

PENGENALAN WISATA ALAM SUMATERA UTARA DALAM PEMBELAJARAN BIPA MELALUI PERMAINAN *WORD WALL*

¹Nurhayani Pandia, ²Tetty Romauli Panjaitan, ³Dian Syahfitri

^{1,2,3}Universitas Prima Indonesia

E-mail: nurhayani.pandia@gmail.com

Abstract

Indonesian for Speakers of Other Languages (BIPA) is not only oriented toward the mastery of language skills but also toward introducing Indonesian culture and regional potentials to foreign learners. One potential that can be integrated into BIPA instruction is the natural tourism of North Sumatra, which has strong international appeal. This study aims to describe the implementation of the Word Wall game in introducing North Sumatra's natural tourism within BIPA learning for beginner-level learners. The research employed a descriptive qualitative method, with beginner BIPA learners as the subjects. Data were collected through literature-based observation. The results indicate that the use of the Word Wall game increases learning motivation, enriches learners' vocabulary, and helps them understand concepts of natural tourism in a contextual manner. Learners become more actively involved, are able to remember vocabulary more easily, and can use it in simple sentences and oral descriptions. In addition, the Word Wall game creates an interactive, communicative, and enjoyable learning atmosphere. Based on these findings, it can be concluded that the Word Wall game is effective as an innovative learning medium in culture- and tourism-based BIPA instruction. It contributes meaningfully to introducing the richness of North Sumatra's natural tourism to foreign learners and serves as a supportive strategy for Indonesian language learning in modern, contextual, creative, adaptive, and sustainable BIPA classrooms. Game-Based Learning emphasizes the use of games as learning tools that enhance motivation, engagement, and learning outcomes. As an interactive digital game-based medium, Wordwall enables BIPA learners to practice vocabulary and language structures in an enjoyable way. Through games, learners become more active, motivated, and less anxious in the language learning process.

Keywords: natural tourism; North Sumatra; BIPA; beginners; Word Wall.

Abstrak

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga pada pengenalan budaya dan potensi daerah Indonesia kepada pembelajar asing. Salah satu potensi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran BIPA adalah wisata alam Sumatera Utara yang memiliki daya tarik internasional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan Word Wall dalam mengenalkan wisata alam Sumatera Utara pada pembelajaran BIPA. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek pembelajar BIPA tingkat pemula. Teknik

pengumpulan data dengan observasi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Word Wall mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kosakata, serta membantu pembelajar memahami konsep wisata alam secara kontekstual. Pembelajar lebih aktif berpartisipasi, mudah mengingat kosakata, dan mampu menggunakannya dalam kalimat sederhana serta deskripsi lisan. Permainan Word Wall menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Permainan Word Wall efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran BIPA berbasis budaya dan pariwisata, serta berkontribusi dalam memperkenalkan kekayaan wisata alam Sumatera Utara kepada pembelajar asing secara bermakna sebagai strategi pendukung pembelajaran bahasa Indonesia di kelas BIPA modern yang kontekstual kreatif adaptif berkelanjutan Game-Based Learning menekankan penggunaan permainan sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Wordwall sebagai media permainan digital interaktif memungkinkan pembelajar BIPA berlatih kosakata dan struktur bahasa secara menyenangkan. Melalui permainan, pembelajar lebih aktif, termotivasi, dan tidak merasa tertekan dalam proses belajar bahasa.

Kata kunci: *Wisata alam; Sumatera Utara; BIPA; Pemula; Word Wall.*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan program pembelajaran yang bertujuan mengajarkan bahasa Indonesia kepada pembelajar nonpenutur asli (Sambas dkk., 2022). Program ini tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga pada pengenalan budaya, nilai sosial, dan identitas bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran BIPA perlu dirancang secara kontekstual agar pembelajar dapat memahami bahasa Indonesia secara bermakna dan komunikatif.. Dalam pembelajaran bahasa, konteks budaya memiliki peran penting karena bahasa dan budaya merupakan dua unsur yang saling berkaitan (Febrianingrum dkk., 2024). Pembelajaran BIPA yang mengintegrasikan aspek budaya mampu membantu pembelajar memahami penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Salah satu bentuk budaya yang relevan dan menarik bagi pembelajar asing adalah wisata alam, yang mencerminkan kekayaan geografis dan keanekaragaman Indonesia (Murdianingsih dkk., 2024).

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi wisata alam yang sangat beragam dan dikenal hingga tingkat internasional (Rahma 2020). Destinasi seperti Danau Toba, Bukit Lawang, Taman Nasional Gunung Leuser, dan Air Terjun Sipiso-piso tidak hanya memiliki keindahan alam, tetapi juga mengandung nilai sejarah dan budaya lokal. Potensi ini dapat dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran dalam BIPA untuk memperkenalkan Indonesia secara lebih luas kepada pembelajar asing. Pemanfaatan wisata alam Sumatera Utara sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA dapat meningkatkan ketertarikan pembelajar terhadap materi pembelajaran (Rumboy dkk., 2025). Tema wisata bersifat universal dan dekat dengan pengalaman sehari-hari pembelajar asing,

sehingga memudahkan mereka dalam memahami kosakata, struktur kalimat, serta konteks penggunaan bahasa Indonesia secara autentik. Namun, pembelajaran BIPA masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan kosakata pembelajar, rendahnya motivasi belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variative (Anastasya dkk., 2025). Pembelajaran yang bersifat monoton dapat menyebabkan pembelajar kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi bahasa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa (Palyanti 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah (Sibarani et al. 2024) secara visual dan dapat dikembangkan dalam bentuk permainan (Jannah and Masnawati 2024). Media Word Wall ini membantu pembelajar dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata secara lebih efektif melalui aktivitas yang menyenangkan.

Penggunaan Word Wall dalam pembelajaran bahasa, khususnya BIPA, dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif pembelajar (Muharam 2024). Melalui permainan Word Wall, pembelajar tidak hanya mempelajari kosakata, tetapi juga menggunakannya dalam konteks kalimat dan komunikasi sederhana. Dengan demikian, Word Wall berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara terpadu. (Sibarani dkk., 2024)

Penelitian oleh Sibarani et al. (2024) mengeksplorasi penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran BIPA untuk memperkenalkan kosa kata makanan khas Batak Toba. Hasilnya menunjukkan bahwa *Wordwall* membantu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa serta memberikan wawasan budaya lokal secara lebih interaktif dan menarik bagi pembelajar asing. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan pembelajaran bahasa yang tidak hanya linguistik tetapi juga kultural, sekaligus menarik minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran BIPA.

Setiyawan et al. (2025) melakukan studi terhadap pengembangan bahan ajar BIPA yang mengangkat potensi wisata alam Danau Toba sebagai konten pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa objek wisata alam tidak hanya kaya nilai linguistik tetapi juga budaya, sehingga sangat relevan untuk dikembangkan sebagai bahan ajar BIPA yang kontekstual. Penelitian ini memberikan dasar teori kuat bahwa wisata alam dapat menjadi sumber kosakata dan pengalaman belajar yang bermakna bagi pembelajar asing.

Setiyawan et al. (2025) melakukan studi terhadap pengembangan bahan ajar BIPA yang mengangkat potensi wisata alam Danau Toba sebagai konten pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa objek wisata alam tidak hanya kaya nilai linguistik tetapi juga budaya, sehingga sangat relevan untuk dikembangkan sebagai bahan ajar BIPA yang kontekstual. Penelitian ini

memberikan dasar teori kuat bahwa wisata alam dapat menjadi sumber kosakata dan pengalaman belajar yang bermakna bagi pemelajar asing. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji penerapan permainan Word Wall dalam mengenalkan wisata alam Sumatera Utara pada pembelajaran BIPA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji secara mendalam konsep pembelajaran BIPA, pemanfaatan wisata alam Sumatera Utara sebagai bahan ajar, serta penggunaan Word Wall sebagai media pembelajaran bahasa. Melalui pendekatan pustaka, peneliti berupaya mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berupa buku teks, artikel jurnal ilmiah, dan prosiding yang membahas pembelajaran BIPA, media pembelajaran bahasa, serta penerapan Word Wall dalam pembelajaran. Sementara itu, sumber data sekunder berupa laporan penelitian, dokumen kebijakan, dan publikasi daring yang berkaitan dengan wisata alam Sumatera Utara dan pembelajaran berbasis budaya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis dengan menggunakan kata kunci BIPA, wisata alam Sumatera Utara, *Word Wall*, pembelajaran bahasa, dan media pembelajaran. Penelusuran dilakukan pada berbagai basis data ilmiah, seperti jurnal nasional terakreditasi, buku referensi, dan sumber akademik lainnya yang relevan dan kredibel.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep, temuan, dan gagasan utama dari setiap sumber pustaka yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran Word Wall dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam konteks pembelajaran BIPA berbasis wisata alam.

Tahapan analisis data meliputi kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran BIPA, wisata alam Sumatera Utara, dan Word Wall sebagai media pembelajaran. Penyajian data

dilakukan secara deskriptif untuk memudahkan pemahaman hubungan antar konsep.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan berbagai referensi dari penulis dan tahun yang berbeda. Dengan demikian, hasil kajian pustaka ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan valid mengenai pemanfaatan Word Wall sebagai media pembelajaran bahasa dalam mengenalkan wisata alam Sumatera Utara pada pembelajaran BIPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil kajian pustaka yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa yang mengintegrasikan tema wisata alam memiliki kontribusi positif terhadap pemahaman bahasa pembelajar asing. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa materi wisata bersifat kontekstual dan autentik sehingga memudahkan pembelajar dalam memahami kosakata dan struktur bahasa. Dalam konteks pembelajaran BIPA, wisata alam Sumatera Utara, seperti Danau Toba, Bukit Lawang, dan Taman Nasional Gunung Leuser, dapat dijadikan sebagai sumber materi pembelajaran yang kaya akan unsur deskriptif dan naratif.

Siregar dkk., (2025) Kajian pustaka juga menunjukkan bahwa pemanfaatan wisata alam sebagai bahan ajar mampu meningkatkan ketertarikan pembelajar terhadap materi pembelajaran bahasa. Pembelajar asing cenderung lebih mudah memahami makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan alam karena disertai dengan visual dan pengalaman yang bersifat universal. Oleh karena itu, wisata alam Sumatera Utara memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing.

Peran *Word Wall* sebagai Media Pembelajaran Bahasa

Berdasarkan hasil telaah pustaka, Word Wall merupakan salah satu media pembelajaran bahasa yang efektif dalam memperkaya kosakata pembelajar. Word Wall menyajikan kosakata secara visual dan sistematis, sehingga membantu pembelajar dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kata dalam konteks yang tepat. Dalam pembelajaran bahasa, Word Wall sering dikembangkan dalam bentuk permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif pembelajar (Sibarani dkk., 2024).

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa Word Wall dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang fleksibel, baik secara konvensional maupun digital. Penggunaan Word Wall dalam bentuk permainan kosakata

memungkinkan pembelajar untuk belajar bahasa melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bahasa yang menekankan keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna.

Integrasi Wisata Alam Sumatera Utara dan Word Wall dalam Pembelajaran BIPA

Simanjuntak dkk., (2024) mengatakan integrasi wisata alam Sumatera Utara dengan permainan Word Wall dalam pembelajaran BIPA, berdasarkan kajian pustaka, mampu menciptakan pembelajaran bahasa yang kontekstual dan komunikatif. Kosakata yang berkaitan dengan wisata alam, seperti danau, gunung, hutan, flora, dan fauna, dapat disajikan melalui Word Wall sehingga memudahkan pembelajar dalam memahami makna kata secara visual dan kontekstual.

Kajian pustaka menunjukkan bahwa integrasi tema wisata alam dengan media pembelajaran bahasa seperti *Word Wall* dapat meningkatkan kemampuan pembelajar dalam menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana dan deskripsi lisan. Pembelajar tidak hanya mengenal kosakata secara terpisah, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks komunikasi yang nyata.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Word Wall pada kelas pemula memberikan dampak positif terhadap proses dan capaian belajar peserta didik. Word Wall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan partisipatif, sehingga peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, khususnya dalam penguasaan kosakata dasar.

Secara kognitif, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman dan daya ingat kosakata yang dipelajari. Kosakata yang disajikan melalui Word Wall—baik dalam bentuk permainan mencocokkan kata, pilihan ganda, maupun kuis interaktif—membantu peserta didik mengenali makna kata, ejaan, serta penggunaan kata dalam konteks sederhana. Hal ini sangat membantu kelas pemula yang masih berada pada tahap pengenalan bahasa. Dari aspek afektif, Word Wall meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan terasa seperti aktivitas bermain sambil belajar. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan keberanian untuk mencoba menjawab soal, meskipun masih memiliki keterbatasan kemampuan bahasa.

Selain itu, dari aspek psikomotorik dan keterampilan berbahasa, penggunaan Word Wall mendorong peserta didik untuk berlatih membaca

dan mengenali struktur bahasa sederhana. Aktivitas yang berulang dan visual yang menarik membantu peserta didik membangun kebiasaan belajar yang positif serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan kosakata dasar secara lisan maupun tertulis. Dengan demikian, hasil pembelajaran menunjukkan bahwa Word Wall merupakan media yang efektif dan sesuai digunakan pada kelas pemula, terutama untuk memperkuat penguasaan kosakata, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Dampak Penggunaan Word Wall terhadap Pembelajaran Bahasa

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan Word Wall sebagai media pembelajaran bahasa berdampak positif terhadap motivasi belajar dan partisipasi aktif pembelajar. Word Wall memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar. Pembelajar cenderung lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran ketika kosakata disajikan melalui permainan.

Selain itu, Pahleviannur dkk., (2022) menyatakan Word Wall juga mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara terpadu, terutama keterampilan berbicara dan membaca. Melalui aktivitas permainan Word Wall, pembelajar dapat berlatih menyusun kalimat, mendeskripsikan objek wisata, serta memahami teks sederhana yang berkaitan dengan wisata alam Sumatera Utara.

Pembahasan dalam Perspektif Media Pembelajaran

Dalam perspektif media pembelajaran, Ningtyas dkk., (2024) menyatakan Word Wall memenuhi kriteria sebagai media yang efektif, yaitu menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa. Kajian pustaka menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman pembelajar terhadap materi bahasa. Oleh karena itu, Word Wall menjadi media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran BIPA berbasis wisata alam.

Penggunaan Word Wall juga sejalan dengan prinsip pembelajaran bahasa modern yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan komunikatif. Integrasi Word Wall dengan materi wisata alam Sumatera Utara menjadikan pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga pada pengenalan budaya dan potensi daerah Indonesia.

Implikasi terhadap Pembelajaran BIPA

Berdasarkan hasil dan pembahasan kajian pustaka, penggunaan permainan Word Wall dalam mengenalkan wisata alam Sumatera Utara memiliki implikasi positif terhadap pembelajaran BIPA. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa yang inovatif dan

kontekstual. Selain meningkatkan penguasaan kosakata, Word Wall juga berkontribusi dalam memperkenalkan kekayaan wisata alam Indonesia kepada pembelajar asing.

Dengan demikian, kajian pustaka ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan Word Wall sebagai media pembelajaran bahasa berbasis wisata alam Sumatera Utara layak diterapkan dalam pembelajaran BIPA. Media ini dapat mendukung terciptanya pembelajaran bahasa yang efektif, bermakna, dan berorientasi pada penguatan kompetensi berbahasa serta pemahaman budaya.

PENUTUP

Berdasarkan telaah pustaka yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan wisata alam Sumatera Utara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki potensi besar sebagai bahan ajar kontekstual dalam pembelajaran bahasa. Tema wisata alam mampu menghadirkan konteks autentik yang memudahkan pembelajar dalam memahami kosakata, struktur bahasa, serta penggunaan bahasa Indonesia dalam situasi nyata. Dengan demikian, wisata alam Sumatera Utara tidak hanya berfungsi sebagai materi pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana pengenalan budaya dan kekayaan alam Indonesia kepada pembelajar asing.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan Peneliti juga memandang permainan Word Wall, berdasarkan telaah pustaka, terbukti efektif sebagai media pembelajaran bahasa karena menyajikan kosakata secara visual, sistematis, dan interaktif. Penggunaan Word Wall dalam pembelajaran BIPA dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkaya penguasaan kosakata, serta mendorong keterlibatan aktif pembelajar dalam proses pembelajaran bahasa. Media pembelajaran ini juga mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara terpadu, khususnya keterampilan berbicara dan membaca.

Dengan mengintegrasikan wisata alam Sumatera Utara dan permainan Word Wall, pembelajaran BIPA menjadi lebih inovatif, komunikatif, dan bermakna. Oleh karena itu, berdasarkan kajian pustaka, Word Wall direkomendasikan sebagai media pembelajaran bahasa yang efektif untuk mendukung pembelajaran BIPA berbasis budaya dan pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

Anastasya, Agustina, Alesia Annastasya Adilia, Amelia Cahya Pratiwi, Raden Rara Diwara Marindrasputri Kusumo Wibowo, and Kundharu

- Saddhono. 2025. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal 'Istana Maimun' Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 14(1).
- Febrianingrum, Lasmi, Cahyo Ramadhan Pratama, Aprilia Ruby Wikarti, Manaek Maruhum Siburian, Gustini Wijayanti, Susi Andriani, Rendy Aditya, Saidna Zulfiqar Bin Tahir, Suci Sumbawati, and Fera Sulastri. 2024. "LINGUISTIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INTERNASIONAL."
- Jannah, Miftakhul, and Eli Masnawati. 2024. "Penerapan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2(4):173–83.
- Muharam, Tito Dhani. 2024. "Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Siswa Di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand." *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran* 19(5).
- Murdianingsih, Arum, Dewi Juwita Susanti, and Sherly Nur Hikmah. 2024. "Pengenalan Kosakata Flora Dan Fauna Dalam Lagu Banjar Sebagai Bahan Ajar BIPA Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Penelitian Inovatif* 4(3):1125–36.
- Ningtyas, Ria Ratna, Ima Rosila, and Rahmat Kamal. 2024. "Media Digital Dan Interaktif: Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3(4):188–202.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, Dani Nur Saputra, Dedi Mardianto, Lis Hafrida, Vidriana Oktoviana Bano, Eko Edy Susanto, Ardhana Januar Mahardhani, Mochamad Doddy Syahirul Alam, and Mutia Lisya. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. edited by Fatma Sukmawati. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Palyanti, Mega. 2023. "Media Pembelajaran Asik Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia." *Attractive: Innovative Education Journal* 5(2):1014–26.
- Rahma, Adenisa Aulia. 2020. "Potensi Sumber Daya Alam Dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia." *Jurnal Nasional Pariwisata* 12(1):1–8.
- Rumboy, Yuliva Gining-Gining, Lintang Rona Kamila, Antonia Rei Kusuma, Fotina Alya Nur Mahfira, and Kundharu Saddhono. 2025. "Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Bermuatan 'Sigale-Gale' Sebagai Upaya Mendukung Internasionalisasi Bahasa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 6(1):17–21.
- Sambas, Carmelia Mukti, Maya Farhanna Napitupulu, and Edi Syaputra. 2022. "Bahasa Indonesia Penutur Asing Sebagai Upaya Internasionalisasi

- Universitas Di Indonesia." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1(3):103–8.
- Sibarani, Romian H., Sherine Sherine, Yovita Simangunsong, Sirmawan Telaumbanua, and Dian Syahfitri. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Untuk Pengenalan Kosa Kata Makanan Khas Batak Toba Sebagai Media Pembelajaran Bipa." *Jurnal Basataka (JBT)* 7(2):755–61.
- Simanjuntak, Citra Riskya, Najwa Sabrina Putri, Intan Sri Devi Sitorus, Natasya Banawati, Joy Firdaus Silalahi, and Safinatul Hasanah Harahap. 2024. "Analysis of the Use of Toba Batak Traditional Games as BIPA Learning Media." *Holistic Science* 4(2):242–49.
- Siregar, Elfriati, Jamaluddin Nasution, Epriadi Epriadi, Hasanul Amri, and Evi Bunga Tumanggor. 2025. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) BERTEMA PARIWISATA AIR TERJUN SIPISO-PISO." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 165–72.
- Anastasya, Agustina, Alesia Annastasya Adilia, Amelia Cahya Pratiwi, Raden Rara Diwara Marindrasputri Kusumo Wibowo, and Kundharu Saddhono. 2025. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal 'Istana Maimun' Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 14(1).
- Febrianingrum, Lasmi, Cahyo Ramadhan Pratama, Aprilia Ruby Wikarti, Manaek Maruhum Siburian, Gustini Wijayanti, Susi Andriani, Rendy Aditya, Saidna Zulfiqar Bin Tahir, Suci Sumbawati, and Fera Sulastri. 2024. "LINGUISTIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INTERNASIONAL."
- Jannah, Miftakhul, and Eli Masnawati. 2024. "Penerapan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2(4):173–83.
- Muharam, Tito Dhani. 2024. "Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Siswa Di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand." *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran* 19(5).
- Murdianingsih, Arum, Dewi Juwita Susanti, and Sherly Nur Hikmah. 2024. "Pengenalan Kosakata Flora Dan Fauna Dalam Lagu Banjar Sebagai Bahan Ajar BIPA Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Penelitian Inovatif* 4(3):1125–36.
- Ningtyas, Ria Ratna, Ima Rosila, and Rahmat Kamal. 2024. "Media Digital Dan Interaktif: Metodologi Pendidikan Interaktif Berbasis Platform Digital." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3(4):188–202.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, Dani Nur Saputra, Dedi

- Mardianto, Lis Hafrida, Vidriana Oktoviana Bano, Eko Edy Susanto, Ardhana Januar Mahardhani, Mochamad Doddy Syahirul Alam, and Mutia Lisya. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. edited by Fatma Sukmawati. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Palyanti, Mega. 2023. "Media Pembelajaran Asik Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia." *Attractive: Innovative Education Journal* 5(2):1014–26.
- Rahma, Adenisa Aulia. 2020. "Potensi Sumber Daya Alam Dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia." *Jurnal Nasional Pariwisata* 12(1):1–8.
- Rumboy, Yuliva Gining-Gining, Lintang Rona Kamila, Antonia Rei Kusuma, Fotina Alya Nur Mahfira, and Kundharu Saddhono. 2025. "Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Bermuatan 'Sigale-Gale' Sebagai Upaya Mendukung Internasionalisasi Bahasa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 6(1):17–21.
- Sambas, Carmelia Mukti, Maya Farhanna Napitupulu, and Edi Syaputra. 2022. "Bahasa Indonesia Penutur Asing Sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas Di Indonesia." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1(3):103–8.
- Sibarani, Romian H., Sherine Sherine, Yovita Simangunsong, Sirmawan Telaumbanua, and Dian Syahfitri. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Untuk Pengenalan Kosa Kata Makanan Khas Batak Toba Sebagai Media Pembelajaran Bipa." *Jurnal Basataka (JBT)* 7(2):755–61.
- Simanjuntak, Citra Riskya, Najwa Sabrina Putri, Intan Sri Devi Sitorus, Natasya Banawati, Joy Firdaus Silalahi, and Safinatul Hasanah Harahap. 2024. "Analysis of the Use of Toba Batak Traditional Games as BIPA Learning Media." *Holistic Science* 4(2):242–49.
- Siregar, Elfriati, Jamaluddin Nasution, Epriadi Epriadi, Hasanul Amri, and Evi Bunga Tumanggor. 2025. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) BERTEMA PARIWISATA AIR TERJUN SIPIISO-PISO." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 165–72.