

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

Sinta Rokmahwati¹, Elva Riezky Maharany², Prayitno Tri Laksono³

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: ssntaaaa@gmail.com, elv@unisma.ac.id

Abstract

The integration of interactive digital learning media based on gamification in BIPA (Indonesian for Foreign Speakers) instruction serves as an innovative strategy to enhance learner engagement and cultural vocabulary mastery at the beginner level. This study aims to describe the implementation of gamified interactive digital media in introducing basic vocabulary related to Indonesian culture for A1-level BIPA learners. The research employed a descriptive qualitative approach with an implementative design. The participants consisted of three beginner BIPA learners from Switzerland and Germany who attended an online class at Universitas Islam Malang. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation, including lesson plans, gamified media, and quiz results. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by source and method triangulation. The findings reveal that the lesson planning aligned with the BIPA Graduate Competency Standards (SKL) for A1 level and integrated gamification elements such as points, interactive quizzes, challenges, and immediate feedback. The implementation encouraged active participation and generated positive learner responses, particularly increased motivation and curiosity. The emerging vocabulary included cultural terms (A–Z), numbers in the context of prices and time, and simple adjectives used in descriptive expressions. The study concludes that gamification supports contextual, engaging, and meaningful learning experiences for beginner BIPA learners.

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

Abstrak

Integrasi media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran BIPA menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kosakata budaya pada pemelajar tingkat pemula. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pengenalan kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat A1. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian implementatif. Subjek penelitian terdiri atas tiga pemelajar BIPA asal Swiss dan Jerman yang mengikuti pembelajaran daring di Universitas Islam Malang. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi berupa RPP, media gamifikasi, serta hasil kuis. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan dengan teknik triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah disusun sesuai SKL BIPA tingkat A1 dan diintegrasikan dengan elemen gamifikasi seperti poin, kuis interaktif, tantangan, dan umpan balik langsung. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktif dan partisipatif, serta memunculkan respons positif berupa meningkatnya motivasi dan rasa ingin tahu pemelajar. Kosakata yang dikuasai meliputi kosakata budaya A–Z, numeralia dalam konteks harga dan waktu, serta penggunaan kata sifat sederhana dalam ungkapan deskriptif. Implementasi gamifikasi terbukti mendukung terciptanya pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna bagi pemelajar BIPA tingkat pemula.

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

PENDAHULUAN

Internasionalisasi bahasa Indonesia sebagai bagian dari diplomasi kebudayaan terus mengalami perkembangan dalam beberapa tahun terakhir. Pemerintah Indonesia secara resmi menegaskan upaya peningkatan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 44 serta diperkuat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Pelindungan Bahasa dan Sastra. Implementasi kebijakan tersebut diwujudkan melalui program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek linguistik, tetapi juga pada pengenalan nilai dan budaya Indonesia (Kemendikbud, 2016). Bahasa dan budaya memiliki hubungan yang tidak terpisahkan, karena bahasa merupakan media ekspresi budaya sekaligus sarana memahami cara pandang masyarakat penuturnya (Suyitno dkk., 2018).

Pada praktiknya, pembelajaran BIPA tingkat pemula masih menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait keterbatasan kosakata, perbedaan latar budaya, serta rendahnya keterlibatan aktif pemelajar dalam pembelajaran daring (Solikhah & Nurlina, 2024). Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional cenderung kurang membangkitkan motivasi dan partisipasi pemelajar (Pamorria, 2024). Padahal, Kurikulum BIPA yang diselaraskan dengan Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) menekankan kemampuan komunikatif fungsional pada setiap jenjang, termasuk kemampuan memahami dan menggunakan ungkapan sederhana dalam konteks sehari-hari pada level A1 (Kemendikbud, 2016).

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital interaktif menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran bahasa. Gamifikasi, yang didefinisikan sebagai penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan dalam konteks non-permainan (Hamari dkk., 2023; Wibowo & Nurmalasari, 2024), dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Penelitian Yulianti dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan memperoleh respons positif dari pemelajar. Namun, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada pengembangan media, sedangkan kajian mengenai implementasi media digital interaktif berbasis gamifikasi yang terintegrasi dengan pengenalan budaya Indonesia masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi dalam pengenalan kosakata dasar bertema budaya Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga mengkaji respons pemelajar serta deskripsi kosakata yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran BIPA yang lebih kontekstual, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan pemelajar abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian implementatif. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menginterpretasikan makna dari interaksi, respons, dan dinamika pembelajaran yang terjadi secara kontekstual (Creswell & Poth, 2018; Moleong, 2021). Jenis penelitian implementatif digunakan karena penelitian ini menekankan pada penerapan langsung media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan mendeskripsikan hasil serta respons pemelajar terhadap penggunaannya (Sugiyono, 2022).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari tiga pemelajar BIPA tingkat pemula (A1) asal Swiss dan Jerman yang mengikuti kelas daring di Universitas Islam Malang, serta guru BIPA yang terlibat dalam pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan bahasa dan keterlibatan dalam pembelajaran daring (Sugiyono, 2022). Data sekunder berupa dokumen pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi media digital berbasis gamifikasi, hasil kuis, serta tangkapan layar kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan karena peneliti terlibat langsung sebagai pengajar kedua sekaligus pengamat dalam proses pembelajaran daring, sehingga dapat mengamati interaksi antara pengajar, media, dan pemelajar secara langsung. Observasi partisipatif memungkinkan peneliti memperoleh data yang autentik melalui keterlibatan langsung dalam konteks kegiatan yang diteliti (Sugiyono, 2019). Wawancara dilakukan secara daring untuk memperoleh data mengenai respons, pengalaman, dan persepsi pemelajar terhadap penggunaan media gamifikasi. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data melalui arsip materi, hasil evaluasi, serta rekaman aktivitas pembelajaran.

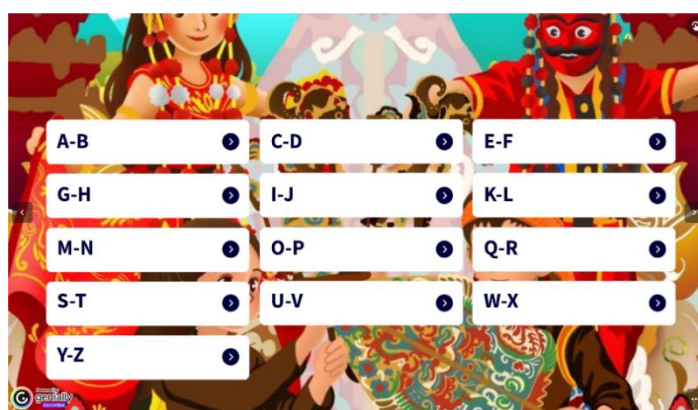
Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini menghasilkan deskripsi komprehensif mengenai perencanaan, pelaksanaan, respons pemelajar, serta kosakata yang muncul dalam implementasi media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran BIPA tingkat pemula.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Perencanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA tingkat A1 yang menekankan kemampuan memahami dan menggunakan ungkapan sederhana dalam konteks sehari-hari (Kemendikbud, 2016). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dirancang untuk tiga pertemuan daring dengan fokus pada pengenalan kosakata dasar bertema budaya Indonesia melalui media digital interaktif berbasis gamifikasi. Dalam konteks penelitian ini, elemen permainan digunakan untuk mendorong partisipasi aktif pemelajar dalam pembelajaran kosakata budaya Indonesia. . Setiap media dirancang saling berkesinambungan agar alur pembelajaran tetap terarah, mulai dari tahap pengenalan, latihan pemahaman melalui konteks, hingga tahap evaluasi.



Gambar 2.1 Tampilan Kuis Interaktif Tema Festival Budaya Indonesia

Materi pembelajaran disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan kosakata A–Z bertema budaya Indonesia, dilanjutkan dengan pemahaman kosakata dalam konteks poster festival budaya, hingga evaluasi berbasis permainan. Jika ditinjau dari perspektif teori gamifikasi Vlad (2021), tahap perencanaan ini mencerminkan fase *preparation* dan *analysis*,

yaitu tahap awal dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi. Pada fase ini, pengajar terlebih dahulu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, karakteristik pemelajar, serta konteks penggunaan media. Vlad menegaskan bahwa gamifikasi yang efektif tidak dapat diterapkan secara spontan, melainkan harus diawali dengan perencanaan yang matang agar elemen permainan yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran, bukan sekadar menghadirkan hiburan.

Dalam perencanaan RPP, pengajar juga menentukan mekanik gamifikasi yang akan digunakan, seperti penggunaan tantangan (*challenges*), rute permainan (labirin), dan kuis interaktif. Dalam konteks BIPA, media seperti ini membantu pemelajar untuk memahami kosakata budaya Indonesia secara lebih mendalam melalui interaksi yang lebih kaya dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah memperhatikan prinsip dalam gamifikasi, di mana setiap aktivitas permainan dirancang untuk mengarahkan pemelajar pada pencapaian tujuan linguistik tertentu, yakni penguasaan kosakata budaya Indonesia.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dan Keterlibatan Pemelajar

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama tiga pertemuan daring. Pada pertemuan pertama, media Genially digunakan untuk memperkenalkan kosakata budaya Indonesia berbasis alfabet A–Z. Penyajian visual disertai gambar membantu pemelajar memahami makna kosakata secara kontekstual.



Gambar 2.2 Dokumentasi Penerapan Media Pada Platform Zep Quiz

Pertemuan kedua menggunakan Zep Quiz berbasis labirin sebagai sarana latihan pemahaman kosakata melalui konteks poster festival budaya. Pemelajar harus menjawab sepuluh soal untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Sistem ini mencerminkan elemen

progression mechanics dalam gamifikasi, di mana pemain tidak dapat melanjutkan tanpa menyelesaikan tantangan sebelumnya (Werbach & Hunter, 2012).

Pertemuan ketiga difokuskan pada evaluasi akhir menggunakan Wayground. Evaluasi mencakup soal membaca, melengkapi kalimat dengan kata sifat, serta tugas berbicara melalui fitur perekaman suara. Variasi bentuk soal menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Selama pelaksanaan pembelajaran, pemelajar menunjukkan keterlibatan aktif, terutama pada sesi kuis berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamari dkk. (2014) bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Pelaksanaan tersebut selaras dengan konsep *gamification mechanics* yang dijelaskan oleh Vlad (2021), khususnya mekanik *challenges* dan *progress*. Tantangan yang diberikan mendorong pemelajar untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sementara sistem rute dan tahapan permainan memberikan pengalaman progres yang jelas. Pemelajar dapat merasakan kemajuan belajar secara bertahap, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi untuk menyelesaikan seluruh aktivitas. Dalam penelitian ini, narasi budaya membantu pemelajar mengaitkan kosakata baru dengan konteks budaya Indonesia yang nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Respons Pemelajar terhadap Media Gamifikasi

Aspek	Kode Pemelajar	Ringkasan Respons
Suasana pembelajaran	p.1.2026	Pembelajaran sangat menyenangkan
	p.2.2026	Suka belajar dengan gamifikasi
	p.3.2026	Menikmati, terasa seperti bermain
Kesulitan kosakata	p.1.2026	Kosakata baru sulit
	p.2.2026	Banyak kata baru, tidak paham kalimat
	p.3.2026	Beberapa kata sulit dihafal
	p.1.2026	Ingin belajar kembali
	p.2.2026	Ingin menggunakan kembali

Minat penggunaan kembali	p.3.2026	Ingin menggunakan kembali
--------------------------------	----------	---------------------------

Hasil wawancara menunjukkan bahwa seluruh pemelajar memberikan respons positif terhadap penggunaan media gamifikasi. Berdasarkan hasil wawancara, seluruh pemelajar (p.1.2026; p.2.2026; p.3.2026) menunjukkan respons positif terhadap suasana pembelajaran berbasis gamifikasi. Media digital interaktif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Meskipun demikian, pemelajar masih mengalami kesulitan pada kosakata baru, terutama dalam pemahaman makna dan penggunaannya dalam kalimat sederhana. Namun, seluruh pemelajar menyatakan minat untuk kembali menggunakan media serupa, yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar pada pemelajar BIPA tingkat pemula. Namun demikian, pemelajar juga mengungkapkan adanya kesulitan dalam memahami kosakata baru dan beberapa kalimat dalam soal. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi meningkatkan motivasi, tingkat kesulitan materi tetap perlu disesuaikan dengan kemampuan pemelajar A1.

Keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada elemen permainan, tetapi juga pada keseimbangan antara tantangan dan kemampuan pengguna. Pemelajar juga menunjukkan peningkatan keterlibatan selama proses pembelajaran. Mereka aktif bertanya, mencoba menyelesaikan tantangan, dan menunjukkan antusiasme saat berinteraksi dengan media permainan.

Respons positif pemelajar tersebut berkaitan dengan munculnya *engagement* dan *motivation* sebagai tujuan utama gamifikasi. Gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat memicu motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan dalam menyelesaikan tantangan, serta motivasi ekstrinsik berupa dorongan untuk menyelesaikan level atau tugas tertentu. Dalam penelitian ini, respons positif pemelajar menunjukkan bahwa media gamifikasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meskipun tetap terdapat tantangan linguistik yang wajar pada tingkat pemula.

4. Deskripsi Kosakata yang Muncul dan Pola Kesalahan Pelafalan

Berdasarkan hasil observasi pelafalan dan evaluasi berbicara, pemelajar mampu memproduksi kosakata budaya Indonesia yang telah diajarkan. Kosakata yang muncul meliputi istilah budaya seperti *angklung*, *candi*, *gamelan*, *keris*, *ulos*, *vihara*, dan *ziarah*, serta penggunaan angka dan kata sifat sederhana seperti *indah*, *enak*, dan *baik* dalam konteks kalimat.

Bunyi	Bentuk Kesalahan	Jumlah Pemelajar	Contoh Kata
/d/	Kurang jelas / menjadi “dh”	3	budaya, candi, desa
/ng/	Belum tepat	2	angklung, emping
/v/	Berubah menjadi /w/	3	festival, vihara
/z/	Berubah menjadi /j/	3	ziarah
/nd/	Konsonan rangkap kurang tepat	3	mandau

Meskipun demikian, ditemukan pola kesalahan pelafalan yang konsisten, terutama pada bunyi /d/, /ng/, /v/, /z/, serta konsonan rangkap /nd/. Perubahan bunyi /v/ menjadi /w/ dan /z/ menjadi /j/ menunjukkan adanya penyesuaian fonologis terhadap sistem bunyi yang lebih familiar bagi pemelajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi membantu pemelajar memunculkan kosakata secara aktif, namun penguasaan aspek fonologis tetap memerlukan latihan berkelanjutan.

Ditinjau dari teori gamifikasi Vlad (2021), penggunaan kosakata dalam konteks permainan mencerminkan prinsip *learning by doing* dan *experiential learning*. Pemelajar memperoleh kosakata baru melalui interaksi langsung dengan tugas dan tantangan, bukan melalui hafalan semata. Proses ini memungkinkan kosakata tersimpan lebih kuat dalam ingatan karena diasosiasikan dengan pengalaman bermain, visual, dan emosi positif selama pembelajaran.

Kosakata yang muncul setelah penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya mengajarkan kosakata secara terpisah, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks budaya Indonesia yang lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan teori gamifikasi Vlad (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui gamifikasi memungkinkan pemelajar untuk belajar sambil berinteraksi dengan materi

secara langsung. Dengan cara ini, kosakata yang dipelajari menjadi lebih bermakna karena diasosiasikan dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran BIPA tingkat pemula dilaksanakan melalui perencanaan yang sistematis dengan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA tingkat A1 serta karakteristik pemelajar pemula. Perencanaan mencakup perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan kosakata dasar bertema budaya Indonesia, penentuan media digital (Genially, Zep Quiz, dan Wayground), serta perancangan latihan dan evaluasi berbasis aktivitas interaktif. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek linguistik, tetapi juga pada pemahaman konteks budaya secara sederhana dan fungsional.

Pelaksanaan pembelajaran dalam tiga pertemuan daring menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diimplementasikan secara efektif untuk mendukung keterlibatan aktif pemelajar. Aktivitas berbasis permainan, tantangan, serta tugas berbicara mendorong partisipasi dan interaksi yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran konvensional. Respons pemelajar terhadap penggunaan media gamifikasi cenderung positif. Pemelajar merasa pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam mempelajari kosakata bahasa Indonesia. Secara hasil belajar, pemelajar mampu memunculkan dan menggunakan kosakata dasar bertema budaya Indonesia, meliputi nama makanan khas, kegiatan budaya, tempat, kosakata numerik, dan kata sifat sederhana.

Meskipun demikian, masih ditemukan kendala pelafalan pada beberapa bunyi tertentu sehingga diperlukan penguatan fonologis secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan kosakata dasar pemelajar BIPA tingkat pemula pada konteks pembelajaran daring.

SARAN

Bagi pengajar BIPA, pemanfaatan media digital interaktif berbasis gamifikasi dapat dijadikan alternatif strategis dalam pembelajaran kosakata bertema budaya Indonesia, dengan tetap menyesuaikan tingkat kesulitan materi, instruksi, dan tempo pembelajaran serta memberikan latihan pelafalan secara terstruktur. Bagi pemelajar, penggunaan media gamifikasi perlu dioptimalkan tidak hanya untuk menyelesaikan permainan, tetapi juga untuk melatih pelafalan dan penggunaan kosakata dalam konteks yang tepat secara mandiri dan

berkelanjutan. Bagi peneliti selanjutnya, kajian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran BIPA dapat diperluas pada keterampilan berbahasa lainnya serta melibatkan partisipan dengan jumlah dan tingkat kemahiran yang lebih beragam guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Hamari, Juho, And Harri Sarsa. 2014. “*Does Gamification Work ? — A Literature Review Of Empirical Studies On Gamification.*”
- 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.
- 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.
- Khoirunnisa, Ananda Siti. 2023. “*Implementasi Pembelajaran Lintas Budaya Dalam Perspektif Pengajar Bipa : Tantangan Dan Peluang.*” 9(1):209–17.
- Laksono,. 2020. “*Pengembangan Desain Pembelajaran Bipa Darmasiswa. Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya* Volume 26, Nomor 2, 26.
- Maharany Elva, Prayitno. 2024. *Teaching Bipa: Conditions, Opportunities, And Challenges During The Pandemic. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Vol. 2 No. 2 Hal. 58-72
- 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.
- Sugiono. 2013. “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*” Bandung :Alfabeta. [Feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.Pdf](#)
- 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.
- 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.
- Setiawan, E., & Nuraini, N. 2020. *Pembelajaran Digital Interaktif Gamification Untuk Pengenalan Budaya Indonesia Pada Pemelajar Bipa. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 1-8.
- Vlad, Ciprian. *Gamification – An Innovative Teaching Method*. Galați: Galați University Press, 2021. ISBN 978-606-696-227-8.