

***Game Based Learning Dalam Pembelajaran BIPA Di Banthamaprao
School Krabi Thailand***

**Mohammad Okky Tri Hartanto, Dyah Werdiningsih, Elva Riezky
Maharany**

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)

mhdkyartan23@gmail.com

dyah.werdiningsih@unisma.ac.id

elv@unisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di *Banthamaprao School*, Krabi, Thailand. Penggunaan GBL dalam lingkungan sekolah internasional ini bisa memberikan wawasan penting tentang adaptasi metode pembelajaran untuk lingkungan multikultural. GBL dipilih karena efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas interaktif yang kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui pengamatan pembelajaran dan observasi kelas yang melibatkan siswa kelas 5 dan 6 sebagai partisipan utama. Pendekatan GBL dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan aktif dalam kelas, serta pemahaman kosakata dan budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL dengan aktivitas seperti bermain peran, kartu UNO, lilin plastisin, dan praktik pencak silat yang diadaptasi dari topik pembelajaran bahasa Indonesia sesuai bahan ajar yang berlaku yaitu BIPA level 1 Sahabatku. Berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dan konteks budaya Indonesia. Evaluasi pembelajaran menunjukkan tingkat keberhasilan yang didukung oleh peningkatan interaksi aktif dan motivasi siswa. Temuan ini menguatkan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas mampu memperbaiki kualitas proses belajar

melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; Model Pembelajaran BIPA; Pencak Silat.

PENDAHULUAN

Model Pembelajaran Berbasis *Game* (GBL) bertujuan memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas bermain, sehingga siswa dapat memahami materi tanpa merasa terbebani (Salma & Rizal, 2023). GBL memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang mendalam melalui eksperimen, simulasi, dan tantangan interaktif. Keterlibatan ini meningkatkan motivasi belajar, mendorong siswa untuk terus mencoba, memecahkan masalah, dan meraih keberhasilan.

Untuk merancang desain pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), langkah pertama adalah melakukan analisis awal terhadap kebutuhan para pembelajar. Hal ini mencakup evaluasi tingkat kemampuan, motivasi, dan tujuan belajar mereka, serta mempertimbangkan latar belakang negara asal dan rentang usia para pembelajar (Laksono, 2020). Materi pengajaran, metode pembelajaran, materi yang dipergunakan oleh instruktur BIPA perlu disusun secara cermat dan sesuai kebutuhan agar pencapaian tujuan pembelajaran bisa terwujud (Laksono, 2020). Dengan memperhatikan semua faktor ini, desain pembelajaran BIPA dapat dirancang secara lebih terarah dan responsif terhadap kebutuhan unik setiap pembelajar dan pendekatan yang terencana dan sesuai.

Pengajaran BIPA bisa lebih efisien dalam menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika diperhatikan dari sifat-sifat tersebut, materi pembelajaran yang cocok untuk kebutuhan pembelajar BIPA saat ini adalah Sahabatku Indonesia: Bahan Diplomas Bahasa Indonesia bagi Penutur Bahasa Thai, yang dapat diakses oleh masyarakat umum (Maharany, 2018). Materi ini direncanakan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar Bahasa Indonesia khususnya bagi penutur asli Bahasa Thai. Dengan demikian, materi ini

diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan lebih terjangkau bagi mereka yang tengah mempelajari Bahasa Indonesia.

Thailand memiliki keunikan dalam sistem penulisan, alfabet, dan budayanya yang berbeda dari Indonesia (Maharany, 2018). Penelitian ini dilakukan di Banthamaprao School, Provinsi Krabi, Thailand, sebuah sekolah umum dengan tambahan pembelajaran agama Islam bagi siswa Muslim. Kurikulum yang digunakan berasal dari Kementerian Pendidikan Thailand sejak 2001, mencakup mata pelajaran inti seperti bahasa Thai, matematika, sains, studi sosial, seni, dan pendidikan moral. Sekolah ini menyeimbangkan pendidikan akademik dan religi sesuai visi misinya untuk menciptakan siswa yang unggul di kedua bidang. Di Thailand Selatan, kurikulum serupa diterapkan dengan penekanan khusus pada pendidikan agama Islam di wilayah mayoritas Muslim.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Banthamaprao School didukung penuh oleh direktur sekolah, dengan fokus pada siswa SD kelas 5 dan 6. Observasi awal menunjukkan siswa mampu memperkenalkan diri dan memberi salam dalam bahasa Indonesia, namun masih menghadapi kesulitan dalam pelafalan dan abjad karena perbedaan sistem abjad di Thailand. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pelatihan guru dalam mengajar pelafalan dan abjad, serta penyediaan media dan model pembelajaran yang menarik.

Model pembelajaran BIPA sebaiknya menginspirasi siswa untuk aktif mencari informasi dari berbagai sumber, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif seperti yang terjadi pada masa lalu. Agar siswa terdorong untuk mengeksplorasi berbagai sumber informasi, penting bagi pendidik untuk menyediakan media dan metode pembelajaran yang cocok. Ini akan merangsang keterlibatan aktif siswa dengan beragam sumber belajar (Werdiningsih, 2022). *Game-Based Learning* (GBL) efektif meningkatkan keterlibatan siswa karena menggabungkan elemen permainan yang menarik dengan konten pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Dalam pembelajaran BIPA di *Banthamaprao School*, Krabi, Thailand, GBL diintegrasikan dengan pencak silat untuk memperkenalkan budaya Indonesia sekaligus meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Pendekatan ini penting dalam era globalisasi, khususnya di

Asia Tenggara, untuk memperkuat komunikasi Bahasa Indonesia bagi pelajar asing.

Penelitian terdahulu yang relevan meliputi studi Hanifah (2019) tentang penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran BIPA tingkat A2 menggunakan permainan monopoli modifikasi untuk mempelajari kosakata. Salma dan Rizal (2023) meneliti implementasi GBL di *Assalihinah School*, Pattani, Thailand, yang menunjukkan pengaruh positif melalui media permainan. Muharam (2024) juga membahas penerapan GBL di *Eakkapapsasanawich Islamic School*, Thailand, untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia. Namun, belum ada penelitian yang secara komprehensif mengintegrasikan GBL dengan seni bela diri tradisional Indonesia, yaitu pencak silat. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan GBL yang dikombinasikan dengan pencak silat dalam pembelajaran BIPA.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi dengan unsur budaya seni bela diri tradisional Indonesia, yaitu pencak silat. Dari latar belakang permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa Thailand peneliti memilih model pembelajaran *Game Based Learning* dalam pembelajaran BIPA. Melalui tindakan tersebut, solusi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami kosakata bahasa Indonesia serta dapat menjadi cara yang menarik untuk memahami Bahasa Indonesia sambil mengenal budaya Indonesia secara langsung.

Berdasarkan latar belakang di atas untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul *Game Based Learning* dalam Pembelajaran BIPA di *Banthamaprao School* Krabi Thailand. Terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1) Bagaimana masalah yang pernah dialami dalam pembelajaran BIPA pada siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*, 2) Bagaimana upaya penyelesaian masalah dalam pembelajaran BIPA pada siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*, 3) Bagaimana hasil dari upaya penyelesaian masalah dalam pembelajaran BIPA pada siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*, 4) Bagaimana refleksi

penyelesaian masalah dalam pembelajaran BIPA pada siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi siswa, tingkat partisipasi, dan pemahaman mereka terhadap materi. Wawancara mendalam dilakukan untuk memahami persepsi guru terhadap efektivitas GBL. Penelitian ini dilakukan selama dua minggu, dua hari, dimulai pada tanggal 4 September hingga 19 September 2024. Analisis data dilakukan dengan pendekatan Miles dan Huberman, yaitu melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran BIPA di *Banthamaprao School* bertujuan memperkenalkan Bahasa Indonesia kepada siswa berlatar belakang budaya Thailand, namun menghadapi tantangan seperti motivasi belajar yang rendah, kurangnya antusiasme, dan interaksi pasif di kelas. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang bersifat teoretis dan konvensional, serta keterbatasan guru dalam menggunakan pendekatan kreatif. Analisis menunjukkan faktor seperti kebosanan siswa, ketidakrelevanan materi, dan keterbatasan fasilitas turut memengaruhi dinamika pembelajaran. *Game-Based Learning (GBL)* dinilai sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi, menciptakan interaksi aktif, dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Identifikasi masalah ini menjadi dasar dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa BIPA di *Banthamaprao School*.

Identifikasi Masalah yang Pernah Dialami dalam Pembelajaran BIPA Siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, kurang antusias, dan cenderung pasif dalam interaksi di kelas. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya kurang mampu menarik perhatian siswa.

- 1) **Motivasi belajar rendah:** Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.
- 2) **Keterbatasan interaksi:** Pembelajaran bersifat satu arah, membuat siswa pasif.
- 3) **Kesulitan memahami materi:** Materi yang diajarkan terlalu teoretis dan kurang kontekstual.

Upaya Penyelesaian Masalah dalam Pembelajaran BIPA Siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*

Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan beberapa model permainan:

- 1) **Bermain Peran:** Membantu siswa mempraktikkan kosakata dalam konteks nyata.
- 2) **Kartu UNO:** Digunakan untuk mengajarkan kosakata tentang angka dan warna.
- 3) **Lilin Plastisin:** Meningkatkan pemahaman tentang bentuk, warna, hewan, dan tumbuhan.
- 4) **Pencak Silat:** Mengajarkan kosakata tentang arah, gerakan, dan memperkenalkan budaya Indonesia.

Hasil dari Penyelesaian Masalah dalam Pembelajaran BIPA Kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*

Penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) di *Banthamaprao School* menunjukkan hasil positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada siswa kelas 5 dan 6. Melalui pendekatan ini, siswa yang sebelumnya memiliki motivasi belajar rendah dan keterlibatan pasif berhasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan pemahaman bahasa. Hal ini sejalan dengan temuan (Salma dan Rizal, 2023) yang menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena elemen kompetitif dan interaktifnya yang menarik perhatian. Penerapan permainan

seperti bermain peran, kartu Uno, dan lilin plastisin yang sesuai dengan pedoman BIPA Sahabatku Level 1 menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan, memungkinkan siswa untuk memahami materi seperti angka, warna, dan pengenalan diri secara lebih mudah.

1) Permainan Bermain Peran



Gambar 1 Suasana Pembelajaran Bermain Peran

Permainan bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia level 1 untuk siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School* terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik pengenalan, seperti frasa "Apa kabar?", "Nama saya", dan "Saya dari". Evaluasi menunjukkan 90% siswa mencapai skor tinggi, mendukung temuan (Abdillah, 2019) bahwa elemen permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Permainan ini mendorong keterlibatan aktif dalam berbicara dan menyimak, sejalan dengan (Salma dan Rizal, 2023) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun ada kekurangan, evaluasi menunjukkan permainan ini relevan untuk meningkatkan keterampilan siswa secara holistik, sesuai dengan pandangan (Pertiwi dan Wati, 2022) mengenai efektivitas metode interaktif.

2) Permainan Kartu Uno



Gambar 2 Suasana Pembelajaran Bermain Kartu Uno

Permainan kartu UNO dalam pembelajaran Bahasa Indonesia level 1 untuk siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School* efektif membantu pemahaman kosakata warna dan angka. Evaluasi menunjukkan 90% siswa mencapai skor 14–15 dari 20 poin, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut (Pertiwi dan Wati, 2022), media berbasis permainan meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi. Penggunaan kartu UNO sebagai media pembelajaran membuat proses belajar lebih variatif dan menarik, sejalan dengan pandangan (Salma dan Rizal, 2023) bahwa media inovatif meningkatkan pemahaman dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Pendekatan ini relevan dengan kebutuhan siswa dan efektif dalam pengajaran BIPA.

3) Permainan Membentuk Lilin Plastisin



Gambar 3 Suasana Pembelajaran Membentuk Lilin Plastisin

Permainan menulis impian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia level 1 untuk siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School* efektif meningkatkan pemahaman kosakata tentang warna, hewan, dan tumbuhan, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan di laut. Evaluasi menunjukkan 90% siswa mencapai skor 14–15 dari 20 poin. Menurut (Istiningsih et al, 2021), integrasi materi pelajaran dalam aktivitas permainan meningkatkan motivasi belajar karena melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan temuan (Salma dan Rizal, 2023), yang menyatakan bahwa aktivitas berbasis permainan, seperti

membentuk lilin plastisin, membantu siswa memahami konsep secara visual dan motorik, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

4) Permainan Pencak Silat



Gambar 4 Suasana Pembelajaran Bermain Pencak Silat

Permainan praktik pencak silat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia level 1 di *Banthamaprao School* efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata arah dan lokasi, seperti "lurus," "kanan," "kiri," dan "depan." Evaluasi menunjukkan 90% siswa meraih skor 14–15 dari 20 poin, mencerminkan keberhasilan pembelajaran yang interaktif. Menurut Siregar dan Hardinoto (2020), permainan terstruktur meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman materi. Siswa diajak menirukan gerakan pencak silat sambil mengucapkan kosakata, membantu menghubungkan kata dengan tindakan fisik, sejalan dengan (Salma dan Rizal, 2023) yang menyebutkan bahwa aktivitas fisik meningkatkan keterlibatan dan memori siswa. Selain menguasai kosakata, siswa juga meningkatkan koordinasi motorik, rasa percaya diri, dan semangat kerja sama, serta mengenal budaya Indonesia secara menyenangkan.

Refleksi Penyelesaian Masalah dalam Pembelajaran BIPA kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School*

Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran BIPA di *Banthamaprao School* berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui aktivitas interaktif seperti bermain peran, kartu UNO, dan pencak silat. Aktivitas ini mempermudah pemahaman kosakata dan konsep bahasa, sesuai dengan temuan (Salma dan Rizal, 2023). Namun, penerapan GBL menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu dan fasilitas teknologi, yang memerlukan perencanaan dan dukungan tambahan untuk memastikan keberhasilan

pembelajaran.

Keberhasilan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran BIPA menunjukkan potensi besar untuk diterapkan lebih luas sebagai metode inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Untuk meningkatkan efektivitasnya, diperlukan pelatihan bagi guru dan penyediaan teknologi sederhana. Integrasi elemen budaya dalam pembelajaran dapat memperkuat keterlibatan emosional siswa dan meningkatkan pemahaman mereka, sebagaimana dijelaskan oleh (Salma dan Rizal, 2023) dan (Pertiwi dan Wati, 2022). Dengan inovasi berkelanjutan, seperti pengembangan permainan variatif dan media digital, GBL dapat menjadi model pembelajaran yang adaptif, memperkuat keterampilan bahasa, dan memperkenalkan budaya Indonesia secara mendalam.

1) Analisis Keberhasilan

Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran BIPA di Banthamaprao School melalui aktivitas seperti bermain peran, kartu UNO, dan pencak silat. Aktivitas ini membantu siswa memahami materi secara interaktif dan menyenangkan, sejalan dengan temuan (Salma dan Rizal, 2023). Namun, beberapa siswa dengan pemahaman bahasa rendah menghadapi tantangan menyesuaikan diri dengan ritme permainan. Keberhasilan GBL bergantung pada kemampuan guru merancang permainan yang adaptif terhadap berbagai tingkat kemampuan siswa, seperti yang dijelaskan oleh (Pertiwi dan Wati, 2022). GBL tetap efektif karena melibatkan siswa aktif dan memberi ruang bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa langsung selama pembelajaran, sebagaimana didukung oleh temuan (Istiningsih et al, 2021).

2) Analisis Kendala

Implementasi *Game-Based Learning* (GBL) di Banthamaprao School menghadapi kendala, seperti keterbatasan waktu yang menghambat penyelesaian aktivitas permainan secara optimal. Menurut (Salma dan Rizal, 2023), perencanaan waktu yang strategis diperlukan agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara merata. Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi di

sekolah juga menjadi tantangan, terutama untuk aktivitas yang memerlukan media digital atau alat bantu visual.

Kendala penerapan GBL di *Banthamaprao School* adalah kurangnya pelatihan bagi guru dalam merancang permainan edukatif. Keberhasilan GBL bergantung pada kemampuan guru mengintegrasikan permainan secara fleksibel, sehingga pelatihan intensif diperlukan (Pertiwi & Wati, 2022; Istiningsih et al., 2021). GBL layak diterapkan secara luas dalam pembelajaran BIPA karena meningkatkan motivasi, menciptakan pengalaman belajar bermakna, dan mengenalkan budaya Indonesia. Keberhasilannya menunjukkan pentingnya perencanaan matang dan pelatihan berkelanjutan untuk efektivitas implementasi (Salma & Rizal, 2023; Pertiwi & Wati, 2022).

3) Saran untuk Perbaikan

Untuk meningkatkan penerapan GBL, diperlukan pelatihan bagi guru dalam merancang permainan yang relevan dan penyediaan fasilitas teknologi sederhana, seperti proyektor atau tablet, untuk mendukung efisiensi pembelajaran. Menurut (Pertiwi dan Wati, 2022), teknologi berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Selain itu, pengembangan aplikasi permainan digital khusus untuk BIPA dapat menjadi alternatif, memungkinkan siswa belajar mandiri di luar jam sekolah, mengatasi keterbatasan waktu, dan meningkatkan fleksibilitas pembelajaran..

SIMPULAN DAN SARAN

Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran BIPA di *Banthamaprao School* berhasil mengatasi tantangan seperti rendahnya motivasi, minimnya interaksi aktif, dan keterbatasan fasilitas. Melalui permainan edukatif seperti bermain peran, kartu UNO, lilin plastisin, dan pencak silat, siswa lebih memahami materi secara interaktif dan menyenangkan. Implementasi ini menunjukkan efektivitas GBL, mengungkap kendala, serta membuka peluang pengembangan di masa depan sebagai model pembelajaran inovatif bagi siswa internasional.

1) Siswa kelas 5 dan 6 di *Banthamaprao School* menghadapi tantangan

dalam pembelajaran BIPA, seperti motivasi belajar yang rendah, minimnya interaksi aktif, dan keterbatasan fasilitas. Metode konvensional yang kurang menarik serta minimnya pelatihan guru dalam pendekatan inovatif membuat siswa kurang antusias, sehingga cenderung pasif dan tidak termotivasi dalam kelas.

2) Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) diterapkan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran BIPA melalui permainan seperti bermain peran, kartu UNO, lilin plastisin, dan pencak silat. Strategi ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia sebagai bagian dari materi pembelajaran.

3) Implementasi GBL di *Banthamaprao School* menunjukkan keberhasilan signifikan, dengan 90% siswa meraih skor 14–15 dari 20 poin. Siswa memahami topik seperti angka, warna, arah, dan lokasi melalui proses belajar yang interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mereka secara efektif.

4) Refleksi hasil implementasi GBL menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, namun masih menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu dan fasilitas. Diperlukan pelatihan tambahan bagi guru dan dukungan teknologi sederhana untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 8(2), 138-147.
- Ambarwati, A., Laksono, P. T., Wahyuni, S., & Sari, I. N. (2023). The Needs Of Beginning Thai Bipa Learners On Indonesian Cultural Content. *Athena: Journal Of Social, Culture And Society*, 1(4), 239–246.
- Hanifah, L. (2019). PENERAPAN METODE GAME-BASED LEARNING DENGAN BANTUAN MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT A2 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)

- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- 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.
- Maharany, E. R. (2017). *Karakteristik Kosakata Bahasa Tulis Pemelajar Bipa Thailand. Volume 1, Nomer 2*.
- 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>
- Mantasiah, R. (2020). *Analisis Kesalahan Berbahasa (Sebuah Pendekatan Dalam Pengajaran Bahasa)*. Deepublish.
- Muharam, T. D. (2024). PENERAPAN GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BIPA SISWA DI EAKKAPAPSASANAWICH ISLAMIC SCHOOL THAILAND. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(5).
- Nurrohmah, H., Istiningsih, G., & Rahmawati, P. (2021). Melalui penerapan model group investigation, terdapat pengaruh keterampilan sosial dan pemahaman materi interaksi sosial budaya. *Borobudur Educational Review*, 1(2), 97-112.
- Pertiwi, S. A. D., & Wati, R. (2022). Maraknya Platform Sastra Cyber Berdampak Terhadap Dunia Literasi Di Indonesia. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 17-25.
- Salma, W., & Rizal, M. S. (2023). *Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Di Assalihinayah School Pattani Thailand*. 8(2).
- Werdiningsih, D. (2015). Internalisasi Nilai-Nilai Kearifan Dalam Pembelajaran Bipa Berbasis Budaya Dengan Pemanfaatan Tik. *Surya Pena Gemilang*, 444