa adanya payung ekosistem yang terstruktur. Sebagai contoh, pemanfaatan platform digital sering kali hanya sekadar memindahkan teks konvensional ke layar komputer (digitalisasi dokumen), tanpa mengeksplorasi fitur interaktivitasnya untuk melatih kemampuan reseptif maupun produktif. Fenomena ini memicu kesenjangan (*gap*) yang lebar antara ketersediaan teknologi mutakhir dengan efektivitas pemerolehan bahasa aktual pemelajar (*actual language acquisition*). Tanpa adanya integrasi yang harmonis antara aspek pedagogis, sosiokultural Indonesia, dan kapabilitas teknologi, keberadaan media digital tidak akan memberikan dampak optimal pada pemertahanan dan performa kebahasaan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian mendalam untuk memetakan peran masing-masing media interaktif secara sistematis.

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan struktur pembentukan ekosistem pembelajaran digital BIPA dan menganalisis secara konseptual serta teoretis kontribusi media interaktif digital terhadap penguatan empat keterampilan berbahasa dasar, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui tinjauan sistematis (*systematic review*) terhadap 24 jurnal ilmiah pilihan yang berfokus pada digitalisasi BIPA, artikel ini mengeksplorasi sinergi teoretis dan aplikatif dari berbagai platform digital manajerial, media gamifikasi, konten audiovisual imersif, serta alat perancangan kreatif (seperti Canva, YouTube, Podcasting, dan media sosial). Kajian komprehensif ini diharapkan dapat memberikan kerangka acuan (*framework*) teoretis dan praktis bagi para praktisi, pengajar, serta pengembang kebijakan BIPA dalam mengoptimalkan perangkat teknologi demi perluasan jangkauan serta penguatan kedudukan bahasa Indonesia di ranah internasional.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Tinjauan Pustaka

Ada lima poin yang akan dibahas dalam Tinjauan Pustaka ini yang mengaitkan teori ekosistem digital dengan pengajaran bahasa penutur asing.

Poin pertama membahas konsep dasar ekosistem pembelajaran digital yang didefinisikan sebagai arsitektur teknologi terintegrasi yang mendukung interaksi aktif, pengelolaan materi, dan evaluasi hasil belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Dalam konteks BIPA, ekosistem ini tidak sekadar bertindak sebagai medium transmisi materi, melainkan berfungsi meminimalkan hambatan sociolinguistik dan psikolinguistik pelajar asing dengan menyediakan replika lingkungan berbahasa yang alami, autentik, dan kontekstual melalui ruang sinkronus maupun asinkronus. Platform manajemen pembelajaran (*Learning Management System*) yang dipadukan dengan ruang komunal digital terbukti mampu memfasilitasi kebutuhan kebahasaan pelajar secara otonom, sekaligus mempertahankan keterlibatan interpersonal meskipun terpisah oleh jarak geografis yang masif.

Poin kedua menguraikan peran media interaktif sebagai mediator input kebahasaan yang komprehensif. Berdasarkan teori pemerolehan bahasa (*language acquisition*), pelajar asing membutuhkan paparan input yang kaya, bermakna, dan menarik agar dapat memproses struktur sintaksis serta semantik bahasa target dengan optimal. Media digital interaktif menyediakan lingkungan belajar dua arah yang memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*). Secara psikologis, stimulasi visual dan auditori dari teknologi ini mampu menurunkan kecemasan berbahasa pelajar (*affective filter*) sehingga mereka lebih berani berinteraksi dan bereksperimen dengan bahasa target. Melalui integrasi alat gamifikasi dan evaluasi interaktif seperti Wordwall, Quizizz, maupun Kahoot, atmosfer pembelajaran menjadi lebih suportif, rekreatif, dan mampu memicu motivasi intrinsik pelajar tanpa mengabaikan pemahaman kaidah kebahasaan formal.

Poin ketiga berfokus pada penguatan keterampilan reseptif, yaitu menyimak dan membaca. Pembelajaran digital menyediakan akses tak terbatas pada teks autentik dan materi audiovisual penutur asli yang tersebar di berbagai platform global. Pemanfaatan media seperti YouTube, rekaman podcast, dan materi audio instruksional secara intensif membiasakan indra pendengaran pelajar untuk menangkap variasi dialek, intonasi, aksen, dan kosakata kontekstual dalam bahasa Indonesia yang riil. Di sisi lain, keterampilan membaca diperkuat melalui teks digital berbasis web dan infografis interaktif. Keberadaan glosarium multimedia, fitur anotasi, dan kamus digital yang terintegrasi secara langsung membantu mempercepat pemahaman bacaan (*reading comprehension*) pelajar tanpa mengganggu atau memutus proses kognitif mendalam yang sedang berlangsung saat mereka membedah struktur teks.

Poin keempat menganalisis penguatan keterampilan produktif, meliputi berbicara dan menulis. Platform digital kreatif memberikan ruang bagi pelajar untuk memproduksi bahasa secara mandiri, bervariasi, dan bermakna dalam bentuk proyek digital seperti *video blog* (vlog), infografis, sinier, hingga esai kolaboratif. Melalui proses perancangan proyek

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



kreatif menggunakan aplikasi seperti Canva, CapCut, atau aplikasi perekam suara, pemelajar mengalami fase internalisasi aturan tata bahasa, penataan gagasan secara runtut (*coherence*), dan pemilihan diksi formal yang akurat. Aktivitas ini menuntut mereka melakukan swakoreksi (*self-correction*) sebelum mempublikasikan karyanya ke ruang publik digital, seperti Instagram atau TikTok, yang secara tidak langsung melatih kepercayaan diri dalam memproduksi bahasa secara komunikatif dan berterima.

Poin kelima mengkaji integrasi unsur kebudayaan lokal dan dinamika sosiolinguistik dalam konten digital. Pembelajaran BIPA tidak dapat dilepaskan dari muatan enkulturasi budaya Indonesia karena bahasa adalah cerminan dari realitas sosial masyarakatnya. Ekosistem digital yang efektif harus mampu menyinergikan kecanggihan fitur teknologi dengan materi autentik berbasis kearifan lokal, adat istiadat, serta nilai kesantunan berbahasa. Selain itu, pemelajar BIPA tingkat lanjut juga perlu diperkenalkan pada dinamika kebahasaan kontemporer, termasuk eksistensi dan pengaruh bahasa gaul (*slang*) yang masif digunakan dalam interaksi media sosial di Indonesia. Pemahaman yang seimbang antara kaidah bahasa baku dan variasi bahasa informal ini sangat krusial agar pemelajar tidak hanya memiliki kecakapan linguistik digital, tetapi juga memiliki kompetensi sosiokultural dan pragmatik yang kuat demi menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi nyata.

Metode Penelitian

Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan program pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia bagi pemelajar asing. Pembelajaran BIPA melibatkan berbagai aspek kebahasaan, budaya, dan teknologi yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu ekosistem pembelajaran yang kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan media interaktif dalam ekosistem pembelajaran digital BIPA.

Pendekatan SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran BIPA. Sumber data penelitian terdiri atas 24 artikel jurnal terpublikasi yang dipilih berdasarkan kesesuaian dengan topik penelitian. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai tren, efektivitas, tantangan, dan kontribusi media digital dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tanpa melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*conducting*), dan pelaporan (*reporting*). Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian yang berfokus pada efektivitas, tantangan, dan kontribusi media interaktif dalam ekosistem pembelajaran digital terhadap pengembangan keterampilan berbahasa pemelajar BIPA. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui proses penelusuran, pengumpulan, dan seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Artikel yang dipilih membahas pemelajar BIPA di berbagai tingkatan serta penggunaan teknologi

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



digital dalam pembelajaran, seperti platform audiovisual (YouTube dan podcast), aplikasi desain pembelajaran (Canva), media gamifikasi (Wordwall, Quizizz, dan Kahoot), media sosial (Instagram dan TikTok), serta kajian mengenai fenomena kebahasaan kontemporer.

Pada tahap pelaporan, data dari seluruh artikel yang terpilih diekstraksi, direduksi, dan dikelompokkan berdasarkan jenis media digital yang digunakan serta keterampilan berbahasa yang dikembangkan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selanjutnya, analisis isi (*content analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi pola temuan, manfaat, tantangan implementasi, serta pengaruh unsur budaya lokal dan fenomena bahasa gaul dalam pembelajaran BIPA. Hasil sintesis tersebut digunakan untuk merumuskan model ekosistem pembelajaran digital BIPA yang komprehensif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar internasional.

Hasil dan Pembahasan

BIPA sendiri bertujuan untuk menyebarluaskan Bahasa Indonesia, menyampaikan berbagai informasi tentang Indonesia, termasuk memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia. BIPA juga dapat berperan sebagai penunjang keberhasilan diplomasi kebahasaan Indonesia di dunia Internasional. Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap 24 jurnal ilmiah, pembentukan ekosistem digital BIPA terbukti secara signifikan mempercepat pencapaian tujuan tersebut melalui pengorganisasian komponen media interaktif yang terarah, fungsional, dan berbasis kebutuhan pemelajar. Integrasi media digital di dalam ekosistem ini dipetakan berdasarkan kontribusinya terhadap penguatan aspek keterampilan berbahasa pemelajar asing, baik dalam konteks pembelajaran terstruktur di dalam kelas bersama pengajar maupun aktivitas tutorial mandiri bersama mitra bahasa di luar kelas.

Pada ranah keterampilan reseptif (menyimak dan membaca), pemanfaatan media audiovisual berbasis internet seperti YouTube bertindak sebagai penyedia paparan bahasa dan konten kebudayaan autentik yang sangat efektif. Sebagai contoh, dalam studi kasus pengajaran BIPA level dasar (A1) di Thammasat University Thailand, visualisasi melalui YouTube terbukti mampu meminimalkan proses penerjemahan harfiah, memicu keterlibatan eksploratif pemelajar, serta mempermudah internalisasi materi arah lokasi berbasis objek wisata sosiokultural di Indonesia.

Sementara itu, pada keterampilan membaca, pemanfaatan platform perancangan kreatif seperti Canva terbukti mempermudah pengajar BIPA dalam mengemas bahan bacaan terstruktur, mulai dari kartu kosakata (*vocabulary cards*) hingga cerita bergambar. Implementasi Canva pada pemelajar BIPA tingkat pemula (Tingkat 1) asal Tajikistan menunjukkan peningkatan kemampuan membaca kata secara ejaan, meskipun latihan berkesinambungan tetap diperlukan untuk mengatasi hambatan pelafalan teks yang kompleks.

Pada ranah keterampilan produktif (berbicara dan menulis), integrasi teknologi digital memberikan ruang ekspresi yang otonom bagi pemelajar. Platform kolaboratif dan

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



multimedia memungkinkan pemelajar memproduksi teks formal maupun proyek lisan secara mandiri. Penggunaan video digital dan pembuatan vlog mandiri terbukti menurunkan tingkat kecemasan berbahasa (*affective filter*) pemelajar, karena mereka memiliki kesempatan untuk mengevaluasi, melakukan swakoreksi, dan merekam ulang ujaran mereka hingga mencapai intonasi yang memadai sebelum dinilai oleh pengajar. Namun, tantangan sosiolinguistik yang krusial muncul seiring masifnya penggunaan media sosial (seperti TikTok, Instagram Reels, dan WhatsApp).

Akses tanpa batas terhadap ruang digital menghadapkan pemelajar pada fenomena bahasa gaul dan penggunaan singkatan informal khas warganet Indonesia, seperti kata "*gpp*" (nggak apa-apa) dan "*kalo*" (kalau). Temuan dari analisis literatur menunjukkan bahwa interferensi bahasa gaul media sosial ini berdampak pada hasil menulis pemelajar BIPA, di mana mereka kerap mengalami kesulitan memisahkan ragam santai tersebut dengan kaidah sintaksis formal saat menyusun tugas akademik. Oleh karena itu, pengenalan variasi bahasa informal ini perlu diintegrasikan secara terukur dalam kurikulum agar pemelajar mampu menempatkan diksi secara berterima.

Sinergi seluruh media interaktif ini secara manajerial diikat oleh keberadaan *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom atau Moodle, serta dioptimalkan melalui ragam media digital yang diklasifikasikan ke dalam lima jenis utama: situs web, infografis, media sosial, video digital, dan audio digital. Di samping itu, pemanfaatan platform gamifikasi (Wordwall, Kahoot, Quizizz) hadir sebagai instrumen evaluasi formatif yang rekreatif untuk menurunkan ketegangan psikologis pemelajar melalui kuis tata bahasa yang interaktif.

Keberhasilan ekosistem ini secara utuh pada akhirnya bertumpu pada kompetensi digital pedagogis pengajar dan kejelian mitra bahasa dalam memilih langkah penggunaan media digital apakah diterapkan secara terprogram, spontan (non-terprogram), atau kondisional sebagai solusi atas hambatan belajar. Pengajar BIPA masa kini dituntut tidak hanya menguasai tata bahasa baku, melainkan terampil berperan sebagai kurator konten digital yang mampu mengawinkan kecanggihan fitur teknologi dengan nilai-nilai multikulturalisme Indonesia demi mendukung efektivitas diplomasi kebahasaan global.

Untuk memberikan gambaran konkret mengenai pemetaan fungsi media interaktif digital di dalam ekosistem pembelajaran BIPA berdasarkan sintesis hasil kajian literatur 24 jurnal, berikut disajikan struktur klasifikasinya pada tabel di bawah ini:

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Tabel 1: Klasifikasi Media Interaktif Berdasarkan Fokus Keterampilan Berbahasa Pemelajar BIPA

Kategori Media Interaktif	Jenis Platform/Aplikasi	Fokus Keterampilan Berbahasa	Dampak Utama pada Pemelajar
Media Audiovisual Otentik	YouTube, TikTok, Reels	Menyimak dan Berbicara	Memahami intonasi, ekspresi, objek wisata, dan variasi dialek penutur asli
Platform Kreatif & Kolaboratif	Canva, Google Docs, Padlet	Membaca dan Menulis	Meningkatkan produksi cerita bergambar, kartu kosakata, teks formal, dan penalaran sintaksis
Gamifikasi & Kuis Interaktif	Wordwall, Kahoot, Quizizz	Tata Bahasa dan Kosakata	Menurunkan filter afektif, memicu motivasi kognitif, dan meningkatkan retensi memori kata
Arsitektur Manajerial	LMS (Google Classroom, Moodle)	Kemandirian Belajar Holistik	Akses materi terstruktur lintas zona geografis global

Source: Data Olahan Analisis Literatur

Kesimpulan

Pengembangan ekosistem pembelajaran digital BIPA yang komprehensif merupakan langkah strategis yang tidak dapat ditunda dalam mendukung keberhasilan diplomasi kebahasaan Indonesia di tingkat global. Berdasarkan hasil tinjauan sistematis terhadap 24 jurnal ilmiah, integrasi media interaktif secara terstruktur terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meminimalkan hambatan sosiolinguistik, interkultural, dan psikolinguistik yang sering dihadapi oleh pemelajar asing. Pemetaan komponen teknologi yang fungsional mulai dari media audiovisual otentik, platform kreatif-kolaboratif, media gamifikasi, hingga arsitektur manajerial Learning Management System (LMS) mampu mengakomodasi penguatan empat keterampilan berbahasa dasar (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis) secara seimbang, personal, dan adaptif.

Meskipun demikian, keberhasilan ekosistem ini secara utuh di lapangan sangat bergantung pada kompetensi digital pedagogis pengajar serta kejelian dalam mengelola paparan bahasa, termasuk dalam memitigasi dampak sosiolinguistik kontemporer seperti interferensi bahasa gaul media sosial pada performa menulis formal pemelajar. Ekosistem digital BIPA yang ideal harus mampu menyinergikan kecanggihan fitur teknologi dengan muatan enkulturasi kearifan lokal secara harmonis. Kajian ini memberikan rekomendasi bagi para praktisi dan pengembang kebijakan BIPA untuk tidak lagi menerapkan media digital secara parsial atau eksperimental, melainkan mulai mengadopsi model ekosistem terpadu ini demi memperluas jangkauan internasionalisasi dan memperkuat kedudukan bahasa Indonesia di ranah internasional.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Referensi

- Dahlan, M., & Wahid, A. (2022). PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(6), 32–38. Retrieved from
- Farikah, Baihaqi, I., & Sari, R. (2017). Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing dalam Kerangka Sastra dan Budaya. In *Seminar Nasional KABASTRA II* (Dr. Farika). Magelang: Graha Cendekia.
- Fauziah, P. A. (2025). Dampak Bahasa Gaul dalam Media Sosial terhadap Hasil Menulis Pembelajaran BIPA. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Ibu*, 2(1), 706–714.
- Halawa, S., Bukit, B., Panjaitan, L. D., & Nasution, J. (2023). Pengaruh Pengajaran Keterampilan Menulis Bagi Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, (1), 48–53.
- Handayani, W., & Nurlina, L. (2024). Strategi Pembelajaran BIPA Berbasis Audio Visual Dengan Pendekatan Budaya: Kajian Literatur. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(8), 344–353.
- Kardinal, G. T., & Purnama, C. (2024). Strategi Diplomasi Budaya Indonesia melalui Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di Australia Periode 2018-2022. *Padjadjaran Journal of International Relations*, 6(2), 288–302.
- Maulidia, T., Susanto, G., & Suyitno, I. (2025). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Digital dalam Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa BIPA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(1), 342–348.
- Purwanto, N., Nurul Murtadho, Radeni Sukma Indra Dewi, & Shirley Rizki Kusumaningrum. (2025). Implementasi Teori Konektivisme dalam Pengajaran BIPA di Era Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 1995–2013.
- Rahmaputri, W. S., & Hanief, R. (2025). Implementasi Penugasan Video Media Sosial untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *International Conference on Innovation, Reflection, and Creativity in Arts, Literature, and Language Education (I-CIRCALLED)*.
- Salama, P., & Kadir, H. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BIPA BERBASIS BUDAYA. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 9.
- Septiani, H. (2021). Strategi Digitalisasi dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh (PJJ) di Wina, Austria. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (SELASAR)* 5, (1), 125–133.
- 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.
- Setiani, H. (2025). MEDIA DIGITAL YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA BAGI PEMELAJAR BIPA A1 THAMMASAT UNIVERSITY THAILAND. *Jurnal Bastra*, 10(3), 923–929.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



- 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.
- Sinaga, E. N., Ali, M., & Pramuniati, I. (2026). DIGITALISASI PEMBELAJARAN BIPA MELALUI PENERAPAN IMMERSIVE LEARNING BERBASIS BUDAYA LOKAL SUMATERA UTARA. *Journal of Science and Social Research*, 4307(April), 1600–1606.
- Syamsirudin, S., Win Jeroh Miko, Jahidin, & Jamaluddin Nasution. (2024). Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing. *Journal of Language Education (JoLE)*, 2(1), 21–25.
- Tahmida, N. S., Susanto, G., & Suyitno, I. (2023). MEDIA DIGITAL UNTUK MEMBANGUN KEMAMPUAN LITERASI KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN TUTORIAL PROGRAM BIPA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 168–193.
- Utami, D. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelejar BIPA Tingkat A1. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 277–294.
- Utami, M. R., & Khaerunnisa. (2021). Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Tingkat 1 Menggunakan Media Canva. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Violensia, I., Susanto, G., & Andajani, K. (2021). Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Tingkat Menengah untuk Pembelajaran BIPA Daring. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(7), 1066.
- Widianto, E. (2017). MEDIA WAYANG MINI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI PEMELAJAR BIPA A1 UNIVERSITAS EZZITOUNA TUNISIA. *Jurnal Kredo*, 1, 1–16.
- Williyansen, K. E., Yen, L., & Rosliani, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Menyimak Dengan Media Digital Bagi Pemelajar Bipa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, (2), 96–102.
- Yulianti, U. H., & Melasarianti, L. (2023). Proyek mata kuliah digitalisasi perangkat pembelajaran bipa sebagai inovasi dalam penguatan literasi digital. *Prosiding PIBSI XLV UPGRI 2023*, 731–738.
- Yuniarti, E., Widharyanto, B., & Prihatin, P. N. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Kamus Digital Berbasis Budaya Indonesia Untuk Pembelajaran Bipa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 20(2), 225–237.