



PENGUNAAN MEDIA EDUKRAF DALAM PEMBELAJARAN BIPA
TINGKAT PEMULA SISWA *BANKHAOFARK SCHOOL THAILAND*

SKRIPSI

OLEH
MUHAMMAD SYAHRUL RAMADHAN WIJI PUTRA
22101071089



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUANDAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MARET 2025

ABSTRAK

Putra, Muhammad Syahrul Ramadhan Wiji. 2025. Penggunaan Media Edukraf Dalam Pembelajaran Bipa Tingkat Pemula Siswa Bankhaofark School Thailand. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Moh. Badrih, M.Pd. Pembimbing II; Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media EduKraf, Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, Tingkat Pemula, Bankhaofark School, Thailand

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif penggunaan media EduKraf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat pemula di Bankhaofark School, Thailand. Fokus penelitian mencakup tiga aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media EduKraf secara sistematis. Media ini dirancang dan dikembangkan sebagai sarana edukatif yang mendukung penguasaan kosakata dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti identitas diri, hobi, aktivitas rutin, dan lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang beragam, meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai implementasi media EduKraf, interaksi siswa dalam proses pembelajaran, serta dinamika kelas yang terjadi selama penggunaan media. Selain itu, analisis data dilakukan secara induktif dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari pengamatan, sehingga dapat memberikan deskripsi yang kaya dan mendalam tentang efektivitas media tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media EduKraf, yang terdiri atas gambar ilustratif berwarna, kartu kosakata bilingual (Thai-Indonesia), dan permainan bahasa interaktif, mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Penerapan media ini tidak hanya memperkuat pemahaman kosakata dan melatih kemampuan pelafalan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas belajar. Kehadiran unsur visual, kontekstual, dan permainan dalam media EduKraf membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kondusif bagi pembelajaran bahasa, terutama bagi siswa tingkat pemula yang cenderung memerlukan stimulasi visual dan praktik langsung.

Berdasarkan hasil evaluasi, media EduKraf terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran BIPA pemula. Media ini mampu memperkuat daya ingat siswa melalui

asosiasi visual, menumbuhkan keberanian untuk berkomunikasi, serta mengurangi ketergantungan siswa terhadap intervensi guru secara langsung. Dengan kata lain, media EduKraf tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media EduKraf sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran BIPA di sekolah dasar luar negeri, khususnya bagi siswa tingkat pemula yang membutuhkan dukungan visual, kontekstual, dan interaktif dalam mempelajari bahasa Indonesia. Lebih jauh, penggunaan media ini juga dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran serupa yang mengintegrasikan pendekatan visual, bilingual, dan berbasis permainan untuk mendukung efektivitas pembelajaran bahasa asing secara umum.



ABSTRACT

Putra, Muhammad Syahrul Ramadhan Wiji. 2025. The Use of EduKraf Media in Teaching Indonesian as a Foreign Language (BIPA) for Beginner Level Students at Bankhaofark School, Thailand. Undergraduate Thesis, Department of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Malang. Advisor I: Dr. Moh. Badrih, M.Pd. Advisor II: Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Keywords: EduKraf Media, Teaching Indonesian as a Foreign Language, Beginner Level, Bankhaofark School, Thailand

This study aims to provide a comprehensive description of using EduKraf media to teach Indonesian as a foreign language (BIPA) to beginner-level students at Bankhaofark School in Thailand. The research focuses on three main aspects: the planning, implementation, and evaluation of learning through the systematic use of EduKraf media. Designed and developed as an educational tool, the media support the acquisition of basic vocabulary relevant to everyday life, such as personal identity, hobbies, daily routines, and the surrounding environment. This makes learning more contextual and easily understood by students.

This study uses a qualitative descriptive approach with multiple data collection techniques, including participant observation, in-depth interviews with teachers and students, and documentation in the form of photos, videos, and field notes. This approach enables the researcher to gain a thorough understanding of EduKraf implementation, student interactions during the learning process, and classroom dynamics during media usage. Furthermore, the data are analyzed inductively by identifying key themes that emerge from the observations. This provides a rich, in-depth description of the effectiveness of the media.

The results indicate that EduKraf media, consisting of colorful illustrative images, bilingual vocabulary cards (Thai–Indonesian), and interactive language games, significantly enhance student engagement. Using this media reinforces vocabulary comprehension and pronunciation skills and encourages active participation in learning activities. The visual, contextual, and game-based elements of EduKraf create a more interactive and enjoyable classroom atmosphere, which is particularly conducive for beginner-level students who require visual stimulation and hands-on practice.

Based on the evaluation results, EduKraf Media has been shown to be effective in supporting beginning-level BIPA learning. It strengthens students' memory through visual associations, fosters confidence in communication, and reduces the need for direct teacher intervention. In other words, EduKraf serves as both a learning aid and

a facilitator, motivating students to learn independently and collaboratively. Therefore, this study recommends using EduKraf as an innovative alternative for teaching Indonesian to beginner-level students at elementary schools abroad, as it provides the visual, contextual, and interactive support they need. Furthermore, this media can serve as a model for developing instructional tools that integrate visual, bilingual, and game-based approaches to enhance foreign language learning more broadly.



BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab 1 penelitian ini membahas enam sub bahasan, yaitu (1) konteks penelitian, (2) fokus penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) kegunaan penelitian, dan (5) penegasan istilah. Pembahasan kelima subbab tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Konteks Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan proses belajar bahasa Indonesia yang dirancang secara terstruktur dan sistematis. Pembelajaran ini memiliki tujuan khusus dan dilaksanakan berdasarkan suatu perencanaan yang terorganisir, yang dikenal sebagai program pembelajaran BIPA (Arianti dkk., 2024). Metode pembelajaran yang digunakan dalam program BIPA bervariasi, mulai dari pendekatan komunikatif, berbasis tugas, hingga penggunaan teknologi dan media interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya program BIPA yang terencana dan sistematis, diharapkan bahasa Indonesia semakin dikenal dan digunakan oleh masyarakat internasional, sekaligus memperkuat peran Indonesia dalam diplomasi bahasa dan budaya di tingkat global.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) mengalami perkembangan yang pesat. Saat ini, program BIPA telah dikembangkan di Indonesia, dengan hampir setiap program studi yang memiliki jurusan Bahasa Indonesia menyediakan program tersebut. Selain itu, program BIPA juga menarik siswa dari berbagai negara untuk belajar di Indonesia (Hermanto dkk., 2024). Perkembangan BIPA yang pesat ini menunjukkan meningkatnya minat masyarakat internasional

terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Program BIPA tidak hanya diselenggarakan oleh perguruan tinggi, tetapi juga oleh berbagai lembaga kebudayaan, sekolah internasional, serta komunitas yang bergerak dalam pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Seiring dengan meningkatnya jumlah peserta didik BIPA, metode pengajaran pun semakin berkembang, mengadopsi pendekatan komunikatif dan berbasis teknologi agar lebih efektif dan menarik. Pemanfaatan media digital, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi interaktif, serta konten audiovisual, semakin memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Hakim, 2025; Nurhalida, dkk., 2025).

Proses belajar mengajar di sekolah berperan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, yang didukung oleh fasilitas yang memadai, guru yang profesional, media pembelajaran yang menarik, serta lingkungan pendidikan yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Salwa Sulaimah Nurhakim dkk., 2024). Selain itu, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat penting. Guru yang profesional tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti teknologi digital, audiovisual, dan metode berbasis proyek, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif.

Model pembelajaran BIPA idealnya mendorong siswa untuk aktif mencari informasi dari berbagai sumber, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif seperti yang terjadi di masa lalu. Agar peserta didik termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai referensi, pendidik perlu menyediakan media serta metode pembelajaran yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam

memanfaatkan beragam sumber belajar (Werdiningsih, 2015). Oleh karena itu, pendidik harus menerapkan pendekatan yang memungkinkan siswa menggali pengetahuan dari berbagai referensi.

Penggunaan teknologi, sumber belajar daring, proyek kolaboratif, serta diskusi yang terarah menjadi beberapa metode yang dapat diterapkan untuk mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam merancang desain pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), langkah awal yang perlu dilakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis ini mencakup evaluasi tingkat kemampuan, motivasi, dan tujuan belajar mereka, serta mempertimbangkan faktor latar belakang budaya dan rentang usia peserta didik (Laksono, 2020).

Penyusunan materi ajar, metode pembelajaran, serta bahan yang digunakan oleh pengajar BIPA harus dilakukan dengan cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Laksono, 2020). Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, desain pembelajaran BIPA dapat disusun secara lebih terarah dan responsif terhadap kebutuhan unik setiap peserta didik. Melalui pendekatan yang terencana dan tepat, pembelajaran BIPA dapat menjadi lebih efisien dalam mencapai target yang telah ditetapkan.

Salah satu materi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik BIPA saat ini adalah *Sahabatku Indonesia: Bahan Diplomasi Bahasa Indonesia bagi Penutur Bahasa Thai*, yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat (Maharany, 2018). Materi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar bahasa Indonesia, khususnya bagi penutur asli bahasa Thai. Dengan demikian, diharapkan bahan ajar ini dapat

mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan mudah diakses bagi mereka yang ingin mempelajari bahasa Indonesia.

Media edukasi adalah sarana pendukung yang berperan dalam menyampaikan dan memperjelas informasi dalam proses pembelajaran (Femyliati & Kurniasari, 2022). Penggunaan media edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media yang bervariasi, seperti gambar, video, audio, atau multimedia interaktif, membantu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media edukasi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini juga memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran BIPA, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media EduKraf (Edukasi dan Kreatif). Media ini mengombinasikan aspek edukasi dengan kreativitas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta membantu pemahaman terhadap materi BIPA secara lebih menyenangkan dan interaktif. Media EduKraf dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, seperti permainan edukatif, video animasi, aplikasi interaktif, serta bahan ajar berbasis proyek kreatif yang mengintegrasikan seni dan budaya Indonesia. Dengan pendekatan ini, peserta didik BIPA tidak hanya belajar bahasa secara tekstual, tetapi juga memahami konteks budaya yang melekat pada

penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh penerapan EduKraf dalam pembelajaran BIPA adalah penggunaan film pendek atau komik interaktif yang menggambarkan situasi komunikasi sehari-hari di Indonesia. Melalui media ini, peserta didik dapat memahami penggunaan bahasa secara alami, sekaligus mengenali nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Selain itu, teknologi digital seperti *augmented reality (AR)* dan *virtual reality (VR)* juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, seperti menjelajahi lingkungan pasar tradisional atau berinteraksi dalam simulasi percakapan dengan penutur asli bahasa Indonesia.

EduKraf sebagai inovasi dalam pembelajaran menawarkan pendekatan yang menggabungkan unsur edukasi dan kreativitas untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Penggunaannya dalam kelas dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, EduKraf memungkinkan integrasi teknologi, yang dapat membantu siswa mengembangkan literasi digital. Namun, penerapan EduKraf juga memiliki tantangan. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan akan sumber daya tambahan, baik dari segi fasilitas maupun pelatihan bagi guru agar dapat menggunakannya secara optimal. Selain itu, perancangan media yang efektif memerlukan perencanaan matang agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika tidak diterapkan dengan baik, EduKraf juga berisiko mengalihkan fokus siswa dari materi utama ke aspek kreatif yang lebih menarik secara visual. Oleh karena itu, penggunaan

EduKraf harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa agar dapat memberikan manfaat yang maksimal.

Di Thailand, bahasa Indonesia dikategorikan sebagai bahasa asing karena penggunaannya tidak seluas bahasa pertama mereka, yakni bahasa Thailand. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Indonesia umumnya hanya digunakan dalam konteks akademik, terutama oleh siswa yang mempelajarinya selama sesi pembelajaran di kelas (Maharany, 2017). Karena statusnya sebagai bahasa asing, pembelajaran bahasa Indonesia di Thailand menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan paparan bahasa di luar kelas serta kurangnya lingkungan yang mendukung penggunaan bahasa secara alami. Siswa umumnya hanya berlatih menggunakan bahasa Indonesia dalam ruang lingkup akademik tanpa kesempatan yang cukup untuk mengaplikasikannya dalam situasi kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran BIPA memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asli. Secara umum, pembelajar BIPA diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan, yaitu pemula, menengah, dan mahir. Dalam mengajarkan bahasa Indonesia kepada penutur asing, penting untuk mempertimbangkan tingkat kemampuan mereka serta tingkat kesulitan materi yang diberikan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing pembelajar (Fatahillah A, 2020). Dalam proses pembelajaran BIPA, setiap tingkatan memiliki tantangan dan pendekatan yang berbeda. Pada tingkat pemula, pembelajaran difokuskan pada pengenalan kosakata dasar, frasa sederhana, serta pelafalan yang benar. Sementara itu, di tingkat menengah, pembelajar mulai memahami struktur kalimat yang lebih kompleks serta meningkatkan keterampilan

berbicara dan menulis. Pada tingkat mahir, pembelajaran menitikberatkan pada pemahaman teks yang lebih kompleks serta kemampuan berkomunikasi secara lebih lancar dalam berbagai konteks sosial dan akademik. Oleh karena itu, metode pengajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing tingkatan agar proses belajar berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran BIPA di Bankhaofark School adalah keberadaan siswa yang sama sekali belum memiliki pemahaman dasar tentang bahasa Indonesia. Siswa-siswa ini umumnya hanya memiliki keterampilan berbahasa dalam bahasa ibu mereka, seperti bahasa Thai, dan belum terbiasa dengan struktur maupun kosakata bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam memahami instruksi guru, mengikuti materi pembelajaran, serta berpartisipasi dalam aktivitas kelas secara aktif.

Kesulitan ini semakin diperparah dengan keterbatasan sumber belajar yang kontekstual, sehingga siswa sering mengalami kebingungan dalam menghubungkan bahasa yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, minimnya interaksi dalam bahasa Indonesia, baik di dalam maupun di luar kelas, membuat mereka sulit untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara alami. Banyak siswa hanya mengandalkan hafalan tanpa benar-benar memahami makna dan penggunaan bahasa dalam komunikasi yang sesungguhnya.

Dalam menghadapi kondisi ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan komunikatif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode imersif, di mana siswa didorong untuk menggunakan bahasa Indonesia sejak awal melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti permainan peran,

lagu, atau simulasi percakapan. Penggunaan gambar, gerakan tubuh, serta media audiovisual juga dapat membantu siswa memahami konsep bahasa tanpa harus bergantung pada terjemahan ke dalam bahasa ibu mereka.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Imas Mastoah pada tahun 2022 dengan judul Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif menunjukkan efektivitas penggunaan media game edukasi kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan aktivitas belajar dan literasi digital siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar mengungkapkan bahwa penerapan media game edukasi kreatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 78%. Keberhasilan ini disebabkan oleh peran aktif siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya memilih media pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan kecanggihan teknologi, tetapi juga memperhatikan efektivitas, efisiensi, dan daya tariknya bagi siswa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu memilih dan memvariasikan media pembelajaran agar dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Kamlatu Zahra pada tahun 2025 dengan judul Inovasi Desain Pembelajaran Bipa: Strategi Kreatif Dalam Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Indonesia Bagi Penutur Asing yang menunjukkan bahwa metode Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menunjukkan hasil yang positif. Beberapa studi menemukan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, termasuk

kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul *Penerapan Media Edukraf Dalam Pembelajaran BIPA Tingkat Pemula Siswa Bankhaofark School Thailand*.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perencanaan penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand?
- 2) Bagaimana pelaksanaan penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand?
- 3) Bagaimana evaluasi, faktor pendukung dan penghambat, serta tantangan dalam penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berkaitan erat dengan fokus penelitian. Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand.

- 2) Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand.
- 3) Mendeskripsikan evaluasi, faktor pendukung dan penghambat, serta tantangan dalam penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu, kegunaan teoritis dan praktis. Adapun penjelasan kegunaan penelitian dibawah ini.

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam bidang pembelajaran BIPA, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis EduKraf sebagai inovasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran bagi siswa pemula internasional.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Bagi Pengajar BIPA:

- a) Menyediakan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.
- b) Memudahkan penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- c) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

1.4.2.2 Bagi Siswa Internasional:

- a) Membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Indonesia melalui pendekatan yang lebih menyenangkan.
- b) Mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui media yang lebih menarik.
- c) Meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia.

1.4.2.3 Bagi Sekolah:

- a) Memberikan model pembelajaran yang inovatif dalam program BIPA.
- b) Meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi yang menerapkan metode pembelajaran kreatif.
- c) Memfasilitasi pengajar dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

1.4.2.4 Bagi Pengembangan BIPA:

- a) Menambah wawasan tentang inovasi media pembelajaran dalam pengajaran BIPA.
- b) Menyediakan referensi bagi pengajar dan institusi lain dalam mengembangkan metode pembelajaran kreatif.
- c) Mendorong pengembangan lebih lanjut dalam pembuatan media pembelajaran berbasis EduKraf untuk berbagai tingkat BIPA.

1.5 Penegasan Istilah

Penegasan istilah yang akan diteliti sehubungan dengan latar belakang diatas sebagai berikut.

1.5.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada media EduKraf, yaitu media yang menggabungkan unsur edukasi dan kreativitas, yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Bankhaofark School, Thailand.

1.5.2 BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing)

BIPA dalam penelitian ini merujuk pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di Bankhaofark School, Thailand, yang ditujukan kepada siswa penutur asing berbahasa ibu Thailand untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia dalam konteks komunikasi dasar.

1.5.3 EduKraf (Edukasi dan Kreatif)

Media EduKraf berasal dari gabungan kata edu yang merujuk pada edukasi (education) dan kraf yang berarti kreativitas (creativity). Media ini dirancang untuk menggabungkan unsur pendidikan dengan pendekatan kreatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), media EduKraf

digunakan untuk memperkuat pemahaman kosakata, budaya, serta konteks komunikasi melalui visualisasi, audio-visual, dan aktivitas berbasis tugas. Bentuk media ini dapat berupa kartu kosakata bergambar bilingual, ilustrasi warna-warni, permainan bahasa, hingga video atau lagu interaktif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Dengan mengedepankan pendekatan komunikatif dan partisipatif, media EduKraf tidak hanya menjadi alat bantu ajar, tetapi juga jembatan untuk menginternalisasi nilai-nilai budaya Indonesia secara menyenangkan dan bermakna.

1.5.4 Kemampuan Bahasa Indonesia

Kemampuan bahasa Indonesia dalam penelitian ini mencakup keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang dikembangkan melalui penerapan media EduKraf dalam kelas BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School. Menyimak merupakan keterampilan memahami informasi lisan melalui pendengaran secara aktif; berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pikiran atau perasaan secara lisan secara runtut dan komunikatif; membaca melibatkan kemampuan memahami dan menafsirkan teks tulis; sedangkan menulis adalah keterampilan menuangkan gagasan secara tertulis dengan struktur bahasa yang benar. Keempat keterampilan ini saling terkait dan menjadi fondasi utama dalam pemerolehan bahasa yang efektif, terutama bagi penutur asing yang sedang belajar Bahasa Indonesia.

1.5.5 Bankhaofark School

Bankhaofark School adalah institusi pendidikan yang berlokasi di Thailand dan menjadi tempat pelaksanaan penelitian ini. Sekolah ini merupakan lokasi penerapan media EduKraf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa BIPA pemula.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand. Subjek penelitian adalah siswa tingkat pemula yang mengikuti kelas BIPA di sekolah tersebut. Ruang lingkup penelitian mencakup metode pembelajaran, penerapan media EduKraf, serta faktor yang mendukung dan menghambat keberhasilannya dalam pembelajaran BIPA.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai (1) kesimpulan, dan (2) saran. Berikut merupakan pemaparan dan saran pada penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School, Thailand, dapat disimpulkan hal-hal berikut.

- a. Perencanaan pembelajaran dengan media EduKraf disusun dengan memperhatikan konteks sosial, budaya, dan linguistik siswa Thailand sebagai pembelajar pemula Bahasa Indonesia. Perencanaan dilakukan melalui analisis kebutuhan kosakata, penyusunan RPP yang komunikatif dan kontekstual, serta pengembangan media EduKraf berupa gambar ilustratif berwarna dan kartu kosakata bilingual. Hal ini menunjukkan bahwa EduKraf berperan strategis sebagai sarana kreatif untuk menjembatani keterbatasan linguistik sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan media EduKraf menerapkan pendekatan komunikatif dan berbasis tugas yang mendorong keterlibatan aktif siswa. EduKraf digunakan dalam kegiatan pengenalan kosakata visual, penguatan melalui pengulangan, dan permainan bahasa sederhana. Hasilnya, siswa lebih berani menyebutkan kosakata, menunjukkan peningkatan pelafalan, serta mampu mengaitkan kosakata baru dengan pengalaman sehari-hari mereka. Dengan

demikian, penggunaan EduKraf terbukti memperkuat kemampuan reseptif dan produktif siswa BIPA pemula.

- c. Evaluasi pembelajaran dengan media EduKraf menunjukkan hasil yang cukup baik pada tiga materi yang diajarkan, yaitu identitas, hobi, dan aktivitas sehari-hari. Rata-rata nilai siswa menunjukkan capaian tinggi pada materi identitas dan hobi, sedangkan pada aktivitas sehari-hari masih diperlukan penguatan tambahan. Faktor pendukung keberhasilan pembelajaran meliputi ketepatan media EduKraf, peran aktif guru, dan antusiasme siswa, sementara faktor penghambat terkait keterbatasan sarana dan hambatan bahasa. Secara umum, hasil evaluasi menegaskan efektivitas media EduKraf dalam meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan keterampilan berbahasa siswa pemula di kelas BIPA.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Praktis

Bagi pengajar BIPA, disarankan untuk mengintegrasikan media visual interaktif seperti EduKraf dalam setiap tahap pembelajaran, khususnya pada tingkat pemula yang masih terbatas dalam penguasaan bahasa target. Pihak sekolah, khususnya institusi mitra di luar negeri, diharapkan menyediakan sarana pendukung seperti proyektor dan akses internet untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

5.2.2 Saran Teoritis dan Pengembangan

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan EduKraf ke dalam bentuk digital interaktif berbasis aplikasi atau web, agar lebih fleksibel digunakan dalam berbagai konteks dan jenjang pembelajaran BIPA. Diperlukan pengkajian lebih lanjut mengenai dampak penggunaan media ini dalam pengembangan keterampilan berbicara dan menulis tingkat lanjut, agar proses akuisisi bahasa dapat lebih komprehensif.



DAFTAR RUJUKAN

- Agustia, N., Kumbara, D. B., Siburian, E., Tasali, F., Septia, A. K. T., & Nababan, E. (2025). *Inovasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Agustin, P. D. (2023). Kartun dan Komik Strip untuk Mengajar Bahasa dan Kepekaan Lintas Budaya Mahasiswa BIPA dari Thailand. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(3), 965-976.
- Ainiyah, L. Q., Sugito, S., & Subandowo, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Anekdota dengan Pendekatan Komunikatif Berbasis Tugas untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Peserta Didik SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1894-1904.
- Al Kami, M. N., & Boroallo, R. P. (2025). Peran Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar bagi mahasiswa PGSD: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2762-2769.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi Antara Kognitif Dan Kemampuan Berbahasa. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Anggina, D. N., Asmalia, R., & Ramadhani, A. (2025). *Edukasi Kreatif Cegah Stunting Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Remaja Sehat*.
- Anto, P., Andrijanto, M. S., & Akbar, T. (2017). Perancangan buku pedoman umum ejaan bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran di sekolah. *Jurnal Desain*, 4(02), 92-99.
- Arianti, I. D., Muliastuti, L., & Rafli, Z. (2024). *Pembelajaran Bipa Di Universitas Uhammadiyah Jakarta Level I: Aktivitas Harian*. 05.
- Arwansyah, Y. B., Suwandi, S., & Widodo, S. T. (2017). *Revitalisasi Peran Budaya Lokal Dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa)*.
- Aryana, S., Wuryani, W., Samsiarni, S., & Hardi, H. (2025). Menjelajahi Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia: Studi Korpus Bahasa Lisan dan Tulis Siswa Sekolah Dasar. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 14(1).

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Aulia, N. R., Rani, A., & Maharany, E. R. (2025). Penerapan Media Kartu Pada Pembelajaran Bipa Tingkat 1 Di Anuban Jitjongrak School Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 20(4).
- Auliana, N. (2024). Pengenalan Budaya Islam Banjar melalui Sasirangan sebagai Media untuk Pembelajar BIPA Muslim-Melayu Thailand. *Muàsarrah: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 6(1), 25-40.
- Badrih, Moh. (2021). Ekspresi Tutur Konstatif ‘Silang Ide’ Dalam Dialog Mata Najwa. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 10(2), 398. <https://doi.org/10.26499/Rnh.V10i2.4188>
- Bahri, M. S. (2023). Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di masa merdeka belajar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871-2880.
- Budiawan, R. Y. S. (2023). Evaluasi Pembelajaran BIPA di Kelas BIPA 3 KBRI Moscow. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 204-214.
- Cahyaningrum, S. P., Werdiningsih, D., & Laksono, P. T. (2025). Kreativitas Guru Praktikan Dalam Mendesain Dan Menerapkan Media Pembelajaran Bipa Di Sekolah Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 20(3).
- Chabibah, S., Kisyani, D., & Hum, M. (2018). Perkembangan kosakata dan fonotaktik pada buku ajar bipa tingkat al—c2 Terbitan Kemendikbud. *Jurnal: Unesa*. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/25793/23638> (diakses 30-Maret-2018, pukul: 21: 17).
- Citra, D. K., & Harsono, H. (2025). Penguasaan Kosakata Siswa Tingkat Dasar melalui Teknik Literasi dan Games di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu. *Jurnal Komposisi*, 10(1), 25-32.
- Darmayanti, D., Said, R., Salim, R., & Disa, W. (2024). Strategi Pemanfaatan Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(3), 552-559.
- Dereh, N. A., Suyitno, I., & Harsiati, T. (2021). *Analisis kebutuhan untuk pengembangan bahan ajar membaca pemahaman bagi mahasiswa Thailand tingkat menengah* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan media pembelajaran dan implementasinya dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Yayasan Pendidikan Agama Islam Rengat*, 2(1).
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan media pembelajaran ICARE. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 126-132.

- Evitasari, A. D., & Utaminingtyas, S. (2021). Pendampingan penyusunan rpp “satu halaman” bagi guru sekolah dasar. *Intan Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1 Juni), 1-14.
- Fani, M. M., & Febriyana, M. (2025). Penggunaan Media Kartu Kosakata pada Latihan Membaca bagi Pemelajar Asing di Sekolah Darul Muhmin Thailand. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(1), 17-24.
- Fatimah, K., Badrih, M., & Tjahyaningrum, D. (2023). *Pemanfaatan Mind Mapping Pada Penulisan Flash Fiction*.
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/Ojs.V2i1.158>
- Fauzi, M. I. F., Rani, A., & Maharany, E. R. (2025). *Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Program Bipa Darmasiswa 2024/2025*.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-19.
- Femyliati, R., & Kurniasari, R. (2022). Pemanfaatan Media Kreatif Untuk Edukasi Gizi Pada Remaja. *Hearty*, 10(1), 16–22.
- Fithriyah, N. N., & Isma, U. (2024). Analisis keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 225-235.
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hakim, A. (2025). Integrasi Media Digital Interaktif Dalam Pengajaran Materi Qur'an dan Hadist. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 497-504.
- Halim, A. (2024). Efektivitas Asesmen Sumatif dalam Pengukuran Capaian Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV MIN 19 Bireuen. *Journal Of Comprehensive Science (JCS)*, 3(6).
- Hamid, J., Pebriyan, P., & Gusmaneli, G. (2024). Pembelajaran Kontekstual: Solusi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 01-12.
- Hanifa, H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Perencanaan Pembelajaran Melalui Pembinaan Kolaboratif Bagi Guru Kelas V di Dabin II Unit Pendidikan Kecamatan Gedangan. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 195-211.
- Hartanto, M. O. T., Werdiningsih, D., & Maharany, E. R. (2025). Game Based Learning Dalam Pembelajaran BIPA Di Banthamaprao School Krabi Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 20(3).
- Hasibuan, N. F., & Handayani, A. P. (2025). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kesulitan Dalam Menghafal. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(4), 6470-6477.

- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Hermanto, H., Agustin, T. A., & Himawan, R. (2024). Pengembangan Web Edukasi Kompetensi Membaca Berbasis Ensiklopedia Bagi Mahasiswa Bipa Tingkat Madya. *Hortatori : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 20–28. <https://doi.org/10.30998/jh.v8i1.2308>
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol. 09/No.01, Februari 2020. 09*.
- Hidayat, W., Mahmuriyah, R., & Safitri, S. N. R. (2016). Media visual berbentuk katalog produk sebagai media promosi. *Journal Sensi*, 2(2), 184-197.
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129>
- Ilyas, M., & Yulianto, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Task Based Learning Dalam Pembelajaran Speaking:(The Effect of Using Task Based Learning in Speaking Class). *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 10(2), 16-24.
- Indriani, U., Syarifuddin, S., & Wahyuningsih, S. (2025). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1 SDN 1 Tolowata Kabupaten Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1708-1722.
- Iswatiningsih, D., & Lestari, Y. K. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Smp*. 5(1).
- Karina, S., Wurianto, A. B., & Prihatini, A. (2023). Penerapan media gambar kartun pada pembelajaran keterampilan berbicara BIPA tingkat A1. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 75-88.
- Laksono, P. T. (2020). Pengembangan desain pembelajaran BIPA darmasiswa pada pembelajar tingkat mahir rendah. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 26(2), 106-119.
- Laksono, P. T., & Ismiatun, F. (2023). Adapting to a hard situation: BIPA teachers' successful strategies for teaching local culture during the COVID-19 pandemic. *REiLA: Journal of Research and Innovation in Language*, 5(1), 63-76.
- Latifah, U., Busri, H., & Badrih, M. (2023). Retorika Estetik Bahasa Iklan Online Ramadan 2022: Kajian Fungsional Aliran Praha. *Kembara Journal Of Scientific Language Literature And Teaching*, 9(1), 285–299. <https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.22546>

- Lubis, D., & Rahayu, E. (2024). Analisis afiksasi bahasa indonesia pada tulisan siswa darul u-loom school satun di Thailand. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 9(1), 27-36.
- Maharani, T., & Astuti, E. S. (2018). Pemerolehan Bahasa Kedua Dan Pengajaran Bahasa Dalam Pembelajaran Bipa. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 10(1), 121–142. <https://doi.org/10.21274/Ls.2018.10.1.121-142>
- Maharany, E. R. (2017). *Karakteristik Kosakata Bahasa Tulis Pemelajar Bipa Thailand*.
- Maharany, E. R. (2018). Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Thailand. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 348–354. <https://doi.org/10.33752/Ed-Humanistics.V3i2.674>
- Maharany, E. R., Laksono, P. T., & Basori, B. (2021). Teaching BIPA: conditions, opportunities, and challenges during the pandemic. *SeBaSa*, 4(2), 58-72.
- Mahdalena, R., Sujarwanto, S., & Budayasa, I. K. (2022). Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 2(2), 76-85.
- Mastoah, I., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif: Meningkatkan Literasi Digital. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.32678/Ibtidai.V9i1.6316>
- Maulana, A., Maharany, E. R., & Laksono, P. T. (2024). Kesalahan Bahasa Tulis Dalam Materi Perkenalan Pada Siswa Bipa Adameesuksavitaya Thailand. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 53–76. <https://doi.org/10.15408/Dialektika.V11i1.35026>
- Muharam, T. D., Werdiningsih, D. H. D., Pd, M., Laksono, P. T., Pd, S., & Pd, M. (2024). *Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Siswa Di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand*.
- Muharam, T. D. (2024). Penerapan game based learning dalam pembelajaran bipa siswa di eakkapapsasanawich islamic school thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(5).
- Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Najmiah, S. (2021). Upaya peningkatan kompetensi guru dalam menyusun silabus dan RPP melalui supervisi akademik yang berkelanjutan di MA Darul Inabah. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(3), 482-490.
- Nurahma, G. A., & Hendriani, W. (2021). Tinjauan sistematis studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Mediapsi*, 7(2), 119-129.

- Nurhakim, S. S., Latip, A., & Purnamasari, S. (2024). Peran media pembelajaran komik edukasi dalam pembelajaran IPA: A narrative literature review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 417-429.
- Nurhalida, S., Rafiqa, S., & Aini, I. Q. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(1), 96-108.
- Nurhayati, F., & Hilmi, I. (2024). Efektivitas Pembekalan Kosakata Harian terhadap Kemampuan Berbicara Santri: Penelitian di Kelas 8 Tsanawiyah Pesantren Persis 67 Benda Kota Tasikmalaya. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(5), 1011-1026.
- Nurhikmah, N., S, R., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Education Research*, 5(4), 4382–4390. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i4.1573>
- Permana, R. (2025). Evaluasi media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 100.
- Pidrawan, I. G. A., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2022). Analisis Strategi, Aktivitas, dan Hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis yang Diampu Oleh Guru Penggerak Bahasa Indonesia di Kota Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 75-86.
- Ponikem, P. (2017). Peningkatan Kegiatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Task-Based Learning Environment (“Table”). *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 45-59.
- Pramesti, A. V. (2023). Pengaruh Strategi Pengulangan Kosa Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 MI Banjarharjo. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan FKIP Unila* (Vol. 2, No. 1).
- Purwiyanti, Y., Suwandi, S., & Andayani, N. F. N. (2017). Strategi Komunikasi Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Asal Filipina. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 6(2), 160-179.
- Puspitasari, N. A., & Hidayatullah, S. (2023). Pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Mahad Albisat Addiniyah Yalla, Thailand Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(3), 509-513.
- Rachman, A., Effendi, D., Imam, H., Suardana, I., Rahmawati, I., Febriani, I., ... & Laksono, P. (2023). Dimensi Pembelajaran BIPA dalam Berbagai Perspektif.
- Ramdhan, W. (2024). Bahasa Indonesia sebagai Sarana Diplomasi Budaya di Kancan Internasional. *Kajian Administrasi Publik dan ilmu Komunikasi*, 1(4), 166-175.
- Ramliyana, R. (2016). Penerapan media komik pada pembelajaran BIPA (studi kasus pada peserta Korea tingkat pemula di Universitas Trisakti Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Resmini, N. (2015). Penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.

- Ridwan, S. L. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran discovery learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 637-656.
- Ritonga, J. (2024). *Penerapan penggunaan media gambar terhadap kemampuan membaca peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 2 SDN 2005150 Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan)
- Rizal, R. (2015). Permainan Tebak Kata Bahasa Aceh Menggunakan Algoritma Turbo Booyer-Moore. *TECHSI-Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 168-188.
- Rosa, D. R. (2024). *Strategi komunikasi pelajar asing tingkat pemula pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Malang/Diella Rosa* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang)..
- Rusdiana, H., Sumardi, K., & Arifiyanto, E. S. (2014). Evaluasi hasil belajar menggunakan penilaian autentik pada mata pelajaran kelistrikan sistem refrigerasi. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 2.
- Saddhono, K. (2024). Bahasa Indonesia untuk Dunia: BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) sebagai Wujud Pengabdian pada Masyarakat Menuju Bahasa Internasional. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar (Senadiba) 2021* (Pp. 2-26).
- Salma, W., Rizal, M. S., & Abadi, M. (2023). Problematika Dan Strategi Pengajaran Bipa Bagi Pemelajar Multilingual Di Assalihinayah School Pattani Thailand. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 13(3), 166-176.
- Salwa Sulaimah Nurhakim, Abdul Latip, & Shinta Purnamasari. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi Dalam Pembelajaran Ipa: A Narrative Literature Review. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 417-429. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>
- Saptadi, N. T. S., Wardoyo, T. H., Hadikusumo, R. A., Andriani, R., Dewi, N. K., Muliawan, P., ... & Sari, D. K. (2025). *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Sada Kurnia Pustaka.
- Saraswati, E. (2018). Evaluasi Pembelajaran Bipa Sebagai Pembelajaran Multikultural.
- Sari, D. E., & Ansari, K. (2021). Pengembangan bahan ajar BIPA bermuatan budaya Sumatera utara berbantuan media audio visual bagi tingkat pemula. *Kode: Jurnal Bahasa*, 10(1), 138-147.
- Sirait, I. B., Dalilah, J., Hasibuan, S. N. B., & Iskandar, T. (2025). Analisis Faktor–Faktor Penghambat Perubahan Dalam Kurikulum Merdeka Di Madrasah

- Ibtidaiyah Swasta Kota Tanjungbalai. *JURNAL ABSHAR: Jurnal Hukum Keluarga Islam, Pendidikan, Kajian Islam dan Humaniora*, 5, 20-24.
- Siregar, S. A. (2023). *Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media kartu huruf bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata Kelas 1 SDN 100302 Pargarutan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Soesilowati, S. (2017). Diplomasi soft power Indonesia melalui atase pendidikan dan kebudayaan. *Jurnal Global & Strategis*, 9(2), 293-308.
- Suharti, S. Y., Werdaningsih, D., & Maharany, E. R. (2024). Pembelajaran Bipa Dalam Program Sobat Bahasa Di Vittisatvittayanuson School Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(18).
- Suhita, R., Setiawan, B., Rohmadi, M., Saddhono, K., & Saputra, A. D. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia Pemandu Wisata Thailand untuk Pelancong dari Indonesia. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 2(6), 01-17.
- Suyitno, I. (2007). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (Bipa) Berdasarkan Hasil Analisis Kebutuhan Belajar. *Wacana, Journal Of The Humanities Of Indonesia*, 9(1), 62. <https://doi.org/10.17510/Wjhi.V9i1.223>
- Syahrlunajah, S. A. (2021). Transformasi Komunikasi Interpersonal Pada Pembelajaran Daring BIPA Di Muslim Santitham Nakhon Si Thammarat Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 16(16).
- Tarigan, R., Simarmata, E. R., & Aritonang, M. (2018). Perancangan Game Vokal-konsonan dan Tebak Huruf Berbasis Grafis. *Methomika*, 2(1), 51-62.
- Tawandorloh, K. A., Islahuddin, I., & Nugraheny, D. C. (2021). Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Universitas Fatoni, Thailand. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 139-151.
- Tiawati, R. L. (2018). Indonesian Language Learning Planning For Foreigners (BIPA) For Beginners Level (Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Untuk Tingkat Pemula). *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 393-402.
- Tuhfa, E. F., & Rahayu, E. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kosakata bahasa indonesia siswa muslim satuan wittaya school di Thailand. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 9(1), 18-26.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.

- Utama, I. D. G. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran visual bagi pebelajar BIPA pemula di undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*.
- Winanda, M. B., Hasibuan, A. F., & Batubara, M. I. (2023). Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Pembelajaran Terhadap Siswa/I Min 1 Labuhanbatu Selatan. *Effect: Jurnal Kajian Konseling*, 2(2), 92-95.
- Yasa, I. M. A., Utama, I. M., & Utama, I. D. G. B. (2017). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode praktik langsung untuk siswa BIPA beginner class di Yayasan Cinta Bahasa Indonesian Language School. *E-Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 1-10.
- Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7. <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>
- Zaenuri, M., & Yuniawan, T. (2018). Pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi kebudayaan Indonesia sebagai media pembelajaran BIPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 60-65.
- Zahra, K., & Rahman, A. S. (2025). *Inovasi Desain Pembelajaran Bipa: Strategi Kreatif Dalam Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Indonesia Bagi Penutur Asing*.

