

---

## PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJAR BIPA DALAM KELAS DARING DI KBRI OSLO, NORWEGIA

\*Hertiki<sup>1</sup>, Armelia Nungki Nurbani<sup>2</sup>, Samsul Khabib<sup>3</sup>, Endang Mastuti Rahayu<sup>4</sup>,  
Helena Thria Nathalia<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana, Kota Surabaya,  
Indonesia

\*Email: [hertiki@unipasby.ac.id](mailto:hertiki@unipasby.ac.id)

### Abstrak

Pelaksanaan kelas PJJ daring BIPA di KBRI Oslo, Norwegia memberikan tantangan tersendiri bagi pengajar dan pemelajar. Kondisi para pemelajar yang baru pulang dari beraktivitas dan hanya duduk dalam waktu 2 jam di depan *Zoom Meetings* seringkali menyebabkan turunnya motivasi belajar. Oleh karenanya, keadaan ini dapat menjadi tantangan yang besar bagi pengajar BIPA untuk menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dalam kurun waktu tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menyiapkan media interaktif. Media interaktif dalam konteks ini merupakan media yang melibatkan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran BIPA. Adapun tujuan penulisan artikel ini, yaitu untuk memaparkan jenis-jenis media interaktif yang dapat digunakan dalam kelas BIPA daring. Artikel ini merupakan kajian deskriptif pelaksanaan pembelajaran BIPA daring selama kelas PJJ di KBRI Oslo, Norwegia. Hasil kajian menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam kelas PJJ daring karena: (1) semua pemelajar BIPA dapat terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran; (2) memudahkan pemelajar dalam belajar bahasa dan budaya Indonesia; (3) memudahkan evaluasi dan penilaian. Media pembelajaran interaktif yang digunakan saat kelas daring adalah *wordwall*, *whiteboard.fi*, *wheelofnames*, *mentimeter*, *storyboardthat*, *storyjumper*, *canva*, dan *voicospice*. Kedelapan pembelajaran di atas menawarkan pembelajaran interaktif secara dua arah. Pengajar dan pemelajar BIPA dapat mengakses media-media tersebut secara bersamaan sehingga dapat membuat kelas menjadi hidup dan aktif.

**Kata kunci:** media interaktif, motivasi belajar, kelas BIPA daring

### Abstract

*The implementation of BIPA online learning classes at the Indonesian Embassy in Oslo, Norway provides its own challenges for teachers and learners. The condition of the learners who have just returned from their activities and only sit for 2 hours in front of Zoom Meetings often causes a decrease in learning motivation. Therefore, this situation can be a big challenge for BIPA teachers to provide fun learning media in that period of time. One of the ways that can be done is by preparing interactive media. Interactive media in this context is media that involves participating in BIPA learning. The purpose of writing this article is to explain the types of interactive media that can be used in online BIPA classes. This article is a descriptive study of the implementation of online BIPA learning during PJJ classes at the Indonesian Embassy in Oslo, Norway. The results of the study explain that interactive learning is needed in online PJJ classes because: (1) all BIPA learners can be actively involved in every learning process; (2) facilitate learners in learning Indonesian language and culture; (3) facilitate*

---

*evaluation and assessment. The interactive learning media used during online classes are wordwall, whiteboard.fi, wheelofnames, mentimeter, storyboardthat, storyjumper, canva, and voicespice. These eight offer two-way interactive learning. Teachers and learners can access these media simultaneously, making the class lively and active.*

**Keywords:** *interactive media, learning motivation, online BIPA classes*

## PENDAHULUAN

Pasca Pandemi COVID-19, pembelajaran secara daring dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja. Hal ini tentunya memaksa para pengajar dan pemelajar untuk menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada. Penyesuaian tersebut tidak hanya terkait dengan moda aplikasi yang akan digunakan sehingga kelas dapat terus berjalan, tetapi juga menyangkut motivasi belajar para pemelajar ini.

Salah satu yang berdampak besar yakni proses pembelajaran kelas BIPA. Kelas BIPA yang biasanya dilaksanakan secara luring tiba-tiba harus berubah menjadi kelas daring. Sebuah gebrakan besar yang dirasakan oleh para pemelajar dan pengajar BIPA di seluruh dunia tentunya. Pembelajaran BIPA umumnya dilaksanakan dengan tatap muka secara langsung, pengenalan budaya, adanya permainan aktif di kelas, ternyata harus disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Harapannya, kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara daring tidak menurunkan motivasi belajar pemelajar. Menurut Maharany dkk. (2021), salah satu yang terkena dampak pada masa pandemi adalah pengajar karena dituntut untuk beradaptasi secara cepat terhadap penggunaan teknologi. Selain itu, permasalahan juga dapat muncul dari komponen pembelajaran lain. Maharany, dkk. (2021) pernah melakukan penelitian tentang pembelajaran BIPA. Penelitian tersebut mendeskripsikan kondisi pembelajaran BIPA saat kelas daring yang meliputi: strategi pengelolaan kelas, kurikulum, media dan asesmen. Selain itu, juga membahas tantangan dalam pembelajaran BIPA, yakni tantangan sistem pembelajaran, tantangan bagi pengajar, kondisi internet, serta literasi digital.

Media interaktif adalah media yang digunakan oleh pembelajar dengan melibatkan pemelajar untuk ikut serta dengan menekankan hubungan interaktif. Saat kelas luring berlangsung ada berbagai macam pilihan teknik dan strategi pembelajaran yang mudah untuk dilakukan karena guru dan murid terikat oleh waktu dan ruang. Namun, berbeda dengan kelas daring, teknik pembelajaran ini membutuhkan aplikasi khusus yang

disesuaikan dengan kebutuhan keterampilan si pemelajar BIPA.

Semua aktivitas sedianya bersifat interaktif. Tidak ada istilah pembelajaran tanpa adanya interaksi pembelajar dengan pemelajar, termasuk langsung memberikan umpan balik hasil pekerjaan pemelajar. Harrison (2005) menjelaskan umpan balik yang disampaikan secara dalam proses pembelajaran dapat mensimulasikan kehidupan nyata manusia. Umpan balik dapat didefinisikan sebagai contoh dari kegiatan yang fleksibel dan komunikasi dua saluran antara pengirim dan penerima secara terus-menerus.

Pengajaran BIPA yang interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan menjadikan suasana menjadi lebih hidup, tujuan belajar tercapai dan mendapatkan hasil yang optimal. Sekalipun kelas berlangsung secara daring diharapkan tetap ada penilaian walaupun nantinya akan kembali ke kegiatan tatap muka. Secara keseluruhan, jelas bahwa pengalaman daring saat ini akan berdampak pada masa depan pendidikan. Oleh karenanya, sangat diperlukan untuk memahami dampak positif dan negatif dari perubahan yang mendadak ini (Asmani, 2011:27). Aqib (2013:71) berpendapat bahwa strategi pembelajaran merujuk kepada metode yang digunakan oleh pembelajar saat memilih kegiatan belajar selama proses pembelajaran di kelas.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan kajian deskriptif dan teknik pengumpulan data melalui observasi serta telaah pustaka (Sugiyono, 2018:59). Diani, dkk (2020) mengemukakan teori bahwa penelitian kajian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk memaparkan peristiwa, aktivitas, program, atau proses dari sekelompok individu secara cermat. Dalam hal ini kasus yang ditemukan adalah terkait masalah dalam pembelajaran BIPA secara daring. Observasi dilakukan selama kelas BIPA daring berjalan yaitu terhitung bulan 26 September – 26 November 2024 sedangkan telaah pustaka dilaksanakan dengan mengumpulkan beragam informasi dari para pemelajar dan sumber data (jurnal, buku dan lain-lain). Saat observasi dilakukan, pengajar menggunakan dua kelas yang berbeda: kelas BIPA 1 dan kelas BIPA 2 yang mana pelaksanaannya menyesuaikan dengan jadwal yang diberikan oleh KBRI Oslo, Norwegia. Jadwal pelaksanaan kelas BIPA daring, antara lain:

- BIPA 1 (Senin dan Rabu, pukul 00.00-02.00 WIB) dengan total 4 pemelajar.

- BIPA 2 (Selasa dan Kamis, pukul 00.00-02.00 WIB) dengan total 3 pemelajar .

Proses pembelajaran BIPA juga meliputi: tugas, kuis, UTS dan UAS. Khusus untuk UTS dan UAS, para pemelajar WAJIB mengikuti tes keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengajaran interaktif dalam pembelajaran BIPA Daring

Setiap pelaksanaan pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan tujuan pembelajaran. Karakteristik pemelajar BIPA di Oslo juga harus diperhatikan karena menjadi faktor dalam pemilihan teknik dan strategi pembelajaran BIPA yang akan dilaksanakan. Saat kelas daring BIPA berlangsung tentunya ada batasan antara pengajar dan pemelajar, salah satunya adalah dibatasi oleh layar komputer. Dengan adanya Batasan-batasan ini, para pengajar dipaksa untuk memberikan inovasi-inovasi teknik pembelajaran untuk menjaga mood dan motivasi pemelajar untuk tetap berada di kelas BIPA hingga akhir program. Hal yang tidak dijumpai saat kelas daring ialah interaksi langsung seperti yang biasa dilakukan saat pembelajaran luring.

### Keterlibatan Aktif Pemelajar

Pembelajaran BIPA berpusat pada pemelajar yang tentunya harus benar-benar memperhatikan keterlibatan dalam setiap aktivitas di kelas. Pemelajar yang merasa tidak terlibat lama-lama akan turun motivasinya dan akhirnya malas mengikuti kelas secara kooperatif karena merasa tidak dilibatkan. Tujuan utama diadakannya kelas BIPA ini adalah agar para pemelajar dapat menguasai empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini mengakar pada fungsi bahasa secara umum yaitu sebagai alat komunikasi. Oleh karenanya, para pengajar perlu merancang sebuah strategi pembelajaran yang memastikan seluruh peserta terlibat dalam setiap kegiatan yang sedang dilakukan. Tujuannya agar tetap menjaga motivasi belajar saat berada di kelas. Sebagai tambahan, para pemelajar di KBRI Oslo, Norwegia ini mengikuti kelas BIPA karena berbagai alasan, antara lain:

1. keinginan untuk mengikuti program darmasiswa dan KNB (Kemitraan Negara Berkembang);

2. orang tuanya lama tinggal di luar negeri dan bekerja di KBRI sehingga si pemelajar (anakny) kurang fasih berbahasa Indonesia;
3. alasan pekerjaan sebagai seorang peneliti budaya Indonesia
4. memiliki suami/istri orang Indonesia sehingga mengikuti kelas BIPA sebagai alat komunikasi
5. belajar lebih dalam tentang tata Bahasa

### **Memudahkan Pemelajar**

Pembelajaran kelas BIPA daring memberikan tantangan tersendiri bagi pengajar dan pemelajar. Di satu sisi kelas daring memiliki kelebihan yakni tidak terikat ruang. Pemelajar dapat belajar dari mana saja, bisa belajar dari kafe, tempat kerja, rumah, bandara, dan bahkan saat berlibur di luar negeri. Pemelajar hanya memerlukan gawai dan koneksi internet yang lancar. Namun, bukan berarti tidak ada kendala sama sekali dalam teknis pelaksanaannya. Kendala yang paling sering terjadi adalah tiba-tiba lampu mati baik dari tempat pemelajar maupun pengajar, koneksi internet yang tidak bagus, dan kemampuan dalam menggunakan teknologi yang sangat minim. Oleh karena itu, saat kelas daring berlangsung sebisa mungkin pengajar memperkenalkan terlebih dahulu cara penggunaan moda aplikasi sehingga memudahkan pemelajar untuk mengaksesnya.

Merujuk hal tersebut di atas, media interaktif ini menjadi sangat penting untuk digunakan dengan tujuan memudahkan pemelajar dalam belajar. Melalui media interaktif, pemelajar dapat langsung mengakses berbagai jenis moda aplikasi. Bahkan ada beberapa jenis moda aplikasi yang dapat langsung digunakan tanpa register terlebih dahulu dan hasilnya dapat diunduh sebagai bahan ajar. Ada juga model kuis yang setelah menjawabnya, pemelajar dapat mengetahui nilai yang didapat.

### **Memudahkan Evaluasi dan Penilaian**

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah evaluasi. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas tentunya harus ada umpan balik atas hasil yang telah dibuat. Pemelajar mendapat balikan tentang hasil yang telah dikerjakan saat kelas BIPA berlangsung. Dengan begitu, pemelajar dapat mengetahui kemampuan berbahasa yang mereka miliki sudah benar dan tepat. Dalam pembelajaran daring, pengajar dapat mengecek satu per satu jika jumlah pemelajar tidak lebih dari sepuluh orang. Seperti yang terjadi di

kelas PJJ KBRI Oslo Norwegia, pemelajarnya hanya kisaran 7 orang dalam satu kelas. Tentunya pengajar memiliki banyak waktu untuk memberikan balikan dan pemelajar lainnya juga dapat belajar dari teman sekelasnya.

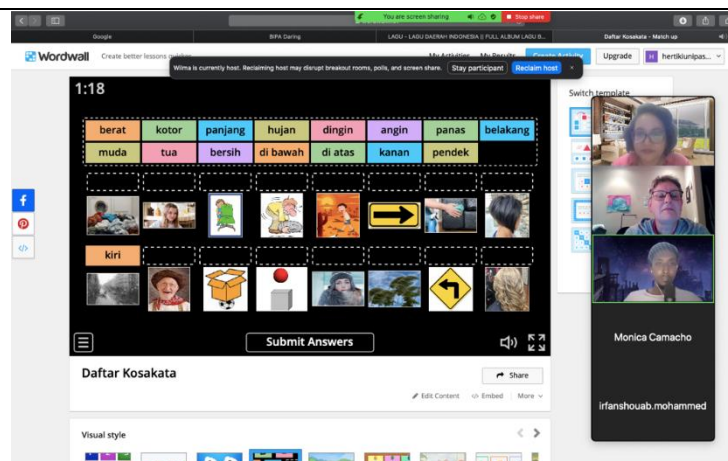
### **Media Interaktif dalam Pembelajaran Kelas BIPA Daring**

Media ajar adalah alat bantu yang digunakan oleh pengajar agar pemelajar lebih mudah menangkap sebuah materi. Lestari, dkk (2019) berpendapat saat media tidak digunakan maka berpengaruh buruk terhadap motivasi belajar siswa di kelas. Hal ini didukung oleh teori Ramliyana (2016) yang menyatakan bahwa media ajar pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membantu para peserta lebih percaya diri terhadap keterampilan berbahasa yang dimiliki. Media ajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni media cetak dan media elektronik. Saat pembelajaran BIPA daring dilaksanakan tentu media elektronik yang lebih banyak digunakan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran BIPA daring, media pembelajaran interaktif yang digunakan ada 8 pilihan, yakni: 1) *wordwall*, 2) *whiteboard.fi*, 3) *wheelofnames*, 4) *mentimeter*, 5) *storyboardthat*, 6) *storyjumper*, 7) *canva*, dan 8) *voicespice*. Ketujuh media ini dapat disesuaikan pemanfaatannya sesuai dengan tujuan keterampilan berbahasa yang ingin diajarkan. Berikut paparan penerapan penggunaan ketujuh media pembelajarn interaktif.

#### ***Wordwall***

Wordwall dapat digunakan sebagai salah satu aplikasi untuk mendukung pembelajaran BIPA daring secara interaktif. Wordwall juga menawarkan fitur-fitur permainan menyenangkan, sebagai contoh: kata acak, kuis, pilihan ganda, menjodohkan, dan lain-lain. Salah satu fitur yang biasanya digunakan untuk keterampilan membaca adalah *Match Up*. Biasanya pemelajar BIPA 1 telah mempelajari kosakata kemudian mereka menjodohkan antara gambar dengan kosakata yang sesuai, sehingga fitur ini sangat sesuai dan cocok digunakan untuk mereviu kembali materi yang telah diajarkan. Berikut contoh pelaksanaannya.

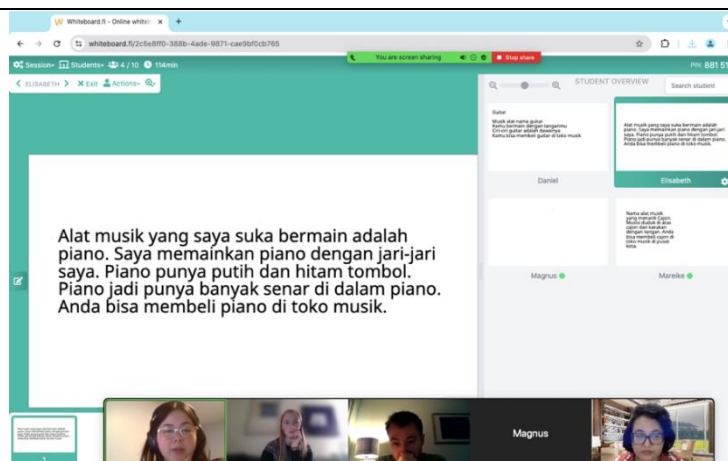


**Gambar 1.** Fitur Wordwall

Metode *match up* dianggap cocok untuk melatih pemahaman kosakata terutama dalam keterampilan membaca terutama untuk pemelajar BIPA 1 yang masih baru belajar bahasa Indonesia. Menurut Allen (2016:276), konsep baru yang ada di media interaktif akan menjadi berguna jika pemelajar dapat menyesuaikan dengan pengulangan latihan pengenalan konten baru dalam proses belajarnya.

### ***Whiteboard.fi***

Penggunaan *whiteboard.fi* merupakan salah satu fitur yang cocok digunakan untuk keterampilan menulis. Sesuai Namanya, fitur ini semacam papan tulis yang menyediakan layanan bagi penggunaanya untuk menulis sesuai di layar. Hanya saja, saat ini fitur *whiteboard.fi* terbatas untuk 10 orang saja dan ada batas waktunya 2 jam. Pengajar dapat menyimpan hasil tulisan pemelajar BIPA dan dibagikan ke pemelajar. Fitur ini juga dilengkapi dengan tombol untuk menambahkan gambar agar tulisan yang dihasilkan oleh pemelajar akan menjadi lebih menarik. Penerapan *whiteboard.fi* dapat diterapkan untuk keterampilan menulis dan membaca. Tidak hanya itu saja, pengajar dapat meminta pemelajar untuk membacakan hasil tulisannya secara bergantian dan juga memberikan balikan yang berkaitan dengan kesalahan pengucapan serta kesalahan berbahasa dalam tulisan.

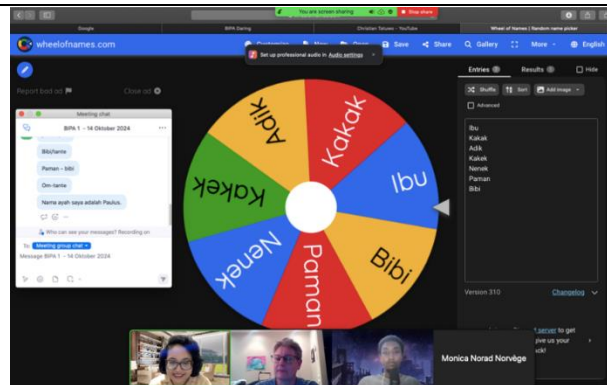


**Gambar 2.** Fitur Whiteboard.fi

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *whiteboard.fi* ini adalah pengajar harus memperkenalkan fitur ini ke pemelajar tentang bagaimana cara menggunakannya, apalagi jika si pemelajar menggunakan *handphone* akan mengalami kesulitan karena tampilannya akan berbeda jika dibandingkan dengan pemelajar yang menggunakan komputer atau *laptop*.

### ***Wheelofnames***

Fitur *wheelofnames* lebih tepatnya dapat digunakan untuk keterampilan berbicara. Di fitur ini, pengajar dapat menuliskan beberapa topik yang terkait dengan materi yang akan diajarkan, kemudian pengajar akan memutar roda yang telah berisi topik yang akan digunakan untuk presentasi. Pemelajar BIPA 1 dan BIPA 2 diberikan waktu sekitar 3-5 menit untuk mempresentasikan dan berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia terkait topik yang telah didapatnya. Kelemahan menggunakan fitur ini terkadang ada pemelajar yang tidak siap dan memerlukan tambahan waktu untuk mempersiapkan topik yang dipilih secara acak melalui fitur ini.



Gambar 3. Fitur Wheelofnames

### Mentimeter

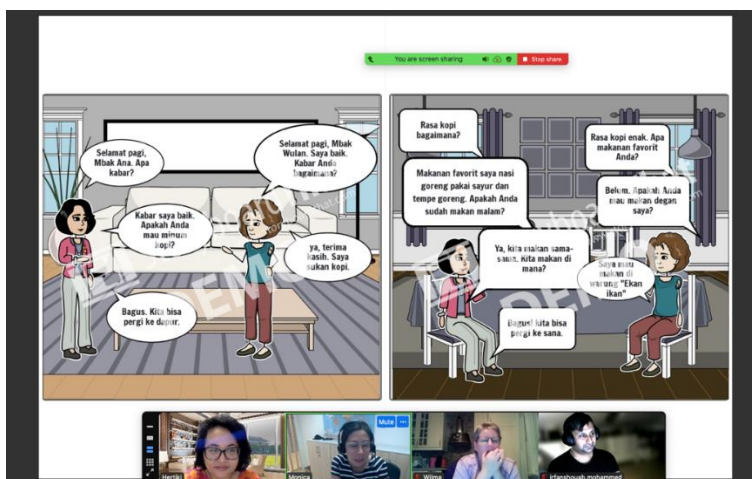
Penggunaan mentimeter berfokus pada sebuah pengembangan proses belajar-mengajar yang relevan, seperti keterlibatan pemelajar. Hal ini didukung dengan teori Pichardo (2021:6) yang menyebutkan bahwa siswa menghadiri kuliah online akan diberikan materi dalam bentuk materi *e-learning*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk keterampilan menulis dimana para pemelajar akan diberi pertanyaan pemantik dan mereka akan menjawab pertanyaan pada aplikasi ini. Selain itu fitur *mentimeter* dapat juga digunakan untuk menjawab polling dari suatu pertanyaan yang dilontarkan pengajar ke para pemelajar. Sesuai dengan prinsip yang telah dijelaskan di awal sebelumnya, pembelajaran itu harus tidak memberatkan pemelajar. Maka dengan begitu, motivasi pemelajar akan tetap terjaga selama kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai bentuk usaha untuk melibatkan seluruh pemelajar agar tidak pasif. Akan tetapi, bisa dipastikan bahwa seluruh pemelajar menjawab semua pertanyaan dengan menggunakan *platform* ini. Berikut contoh penggunaannya.



Gambar 4. Fitur Mentimeter

### *Storyboardthat*

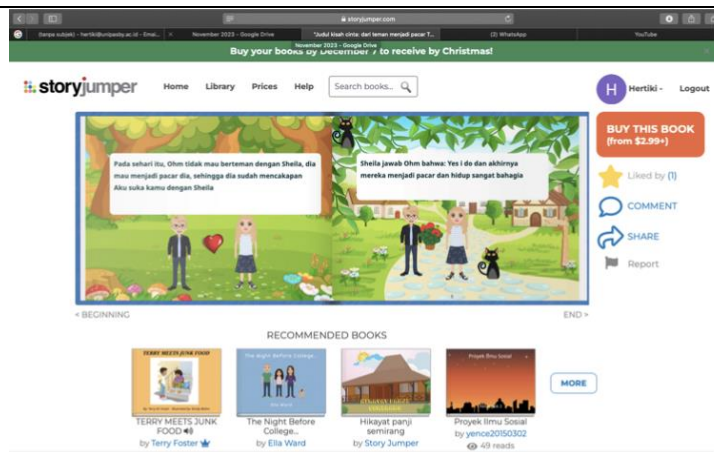
Fitur aplikasi ini digunakan untuk keterampilan menulis. Awalnya, pengajar akan memberitahukan cara penggunaan *storyboardthat* kemudian memperkenalkan beberapa *icon* yang terdapat di dalam moda aplikasi ini. Pengajar memberikan tugas ke pemelajar untuk membuat cerita komik singkat yang terkait dengan materi transportasi. Kelemahan dari fitur ini hanya terbatas untuk 3 halaman saja kalau memilih fitur gratis. Begitu juga, saat pengajar mengunduh cerita komik ini, akan jelas terlihat tulisan *storyboardthat* di bagian tengah halaman. Contoh penerapannya, dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 5. Fitur *Storyboardthat*

### *Storyjumper*

*Storyjumper* merupakan moda aplikasi yang dapat digunakan untuk keterampilan menulis. Berbeda dengan *storyboardthat*, moda aplikasi ini dapat memuat lebih dari 10 halaman dalam bentuk cerita bergambar. Kelebihan dari fitur ini dapat merekam suara dan juga menampilkan gambar-gambar yang menarik. Kekurangannya adalah jika pemelajar ingin mengunduh hasil pekerjaan harus membayar sebesar \$2.99. Alhasil hanya bisa dengan cara membuka tautan yang telah dibagikan secara daring melalui website *storyjumper*.



Gambar 6. Fitur Storyjumper

### Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan oleh pemelajar BIPA. Moda aplikasi ini terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Layaknya, moda aplikasi lainnya, tidak semua pemelajar BIPA terbiasa menggunakan Canva sehingga tetap harus belajar dari awal dan mengenal setiap fitur yang ada di Canva. Pemelajar BIPA membuat puisi dan pantun dengan menggunakan Canva. Berikut adalah contoh dari tulisan pemelajar yang ada di KBRI Oslo, Norwegia.

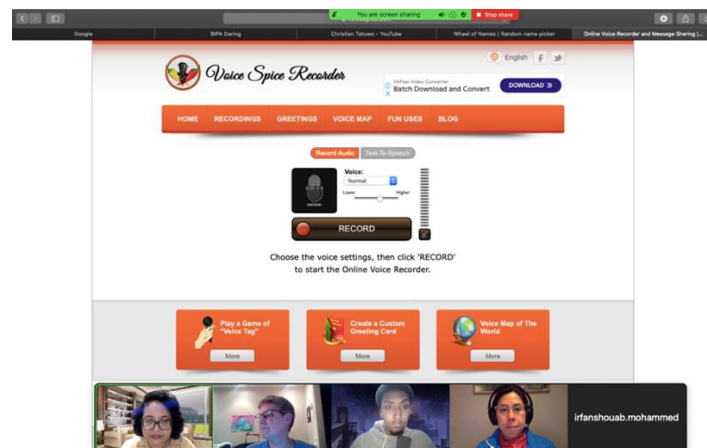


Gambar 7. Fitur Canva

### Voicespice

Voicespice merupakan salah satu alat yang digubakan untuk merekam suara dan selanjutnya mengubah suara tersebut menjadi berbagai karakter yang diinginkan. Dengan moda aplikasi ini, pemelajar dapat merekam suara dan mendengarkan hasil rekamannya sendiri, termasuk mengunduhnya secara gratis. Tak ketinggalan, fitur ini gratis dan tidak perlu membuat akun khusus jika ingin menggunakan moda

aplikasi ini. Kalau dari sisi pengajar, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak. Lain halnya dengan pemelajar BIPA KBRI Oslo Norwegia, mereka menggunakan *voicespice* sebagai alat untuk keterampilan berbicara.



## KESIMPULAN

Saddhono (2017) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa dalam kelas daring pun ada banyak peserta yang tidak aktif di kelas karena kemampuan bahasa yang kurang sehingga diperlukan adanya pengemasan kelas yang menarik melalui media interaktif (Ramliyana, 2016 ; Stephanie & Ginting, 2022). Penggunaan media interaktif dalam kelas BIPA merupakan aspek yang sangat penting untuk dipersiapkan oleh seorang pengajar. Hal tersebut akan berpengaruh pada motivasi pemelajar dalam belajar BIPA. Penggunaan media interaktif saat kelas BIPA daring terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar pemelajar dan mereka memiliki keinginan untuk melanjutkan ke tingkat selanjutnya. Dengan penggunaan media interaktif, pemelajar dapat merasa terlibat penuh dengan pembelajaran dan terhubung dalam setiap tahap pembelajaran yang dilakukan di kelas. Beberapa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA daring adalah *wordwall*, *whiteboard.fi*, *wheelofnames*, *mentimeter*, *storyboardthat*, *storyjumper*, *canva*, dan *voicespice*. Bagaimanapun, pengajar tetap perlu mempertimbangkan kesesuaian setiap media yang digunakan agar berjalan seiringan dengan tujuan keterampilan yang akan dikuasai oleh pemelajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Diani, W. R., & Dewi, L. S. (2020). Tantangan guru BIPA menghadapi pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Transformatika: Jurnal bahasa, sastra, dan pengajarannya*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v4i2.3179>
- Harrison. (2005). *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, N. M. C. P., Utama, I. M., & Utama, I. D. G. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran visual bagi pebelajar BIPA pemula di undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jppbs.v8i1.20535>
- Maharany, E. R., Laksono, P. T., & Basori, B. (2021). Teaching BIPA: conditions, opportunities, and challenges during the pandemic. *SeBaSa*, 4(2), 58–72. <https://doi.org/10.29408/sbs.v4i2.3856>
- Ramliyana, R. (2016). Membangkitkan motivasi belajar bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) melalui media komik. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v3i1.4183>
- Saddhono, K. (2017). Manajemen kelas multikultural dalam pembelajaran bahasa indonesia bagi penutur asing (bipa) di Indonesia.
- Stephanie, C., & Ginting, D. (2022). *Emergency remote teaching of Mandarin classes during the COVID-19 pandemic*. *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, dan Sastra)*. 6(2), 95-111.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.