

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

Muhammad Syahrul Ramadhan Wiji Putra¹, Moh Badrih², Elva Riezky Maharany³

(Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)

Email: wijiputra20011119@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Thailand menghadapi tantangan pada tingkat pemula, terutama keterbatasan kosakata dan minimnya media kontekstual. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media EduKraf sebagai inovasi pembelajaran BIPA di Bankhaofark School Thailand. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus, melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi foto, video, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara induktif untuk mengidentifikasi pola perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media EduKraf, berupa kartu kosakata bilingual, gambar ilustratif, dan permainan bahasa interaktif, efektif meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman kosakata, serta keterampilan pelafalan. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan memperkuat daya ingat melalui asosiasi visual. Evaluasi pembelajaran memperlihatkan bahwa EduKraf tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai fasilitator yang menumbuhkan kemandirian dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Dengan demikian, penggunaan EduKraf memiliki implikasi penting sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran BIPA, khususnya bagi pemula, serta dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran bahasa asing berbasis visual, bilingual, dan interaktif.

Kata Kunci: media edukraf, pembelajaran bipa, tingkat pemula, bankhaofark school

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menjadi sarana penting diplomasi kebahasaan dan kebudayaan Indonesia di tingkat global. Di Thailand, bahasa Indonesia berstatus sebagai bahasa asing, sehingga penggunaannya terbatas pada konteks akademik. Kondisi ini menyebabkan pembelajar, khususnya pemula, menghadapi kesulitan dalam memahami kosakata dasar serta menggunakannya dalam komunikasi sehari-hari (Maharany, 2017). Tantangan tersebut semakin besar ketika media pembelajaran yang digunakan kurang kontekstual dan monoton, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, media berperan sebagai jembatan antara materi ajar dengan pengalaman belajar siswa. Penggunaan media kreatif terbukti dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar (Femyliati & Kurniasari, 2022). Oleh karena itu, inovasi media menjadi kebutuhan mendesak dalam program BIPA, terutama di sekolah dasar luar negeri. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah media EduKraf, yaitu media edukasi berbasis kreativitas yang menggabungkan unsur visual, permainan, dan konteks budaya untuk mendukung keterampilan berbahasa secara komunikatif.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi maupun permainan dalam pengajaran bahasa asing (Imas Mastoah, 2022; Zahra, 2025), kajian yang secara khusus mengembangkan dan menerapkan media kontekstual untuk pembelajaran BIPA pemula di Thailand masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah (research gap) dengan menghadirkan analisis empiris mengenai penggunaan EduKraf di Bankhaofark School, Thailand.

Rumusan masalah penelitian ini difokuskan pada tiga pertanyaan utama: (1) bagaimana perencanaan penggunaan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula? (2) bagaimana pelaksanaannya di kelas? dan (3) bagaimana hasil evaluasi serta faktor pendukung dan penghambatnya? Pertanyaan ini dirancang untuk memperoleh gambaran menyeluruh terkait efektivitas media dalam mendukung pembelajaran bahasa.

Media pembelajaran dalam konteks pengajaran bahasa berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang mempermudah pemahaman, memperjelas konsep, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Mustikawati (2019), media dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi yang mampu mendukung efektivitas pembelajaran. Dalam pengajaran bahasa asing, khususnya pada tingkat pemula, media visual dan interaktif menjadi penting karena membantu siswa memahami kosakata secara konkret dan kontekstual. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat akan berpengaruh langsung terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asli. Maharany (2018) menegaskan bahwa pembelajar BIPA di Thailand memerlukan materi yang tidak hanya berfokus pada aspek kebahasaan, tetapi juga budaya, karena latar belakang bahasa ibu mereka berbeda secara struktural maupun kultural dari bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pendekatan kreatif berbasis visual, permainan, dan konteks budaya sangat diperlukan untuk menjembatani kesenjangan linguistik dan kultural tersebut.

Media EduKraf (Edukasi dan Kreatif) muncul sebagai salah satu inovasi yang menggabungkan aspek edukatif dengan kreativitas. EduKraf dirancang untuk mendukung pemerolehan kosakata melalui kartu bilingual, ilustrasi visual, dan permainan bahasa yang menyenangkan. Nurhikmah dkk. (2024) menunjukkan bahwa pendekatan edukasi kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan EduKraf pada pembelajaran BIPA tingkat pemula diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia.

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan secara rinci perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media EduKraf pada pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya menunjukkan sejauh mana media kreatif dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman kosakata, serta kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian pembelajaran BIPA dengan memperkaya strategi pengajaran berbasis media kreatif. Secara praktis, penelitian ini menawarkan model alternatif penggunaan media interaktif yang relevan untuk diterapkan di kelas BIPA pemula di luar negeri. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memperkuat efektivitas diplomasi bahasa melalui inovasi pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan pembelajar asing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi penerapan media EduKraf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat pemula di Bankhaofark School, Thailand. Pendekatan ini

dipilih karena memungkinkan peneliti menggali secara mendalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan konteks nyata di kelas.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI Bankhaofark School yang mengikuti program BIPA tingkat pemula, dengan karakteristik belum memiliki dasar pengetahuan bahasa Indonesia. Selain siswa, guru BIPA yang terlibat dalam proses pembelajaran juga menjadi informan utama, sehingga data yang diperoleh mencakup perspektif pengajar maupun pembelajar. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu penggunaan media kreatif untuk mendukung pembelajaran bahasa pemula.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam dinamika kelas, interaksi siswa, dan penggunaan media EduKraf secara langsung. Wawancara dilakukan dengan empat guru BIPA (satu laki-laki dan tiga perempuan) untuk memperoleh informasi mengenai strategi pengajaran, respon siswa, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran. Dokumentasi berupa foto, video, catatan lapangan, dan hasil kerja siswa digunakan sebagai bukti tambahan yang memperkuat temuan penelitian.

Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara induktif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi penting yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang sistematis. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan dengan mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media EduKraf dalam pembelajaran BIPA pemula.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada tiga aspek penting dalam penerapan media EduKraf pada pembelajaran BIPA tingkat pemula di Bankhaofark School Thailand, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara induktif sehingga temuan yang disajikan tidak hanya berupa deskripsi fakta, tetapi juga interpretasi peneliti terhadap makna dari setiap fenomena yang muncul.

Bagian ini menguraikan hasil penelitian sekaligus membahas keterkaitannya dengan teori dan temuan terdahulu. Fokus utamanya adalah menafsirkan bagaimana media EduKraf memengaruhi dinamika kelas, keterlibatan siswa, serta pencapaian pembelajaran. Dengan cara ini, data yang diperoleh tidak hanya dipahami sebagai laporan deskriptif, melainkan juga sebagai kontribusi akademik bagi pengembangan strategi pembelajaran BIPA.

1. Perencanaan Penggunaan Media EduKraf

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran BIPA di Bankhaofark School dilakukan melalui analisis kebutuhan siswa pemula yang sama sekali belum mengenal bahasa Indonesia. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi kosakata dasar, dan strategi pengajaran yang berpusat pada aktivitas visual serta permainan interaktif. Media EduKraf disiapkan dalam bentuk kartu kosakata bilingual (Thai–Indonesia), gambar ilustratif berwarna, serta permainan bahasa sederhana. Perencanaan ini menunjukkan kesadaran guru untuk menyesuaikan materi dengan kondisi siswa yang membutuhkan media konkret agar lebih mudah memahami bahasa baru. Hal ini selaras dengan temuan Tiawati (2018) bahwa pembelajar pemula memerlukan media yang sederhana, kontekstual, dan

bersifat visual. Dengan demikian, perencanaan penggunaan EduKraf dapat dipandang sebagai langkah strategis untuk mengatasi keterbatasan kosakata awal siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media EduKraf

Dalam pelaksanaan, guru menggunakan EduKraf untuk memperkenalkan kosakata sehari-hari, seperti identitas diri, aktivitas rutin, dan lingkungan sekitar. Siswa diminta mengamati gambar, mencocokkan kartu kosakata, lalu berlatih melafalkan kata melalui permainan kelompok. Observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup; siswa lebih antusias mengikuti kegiatan dan berani mencoba berbicara dalam bahasa Indonesia. Penerapan unsur permainan membuat siswa aktif, sementara visualisasi membantu mereka memahami makna kata tanpa bergantung pada terjemahan panjang. Hasil ini mendukung penelitian Zahra (2025) tentang efektivitas game-based learning dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara pembelajar bahasa asing. EduKraf, dengan pendekatan kreatif, terbukti mengubah pola belajar dari sekadar menghafal menjadi pengalaman belajar interaktif.

3. Evaluasi dan Hasil Pembelajaran

Evaluasi dilakukan melalui tes kosakata sederhana, observasi keterlibatan siswa, dan refleksi guru. Data menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam mengenali kosakata dasar dan melafalkannya dengan benar. Selain itu, siswa lebih berani menggunakan bahasa Indonesia dalam interaksi sederhana, misalnya memperkenalkan diri atau menyebutkan hobi. Guru mencatat bahwa penggunaan EduKraf mengurangi ketergantungan siswa terhadap penjelasan guru karena mereka dapat memahami makna melalui asosiasi visual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhikmah dkk. (2024) bahwa media kreatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan memperkuat daya ingat siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. Diskusi: Makna Akademik dan Kontribusi

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media EduKraf bukan sekadar alat bantu, melainkan juga fasilitator pembelajaran bahasa. EduKraf memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus kolaboratif, sebuah pendekatan yang relevan dengan teori pembelajaran komunikatif. Secara akademik, penelitian ini mengisi celah kajian BIPA di Thailand yang sebelumnya lebih banyak berfokus pada pemetaan kebutuhan pembelajar (Maharany, 2018), tetapi belum menekankan pada penerapan media kontekstual. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini adalah menunjukkan bahwa media kreatif berbasis visual dan permainan mampu menjembatani kesulitan linguistik siswa pemula sekaligus memperkenalkan aspek budaya Indonesia secara implisit.

Implikasi dari temuan ini tidak hanya pada konteks lokal Bankhaofark School, tetapi juga pada pengembangan program BIPA secara global. EduKraf dapat dijadikan model inovasi media pembelajaran bahasa asing yang menekankan integrasi edukasi, kreativitas, dan kontekstualitas. Hal ini penting untuk memperkuat diplomasi bahasa Indonesia sekaligus memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran bahasa asing berbasis media kreatif.

SIMPULAN

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

1. 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.

2. 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
3. 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.

SARAN

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.

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 komprehensi.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Badrih, Moh. (2021). Ekspresi Tutar Konstatif ‘Silang Ide’ Dalam Dialog Mata Najwa. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 10(2), 398. <https://doi.org/10.26499/Rnh.V10i2.4188>
- 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 a1—c2 Terbitan Kemendikbud. *Jurnal: Unesa*. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/25793/23638> (diakses 30-Maret-2018, pukul: 21: 17).
- 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.
- Femyliati, R., & Kurniasari, R. (2022). Pemanfaatan Media Kreatif Untuk Edukasi Gizi Pada Remaja. *Hearty*, 10(1), 16–22.
- 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.
- 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).

- 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.
- 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
- 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.
- 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>

- 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 Padangsidempuan Tenggara* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan)
- 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).
- 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>
- Syahrulnajah, 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.