Volume 2 | Nomor 1 | Tahun 2026
E-ISSN: 3090-9015
PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026
SEBIPA 2026
Seminar Internasional BIPA UMSU
Bahasa | Budaya | Pendidikan | Global

PENDEKATAN KONTEMPORER DALAM PENGAJARAN BAHASA DI ERA DIGITAL

Meliani Devi Safitri[1]
Arini Wiandy[2]

[1,2]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara melianisafitri949@gmail.com & arini53732628@gmail.com

Abstrak: *Perspektif pendidikan dalam bidang pengajaran bahasa di dunia pendidikan telah berubah seiring zaman, dikarenakan kencangnya perubahan teknologi di era digital saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai pendekatan kontemporer yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang memanfaatkan teknologi digital. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai sumber literatur ilmiah yang relevan, meliputi jurnal, artikel ilmiah, dan sumber akademik terkait pendekatan dan strategi pengajaran bahasa. Hasil kajian ini diharapkan dapat mengembangkan pendekatan kontemporer agar semakin efektif seperti flipped classroom, project-based learning, problem-based learning, dan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan, kreatifitas, kemampuan berfikir kritis, serta kompetensi lanjutakomunikasi peserta didik. Selain itu, pendayagunaan media sosial dan platform digital juga diharapkan dapat memperluas platform pembelajaran bagi peserta didik BIPA untuk berinteraksi langsung dengan penutur asli dan memahami budaya Indonesia secara kontekstual .*

Kata Kunci: *Pendekatan Kontemporer, Teknologi Digital, Media Sosial, Flipped Classroom, Project-Based Learning*

Pendahuluan

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah program pembelajaran bahasa Indonesia yang ditujukan pada orang asing atau mereka yang tidak lahir di Indonesia tapi ingin belajar bahasa Indonesia, tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga profesional dan memahami budaya Indonesia. Bersamaan dengan meningkatnya peran Indonesia di ranah internasional, ketertarikan publik internasional untuk mempelajari Bahasa Indonesia terus mengalami peningkatan yang signifikan. Keadaan ini membuat pembelajaran BIPA lebih strategis dan relevan dalam konteks pendidikan bahasa global.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah mengubah ekosistem pendidikan secara menyeluruh, termasuk dalam pengajaran bahasa kedua dan bahasa asing. Proses pembelajaran yang bersifat konvensional dan terpusat pada guru (*teacher-centered*) kini beralih menuju pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan

berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Perubahan kerangka berpikir ini mempengaruhi metode pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing, di mana pengajar BIPA diwajibkan untuk berupaya menggabungkan teknologi digital dalam proses pembelajaran bagi memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era modern.

Beragam pendekatan kontemporer telah dieksplorasi sebagai respons terhadap tantangan pengajaran bahasa di era digital. Pendekatan seperti *flipped classroom*, *project based-learning* (PBL), *problem based-learning* (PrBL), dan gamifikasi mulai banyak diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa, termasuk dalam konteks BIPA. Pendekatan-pendekatan tersebut dipercaya dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Di sisi lain, kehadiran media sosial dan platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, hingga aplikasi pembelajaran bahasa berbasis mobile juga turut membuka peluang baru dan lebih luas bagi peserta didik BIPA untuk berlatih dan menggunakan bahasa Indonesia secara baik.

Namun demikian, penerapan teknologi dalam pengajaran BIPA tidaklah mudah. Perbedaan latar belakang budaya, bahasa pertama, dan tingkat pemahaman teknologi digital peserta didik menuntut pengajar untuk menerapkan strategi pembelajaran yang adaptif dan kontekstual. Terlebih lagi, kesenjangan infrastruktur teknologi antarnegara asal peserta didik BIPA kerap menjadi hambatan tersendiri dalam implementasi pembelajaran berbasis digital secara konsisten. Oleh karena itu, pengajar BIPA perlu memiliki kompetensi pedagogis sekaligus literasi digital yang memadai agar mampu merancang pengalaman belajar yang inklusif, fleksibel, dan tetap efektif meskipun dihadapkan pada kondisi yang beragam (Semnas BIPA UMSU, 2025).

Meskipun kajian mengenai pendekatan kontemporer dalam pembelajaran bahasa telah cukup banyak dilakukan, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan berbagai pendekatan tersebut dalam konteks pengajaran BIPA di era digital masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing, sementara kajian serupa dalam konteks BIPA belum mendapat perhatian yang proporsional. Kesenjangan penelitian ini menjadi landasan dan alasan mendasar mengapa kajian ini penting untuk dilakukan (Solikhah & Nurlina, 2024; Onoma, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mensintesis berbagai pendekatan kontemporer yang relevan dalam pengajaran BIPA di era digital, meliputi flipped classroom, project-based learning, problem-based learning, dan gamifikasi, serta peran media sosial dan platform digital sebagai perluasan ruang belajar peserta didik. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pengajaran BIPA yang lebih inovatif, adaptif, dan responsif terhadap dinamika pendidikan bahasa global yang terus berkembang.

Tinjauan Pustaka

Pengajaran Bahasa di Era Digital

Pengajaran bahasa di era digital tidak lagi bisa dipisahkan dari kehadiran teknologi sebagai mitra pembelajaran. Transformasi digital telah mengubah cara bahasa dipelajari, digunakan, dan dikembangkan—baik dalam konteks formal di kelas maupun informal di luar kelas melalui media sosial dan platform daring. Khususnya dalam program BIPA, pemanfaatan media digital menjadi keharusan untuk menjawab kebutuhan pelajar asing yang semakin beragam dan tersebar di berbagai penjuru dunia (Solikhah & Nurlina, 2024).

Karakteristik pengajaran bahasa berbasis digital ditandai dengan penggunaan multimedia, interaktivitas, aksesibilitas tinggi, serta kemampuan menyajikan input bahasa yang autentik. Cara implementasinya beragam, mulai dari pemanfaatan podcast, video pembelajaran, hingga aplikasi interaktif berbasis AI. Manfaat yang dirasakan tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga mendorong tumbuhnya literasi digital dan kesadaran budaya yang penting bagi peserta didik di era global (Onoma, 2025; Semnas BIPA UMSU, 2025).

Flipped Classroom

Flipped classroom atau yang dikenal sebagai kelas terbalik merupakan sebuah model pembelajaran yang membalik cara konvensional pengajaran. Alih-alih guru menjelaskan materi di dalam kelas, peserta didik justru mempelajari materi secara mandiri di luar kelas biasanya melalui video atau bahan digital, sementara waktu tatap muka dimanfaatkan untuk aktivitas yang lebih mendalam seperti diskusi dan pemecahan masalah bersama. Pendekatan ini dianggap sebagai jawaban atas kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang lebih adaptif dan berbasis teknologi informasi (Fauzan et al., 2021).

Karakteristik utama *flipped classroom* terletak pada pergeseran peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang aktif mendampingi peserta didik. Peserta didik pun dilatih untuk lebih mandiri, bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri, dan terbiasa menggunakan platform digital sebagai media belajar. Cara implementasinya dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform seperti *Google Classroom*, *YouTube*, maupun aplikasi daring lainnya sebagai wadah penyampaian materi sebelum kelas berlangsung (Nurhaliza & Eny Munisah, 2025). Manfaat yang diperoleh sangat nyata peserta didik terbukti mengalami peningkatan motivasi belajar, otonomi diri, serta kompetensi komunikasi yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Chen et al., 2025).

Project-Based Learning

Project-Based Learning (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam menyelesaikan sebuah proyek nyata yang

bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka. Dalam konteks pembelajaran bahasa, peserta didik tidak sekadar menerima teori, melainkan diajak untuk langsung menggunakan bahasa secara autentik misalnya membuat artikel, video, atau presentasi (Salsabila & Hindun, 2023).

Karakteristik PjBL sangat khas, berorientasi pada produk, mendorong kolaborasi, dan melatih pemecahan masalah secara nyata. Implementasinya dalam pengajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan merancang proyek-proyek berbasis keterampilan, seperti menulis teks laporan, membuat infografis, atau memproduksi podcast (Haloho et al., 2024). Manfaatnya sangat luas, tidak hanya meningkatkan hasil belajar bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital yang sangat dibutuhkan di era sekarang (Ikanubun et al., 2025).

Problem-Based Learning

Problem-Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata sebagai pintu masuk proses belajar. Peserta didik tidak langsung diberi jawaban, melainkan ditantang untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi atas masalah yang disajikan, baik secara mandiri maupun berkelompok. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pendekatan ini mendorong penggunaan bahasa secara bermakna dalam konteks pemecahan masalah yang nyata (Nurfatiha, 2025).

Karakteristik PBL yang paling menonjol adalah sifatnya yang berpusat pada peserta didik, kolaboratif, dan mendorong berpikir tingkat tinggi. Implementasinya dalam pembelajaran bahasa dilakukan dengan menyajikan kasus atau teks bermasalah yang harus dianalisis, didiskusikan, dan disimpulkan secara bersama-sama. Manfaatnya terbukti signifikan, peserta didik yang belajar dengan PBL menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, serta pemahaman materi bahasa yang lebih kontekstual dan mendalam (Venn Journal, 2024; Edukasi Tematik, 2025).

Gamifikasi

Gamifikasi dalam dunia pendidikan dipahami sebagai upaya menghadirkan elemen-eleme permainan, seperti poin, lencana, level, papan peringkat, dan tantangan, ke dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Tujuannya bukan untuk bermain-main, melainkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik agar terlibat secara aktif (Maniah, 2025).

Karakteristik gamifikasi yang membedakannya dari metode lain adalah unsur kompetisi yang sehat, umpan balik yang instan, serta penghargaan yang diberikan secara berkala atas capaian peserta didik. Implementasinya dalam pengajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan melalui platform seperti Quizizz, Kahoot, atau Google Classroom yang dilengkapi fitur gamifikasi. Manfaatnya sangat terasa pada peningkatan motivasi intrinsik,

keterlibatan aktif, dan hasil belajar peserta didik dalam aspek membaca, menulis, serta literasi secara umum (Munawaroh, 2025; EDU Research, 2025).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis kajian literatur yang bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai konsep, teori, serta temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pendekatan kontemporer dalam pengajaran BIPA di era digital, tanpa melibatkan pengumpulan data primer di lapangan.

Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian deskriptif-kualitatif. Jenis penelitian ini sesuai dengan tujuan kajian, yaitu mendeskripsikan dan mensintesis berbagai pendekatan kontemporer dalam pengajaran BIPA di era digital secara mendalam dan komprehensif. Penelitian deskriptif-kualitatif tidak menghasilkan data statistik, melainkan pemahaman yang kaya dan terstruktur mengenai fenomena yang dikaji melalui analisis teks dan dokumen ilmiah (Moleong, 2005).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*), yakni serangkaian kegiatan yang mencakup penelusuran, pembacaan, pencatatan, dan pengolahan bahan penelitian dari berbagai sumber ilmiah (Zed, 2008). Metode ini dipandang tepat karena memungkinkan peneliti membangun pemahaman yang sistematis dan menyeluruh berdasarkan temuan-temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik pengajaran BIPA di era digital (Solikhah & Nurlina, 2024).

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder, meliputi artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional, prosiding seminar, serta publikasi akademik lainnya yang terkait dengan topik kajian. Penelusuran dilakukan melalui basis data ilmiah bereputasi, yaitu *Scopus*, *Web of Science*, *DOAJ (Directory of Open Access Journals)*, *Google Scholar*, serta portal jurnal nasional terindeks SINTA. Kata kunci yang digunakan antara lain: pendekatan kontemporer, pengajaran BIPA, teknologi digital, *flipped classroom*, *project-based learning*, *problem-based learning*, gamifikasi, dan media digital dalam pembelajaran bahasa. Penelusuran dibatasi pada publikasi dalam rentang tahun 2020 hingga 2026 guna memastikan kemutakhiran data.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi terhadap sumber-sumber literatur ilmiah yang telah terseleksi. Proses ini dilaksanakan melalui tiga tahap:

1) Tahap identifikasi, yaitu menelusuri sumber literatur berdasarkan kata kunci yang ditetapkan
2) Tahap seleksi, yaitu menyaring sumber berdasarkan kriteria inklusi yang meliputi keterindeksan jurnal, kesesuaian topik, aksesibilitas penuh (full-text), dan rentang tahun terbit 2020–2026
3) Tahap pencatatan, yaitu mendokumentasikan temuan-temuan penting dari setiap sumber yang telah lolos seleksi secara sistematis (Purwanto et al., 2025).

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) secara deskriptif yang dikombinasikan dengan sintesis naratif. Setiap sumber literatur dikaji secara mendalam untuk mengidentifikasi temuan utama, persamaan, perbedaan, serta kecenderungan yang muncul terkait penerapan pendekatan kontemporer dalam pengajaran BIPA di era digital. Hasil analisis selanjutnya disintesis secara naratif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994; Onoma, 2025).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, terlihat bahwa pembelajaran BIPA di era digital mengalami pergeseran dari pendekatan konvensional menuju pendekatan yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Temuan utama menunjukkan bahwa pendekatan kontemporer seperti *flipped classroom*, *project-based learning*, *problem-based learning*, dan gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Selain itu, media sosial dan platform digital juga memperluas ruang belajar, sehingga peserta didik dapat berlatih bahasa Indonesia secara lebih autentik dan kontekstual.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa setiap pendekatan memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda, tetapi saling melengkapi dalam mendukung pembelajaran BIPA. Flipped classroom menekankan kemandirian belajar; project-based learning mendorong produksi karya nyata; problem-based learning melatih pemecahan masalah dan berpikir kritis; sedangkan gamifikasi meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan platform seperti *YouTube*, *Google Classroom*, *TikTok*, *Instagram*, *Kahoot*, dan *Quizizz* memperkuat efektivitas pendekatan tersebut dalam pembelajaran modern.

Perubahan pembelajaran BIPA di era digital menunjukkan bahwa pengajaran bahasa tidak lagi cukup hanya mengandalkan penyampaian materi secara satu arah. Peserta didik asing membutuhkan pengalaman belajar yang lebih hidup, relevan, dan dapat diakses kapan saja. Dalam konteks ini, *flipped classroom* menjadi relevan karena materi dasar dapat dipelajari secara mandiri melalui media digital sebelum tatap muka, sehingga waktu kelas dapat digunakan untuk diskusi, praktik, dan penyelesaian masalah. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemandirian dan partisipasi aktif.

Project-based learning juga sangat cocok diterapkan dalam BIPA karena mendorong

peserta didik menghasilkan produk bahasa yang nyata, seperti video, artikel, poster, atau presentasi. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membangun kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Dalam pembelajaran BIPA, proyek dapat dikaitkan dengan budaya Indonesia sehingga peserta didik tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga memahami konteks sosial dan budaya penggunaannya.

Problem-based learning memberi ruang bagi peserta didik untuk menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat berpikir dan berkomunikasi dalam menyelesaikan masalah. Dengan menyajikan kasus nyata atau teks yang harus dianalisis, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, gamifikasi membuat proses belajar lebih menarik karena menghadirkan unsur tantangan, poin, peringkat, dan penghargaan. Elemen ini sangat membantu meningkatkan motivasi, terutama bagi peserta didik yang belajar bahasa dalam suasana daring atau jarak jauh.

Namun, hasil kajian juga menegaskan adanya tantangan dalam implementasi pendekatan kontemporer. Perbedaan latar belakang bahasa, budaya, dan tingkat literasi digital peserta didik memerlukan strategi pengajaran yang adaptif. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa negara asal peserta didik dapat menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran digital secara konsisten. Oleh karena itu, pengajar BIPA tidak hanya perlu menguasai materi bahasa, tetapi juga memiliki kompetensi pedagogis dan literasi digital yang memadai.

Secara keseluruhan, pendekatan kontemporer dalam pengajaran BIPA di era digital terbukti relevan untuk menjawab kebutuhan peserta didik internasional. Kombinasi antara strategi pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inklusif, dan kontekstual. Dengan demikian, pengajaran BIPA dapat berkembang tidak hanya sebagai pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana diplomasi budaya Indonesia di tingkat global.

Tabel 1: Perbandingan Pendekatan Kontemporer dalam Pengajaran BIPA

Pendekatan	**Karakteristik utama**	**Contoh Penerapan**	**Manfaat**
Flipped classroom	Materi dipelajari sebelum kelas, tatap muka untuk diskusi dan praktik	Vidio pembelajaran, Google Classroom, Youtube	Meningkatkan kemandirian, motivasi, dan komunikasi
Project-based leearning	Berbasis proyek dan produk nyata	Membuat artikel, vidio, poster, podcast	Meningkatkan kreatuvitas, kolaborasi, dan literasi digital
Project-based learning	Berangkat dari masalah nyata untuk dianalisis dan di selesaikan	Studi kasus, diskusi kelompok, analisis teks	Melatih berpikir kritis dan pemahaman konstektual
Gamifikasi	Menggunakan unsur	Quizizz, Kahoot, poin,	Meningkatkan motivasi

	permainan dalam pembelajaran	lencana, level	keterlibatan belajar
Media sosial dan platform digital	Ruang belajar autentik	Tiktok, Instagram, Youtube	Memperluas interaksi dan pemahaman budaya indonesia

Kesimpulan

Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan kontemporer dalam pengajaran BIPA di era digital memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Flipped classroom, project-based learning, problem-based learning, dan gamifikasi masing-masing memberikan kontribusi berbeda dalam membangun kemandirian, kreativitas, berpikir kritis, dan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, pemanfaatan media sosial dan platform digital memperluas kesempatan peserta didik untuk belajar bahasa Indonesia secara autentik sekaligus memahami budaya Indonesia dalam konteks nyata. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan perbedaan literasi digital, pendekatan ini tetap sangat relevan untuk dikembangkan karena mampu menjawab tuntutan pembelajaran bahasa di abad ke-21.

Referensi

Nurhaliza, & Munisah, E. (2025). The effectiveness of the use of flipped classroom strategies in Indonesian learning in elementary schools: A systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, *8*(1), 260–272. doi:10.23887/ijerr.v8i1.89442

Fauzan, M., et al. (2021). Penerapan elaborasi model flipped classroom dan media Google Classroom sebagai solusi pembelajaran bahasa Indonesia abad 21. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, *5*(2), 260–271. Diambil dari https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/55779

Ikanubun, S., et al. (2025). Project-based learning in Indonesian language: Systematic literature review. *Inovasi Kurikulum*, *22*(1), 385–400. Diambil dari https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/81328

Haloho, E., Wahyuni, S., & Lubis, N. A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD N 067240 Medan Tembung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(3), 305–312.

Nurfatiha, H. (2025). Problem Based Learning, Culturally Responsive Teaching, dan integrasi Deep Learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Multikultural*. Dalam *JSES*, *6*(3)

Cahyani, V. P., & Ahmad, F. (2024). Efektivitas Problem Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis, hasil belajar, dan motivasi siswa. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, *3*(2), 76–

82. Diambil dari https://journal.web.id/journals/venn/article/view/155

Maniah, et al. (2025). Revitalisasi pembelajaran bahasa Indonesia melalui gamifikasi: Studi kasus kelas IX SMP. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *8*(1). Diambil dari https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107359

Munawaroh, U. N. (2025). Gamifikasi dan platform digital dalam pengembangan literasi abad 21 siswa SMP. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, dan Ilmu Komunikasi*, *3*(1), 1–7. doi:10.23960/buanakata.v3i1.1452

Solikhah, A. A., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA: Sebuah kajian literatur. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, *11*(1), 63–72. doi:10.30595/mtf.v11i1.20746

Maulidia, T. F., 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. Diambil dari https://e-journal.my.id/onoma/article/view/4778

Mutmainah, S., & Hasanah, D. F. (2025). Peran inovasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran BIPA di era globalisasi. Prosiding Semnas BIPA UMSU, 1(1), halaman-halaman. Diunduh dari https://proceeding.umsu.ac.id/index.php/sebipa/article/download/1019/pdf

Matos, G. A., Agetta, Y. M., & Fatayan, A. (2025). Pendidikan berkelanjutan di era digital: Menjembatani kesenjangan keadilan sosial menuju Indonesia Emas 2045. Jurnal Sains Student Research, 3(5), 719-729. Diunduh dari https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/5703/4956/21926

Purwanto, A., Lestari, S., & Wardani, K. (2025). Tantangan pembelajaran BIPA di era digital. Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 3(2), 45-58. Diunduh dari https://dmi-journals.org/deiktis/article/download/3248/2156/