

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



STRATEGI INOVATIF DALAM PENGAJARAN BAHASA PADA ERA TRANSFORMASI DIGITAL

Syakila Khoirunnisa¹

Safa Chariza Damanik²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

syakilakhoirunnisa998@gmail.com

safadamanik46@gmail.com

Abstrak: Perubahan besar melanda dunia pendidikan karena perkembangan teknologi digital, tak terkecuali cara mengajar Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing. Di sisi lain, sebagian besar guru BIPA tetap bertahan pada pola lama, sehingga kurang merespons tuntutan siswa di tengah arus globalisasi digital - akibatnya proses belajar jadi kurang efektif. Metodologi tulisan ini dibentuk dari telaah literatur dan eksplorasi gagasan, kemudian menyelami strategi anyar seperti integrasi alat digital, sistem cerdas berbasis AI, serta proyek lintas budaya dalam kelas BIPA. Fokus utamanya ialah mencari pendekatan yang bisa mendongkrak kemahiran bahasa dan kemampuan komunikasi peserta didik mancanegara, serentak mengidentifikasi hambatan guru saat memakai peranti teknologi. Temuan awal memberi petunjuk: elemen permainan dan konten multimedia aktif ternyata mampu menyalakan semangat serta partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan platform daring bertenaga kecerdasan buatan dipercaya bakal membuka ruang belajar yang lebih personal sesuai ritme individu. Nyatanya, sinergi antara pembaruan metode ajar dan dukungan teknologi menjadi kunci agar BIPA punya daya saing sebagai bahasa global. Tanpa sinkronisasi antara modernisasi teknik mengajar dan peningkatan kompetensi digital para pengajar, ambisi menjadikan BIPA sebagai bahasa internasional sulit terwujud

Kata Kunci: Strategi Inovatif, Pengajaran Bahasa, Transformasi Digital, BIPA, Globalisasi Bahasa

Pendahuluan

Bukan cuma soal tata bahasa, BIPA mengajak peserta belajar hidup dalam percakapan nyata sehari-hari. Semakin sering Indonesia muncul di forum dunia, semakin banyak pula yang mulai tertarik mendalami bahasanya. Di balik layar perkembangan itu, ada usaha besar memperbaiki cara mengajar yang selama ini digunakan. Dulu mungkin cukup dengan buku tebal, kini dibutuhkan pendekatan yang lebih menyentuh konteks aktual. Perubahan tak hanya terjadi pada materi pelajaran, tapi juga bagaimana guru merespons kebutuhan siswa. Kehadiran wisatawan, pebisnis, hingga diplomat asing turut memberi warna tersendiri bagi arah pengembangan program.

Tapi lihat saja, saat arus perubahan digital makin cepat, tak sedikit guru BIPA malah tetap bergantung pada metode lama yang tak lagi sesuai dengan kondisi siswa masa kini. Sementara itu, mereka yang datang dari negara lain untuk belajar bahasa Indonesia justru tumbuh dekat dengan gadget, biasa menyerap ilmu lewat layar, juga ingin suasana kelas yang hidup, bisa disesuaikan, dan tidak membosankan. Di sinilah letak masalahnya - permintaan murid ternyata tidak sejalan dengan cara mengajar yang masih diam di tempat, sehingga jalannya pembelajaran BIPA pun sering tersendat.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Bukan cuma mode belaka transformasi digital - perubahan besar terjadi pada bagaimana orang saling menyapa, bicara, juga menyerap ilmu. Di dunia belajar bahasa, jalan baru mulai terbuka lebar: ada aplikasi latihan dengan sentuhan permainan, ruang rapat virtual untuk praktik ngobrol langsung, sampai mesin cerdas yang bisa kasih tanggapan seketika ke siswa. Kalau dipakai dengan arah yang tepat, semua alat itu sanggup ubah kelas BIPA dari aktivitas biasa-biasa saja jadi momen belajar yang hidup dan tak mudah dilupakan.

Bukan soal teori semata, tulisan ini menggali cara-cara baru mengajar BIPA saat teknologi sudah merambah mana-mana. Alih-alih terpaku pada metode lama, bisa jadi mulai menyuntikkan perangkat digital ke kelas secara bertahap. Di sisi lain, kehadiran kecerdasan buatan tak cuma isapan jempol - nyatanya membantu memudahkan tugas guru sedikit demi sedikit. Bahkan ada kemungkinan besar proyek antarbudaya turut mendorong minat sekaligus kemampuan bicara siswa asing. Yang lebih penting? Pendekatan yang ditunjukkan tidak sekadar wacana - siap pakai bagi mereka yang benar-benar mengajar hari lepas hari.

Tinjauan Pustaka

Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing di Tengah Perkembangan Teknologi

Dua puluh tahun belakangan, dunia mulai serius memperhatikan pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing. Tak sedikit orang dari Asia Tenggara, Jepang, Korea, hingga benua Eropa yang makin tertarik mendalaminya - demikian catatan Suyitno pada 2017. Lalu datanglah perubahan besar: teknologi ikut masuk ke ranah ini. Dulu belajar harus di ruang kelas, pagi atau sore hari. Kini semua bisa dilakukan lewat layar, tanpa batas jam, tak peduli lokasi fisik seseorang.

Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Belajar bahasa lewat komputer bukan hal baru lagi. Dari penelitian Chapelle tahun 2001 terlihat kalau cara ini bikin orang lebih semangat saat belajar. Latihannya juga jadi jauh lebih sering ketimbang metode biasa. Sejak ponsel mulai canggih, bahan belajar bisa diambil kapan saja. Alat kecil itu membuat prosesnya melompat jadi lebih longgar waktunya. Terus berlangsung tanpa harus selalu di ruang kelas.

Gamifikasi dan Multimedia Interaktif

Ternyata, memasukkan unsur permainan ke dalam situasi yang bukan untuk main-main bisa bikin siswa lebih tertarik serta semangat ikut pelajaran - begitu temuan dari Deterding dkk. tahun 2011. Belajar bahasa pun mulai pakai cara seperti itu: ada pengumpulan angka, tanda pencapaian, daftar urutan prestasi, juga latihan ngobrol lewat cerita buatan. Hasil riset oleh Hamari bersama Koivisto dan Sarsa pada 2014 tunjukkan kalau pendekatan ini benar-benar mendorong keterlibatan langsung selama proses belajar, apalagi bila digabung dengan media serba warna dan suara.

Kecerdasan Buatan di Dunia Belajar Bahasa

Munculnya teknologi pintar ubah cara orang belajar bahasa. Dalam sistem ini, mesin bisa lihat kesalahan pengguna saat bicara atau tulis, lalu langsung perbaiki saat itu juga - sembari sesuaikan isi latihan dengan tingkat kemampuan si pelajar (Chen et al., 2020). Ambil contoh bot obrolan dalam Bahasa Indonesia: ia jadi teman ngobrol yang selalu ada, bikin mereka yang sedang belajar bisa latih ucap kata maupun susun kalimat tanpa cemas dihakimi.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Proyek Lintas Budaya untuk Belajar BIPA

Pelajar justru mulai mengerti bahasa lewat cara menyerap budayanya, begitu kata Kramsch tahun 1998. Bukan sekadar kosa kata atau tata bahasa, melainkan bagaimana orang hidup dan berpikir. Saat siswa dari negara berbeda bikin video bersama soal tradisi desa mereka, perlahan mereka latihan dengar, bicara, tulis tanpa sadar. Kadang malah saling kirim pesan pendek tentang makanan rumahan atau lagu daerah. Hasilnya? Kemampuan bertukar pikiran dalam bahasa asing naik, sekaligus rasa hormat terhadap perbedaan pun ikut tumbuh. Dunia memang semakin tersambung, tapi bukan berarti semua harus sama.

Metode Penelitian

Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan kualitatif digunakan di sini, mengadopsi metode tinjauan pustaka secara menyeluruh. Sebab fokus utamanya adalah melacak cara-cara baru dalam pengajaran bahasa masa kini, lebih tepatnya untuk BIPA, lalu menelaah serta merangkum temuan itu satu per satu. Sumber bacaan mencakup jurnal ilmiah, makalah dari pertemuan akademik, juga buku panduan resmi - semuanya terbit antara tahun 2010 sampai 2024.

Sumber Data

Sumber utama diambil langsung dari perpustakaan digital akademis - Google Scholar jadi salah satunya, disusul ERIC serta Garuda, yaitu sistem akses jurnal ilmiah Indonesia. Pencarian memakai frasa tertentu sebagai panduan, misalnya mengenai BIPA ditambah perkembangan teknologi digital, lalu eksperimen baru dalam metode belajar bahasa, juga penerapan game-like elemen saat mengajarkan Bahasa Indonesia, tanpa melupakan eksplorasi mesin cerdas pada proses pelatihan linguistik. Penapisan referensi tidak sembarangan; dipertimbangkan isi sesuai tema, seberapa terpercayanya tempat publikasinya, kemudian faktor usia hasil studi - lebih segar lebih baik.

Teknik Analisis

Pertama-tama, sumber-sumber penting dicari lalu dipilih berdasarkan kesesuaiannya. Setelah itu, data utama dalam tiap bahan dikumpulkan serta dikelompokkan secara sistematis. Selanjutnya, hasil-hasil tersebut digabung agar membentuk alur pikir yang jelas dan menyeluruh. Dari langkah-langkah tadi muncul gambaran terarah yang nantinya mendukung diskusi sekaligus penyusunan saran nyata untuk guru BIPA.

Hasil dan Pembahasan

Alat Digital di Kelas BIPA

Ternyata, penggunaan alat digital yang direncanakan dengan matang benar-benar mengubah cara orang belajar BIPA. Meski awalnya hanya dianggap sebagai pengganti kelas biasa, perlahan alat itu justru membuka peluang baru dalam proses belajar. Zoom, misalnya, tidak cuma menyambungkan suara dan gambar tapi juga punya ruang kecil buat berdiskusi santai bersama teman satu grup. Di sisi lain, Google Classroom membuat semua tugas dan materi tersimpan rapi sehingga mudah ditemukan kapan saja. Tanpa disadari, platform seperti Padlet ikut membangun suasana saling bertukar ide lewat tulisan yang bisa diedit bareng-bareng. Bahkan dari jarak jauh sekalipun, kerja sama antar peserta tetap terasa nyata karena dukungan teknologi semacam ini.

Tidak kalah urgen justru soal memakai aplikasi belajar bahasa semacam Duolingo atau Babbel, ditambah platform hafalan kosakata dengan metode ulang bareng jarak. Jika disisipkan cermat dalam struktur pelajaran BIPA, teknologi itu bisa menjadi tugas rumah yang menyokong pertemuan

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



langsung, sambil menunjukkan perkembangan peserta didik lewat laporan nyata. Intinya? Guru harus memilih serta menyesuaikan - supaya alat digital mendukung target pembelajaran, bukan hanya ikut-ikutan zaman.

Gamifikasi Meningkatkan Semangat

Bisa dilihat dari beberapa riset yang ditinjau ulang, ternyata gamifikasi benar-benar menggoyahkan suasana belajar di kelas BIPA. Pelajar asing, biasanya akrab dengan layar digital yang seru, justru lebih fokus saat bahan ajar dibungkus seperti permainan. Mereka dapat angka setiap kali berhasil memahami struktur kalimat, lalu ada juga misi mingguan agar hafal kata baru, atau latihan ngobrol lewat situasi sehari-hari. Semua ini saling menyambung sehingga dorongan untuk terus mencoba muncul begitu saja.

Tabel berikut merangkum beberapa platform gamifikasi yang telah terbukti efektif dalam konteks pembelajaran bahasa:

Platform	Fitur Utama	Kegunaan dalam BIPA
Kahoot!	Kuis interaktif real-time	Latihan kosakata dan tata bahasa
Quizlet	Flashcard dan permainan memori	Penguasaan kosakata mandiri
Duolingo	Sistem streak dan reward harian	Latihan mandiri berkelanjutan
Wordwall	Permainan kata dan template beragam	Penguatan materi secara menyenangkan

Sumber: Kompilasi Penulis, 2024

Kecerdasan Buatan Teman Belajar Pribadi

Tidak sedikit cara baru bermunculan untuk belajar BIPA, tetapi salah satu yang mulai banyak dipertimbangkan ialah penggunaan kecerdasan buatan sebagai pendamping latihan pribadi. Meski buku cetak dan rekaman ajar cenderung tak berubah bentuknya, teknologi cerdas justru bisa menyesuaikan irama sesuai perkembangan individu yang memakainya. Bayangkan sebuah robot obrolan hasil olahan model bahasa raksasa - ia sanggup menciptakan dialog mirip keseharian dalam Bahasa Indonesia, mengarahkan kesalahan struktur kalimat lewat contoh nyata, lalu menyisipkan makna budaya di balik ungkapan unik tanpa terdengar kaku.

Bisa jadi, bukan cuma soal otomatisasi, tapi AI ikut membaca cara siswa tersandung saat belajar. Lewat jejak aktivitas yang dikumpulkan, mesin mulai melihat pola salah - entah itu keliru pakai kata depan seperti “di” atau “ke”, bingung dengan awalan akhiran, bahkan nada bicara ketika membuat kalimat tanya. Begitu terlihat, guru punya pegangan: di mana harus memperkuat penjelasan.

Proyek Lintas Budaya untuk Kemampuan Berkomunikasi

Bukan soal menghafal kosakata, belajar bahasa hidup lewat cara merasakan budayanya sendiri. Proyek yang menjembatani beda latar ternyata membentuk pengalaman lebih nyata daripada sekadar mengerjakan latihan tata bahasa di kelas. Siswa dari luar negeri mulai bicara dalam konteks riil saat mereka bikin film singkat bersama penutur asli, saling curhat kehidupan sehari-hari. Bahkan ketika hanya membagikan resep rumahan lewat layar, percakapan tumbuh alami, tanpa paksaan. Hubungan semacam itu justru yang menyusun rasa saling paham secara perlahan.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Belajar langsung dari orang yang pakai bahasa sehari-hari rupanya bikin siswa lebih percaya diri saat bicara Indonesia. Bukan cuma ingat aturan saja, mereka justru mulai merasakan sendiri cara kerjabahasa dalam obrolan nyata - termasuk ungkapan khas, candaan, atau nada perasaan yang muncul begitu saja.

Hambatan dan Tantangan dalam Penerapan

Meskipun terdengar menguntungkan, menerapkan cara-cara baru seperti ini tetap punya rintangan tersendiri yang harus diperhitungkan. Bagi guru, masalah besar justru datang dari ketimpangan kemampuan dalam dunia digital - beberapa pengajar BIPA belum cukup paham teknologi untuk menggunakan peranti digital dengan baik. Tidak hanya itu, kondisi sarana pendukung turut menentukan hasil; misalnya saja jaringan internet yang sering putus-putus, jumlah perangkat yang sedikit, atau aturan dari lembaga yang sulit diubah.

Tidak semua siswa mulai dari titik yang sama soal keterampilan digital. Ada yang sebelumnya jarang berurusan dengan aplikasi daring karena di daerah asalnya jaringan sulit didapat. Belajar bahasa jadi lebih rumit kalau harus sekaligus mengejar ketertinggalan teknis. Guru perlu tahu dulu sampai mana murid bisa menggunakan alat digital saat masuk kelas. Dengan begitu, cara mengajar bisa disesuaikan agar tidak membuat sebagian peserta tertinggal hanya karena faktor akses.

Kesimpulan

Di balik layar perubahan cara belajar BIPA, ada gelombang teknologi yang mulai masuk ruang kelas. Tidak hanya soal ganti metode, namun bagaimana siswa merasakan bahasa lewat alat digital secara nyata. Bayangkan tugas biasa berubah menjadi sesuatu yang interaktif karena sentuhan gamifikasi. Di titik ini, mesin cerdas ikut membantu memberi umpan balik instan tanpa harus menunggu guru. Proyek bersama peserta dari negara lain pun jadi jembatan hidup antarbudaya. Ketika semua elemen itu bekerja bareng - bukan dipaksakan satu per satu - hasilnya terasa beda. Kualitas tidak lagi diukur dari hafalan kata, melainkan kemampuan bicara dengan percaya diri. Keberhasilannya bergantung pada penyusunan langkah yang matang sejak awal.

Pertama-tama, fokus harus mengarah ke pelatihan guru-guru BIPA agar lebih mahir secara digital. Jika tenaga pengajar tidak bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, maka segala bentuk pendekatan baru bakal sia-sia. Langkah-langkah pembelajaran yang diperbarui hanya berhasil bila didukung oleh kemampuan pengajar yang juga berkembang. Belum ada harapan kuat jika kesiapan manusianya tertahan di belakang. Keberhasilan BIPA bersaing secara internasional bergantung pada kombinasi ini - bukan hanya alatnya, tetapi siapa yang memakainya.

Nanti, perlu ada studi tambahan yang benar-benar menjajaki cara-cara digital ini di BIPA secara cermat. Karena dengan data nyata, mereka yang membuat aturan atau bekerja langsung bisa memilih langkah lebih jelas saat menyiapkan pengajaran bahasa Indonesia untuk luar negeri.

Referensi

- Cahyaningsih S., & Yusoff, A. S. (2020). Pembelajaran BIPA bagi Tingkat Pemula. *Proceeding of the 3rd International Conference on Education*, Thailand.
- Chapelle, C. A. (2001). *Computer Applications in Second Language Acquisition*. Cambridge University Press.
- Chen, X., Zou, D., Cheng, G., & Xie, H. (2020). Detecting latent topics and trends in educational

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



technologies over four decades using structural topic model. *British Journal of Educational Technology*, 51(3), 692–708.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2015). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja Rosdakarya.

Kramsch, C. (1998). *Language and Culture*. Oxford University Press.

Kusmiatun, A. (2016). *Mengenal BIPA dan Pembelajarannya*. K-Media.

Mardikantoro, H. B. (2021). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia dalam era digital. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 17(2), 89–100.

Muliastuti, L. (2017). *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Prabowo, A., & Sari, R. (2022). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 45–58.

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Suyitno, I. (2017). Pengembangan bahan ajar BIPA berbasis konten lokal. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 1(1), 11–22.

Wahyuni, S., & Rahayu, T. (2023). Integrasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran BIPA: Peluang dan tantangan. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3, 112–124.

Widiati, U., & Cahyono, B. Y. (2021). Technology in EFL and Indonesian language teaching: Practices and challenges. *TEFLIN Journal*, 32(1), 155–172.