

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK PENGENALAN KOSAKATA DASAR
DENGAN TEMA BUDAYA INDONESIA PADA PEMELAJAR BIPA
TINGKAT PEMULA**

SKRIPSI

OLEH
SINTA ROKMAHWATI
NPM: 222.01.07.1.063



UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
2026

ABSTRAK

Rokmahwati, Sinta. 2025. *Penerapan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Pengenalan Kosakata Dasar Bertema Budaya Indonesia pada Pemelajar BIPA Tingkat Pemula*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Elva Riezky Maharany, M.Pd; Pembimbing II: Prayitno Tri Laksono, M.Pd.

Kata kunci: BIPA, gamifikasi, media pembelajaran digital interaktif, kosakata dasar, budaya Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan inovasi pembelajaran BIPA tingkat pemula yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan linguistik, tetapi juga pada pengenalan budaya Indonesia secara kontekstual dan interaktif. Dalam praktiknya, pembelajaran BIPA masih sering didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif pemelajar, khususnya dalam kelas daring. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pengenalan kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian implementatif. Subjek penelitian terdiri atas tiga pemelajar BIPA tingkat A1 asal Swiss dan Jerman yang mengikuti pembelajaran daring di Universitas Islam Malang. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi berupa RPP, media gamifikasi, hasil kuis, dan tangkapan layar kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan teknik triangulasi sumber, metode, dan teori.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis dengan mengacu pada SKL BIPA tingkat A1 dan diintegrasikan dengan elemen gamifikasi seperti poin, kuis interaktif, tantangan, dan umpan balik langsung; (2) pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam tiga pertemuan daring dengan tema budaya berbeda, yaitu makanan khas, seni pertunjukan, dan budaya tradisional, serta menunjukkan keterlibatan aktif pemelajar dalam menjawab kuis, membaca poster, dan memproduksi tuturan sederhana; (3) respons pemelajar menunjukkan peningkatan motivasi, rasa ingin tahu, dan antusiasme terhadap pembelajaran kosakata budaya melalui media gamifikasi; dan (4) kosakata yang muncul dan dikuasai pemelajar meliputi kosakata budaya A–Z, kosakata numeralia dalam konteks harga dan waktu, serta penggunaan kata sifat sederhana untuk mendeskripsikan unsur budaya.

Berdasarkan temuan tersebut, implementasi media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, kontekstual, dan bermakna bagi pemelajar BIPA tingkat pemula, sekaligus mendukung pencapaian kompetensi komunikatif dasar sesuai tingkat A1.

ABSTRACT

Rokmahwati, Sinta. 2025. *Implementation of Interactive Digital Learning Media Based on Gamification for Introducing Basic Vocabulary on Indonesian Culture to Beginner-Level BIPA Learners*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Supervisor I: Elva Riezky Maharany, M.Pd; Supervisor II: Prayitno Tri Laksono, M.Pd.

Keywords: *BIPA, gamification, interactive digital learning media, basic vocabulary, Indonesian culture.*

This study was motivated by the need for instructional innovation in beginner-level BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) classes that not only focuses on linguistic competence but also integrates Indonesian cultural understanding in a contextual and interactive manner. In practice, BIPA instruction is often dominated by conventional methods that limit learner engagement, particularly in online learning environments. Therefore, this research aims to describe the implementation of interactive digital learning media based on gamification in introducing basic vocabulary with Indonesian cultural themes to beginner-level BIPA learners.

This research employed a qualitative descriptive approach with an implementation-based design. The participants consisted of three A1-level BIPA learners from Switzerland and Germany who attended an online BIPA class at Universitas Islam Malang. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation, including lesson plans, gamified learning media, quiz results, and screenshots of online learning activities. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by source, method, and theoretical triangulation.

The findings indicate that: (1) the lesson planning was systematically developed based on the BIPA Graduate Competency Standards (SKL) for A1 level and integrated gamification elements such as points, interactive quizzes, challenges, and immediate feedback; (2) the implementation was conducted in three online sessions covering different cultural themes, including traditional food, performing arts, and cultural events, which encouraged active learner participation in answering quizzes, interpreting posters, and producing simple spoken expressions; (3) learners demonstrated positive responses, increased motivation, and greater curiosity toward cultural vocabulary learning through gamified media; and (4) the vocabulary acquired included A–Z cultural vocabulary, numerals in the context of time and price, and simple adjectives used to describe cultural objects and events.

The study concludes that the implementation of gamified interactive digital learning media creates a more participatory, contextual, and meaningful learning environment for beginner-level BIPA learners and supports the development of basic communicative competence at the A1 level.

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini menjelaskan beberapa pertanyaan yang sangat penting yaitu (1) konteks penelitian, (2) fokus penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) kegunaan penelitian, (5) penegasan penelitian

1.1 Konteks Penelitian

Pemahaman dan penggunaan bahasa Indonesia oleh penutur asing menunjukkan perkembangan yang semakin luas dalam beberapa tahun terakhir. Kondisi ini tidak terlepas dari kebijakan pemerintah yang menempatkan bahasa Indonesia sebagai bagian dari diplomasi kebudayaan dan penguatan posisi Indonesia di tingkat internasional (Rostina, 2023). Upaya internasionalisasi bahasa Indonesia secara resmi diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 44 yang menyatakan bahwa pemerintah meningkatkan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan. Ketentuan tersebut diperkuat melalui Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2014 tentang pengembangan, pembinaan, dan perlindungan bahasa dan sastra.

Sebagai bentuk pelaksanaan kebijakan tersebut, pemerintah menyelenggarakan Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang berfungsi sebagai sarana pengenalan bahasa sekaligus budaya Indonesia kepada masyarakat internasional. Program BIPA tidak hanya berorientasi pada kemampuan berbahasa, tetapi juga pada pemahaman nilai-nilai budaya yang melekat pada penggunaan bahasa Indonesia (Kemendikbud, 2016). Dengan

demikian, bahasa Indonesia tidak hanya dipelajari sebagai alat komunikasi, melainkan juga sebagai media pemahaman budaya dan sosial masyarakat Indonesia.

Dalam pembelajaran BIPA, khususnya pada tingkat pemula, penguasaan kosakata dasar menjadi fondasi utama bagi keterampilan berbahasa lainnya. Namun, pengenalan kosakata tersebut akan lebih bermakna apabila disertai dengan konteks budaya yang relevan. Bahasa dan budaya memiliki keterkaitan yang erat karena bahasa mencerminkan cara berpikir, nilai, dan kebiasaan penuturnya (Suyitno dkk., 2018). Oleh sebab itu, pembelajaran kosakata BIPA perlu dirancang secara kontekstual agar pemelajar tidak hanya mengenal bentuk kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks budaya Indonesia.

Dalam praktik pembelajaran, pemelajar BIPA tingkat pemula sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan kosakata, kesulitan pelafalan bunyi tertentu, serta perbedaan latar budaya dan bahasa pertama. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional cenderung membuat pemelajar kurang aktif dan mudah mengalami kejenuhan (Solikhah & Nurlina, 2024; Pamorria, 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan melibatkan pemelajar secara aktif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi. Melalui gamifikasi, pembelajaran dirancang menyerupai aktivitas permainan sehingga pemelajar dapat belajar kosakata dan budaya melalui eksplorasi, tantangan, serta interaksi yang

menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran BIPA, gamifikasi memungkinkan pemelajar mengenal budaya Indonesia melalui kuis, visual budaya, serta aktivitas tematik yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan pemula.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung pembelajaran BIPA. Penelitian Yulianti dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi membantu pemelajar BIPA tingkat pemula dalam memahami kosakata dan menumbuhkan respons positif terhadap pembelajaran. Sementara itu, penelitian Khoirunnisa dan Sunarya (2023) menegaskan pentingnya media yang mampu menjembatani pembelajaran bahasa dan budaya, meskipun pengajar masih menghadapi kendala dalam kesiapan media dan literasi digital.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula. Penelitian ini tidak menitikberatkan pada pengukuran efektivitas secara kuantitatif, melainkan pada deskripsi perencanaan, pelaksanaan, respons pemelajar, serta gambaran penguasaan kosakata yang muncul setelah penerapan media. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran utuh mengenai implementasi media gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran kosakata budaya Indonesia yang kontekstual dan interaktif.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi untuk pengenalan dan penguasaan kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi untuk pengenalan dan penguasaan kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula?
3. □ Bagaimana respon pemelajar BIPA tingkat pemula terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi untuk penguasaan kosakata dasar bertema budaya Indonesia?
4. Apa saja kosa kata kosakata dasar yang muncul setelah diimplementasikan media gamifikasi dengan bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula setelah penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mengkaji tentang:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pengenalan dan penguasaan kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pengenalan dan penguasaan kosakata dasar pada pemelajar BIPA tingkat pemula.

3. Mendeskripsikan respons pemelajar terhadap media digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pengenalan dan penguasaan kosakata dasar pada pemelajar BIPA tingkat pemula.
4. Mendeskripsikan kosakata dasar yang muncul setelah penerapan media gamifikasi dengan bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pendidikan bahasa, khususnya kajian mengenai implementasi teknologi pembelajaran dalam konteks Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Selain itu juga menyajikan deskripsi mendalam mengenai proses penerapan media. Fokus pada aspek pengenalan budaya dalam penguasaan kosakata dasar BIPA tingkat pemula juga memberikan landasan untuk pengembangan teori pembelajaran bahasa yang tidak hanya berorientasi pada aspek linguistik, tetapi juga pada kompetensi interkultural. Dengan demikian, penelitian ini memperluas perspektif implementasi media digital dari yang hanya mengukur efektivitas menjadi analisis proses secara komprehensif.

Selain itu, penelitian ini juga menindaklanjuti dan memperluas temuan Yulianti dkk. (2023) yang mengembangkan gamifikasi sebagai media pembelajaran alternatif bagi pembelajar BIPA tingkat pemula di Universitas Jenderal Soedirman. Jika penelitian tersebut berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata dasar melalui permainan edukatif, maka penelitian ini

memperluas ruang lingkup dengan menelaah implementasi media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi sebagai sarana pengenalan kosakata dasar dan pengenalan budaya Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis gamifikasi yang tidak hanya berorientasi pada aspek linguistik, tetapi juga pada aspek interkultural dalam konteks pembelajaran bahasa kedua.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini yaitu untuk pembelajar BIPA, untuk mahasiswa asing, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi Pembelajar BIPA

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi praktis berupa model atau prosedur implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi di kelas BIPA. Deskripsi mengenai langkah-langkah penerapan media ini dapat dijadikan panduan bagi instruktur untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta penguasaan kosakata bertema budaya Indonesia

b. Bagi Mahasiswa Asing

Penerapan media yang dideskripsikan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan aktif. Hal ini secara langsung dapat mengurangi kejenuhan dalam proses akuisisi bahasa asing, meningkatkan keterlibatan, dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap kosakata dasar sekaligus pengenalan Budaya Indonesia secara kontekstual dan bermakna.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam bidang pengajaran BIPA. Peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan mengkaji penerapan gamifikasi pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, atau menyimak, maupun pada tingkat kemampuan BIPA yang berbeda.

1.5 Penegasan Penelitian

Untuk membahas masalah penelitian ini, diperlukan penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembahasannya diperlukan.

- a. Implementasi adalah proses penerapan teori, strategi, dan media pembelajaran ke dalam praktik nyata guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Kurniasih & Sani, 2020). Dalam penelitian ini, implementasi mengacu pada penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pengenalan budaya Indonesia kepada pembelajar BIPA.
- b. Media Pembelajaran Digital Interaktif, Media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat direspon secara langsung oleh pengguna untuk menciptakan pengalaman belajar aktif dan bermakna (Pratama & Setiawan, 2022).
- c. Gamifikasi (*Gamification*) Penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan

motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Hamari dkk., 2023; Wibowo & Nurmalasari, 2024).

- d. Pembelajaran BIPA, Program pembelajaran Bahasa Indonesia bagi warga asing yang bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus memahami nilai-nilai budaya Indonesia (Kemendikbud, 2016).
- e. Pengenalan Budaya Indonesia, Proses edukatif yang memperkenalkan nilai, norma, adat istiadat, serta ekspresi budaya Indonesia kepada pembelajar asing sebagai bagian integral dari pengajaran bahasa (Suyitno dkk., 2018).
- f. Perencanaan Pembelajaran, Rangkaian kegiatan sistematis yang mencakup perumusan tujuan, penyusunan materi, pemilihan metode, dan media pembelajaran agar proses belajar berjalan efektif (Setiawan, 2021).
- g. Pelaksanaan Pembelajaran, Tahap penerapan rancangan pembelajaran di mana terjadi interaksi aktif antara pengajar dan pembelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Rahmawati, 2022).
- h. Hasil Pembelajaran, Pencapaian kemampuan yang diperoleh pembelajar setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Nugroho & Pramono, 2024).

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini dibagi menjadi dua bagian, yakni (1) simpulan yang berdasarkan dari fokus penelitian yang ada di bab I; dan (2) saran yang ditujukan pada subjek-subjek yang disebutkan pada kegunaan penelitian pada bab I

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi untuk pengenalan dan penguasaan kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini disusun secara sistematis melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA tingkat A1 serta karakteristik pemelajar tingkat pemula. Perencanaan pembelajaran mencakup perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi kosakata bertema budaya Indonesia, penentuan media digital interaktif berbasis gamifikasi, serta perancangan latihan dan evaluasi pembelajaran.

Perencanaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan kosakata secara linguistik, tetapi juga pada pemahaman konteks budaya Indonesia secara sederhana dan fungsional. Media gamifikasi direncanakan sebagai sarana pendukung agar pembelajaran daring

tetap menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA tingkat pemula.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam penelitian ini berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam RPP. Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan daring yang saling berkesinambungan, dimulai dari pengenalan kosakata dasar bertema budaya Indonesia, dilanjutkan dengan latihan pemahaman kosakata melalui konteks poster budaya dan permainan labirin, hingga evaluasi akhir berbasis gamifikasi.

Penggunaan media digital interaktif, seperti Genially, Zep Quiz, dan Wayground, mampu mendukung proses pembelajaran kosakata secara aktif dan kontekstual. Pemelajar tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui permainan, tantangan, dan tugas berbicara. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula pada konteks pembelajaran daring.

Respons pemelajar BIPA tingkat pemula terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi menunjukkan kecenderungan yang positif. Pemelajar menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan, santai, dan tidak membosankan. Media gamifikasi membantu pemelajar merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam mempelajari kosakata baru.

Meskipun pemelajar masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat beberapa kosakata baru, mereka tetap menunjukkan minat untuk

kembali belajar bahasa Indonesia dengan media serupa. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan pemelajar dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi, pemelajar mampu memunculkan dan menggunakan kosakata dasar bertema budaya Indonesia yang telah dipelajari. Kosakata yang muncul meliputi nama makanan khas, kegiatan budaya, tempat, serta kosakata numerik dan kata sifat sederhana.

Namun, dalam proses pelafalan masih ditemukan kendala pada bunyi-bunyi tertentu, seperti bunyi /d/, /ng/, /v/, /z/, konsonan rangkap, serta vokal /e/ pepet. Kendala tersebut menunjukkan bahwa pemelajar BIPA tingkat pemula telah mampu memproduksi kosakata budaya Indonesia, tetapi masih memerlukan latihan pelafalan yang berkelanjutan agar pengucapan menjadi lebih tepat dan jelas. Dengan demikian, media gamifikasi berperan sebagai sarana yang membantu memunculkan kosakata, meskipun penguatan fonologis tetap diperlukan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

5.2.1 Saran bagi Pengajar BIPA

Pengajar BIPA disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi sebagai alternatif dalam pengenalan kosakata dasar bertema budaya Indonesia, khususnya pada pembelajaran daring. Pengajar diharapkan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan kosakata, instruksi soal, serta tempo pembelajaran dengan kemampuan pemelajar BIPA tingkat pemula. Selain itu, pengajar juga disarankan untuk memberikan latihan pelafalan secara berulang agar pemelajar dapat meningkatkan ketepatan dan kejelasan pengucapan kosakata.

5.2.2 Saran bagi Pemelajar BIPA

Pemelajar BIPA tingkat pemula diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai sarana untuk berlatih kosakata secara mandiri dan berkelanjutan. Pemelajar disarankan untuk tidak hanya fokus pada penyelesaian permainan, tetapi juga memperhatikan pelafalan dan penggunaan kosakata dalam konteks yang tepat. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia dapat berlangsung lebih optimal dan bermakna.

5.2.3 Saran bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian mengenai penerapan gamifikasi pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, membaca, atau menulis dalam konteks pembelajaran BIPA. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan melibatkan jumlah pemelajar yang lebih banyak serta tingkat kemampuan BIPA yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih



komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing.



DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, Putu, Mas Indriyani, I. Made Sutama, I. Dewa Gede, And Budi Utama. 2025. *“Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Bipa Bagi Guru Di Green School.”* 15:220–27.
- Andriyanto, Octo Dendy, And Didik Nurhadi. 2025. *“Cultural Immersion In Bipa Learning : Innovative Strategy For Developing Speaking Skills Through Local Wisdom.”* September. Doi: 10.22521/Edupij.2025.17.354.
- Aulia, Nabila Rahma, H. Abdul Rani, 2023. *Penerapan Media Kartu Pada Pembelajaran Bipa Tingkat 1 Di Anuban Jitjongrak School Thailand. Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.*
- Ayu Dwi Nastiti . 2019. *“Bahan Diplomasi Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Sahabatku Indonesia.”* Badan Pengembangan Bahasa Dan Perbukuan. [Www.Pelajar Bipa 1.Pdf.Com](http://Www.PelajarBipa1.Pdf.Com)
- Astuti, R., & Nuraini, N. 2019. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 26(1), 1-10.
- Bahasa, Alfabeta Jurnal, Agustinus Ama Kii, Lis Susilawati, And Nurwakhid Mulyono. 2024. *“Tantangan Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Bipa Terhadap Kemampuan Berbahasa Indonesia Pada Siswa / Siswi Di Satuan Pendidikan Kerjasama Spk Sekolah Wesley Malang.”* 7:152–61.
- Elva Riezky Maharany, Prayitno. 2024. Teaching Bipa: Conditions, Opportunities, And Challenges During The Pandemic. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Vol. 2 No. 2 Hal. 58-72
- Edward L. Deci. Richard M. Ryan. 2009. *“Psychological Inquiry” An International Journal For The Advancement Of Psychological Theory.* 11, 2000 - 4. https://doi.org/10.1207/S15327965pli1104_01
- Game, Pengembangan, And Edukasi E-Praktikum Pada. 2019. *“Pengembangan Game Edukasi E-Praktikum Pada Materi Listrik Dinamis Di Kelas Xii.”* 4(1):64–69.
- Hamari, Juho, And Harri Sarsa. 2014. *“Does Gamification Work ? — A Literature Review Of Empirical Studies On Gamification.”*
- Huseinović, Lamija. 2023. *“The Effects Of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education.”*

- Hidayat, R., & Widyastuti, R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Pemelajar Bipa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 1-8.
- Imas, K. 2014 . “Implementasi Kurikulum 2013 : Konsep & Penerapan ” Kata Pena. *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan - Imas Kurniasih - Google Buku*
- Indriani, S., & Nuraini, N. 2019. *Analisis Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 26(3), 1-10.
- Jannah, M., & Sari, K. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 1-8.
- Khoirunnisa, Ananda Siti. 2023. “Implementasi Pembelajaran Lintas Budaya Dalam Perspektif Pengajar Bipa : Tantangan Dan Peluang.” 9(1):209–17.
- Kartika, S., & Widyastuti, R. 2020. *Pembelajaran Digital Interaktif (Gamification) Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(4), 1-8.
- Kristina, S., & Widyastuti, R. 2019. *Efektivitas Media Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Dalam Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(1), 1-10.
- Lestari, P., & Nurhayati, E. 2019. *Efektivitas Pembelajaran Digital Interaktif Dalam Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(3), 1-10.
- Lokal, Komunikatif-Kontekstual Berbasis Kearifan. 2022. “Kata Kunci : Pendekatan Komunikatif – Kotekstual, Bipa, Budaya Absract.” 11(2):163–73.
- Mardiana, S., & Sari, K. 2020. Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 1-8.
- Maharany, Elva Riezky. 2007. “Pengembangan Silabus Pengajaran Bipa Berbasis Teks.” 4743(2):80–87.
- Muhammad Syahrul Ramadhan Wiji Putra1. 2022. *Penggunaan Media Edukraf Dalam Pembelajaran Bipa Tingkat Pemula Siswa Bankhaofark School Thailand. Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*
- Melayu, Budaya, And Istana Maimun. 2025. “Ajar Ini Tidak Hanya Meningkatkan Kompetensi Linguistik Pembelajar, Tetapi Juga Memperkaya Wawasan Mereka Tentang Budaya Indonesia, Khususnya Budaya Melayu Deli. Dengan Demikian, Bahan Ajar Ini Berkontribusi

Dalam Pelestarian Budaya Lokal, Mendukung Diplomasi Budaya, Dan Mendukung Internasionalisasi Bahasa Indonesia.” 14(1):319–31.

- Muzaki, Helmi. 2021. “Pengembangan Bahan Ajar Bipa Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang.” 2(02):1–9.
- Rofiuddin, Ahmad, Gatut Susanto, Didin Widyartono, And Sultan Sultan. 2021. “Pengembangan Bahan Ajar Bipa Daring Tingkat Pemula Rendah Online Teaching Materials Development Of Indonesian As A Foreign Language For Beginner.” (July). Doi: 10.26499/Rnh.V10i1.3376.
- Rahmawati, A., & Widyastuti, R. 1. Efektivitas Media Pembelajaran Digital Interaktif Dalam Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(2), 1-10.
- Rasyid, M., & Nurhayati, E. 2019. Efektivitas Media Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Dalam Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(4), 1-10.
- Safitri, D., & Sari, K. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(4), 1-8.
- Setiawan, E., & Nuraini, N. 2020. Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 1-8.
- Selected, *Sociolinguistics, And Readings Harmondsworth*. 1972. “Hymes, D.H. 1972 On Communicative Competence In: J.B. Pride And J. Holmes Eds Sociolinguistics. Selected Readings . Harmondsworth: Penguin, Pp. 269-293.(Part 1).”
- Setiawan, Bagus, Eprinda Nurro, And Adela Putri Rahmadani. 2023. “Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran Ips.” 2(1):1–17.
- Sugiono. 2013. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D” Bandung :Alfabeta.
[Feb 35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43 1652079047.Pdf](#)
- Sugiarto, Toto, Hendra Dani Saputra, Efektivitas Sosialisasi, Kesehatan Kerja, And Pretest Posttest. 2025. “Efektivitas Sosialisasi K3 Dalam Pelaksanaan Praktek Di Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Pgri 2 Lahat The Effectiveness Of She Socialization In The Implementation Of Practice In The Vehicle Engineering At Smk Pgri 2 Lahat.” 767–76.
- Pratiwi, D. I., & Sari, K. 2020. Media Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1-8.

- Putri, A., & Sari, K. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(4), 1-8.
- Prayitno Tri Laksono,. 2020. “Pengembangan Desain Pembelajaran Bipa Darmasiswa. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya* Volume 26, Nomor 2, 26.
- Pratama, Fendy Yogha, Vera Yuli Erviana, Iis Suwartini, And Mixghan Norman Antono. 2025. “Gamifikasi Dalam Kelas Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Bipa Anak.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 15 No. 1, 60-67.
- Qistina, S., & Widyastuti, R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(5), 1-8.
- Vlad, Ciprian. Gamification – An Innovative Teaching Method. Galați: Galați University Press, 2021. ISBN 978-606-696-227-8.

