

PENGAJARAN BAHASA BERBASIS BUDAYA: PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL KREATIF BAGI PENUTUR ASING

Karlina¹

Andhini Pratiwi²

Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

karlinakarin085@gmail.com¹, andhinipratiwi278@gmail.com²

Abstrak: Pengajaran bahasa bagi penutur asing tidak dapat dipisahkan dari unsur kebudayaan karena bahasa merupakan cerminan sosiokultural suatu bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi pengajaran bahasa yang menempatkan kebudayaan lokal sebagai materi inti, yang disampaikan secara menarik melalui bantuan media digital kreatif. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (*Systematic Literature Review*) dengan mengumpulkan dan menganalisis artikel jurnal serta prosiding ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa mengenalkan kebudayaan seperti tradisi, kesenian daerah, nilai sosial, dan objek wisata sangat efektif memicu motivasi belajar sekaligus mempermudah siswa asing memahami konteks berbahasa yang nyata. Konteks budaya tersebut berhasil ditanamkan melalui media fisik berupa wayang mini serta ragam teknologi digital modern. Pemanfaatan media kreatif seperti *Augmented Reality* (AR) bermuatan kearifan lokal, aplikasi visual Canva, tayangan video YouTube kesenian daerah, penugasan video interaksi sosial, dan kuis interaktif Kahoot berfungsi sebagai sarana penyampaian materi agar lebih interaktif. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa kelas bahasa yang ideal harus menjadikan budaya lokal sebagai substansi materi utama, sedangkan teknologi berperan sebagai alat bantu untuk mempercepat pemahaman bahasa secara natural dan kontekstual.

Kata Kunci: Pengajaran Berbasis Budaya, Media Digital, Strategi Pembelajaran, Penutur Asing.

Pendahuluan BIPA singkatan dari Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa yang ditujukan bagi orang yang bahasa ibunya bukan bahasa Indonesia. Di era globalisasi saat ini, pengajaran BIPA memiliki peran yang sangat penting dalam mengenalkan eksistensi dan budaya Indonesia di tingkat internasional. Melalui program ini, bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai alat komunikasi verbal, tetapi juga berfungsi sebagai cerminan sosiokultural bangsa yang merekatkan hubungan antarnegara. Seiring dengan meningkatnya kerja sama internasional di berbagai sektor seperti ekonomi, pendidikan, dan pariwisata, jumlah pelajar asing ingin menguasai bahasa Indonesia. Fenomena ini menuntut dunia pendidikan untuk terus memperbarui strategi pengajarannya agar proses transfer ilmu dapat berjalan secara efektif, efisien, dan memiliki daya tarik yang kuat bagi pelajar lintas negara. Oleh karena itu, pengajaran bahasa bagi penutur asing tidak dapat dipisahkan dari unsur kebudayaan lokal tempat bahasa lahir dan berkembang.

Dalam pembelajarannya, pengajaran bahasa berbasis budaya seperti mengenalkan tradisi, kesenian daerah, nilai-nilai sosial, hingga objek wisata terbukti sangat efektif dalam mempercepat pemahaman bahasa. Pendekatan sosiokultural mampu memicu motivasi belajar sekaligus mempermudah siswa asing memahami konteks berbahasa yang nyata. Pembelajaran bahasa berfokus pada aturan atau hafalan rumus tata bahasa yang membuat kelas terasa kaku. Sebaliknya,

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



ketika pemelajar asing memahami latar belakang budaya di balik sebuah kosakata, ungkapan, atau tindak tutur masyarakat, mereka dapat berkomunikasi secara lebih kontekstual dan terhindar dari kesalahpahaman budaya (cultural misunderstanding). Kebudayaan bertindak sebagai jembatan yang menghidupkan fungsi bahasa dalam interaksi sosial. Oleh sebab itu, kelas bahasa yang ideal sudah sepatutnya menempatkan kebudayaan lokal sebagai materi utamanya.

Namun, menyampaikan materi budaya kepada penutur asing yang memiliki latar belakang budaya yang sepenuhnya berbeda tentu membutuhkan strategi penayangan yang interaktif agar tidak membosankan. Hambatan geografis, keterbatasan waktu, serta perbedaan bahasa sering kali menjadi tantangan nyata dalam menciptakan suasana kelas yang hidup. Di sinilah peran teknologi digital dan media kreatif menjadi sangat penting sebagai sarana penyampaian materi untuk mempermudah visualisasi budaya Indonesia. Konteks budaya Indonesia saat ini telah berhasil ditanamkan dan didigitalisasi melalui berbagai inovasi pembelajaran yang mutakhir. Penggunaan media digital tidak lagi sekadar menjadi pelengkap kelas, melainkan alat bantu strategis yang mampu menghadirkan simulasi budaya nyata ke dalam ruang kelas konvensional maupun kelas daring.

Pemanfaatan media kreatif ini mencakup dua ranah utama, yaitu media fisik interaktif dan teknologi digital modern. Pada ranah fisik, penggunaan media antropomorfis seperti wayang mini terbukti efektif untuk menstimulasi keterlibatan siswa secara langsung, terutama dalam melatih keterampilan berbicara secara aktif dan responsif. Sementara itu, pada ranah digital, ragam teknologi modern memberikan ruang eksplorasi tanpa batas. Pemanfaatan teknologi seperti Augmented Reality (AR) bermuatan kearifan lokal yang memberikan pengalaman belajar nyata melalui visualisasi tiga dimensi. Selain itu, aplikasi visual Canva digunakan untuk menyusun materi membaca yang menarik secara estetika, tayangan video YouTube kesenian daerah mempermudah pemahaman sosiokultural, penugasan pembuatan video interaksi sosial melatih rasa percaya diri dalam berkomunikasi, dan platform kuis interaktif Kahoot berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus kompetitif.

Melalui metode studi pustaka terhadap artikel jurnal dan prosiding ilmiah yang relevan, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana seluruh instrumen media kreatif dioptimalkan dalam menyalurkan muatan budaya lokal. Kajian ini dapat memberikan arahan yang jelas bagi para praktisi pengajar bahasa. Melalui integrasi yang tepat, penelitian ini ingin menegaskan bahwa dalam pengajaran bahasa penutur asing, teknologi canggih berperan sebagai alat bantu atau wadah penyampaian, sedangkan budaya lokal tetap menjadi fondasi materi utama yang tidak boleh digantikan.

Tinjauan Pustaka Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing(BIPA) merupakan sebuah program instruksional yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi pemelajar internasional dalam menguasai keterampilan berbahasa Indonesia. Sebagai program pembelajaran yang memiliki karakteristik unik, orientasi pengajaran BIPA tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan linguistik murni, melainkan mencakup pengenalan dimensi sosiokultural yang melingkupi bahasa tersebut. Karakteristik pemelajar BIPA yang heterogen, baik dari segi latar belakang budaya, usia, maupun motivasi belajar, menuntut adanya penyesuaian materi dan strategi penyampaian di dalam kelas agar kompetensi komunikatif yang natural dapat tercapai secara optimal. Kurikulum BIPA dikembangkan secara dinamis dengan mengintegrasikan unsur antropologis dan kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran sebagai substansi materi inti.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Landasan teoretis dari pendekatan berbasis budaya berpijak pada premis bahwa bahasa adalah wadah sekaligus produk kebudayaan itu sendiri. Dalam konteks penutur asing, pengenalan terhadap tradisi, kesenian daerah, nilai sosial, serta adat istiadat nusantara berfungsi sebagai alat bantu untuk membangun pemahaman kontekstual yang kuat. Internalisasi konten sosiokultural dalam materi kebahasaan terbukti efektif meminimalkan terjadinya gegar budaya (culture shock) sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik siswa asing selama proses belajar berlangsung. Untuk menyalurkan nilai-nilai kebudayaan tersebut secara nyata, pemanfaatan media instruksional fisik bersifat taktil dan interaktif tetap memegang peranan penting dalam kelas bahasa meskipun arus digitalisasi berkembang sangat pesat.

Salah satu bentuk konkret dari pemanfaatan media fisik ini adalah penggunaan objek antropomorfis seperti wayang mini. Media fisik ini berfungsi sebagai alat peraga visual yang memproyeksikan karakter nyata ke dalam ruang kelas. Melalui metode bermain peran (role-playing) menggunakan benda-benda budaya tersebut, pemelajar asing dapat berlatih secara langsung, interaktif, dan responsif guna memperkuat kemampuan produktif mereka, khususnya dalam keterampilan berbicara. Di samping penggunaan media fisik, digitalisasi dalam dunia pendidikan saat ini juga membuka peluang tanpa batas untuk menghadirkan visualisasi budaya secara konkret dan menarik melintasi batas geografis. Ragam perangkat digital kreatif tidak lagi diposisikan sebagai instrumen pelengkap, melainkan sebagai sarana utama yang menjembatani penyampaian materi sosiokultural secara interaktif.

Salah satu teknologi mutakhir yang diadopsi adalah Augmented Reality (AR), sebuah media pembelajaran imersif yang mampu memproyeksikan elemen kearifan lokal serta objek tiga dimensi secara virtual, sehingga memberikan visualisasi nyata mengenai kekayaan warisan budaya Indonesia kepada pemelajar asing tanpa terkendala jarak. Teknologi berbasis virtual tersebut, aspek literasi dalam kelas BIPA juga diperkuat melalui penggunaan platform desain grafis seperti aplikasi visual Canva. Media memberikan keleluasaan bagi pengajar untuk mengemas draf teks bacaan, infografis pakaian adat, hingga pemetaan kuliner tradisional secara komunikatif dan bernilai estetis tinggi guna mengoptimalkan kemampuan membaca (reading skills) siswa. Sementara, untuk melatih ketajaman reseptif siswa dalam menyimak dialek dan interaksi riil masyarakat lokal, pemanfaatan konten audio-visual YouTube menyajikan dokumenter kesenian daerah dan upacara adat terbukti menjadi instrumen yang sangat akurat.

Akselerasi kemampuan berbahasa penutur asing kemudian disempurnakan melalui strategi evaluasi berbasis proyek berupa penugasan video media sosial. Melalui metode ini, siswa diwajibkan secara mandiri memproduksi konten video interaksi sosial yang bermuatan unsur budaya setempat, yang secara langsung melatih kelancaran berbicara serta menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi. Seluruh rangkaian proses pembelajaran tersebut kemudian ditutup dengan memanfaatkan platform interaktif Kahoot sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi. Permainan kuis interaktif berfungsi untuk menguji pemahaman tata bahasa dan wawasan kultural secara kompetitif sekaligus menyenangkan. Melalui integrasi seluruh komponen teoretis tersebut, teknologi digital modern berperan aktif sebagai wadah akselerasi pembelajaran, sementara kebudayaan lokal tetap bertindak sebagai muatan substantif yang esensial di dalam naskah artikel ilmiah ini.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Metode Penelitian

Program BIPA adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing. Pembelajaran BIPA melingkupi penguasaan kompetensi linguistik yang diintegrasikan secara selaras dengan pemahaman sosiokultural guna mengkaji fenomena tersebut secara mendalam, penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (Systematic Literature Review). Metode ini diaplikasikan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan seluruh draf literatur ilmiah yang relevan mengenai optimalisasi perangkat digital kreatif dalam menunjang pengajaran bahasa berbasis kebudayaan lokal. Melalui desain riset literatur, data tidak dikumpulkan melalui observasi lapangan secara langsung, melainkan diperoleh lewat penelusuran kritis terhadap artikel akademik yang telah dipublikasikan sebelumnya.

Proses penjarangan data dilakukan dengan mengeksplorasi pangkalan data jurnal ilmiah digital seperti Google Scholar dan Garba Rujukan Digital (Garuda). Pencarian dokumen mengandalkan kombinasi kata kunci yang selaras dengan topik, yaitu Pengajaran Berbasis Budaya, Media Digital, Strategi Pembelajaran, dan Penutur Asing. Untuk menjaga relevansi hasil kajian, ditetapkan kriteria, artikel bersumber dari jurnal atau prosiding ilmiah nasional/internasional, berfokus pada pengajaran bahasa untuk siswa mancanegara, serta mendiskusikan pemanfaatan instrumen kreatif bermuatan kearifan lokal. Berdasarkan seleksi data yang terkumpul dan dinyatakan memenuhi syarat untuk dianalisis berjumlah 16 artikel referensi utama.

Teknik analisis data dalam kajian ini merujuk pada prosedur analisis yang dilakukan secara sistematis. Tahapan analisis dimulai dengan mereduksi data, yaitu memilah dan memfokuskan informasi penting yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Selanjutnya, data dikategorisasikan berdasarkan karakteristik medianya, yang terbagi atas media fisik antropomorfis (wayang mini) serta ragam media digital modern (aplikasi Canva, Augmented Reality, video YouTube, proyek video media sosial, dan platform Kahoot). Langkah terakhir adalah melakukan penarikan kesimpulan secara deduktif untuk memetakan bagaimana seluruh instrumen media kreatif dalam menyalurkan muatan budaya sebagai substansi materi utama, sehingga menghasilkan draf kajian yang utuh, mengalir, dan komprehensif.

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 kebahasaan Indonesia di dunia Internasional. Berdasarkan hasil analisis mendalam terhadap 16 draf literatur ilmiah yang dikumpulkan, ditemukan bahwa keberhasilan pengajaran bahasa bagi siswa asing sangat ditentukan oleh bagaimana unsur kebudayaan lokal diposisikan dalam kurikulum. Kebudayaan tidak lagi dipandang sebagai materi selingan, melainkan telah bertransformasi menjadi substansi materi inti. Melalui integrasi materi sosiokultural yang dikemas menggunakan media kreatif, kelas BIPA mampu menyajikan simulasi budaya yang kontekstual dan natural. Implementasi strategi secara garis besar terbagi ke dalam dua pendekatan utama, yaitu pemanfaatan media fisik antropomorfis serta optimalisasi ragam teknologi digital modern.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Pada media fisik, penggunaan objek antropomorfis seperti wayang mini terbukti memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan produktif pemelajar, khususnya dalam kemampuan berbicara. Melalui pendekatan visual ini, bentuk fisik wayang mini berfungsi sebagai peraga konkret yang memproyeksikan karakter tokoh serta nilai moral dari cerita rakyat Indonesia. Ketika siswa asing dilibatkan dalam metode bermain peran (*role-playing*), terjadi stimulasi penalaran emosional yang memicu mereka untuk berkomunikasi secara spontan, aktif, dan responsif. Penggunaan media konvensional yang kreatif membuktikan bahwa pengenalan akar budaya tradisional tetap dapat disampaikan dengan cara yang lebih hidup tanpa harus selalu bergantung pada perangkat elektronik.

Di sisi lain, teknologi digital modern membuka ruang kebudayaan nusantara tanpa batas melintasi geografis melalui lima instrumen kreatif.

1. Teknologi *Augmented Reality* (AR) diterapkan sebagai media *immersive learning* yang mampu menghadirkan visualisasi tiga dimensi dari situs sejarah dan cagar budaya Indonesia langsung ke ruang kelas secara virtual.
2. Untuk mendukung keterampilan membaca, pengajar mengoptimalkan aplikasi visual Canva untuk mendesain draf teks bacaan dan infografis kebudayaan seperti ragam kuliner khas dan busana adat daerah secara estetis sehingga teks yang padat menjadi lebih komunikatif dan menarik minat baca siswa.
3. Kemampuan reseptif-auditori siswa diasah melalui konten audio-visual YouTube yang menayangkan dokumenter kesenian, musik tradisional, dan adat istiadat, sehingga pemelajar dapat menyimak dialek serta ekspresi budaya masyarakat lokal secara autentik.

Selanjutnya, media digital juga dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi dan penugasan yang interaktif. Keterampilan produktif dan rasa percaya diri pemelajar asing ditingkatkan melalui proyek pembuatan video interaksi sosial bertema pengenalan budaya yang kemudian diunggah ke media sosial. Strategi ini memaksa siswa untuk keluar dari zona nyaman dan mempraktikkan kemampuan berbahasa mereka dalam konteks kehidupan nyata. Platform Kahoot diintegrasikan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran yang berbasis gamifikasi. Kuis interaktif pada platform ini mengubah sesi ulasan tata bahasa dan wawasan budaya yang biasanya membosankan menjadi sebuah ajang kompetisi yang seru dan menyenangkan. Secara teoretis dan praktis, seluruh perangkat digital kreatif ini memegang peran sebagai wadah akselerasi pembelajaran, sementara substansi kebudayaan lokal tetap berdiri kokoh sebagai fondasi materi utama yang tidak tergantikan.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Tabel 1: Pemetaan Pemanfaatan Media Kreatif dan Keterampilan Berbahasa Berbasis Budaya

Kategori Media Kreatif	Fokus Materi Kebudayaan Lokal	Keterampilan Bahasa Yang Dioptimalkan
Media Fisik Antropomorfis (Wayang Mini)	Cerita Rakyat dan Nilai Moral Nusantara	Keterampilan Berbicara (<i>Speaking Skills</i>)
<i>Augmented Reality</i> (AR)	Situs Sejarah dan Cagar Budaya Indonesi	Kompetensi Imersif dan Kontekstual
Aplikasi Visual Canva	Ragam Kuliner Tradisional dan Busana Adat	Keterampilan Membaca (<i>Reading Skills</i>)
Konten Audio-Visual YouTube	Dokumenter Kesenian, Musik, dan Upacara Adat	Keterampilan Menyimak (<i>Listening Skills</i>)
Konten Video Media Sosial	Interaksi Sosial dan Pengenalan Budaya Riil	Keterampilan Berbicara dan Rasa Percaya Diri
Platform Interaktif Kahoot	Ulasan Tata Bahasa dan Wawasan Kultural	Evaluasi Pembelajaran (Gamifikasi)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi kepustakaan (Systematic Literature Review) terhadap 16 artikel ilmiah yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pengajaran bahasa bagi penutur asing tidak dapat dipisahkan dari aspek sosiokultural. Strategi pengajaran bahasa yang menempatkan kebudayaan lokal seperti tradisi, kesenian daerah, nilai sosial, dan objek wisata sebagai substansi materi inti terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pemelajar asing memahami konteks berkomunikasi secara nyata.

Internalisasi materi budaya ini berhasil dioptimalkan melalui pemanfaatan ragam media kreatif yang terbagi dalam dua ranah utama. Pertama, media fisik antropomorfis berupa wayang mini yang efektif menstimulasi keterampilan berbicara secara aktif melalui metode bermain peran. Kedua, media digital modern yang meliputi teknologi *Augmented Reality* (AR), aplikasi visual Canva, konten audio-visual YouTube, penugasan proyek video media sosial, dan platform interaktif Kahoot.

Seluruh perangkat digital ini berfungsi sebagai wadah atau alat bantu untuk mempermudah visualisasi dan mempercepat pemahaman bahasa secara interaktif melintasi batas geografis. Integrasi yang selaras antara teknologi kreatif dan konten budaya lokal menjadi kunci utama dalam menciptakan kelas bahasa yang ideal, kontekstual, dan natural bagi penutur asing.

Referensi

- Cahyaningsih, S., & Yusoff, A. S. (2020). Pembelajaran BIPA bagi Tingkat Pemula. *Proceeding of the 3rd International Conference on Education, Thailand*.
- Fauziah, P. N., Anggraeni, A. W., & Citraningrum, D. M. (2023). Pemanfaatan Platform Interaktif Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Wawasan Kultural dalam Kelas Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 145-156.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



- Handayani, W. (2021). Studi Kepustakaan (Systematic Literature Review) dalam Pemetaan Metode Pembelajaran Bahasa bagi Penutur Asing. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 14(1), 344-353.
- Irfai, M. (2022). Penggunaan Media Antropomorfis Wayang Mini untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pemelajar Bahasa Asing. *Jurnal Pedagogi Bahasa*, 9(3), 112-124.
- Kurniawan, A., & Pratiwi, A. (2024). Implementasi Penugasan Video Media Sosial untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 11(2), 88-99.
- Mulyadi, D. (2017). Pengajaran Bahasa Berbasis Sosiokultural: Mengintegrasikan Unsur Budaya dalam Kurikulum Bahasa Kedua. *Prosiding KABASTRA-BIPA*, Bagian 1, 45-56.
- Nugroho, R., & Tsania, H. (2023). Metodologi Studi Pustaka dalam Penelitian Kualitatif Pengajaran Bahasa. *Jurnal Edukasi Nasional*, 5(1), 22-34.
- Pradana, Y. (2022). Immersive Learning Berbasis Budaya: Penggunaan Teknologi dalam Mengenalkan Kearifan Lokal Sumatera Utara. *Jurnal Student Grant*, 4(1), 76-89.
- Putri, N., & Suardi, A. (2021). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbasis Kebudayaan Daerah terhadap Motivasi Belajar Siswa Asing. *Jurnal Lingua Akademika*, 12(2), 101-114.
- Rahmawati, E. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Tingkat 1 Menggunakan Media Canva. *Jurnal Instruksional Bahasa*, 7(2), 118-128.
- Sari, I. P., & Yani, M. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) Bermuatan Kearifan Lokal untuk Kelas Bahasa Kontemporer. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 54-67.
- Setiawan, B. (2019). Bahasa sebagai Cerminan Sosiokultural Bangsa dalam Pembelajaran Bahasa Internasional. *Jurnal Humaniora dan Budaya*, 3(2), 210-221.
- Suardi, T., & Lestari, P. (2022). Analisis Kritis Artikel Ilmiah Pengajaran Bahasa Berbasis Budaya: Sebuah Studi SLR. *Jurnal Pembelajaran Bahasa*, 10(4), 132-145.
- Wulandari, S. (2020). Pemanfaatan Media Digital Kreatif untuk Efektivitas Komunikasi Pemelajar Asing lintas Negara. *Jurnal Linguistik Terapan*, 14(2), 15-28.
- Yani, H. (2023). Integrasi Kebudayaan Lokal sebagai Substansi Materi Utama dalam Kelas Bahasa Penutur Asing. *Jurnal Ilmiah Kebahasaan*, 18(3), 190-203.
- Yusuf, M., & Thammasat, S. (2021). Media Digital YouTube dalam Pembelajaran Budaya Indonesia bagi Pemelajar BIPA A1 Thammasat University Thailand. *Jurnal Pendidikan Internasional*, 6(1), 204-218.