

Pemanfaatan dan Pengembangan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing: Inovasi, Implementasi Dan Tantangan

Vani Indra Pramudianto¹, Laily Nurlina Iskandar²

^{1,2} Program Pasca Sarjana Pendidikan Basaha Sastra Indonesia,
Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuhwaluh, Kec. Kembaran,
Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53182

Email : jelajahsastra@gmail.com,¹ march_nur@yahoo.co.id²

Abstract. *Learning Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) is an important means to introduce Indonesian language and culture globally. Rapid digital transformation has brought innovation in BIPA teaching methods, especially through the use of digital media. This article discusses the use of digital media in BIPA learning and the challenges faced. The research method uses literature analysis of ten relevant scientific articles, focusing on digital media innovations such as the e-Tandem model, virtual learning spaces (Cave, Campfire, Watering Hole), and social media applications and special applications. The results of the study show that digital media supports interactive and collaborative learning, expands the reach of teaching, and overcomes geographical barriers. However, there are obstacles such as access to technology and digital skills of teachers. For sustainable effectiveness, the development of digital competency training for teachers is essential. Digital media in BIPA has the potential to promote Indonesian in the international arena and strengthen Indonesian cultural diplomacy.*

Keywords: *BIPA Learning, Digital Media, Cultural Diplomacy*

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menjadi sarana penting untuk mengenalkan bahasa dan budaya Indonesia secara global. Transformasi digital yang pesat menghadirkan inovasi dalam metode pengajaran BIPA, terutama melalui penggunaan media digital. Artikel ini membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA serta tantangan yang dihadapi. Metode penelitian menggunakan analisis pustaka dari sepuluh artikel ilmiah yang relevan, dengan fokus pada inovasi media digital seperti model e-Tandem, ruang belajar virtual (Cave, Campfire, Watering Hole), dan aplikasi sosial media serta aplikasi khusus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital mendukung pembelajaran interaktif dan kolaboratif, memperluas jangkauan pengajaran, dan mengatasi hambatan geografis. Namun, terdapat kendala seperti akses teknologi dan keterampilan digital pengajar. Untuk efektivitas berkelanjutan, pengembangan pelatihan kompetensi digital bagi pengajar menjadi hal yang esensial. Media digital dalam BIPA berpotensi mempromosikan bahasa Indonesia di kancah internasional dan memperkuat diplomasi budaya Indonesia.

Kata Kunci: Pembelajaran BIPA, Media Digital, Diplomasi Budaya

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan program pendidikan yang memiliki peran penting dalam mengenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada masyarakat internasional. BIPA bukan hanya media pengajaran Bahasa, tetapi juga menjadi salah satu upaya diplomasi budaya yang bertujuan untuk memperkuat posisi Indonesia di kancah global. Program ini dirancang untuk mengakomodir kebutuhan belajar Bahasa Indonesia oleh orang asing, baik untuk kepentingan akademik, professional, maupun sekadar minat terhadap budaya dan Bahasa Indonesia. Melalui BIPA, pemerintah Indonesia berusaha menciptakan hubungan

Received: Oktober 13, 2024, Revised: Oktober 27, 2024, Accepted: November 11, 2024, Published: November 14, 2024

diplomatic yang erat, dengan harapan dapat membangun citra positif dan menarik minat negara lain untuk mengenal lebih jauh tentang Indonesia.

Namun seiring dengan perkembangan zaman, pendekatan pembelajaran BIPA terus mengalami perubahan. Transformasi digital yang berkembang pesat dalam dua dekade terakhir telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi ini melahirkan berbagai inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan adaptif. Pengajaran yang sebelumnya terfokus pada metode tatap muka kini telah bertransformasi dengan mengadopsi teknologi sebagai bagian dari strategi pendidikan. Dalam konteks BIPA, digitalisasi memberikan kesempatan yang lebih luas bagi para pemelajar dari berbagai belahan dunia untuk dapat belajar bahasa Indonesia tanpa harus datang langsung ke Indonesia.

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia pada awal tahun 2020 semakin mempercepat adopsi teknologi dalam pendidikan. Pembatasan mobilitas dan interaksi fisik selama pandemi mengharuskan lembaga pendidikan, termasuk penyelenggara program BIPA beradaptasi dengan metode pembelajaran jarak jauh. Berbagai platform pembelajaran berbasis digital seperti *Zoom*, *Google Classroom* dan *Discord* menjadi solusi utama untuk menjaga keberlanjutan proses belajar mengajar. Pada akhirnya, pandemi mempercepat perubahan besar dalam metode pengajaran BIPA, dari sebelumnya berbasis tatap muka menjadi berbasis jarak jauh dalam jaringan. Kondisi ini mendorong pengajar dan penyelenggara BIPA untuk lebih kreatif dalam menciptakan model pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan akademik, tetapi juga mampu menarik minat dan memotivasi pemelajar BIPA di luar negeri.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA menjadi salah satu inovasi utama dalam mengatasi tantangan geografis, memberikan fleksibilitas waktu dan memfasilitasi interaksi lintas budaya secara virtual. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa melalui media digital, sangat memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Hal tersebut terbukti melalui penerapan model *e-Tandem* dan permainan edukatif "*Truth or Dare*" yang menggunakan media digital. Model *e-Tandem* memberikan kesempatan bagi pemelajar BIPA untuk berinteraksi langsung dengan penutur asli bahasa Indonesia dalam suasana santai namun tetap terstruktur. Model ini mengedepankan pendekatan belajar kolaboratif dimana kedua belah pihak, yakni pemelajar dan penutur asli, dapat saling bertukar peran sebagai pemelajar

dan tutor. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa tetapi juga memperkaya pemahaman akan budaya masing-masing.

Selain itu media sosial juga telah dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif. *Platform* seperti *Facebook*, *Instagram*, *YouTube* dan *Whatsapp* digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan kolaborasi pemelajar dalam proses belajar bahasa Indonesia. Di era digital, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sarana untuk berbagi karya, bertukar informasi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas pemelajar. Dalam konteks BIPA, media sosial membantu pengajar mengintegrasikan kegiatan belajar dengan tren yang diminati oleh pemelajar, seperti pembuatan konten video atau infografik dalam bahasa Indonesia yang secara tidak langsung dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan literasi digital mereka.

Namun meskipun pemanfaatan media digital menawarkan banyak keunggulan, terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Pertama, keterbatasan akses teknologi yang menjadi salah satu kendala utama, terutama bagi pemelajar yang tinggal di wilayah dengan infrastruktur digital yang kurang memadai. Beberapa pemelajar internasional yang mengikuti program BIPA mengalami kesulitan dalam mengakses *platform* pembelajaran daring karena keterbatasan internet atau perangkat digital. Kedua, adaptasi terhadap media digital juga menuntut peningkatan kompetensi digital bagi para pengajar BIPA. Pengajar tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran tetapi juga harus mampu mengoperasikan berbagai aplikasi pembelajaran yang masih belum terbiasa bagi mereka. Selain itu, interaksi virtual memerlukan strategi khusus agar dapat mempertahankan atensi pemelajar dan menciptakan suasana belajar yang kondusif meskipun dilaksanakan secara daring.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, beberapa penelitian menyarankan perlunya pelatihan berkelanjutan bagi para pengajar BIPA agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Pengembangan modul dan panduan penggunaan media digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran BIPA juga sangat penting agar proses belajar mengajar dapat berjalan

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan

perangkat digital (Batubara, 2021: 327). Media pembelajaran digital juga dikenal dengan multimedia, yaitu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap suatu materi dengan memanfaatkan media digital dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi (Purwati, 2021; Nurdyansyah, 2019: 94–100).

Pembelajaran berbasis media digital dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran lebih luas, bervariasi serta pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu (Munir, 2017:4). Pembelajaran berbasis digital adalah sebuah inovasi terhadap proses pembelajaran yang dapat menunjang keterampilan abad 21. Pembelajaran berbasis media digital dapat dilaksanakan menggunakan berbagai media. Media yang digunakan sebagai inovasi pembelajaran berbasis media digital dapat berupa video pembelajaran, gawai berbasis android, kartu digital, sosial media dan berbagai macam aplikasi inetarktif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji sepuluh artikel ilmiah yang membahas tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA. Sebagian besar artikel menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berfokus kepada studi kasus, observasi, wawancara dan kajian pustaka. Dalam penyusunan analisis, digunakan metode analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi tema-tema kunci seperti jenis media digital yang digunakan, metode pembelajaran yang diterapkan serta tantangan dan manfaatnya dalam konteks pengajaran BIPA. Secara spesifik, penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan (*library research*) dimana proses penelusuran dan penelitian dilakukan melalui membaca berbagai sumber seperti buku, jurnal dan publikasi ilmiah lain yang relevan dengan topik penelitian dengan tujuan menghasilkan satu tulisan baru yang membahas topik atau isu tertentu (Marzali dalam Solikhah dan Nurlina, 2024).

Tahapan kajian studi kepustakaan menurut Marzali (dalam Solikhah & Nurlina, 2024) yaitu: 1) mencari dan mengumpulkan artikel melalui platform *Google Scholar*. 2) mereduksi artikel dengan memilih dan memilah artikel yang relevan dengan variabel judul penelitian. 3) merangkum dengan memilih hal-hal pokok dan berfokus kepada hal penting. Mencari tema dan pola serta membuang yang tidak perlu. 4) menyajikan artikel dalam bentuk tabel, uraian singkat, dan hubungan antar variabel. 5) mengorganisasikan dan mengkaji teorinya. Dalam mengkaji teori, penulis akan memaparkan beberapa teori

e-ISSN : 3031-3368, dan p-ISSN : 3025-5953, Hal. 117-128 atau konsep yang terpusat pada satu topik tertentu dan membandingkan teori atau konsep tersebut atas dasar asumsi-asumsi, konsistensi logik, dan lingkup eksplanasinya. 6) menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengorganisasian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari sepuluh artikel, jurnal dan prosiding yang mendiskusikan topik-topik terkait media digital dalam pembelajaran BIPA. Teknik pengumpulan data pada tiap artikel beragam, mulai dari observasi langsung di ruang kelas, wawancara dengan pemelajar dan pengajar BIPA hingga penggunaan instrument dokumentasi. Dengan memanfaatkan analisis tematik, penelitian ini menyusun pemetaan strategi dan tantangan utama yang dihadapi dalam implementasi media digital pada pembelajaran BIPA.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel yang berupa telaah berbagai artikel yang relevan dengan topik penelitian. Berikut tabel data berbagai literatur terkait dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA:

Penulis	Tahun Terbit	Judul Artikel	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman
Ida Bagus Artha Adnyana, I Gusti Putu Sutarma, I Wayan Siwantara	2023	Strategi Pengembangan Program BIPA di Politeknik Negeri Bali	Prosiding Seminar Nasional Riset Bahasa dan Pengajaran Bahasa	Volume 5, Nomor 1	16
Ari Kusmiatun, Ulfah Khoirun Nisa	2020	<i>e-Tandem</i> : Alternatif Model Pembelajaran BIPA Tanpa Batas Ruang dan Jarak	APPBIPA	Volume 5	127
Aria Septi Anggaria	2019	Literasi Terkini dalam Pembelajaran BIPA pada Era Revolusi Digital	Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang		10

Pemanfaatan dan Pengembangan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing: Inovasi, Implementasi Dan Tantangan

Rahmad Hidayat	2022	Implementasi Lingkungan Pembelajaran Virtual (LPV) dalam Pelatihan BIPA Tingkat Pemula	Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Volume 11, nomor 2	10
Alfin Anwar	2022	Media Sosial Sebagai Inovasi pada Model PjBL dalam Implementasi Kurikulum Merdeka	Inovasi Kurikulum	Volume 9, nomor 2	14
Krishandini, Renny Soelistiyowati, Mukhlis Ansori	2023	Pemanfaatan Tiga Ruang Belajar (<i>Cave, Campfire, Watering Hole</i>) dalam Konteks Pembelajaran BIPA	Jurnal Salaka	Volume 5, nomor 1	7
Hilda Septriani	2021	Pemanfaatan Media Digital <i>G-Suite For Education</i> dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna	JBIPA	Volume 3, nomor 2	7
Aswan	2023	Permainan " <i>Truth Or Dare</i> " Berbantuan <i>Spin The Wheel</i> : Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar BIPA Korea Selatan	Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya	Volume 7, nomor 2	14
Anisa Ulfah	2020	Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi	Senasbasa	Volume 4	14
Helmi Muzaki, Caesar Adlu Hakim	2022	Pemanfaatan Aplikasi <i>Discord</i> sebagai Alternatif	Estetika	Volume 4, nomor 1	

		Pembelajaran BIPA Daring			
--	--	-----------------------------	--	--	--

Berdasarkan analisis dari sepuluh artikel terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), terdapat beberapa tema utama yang menjadi fokus penelitian. Setiap artikel mengemukakan pendekatan unik dalam mengintegrasikan media digital. Analisis hasil penelitian ini meliputi inovasi media digital, pendekatan interaktif melalui media sosial, model ruang belajar virtual, tantangan akses teknologi, dan peran aplikasi khusus dalam mendukung pembelajaran daring. Berikut penjabarannya:

Inovasi Media Digital dalam Pembelajaran BIPA

Media digital telah membuka jalan bagi berbagai inovasi dalam pembelajaran BIPA. Salah satu inovasi yang menonjol adalah model e-Tandem yang dipaparkan oleh Ari Kusmiatun dan Ulfah Khoirun Nisa (2020). Model ini memfasilitasi pembelajaran daring yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, serta memungkinkan pemelajar berinteraksi langsung dengan penutur asli bahasa Indonesia. Melalui e-Tandem, pemelajar BIPA dapat bergantian peran sebagai pemelajar dan tutor dalam suasana kolaboratif, yang tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga memperdalam pemahaman budaya masing-masing. Model e-Tandem juga memudahkan pemelajar untuk mendapatkan umpan balik langsung dalam praktik berbahasa, yang menjadi aspek penting dalam meningkatkan kepercayaan diri pemelajar bahasa asing.

Selain e-Tandem, inovasi lain seperti permainan "Truth or Dare" berbasis aplikasi Spin the Wheel yang digunakan oleh Aswan (2023) bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar dalam suasana yang interaktif dan santai. Strategi ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran yang menarik dan adaptif, terutama bagi pemelajar tingkat menengah yang ingin meningkatkan spontanitas dan kelancaran berbicara. Permainan ini tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mendorong pemelajar untuk terlibat lebih aktif dalam berbicara bahasa Indonesia.

Pendekatan Interaktif melalui Media Sosial

Media sosial telah terbukti sebagai alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaktif dalam BIPA. Alfin Anwar (2022) menekankan pentingnya media sosial dalam mendukung model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning atau PjBL) yang memungkinkan pemelajar untuk berbagi dan

berkolaborasi dalam mengembangkan keterampilan bahasa. Penerapan media sosial sebagai platform publikasi proyek memungkinkan pemelajar untuk mendokumentasikan hasil karya mereka dan mendapatkan umpan balik dari audiens yang lebih luas. Platform seperti Instagram, YouTube, dan Facebook menyediakan ruang bagi pemelajar untuk berinteraksi, berbagi, dan mendapatkan eksposur yang lebih luas, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis.

Anisa Ulfah (2020) juga menyoroti bahwa media sosial seperti WhatsApp digunakan secara luas dalam pengajaran bahasa Indonesia selama pandemi. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, WhatsApp memberikan akses yang lebih mudah bagi pemelajar yang mungkin mengalami keterbatasan teknologi. Media sosial memungkinkan pengajar untuk mengirimkan materi, memberikan tugas, dan melakukan diskusi kelompok, sehingga memudahkan interaksi yang efektif di antara pemelajar meskipun dilakukan dari jarak jauh. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dalam BIPA tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa pemelajar, tetapi juga membantu mereka lebih terhubung dengan budaya bahasa Indonesia melalui komunikasi informal.

Model Ruang Belajar Cave, Campfire, dan Watering Hole

Krishandini, dkk. (2023) dalam penelitiannya memperkenalkan konsep tiga ruang belajar, yaitu Cave, Campfire, dan Watering Hole, sebagai pendekatan pedagogi yang diterapkan dalam BIPA untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan pemelajar. Model ini terbukti memberikan fleksibilitas dalam menyampaikan materi, baik secara tatap muka maupun daring.

Cave adalah ruang reflektif yang dirancang untuk kegiatan belajar mandiri, seperti membaca atau menulis. Dalam pengajaran daring, ruang ini diwujudkan dalam bentuk tugas yang diberikan melalui Learning Management System (LMS) atau aplikasi seperti Google Classroom. Pemelajar dapat mempelajari materi secara mandiri dan mengikuti panduan video pembelajaran yang telah disediakan oleh pengajar.

Campfire digunakan sebagai ruang ceramah atau diskusi dengan pengajar. Pada pembelajaran daring, sesi ini dilakukan melalui aplikasi video konferensi seperti Zoom atau Google Meet, di mana pemelajar dapat berinteraksi langsung dengan pengajar. Campfire membantu pemelajar mengembangkan keterampilan menyimak dan memahami ekspresi lisan dalam bahasa Indonesia, yang penting dalam memperdalam kemampuan mereka berbahasa secara lisan.

Watering Hole adalah ruang kolaboratif yang dirancang untuk diskusi kelompok. Ruang ini memberikan kesempatan bagi pemelajar untuk berkolaborasi dalam kegiatan seperti menulis dan berbicara secara interaktif. Di ruang virtual, Watering Hole dapat dilakukan melalui fitur breakout room di Zoom atau grup WhatsApp, yang memungkinkan pemelajar untuk berlatih bahasa Indonesia bersama teman sekelas dari berbagai latar belakang budaya.

Model tiga ruang belajar ini memberikan variasi metode pembelajaran yang adaptif, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi pemelajar dalam belajar bahasa Indonesia. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas bagi pengajar BIPA untuk menyesuaikan gaya pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu pemelajar.

Tantangan Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran BIPA

Meskipun media digital menawarkan banyak keuntungan, beberapa tantangan tetap dihadapi dalam implementasinya. Rahmad Hidayat (2022) dan Anisa Ulfah (2020) mengemukakan bahwa keterbatasan akses teknologi menjadi hambatan signifikan, terutama bagi pemelajar internasional yang berada di daerah dengan infrastruktur digital yang kurang memadai. Selain itu, keterampilan digital yang beragam di kalangan pengajar dan pemelajar menjadi tantangan tersendiri. Banyak pengajar BIPA harus beradaptasi dengan cepat terhadap teknologi yang baru, yang mungkin belum mereka kuasai sepenuhnya. Keterbatasan ini berdampak pada efektivitas pembelajaran, terutama ketika interaksi virtual memerlukan teknik komunikasi yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

Sebagai solusi, penelitian ini menyoroti pentingnya pelatihan digital bagi para pengajar BIPA agar mereka dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Peningkatan kompetensi digital pengajar dapat membantu mengatasi hambatan yang muncul dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan terstruktur.

Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Khusus

Penggunaan aplikasi khusus dalam pembelajaran BIPA juga menjadi bagian penting dalam beberapa penelitian. Helmi Muzaki dan Caesar Adlu Hakim (2022) menunjukkan bahwa aplikasi Discord sangat mendukung pembelajaran daring yang efektif melalui fitur-fitur yang mendukung komunikasi sinkron dan asinkron. Discord menyediakan beberapa fitur penting, seperti "text channels," "voice channels," dan "video

conferences," yang memungkinkan pemelajar untuk berlatih keterampilan dasar bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dalam format yang interaktif dan fleksibel. Penggunaan aplikasi seperti Discord memungkinkan pemelajar untuk belajar dengan metode yang lebih kolaboratif dan mendalam, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman meskipun dilakukan secara daring.

Penggunaan aplikasi khusus ini menjadi solusi bagi lembaga pendidikan BIPA yang ingin menerapkan pembelajaran daring secara penuh, terutama bagi pemelajar yang memiliki keterbatasan waktu dan ruang. Discord memungkinkan pemelajar untuk belajar secara mandiri maupun dalam kelompok, sehingga mengoptimalkan efektivitas pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA telah memberikan dampak positif yang signifikan, baik dalam hal metode pembelajaran maupun hasil capaian pemelajar. Inovasi dalam penggunaan media digital seperti model e-Tandem, media sosial, tiga ruang belajar, dan aplikasi khusus seperti Discord, menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif. Media digital memungkinkan pemelajar dari berbagai negara untuk belajar bahasa Indonesia secara efektif, meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, serta membantu mereka lebih memahami budaya Indonesia.

Namun, tantangan dalam implementasi media digital juga menjadi perhatian penting. Keterbatasan akses teknologi dan keterampilan digital pengajar memerlukan perhatian lebih lanjut agar pembelajaran BIPA dapat berjalan lancar dan optimal. Dengan pengembangan pelatihan kompetensi digital dan peningkatan akses teknologi, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran BIPA berpotensi menjadi solusi jangka panjang yang mendukung perkembangan bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional dan sarana diplomasi budaya di era digital.

6. DAFTAR REFERENSI

Adnyana, I. B. A., Sutarma, I. G. P., & Siwantara, I. W. (2023). *Strategi pengembangan*.

Ahmad, I. (2018). Tantangan pendidikan. *Dirjen Belmawa, Kemenristekdikti*.

Ain, N., & Huda, C. (2018). Pendekatan saintifik di sekolah dasar. *Momentum: Physics and Social Sciences*, 3, 47–62.

- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: Media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>
- Alonso, A. C. (2012). Promoting basic competences in EFL instruction by using ICT tools.
- Anshori, S. (2016). Strategi pembelajaran di era digital: Tantangan profesionalisme guru di era digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, 194–202.
- Anwar, A. (2022). Media sosial sebagai inovasi pada model PjBL dalam pembelajaran.
- Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran. *Senasbasa*, 5(1), 47–62. <https://doi.org/10.31940/senarilip.v5i1.47-62>
- Aswan. (2023). Permainan “Truth or Dare” berbantuan Spin the Wheel: Strategi Dare untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(3), 1–5.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, S., & Binadja, A. (2016). Pengembangan media permainan berbasis teknologi dalam pembelajaran. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27.
- BIPA Tanpa Batas Ruang dan Jarak. (2020). *APPBIPA Seminar Internasional*, 5-10.
- Dare untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa SMA. (2020). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(3), 1–5.
- Diakses dari <https://www.kompas.com> pada 18 Agustus 2020.
- Hewit, K. K., & Davis, A. W. (2013). Australia’s campfires, caves, and watering holes: Creating new learning and teaching environments where curriculum and instructional tools meet the digital age. *Learning and Leading with Technology*, 40(8).
- Hibra, B. A., & Soejoto, A. (2016). Analisis pengembangan media permainan Truth and Dare untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Senasbasa*.
- Hidayat, R. (2022). Implementasi lingkungan pembelajaran virtual (LPV) dalam pendidikan daring. *Prosiding Seminar Nasional Universitas PGRI Palembang*, 29-39.
- Ifthakar, S. (2016). Google Classroom: What works and how? *Journal of Education and Learning*, 2(1), 1–7.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaatan sosial media YouTube sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 60–65.

- Krishandini, D., et al. (2023). Pemanfaatan tiga ruang belajar (Cave, Campfire, Watering Hole) dalam konteks pembelajaran BIPA. *Jurnal Salaka*, 35-41. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/view/8476/4211>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model pembelajaran project based learning berbasis teknologi informasi dan komunikasi di era digital. *Senasbasa*.
- Kusmiatun, A., & Ulfah, N. (2020). e-Tandem: Alternatif model pembelajaran berbasis email tandem. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(2), 232–238.
- Muzaki, H. (2023). Problematika pembelajaran BIPA daring pada masa pandemi. *Senasbasa*.
- Muzaki, H., & Hakim, C. (2022). Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 60–65.
- Nasrudin, N., Kartini, K., & Kusnadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran BIPA daring di era revolusi industri 4.0. *Senasbasa*, 5(1), 47–62.
- Nugrahani, F. (2014). Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7.
- Septi, A. A. (2019). Literasi terkini dalam pembelajaran BIPA pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Septiarini, H. (2021). Pemanfaatan media digital G-Suite for Education dalam pembelajaran jarak jauh. *SAGA Seminar Nasional Universitas Ahmad Dahlan*, 242–246.
- Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. (2020). *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806.
- Ulfah, A. (2020). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran BIPA di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 60–65.
- Vassallo, M. L., & Telles, J. A. (2006). Foreign language learning in tandem: Theoretical principles and research perspectives.
- Zaenuri, M. (2018). Pengembangan laman media audiovisual bermuatan materi pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 15–29. <https://doi.org/10.36379/estetika.v4i1.231>