

## IMPLEMENTASI SALINDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BIPA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PENDEKATAN MULTISENSORI DAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN

Armelia Nungki Nurbani<sup>1\*</sup>, Hertiki<sup>2</sup>, Endang Mastuti Rahayu<sup>3</sup>, Samsul Khabib<sup>4</sup>, Putri Zulaicha Rahman<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

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

### Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) bagi anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal ketersediaan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan kebutuhan belajar anak usia dini. Pengabdian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran BIPA melalui salindia interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar anak usia dini. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian satu orang peserta didik BIPA usia 3 tahun asal Amerika Serikat. Pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom selama 5 bulan dengan total 44 sesi pembelajaran, masing-masing berdurasi 30 menit. Materi pembelajaran dikembangkan menggunakan salindia interaktif yang memadukan pendekatan multisensori dan pembelajaran berbasis permainan. Desain materi menekankan pada unsur visual (animasi, warna kontras, gambar), auditori (rekaman suara penutur asli, lagu), dan kinestetik (aktivitas drag-and-drop, kuis interaktif). Konten pembelajaran disusun secara tematik meliputi topik keluarga, hewan, angka, bagian tubuh, dll, dengan penyesuaian konteks budaya peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa model pembelajaran ini berhasil meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Fitur-fitur interaktif seperti animasi gerak, permainan ular tangga digital, dan kartu belajar dengan suara penutur asli terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman kosakata dan struktur bahasa dasar. Peserta didik menunjukkan perkembangan signifikan dalam penguasaan kosakata harian dan kemampuan menyusun kalimat sederhana. Pembelajaran berbasis salindia interaktif ini juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

### Abstract

*The teaching of Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) to young learners still faces various challenges, particularly regarding the availability of teaching materials that align with the cognitive development characteristics and learning needs of early childhood. This community service initiative aims to develop an interactive BIPA learning model using PowerPoint slides to enhance engagement and learning effectiveness for young learners. The research employs a descriptive qualitative approach with a single three-year-old American BIPA learner as the subject. The online learning was conducted via Zoom over five months, totaling 44 sessions of 30 minutes each. The learning materials were developed using interactive slides incorporating multisensory and pembelajaran berbasis permainan approaches. The design emphasizes visual elements (animations, color contrasts, images), auditory components (native speaker recordings, songs), and kinesthetic activities (drag-and-drop, interactive quizzes). The content was organized thematically, covering topics such as family, animals, numbers, and body parts, while being adapted to the learner's cultural context. The results demonstrate that this learning model successfully increased*

---

*the learner's active participation. Interactive features such as motion animations, digital snake-and-ladder games, and flashcards with native speaker audio proved effective in facilitating vocabulary acquisition and basic language structure comprehension. The learner showed significant progress in mastering daily vocabulary and constructing simple sentences. This interactive slide-based learning also created an enjoyable learning experience appropriate for early childhood learning characteristics.*

**Keywords:** BIPA for early childhood, interactive Salindia, multisensory learning, game-based learning

## PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa asing menjadi salah satu keterampilan penting, termasuk penguasaan Bahasa Indonesia bagi warga asing, baik warga asing yang tinggal di Indonesia atau memiliki ketertarikan dengan Indonesia. Bahasa dan budaya tidak dapat dipisahkan, dengan menguasai bahasa Indonesia, warga negara asing juga belajar memahami nilai-nilai budaya lokal, yang penting untuk membangun rasa saling menghargai dan memperkuat identitas nasional Indonesia di mata dunia (Wahyuni, dkk, 2021). Namun, akses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk pemelajar-pemelajar usia dini berkebangsaan asing, masih sangat terbatas (Youngsun, dkk, 2024). Minimnya materi pembelajaran yang sesuai dengan usia mereka serta kendala geografis menjadi hambatan utama dalam proses belajar (Youngsun, et al, 2024). Akibatnya, banyak pemelajar-pemelajar asing yang sebenarnya memiliki minat mempelajari Bahasa Indonesia tidak mendapatkan kesempatan yang memadai.

Beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut antara lain mayoritas program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) memang dirancang untuk pelajar dewasa, terutama mahasiswa, profesional, dan individu yang ingin meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia untuk tujuan akademik, bisnis, atau budaya (Haliq, dkk, 2025). Studi di lingkungan sekolah Indonesia di luar negeri menunjukkan bahwa jumlah tutor atau pengajar BIPA yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Indonesia yang kuat masih sangat kurang (Riski, dkk, 2025). Hal ini berdampak pada kualitas pembelajaran dan pengembangan materi ajar yang sesuai untuk pemelajar usia dini. Tinjauan literatur tentang kurikulum BIPA menyoroti kelemahan berupa konten yang terlalu luas dan kurangnya panduan untuk inklusivitas, sehingga belum sepenuhnya mengakomodasi keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, termasuk pemelajar usia dini (Ardiyanti, 2024).

Materi BIPA untuk pemelajar harus berbeda dari materi untuk dewasa. Pemelajar-pemelajar membutuhkan bahan ajar yang penuh gambar, warna, dan aktivitas interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Ningsih, dkk, 2023). Pembelajaran berbasis permainan secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar kognitif, sosial, serta emosional pada pemelajar usia dini (Nugroho, 2022). Media visual dan multimedia interaktif (gambar, animasi, video, musik)

---

membantu pemelajar lebih mudah mengingat kosakata, memahami konsep, dan meningkatkan minat belajar (Raihan, dkk, 2023).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, pengabdian masyarakat ini dilaksanakannya dengan memberikan pengajaran Bahasa Indonesia secara online melalui platform Zoom. Metode pembelajaran dirancang secara interaktif dan menyenangkan, menggunakan media visual, lagu, dan permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan kognitif pemelajar (Hertiki, dkk, 2025). Pendekatan ini tidak hanya memudahkan akses belajar bagi pemelajar-pemelajar Amerika, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari bahasa baru.

Kebaruan dari program ini terletak pada kombinasi antara pembelajaran bahasa untuk pemelajar usia dini dengan pemanfaatan teknologi digital secara kreatif. Berbeda dengan kursus bahasa konvensional, program ini dirancang khusus untuk pemelajar dengan materi yang sederhana, pendekatan bermain sambil belajar, serta interaksi langsung melalui Zoom yang memungkinkan personalisasi pengajaran sesuai kebutuhan peserta.

Selama ini, sebagian besar program pengajaran Bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) lebih berfokus pada pelajar dewasa, sementara modul untuk pemelajar usia dini masih sangat terbatas. Selain itu, belum banyak studi atau pengabdian masyarakat yang membahas efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring bagi pemelajar usia dini, terutama dari negara-negara non-Asia. Oleh karena itu, program ini sekaligus menjadi eksplorasi awal dalam mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan bukti empiris tentang potensi pembelajaran daring bagi pemelajar-pemelajar asing khususnya anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui efektivitas pembelajaran BIPA berbasis salindia interaktif bagi pemelajar usia dini. Pengabdian ini melibatkan 1 (satu) pemelajar BIPA usia 3 tahun dari latar belakang non-Asia (Amerika Serikat) yang mengikuti program pembelajaran bahasa Indonesia secara daring melalui platform Zoom. Kegiatan ini dilaksanakan selama 5 (lima) bulan dimulai dari 16 Januari 2025 sampai 16 Juni 2025. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 44 sesi (30 menit / sesi).

Materi pembelajaran dalam pengabdian ini dirancang berdasarkan prinsip multisensori dan pembelajaran berbasis permainan. Media utama yang digunakan adalah salindia interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur dinamis, seperti animasi gerak (*fade-in, bounce*), kombinasi warna kontras, *drag-and-drop* dan kuis dengan umpan balik audio. Selain itu, materi juga diperkaya dengan rekaman suara penutur asli Bahasa Indonesia dan cerita bergambar dengan narasi sederhana yang memudahkan pemahaman konteks bahasa dalam situasi nyata. Konten pembelajaran dikembangkan secara tematik, mencakup topik-

topik dasar seperti keluarga, hewan, angka, dll. Misalnya, untuk pemelajar asal Amerika, karakter populer seperti *The Simpsons* dimasukkan dalam materi tentang keluarga, sementara gambar-gambar hewan disesuaikan dengan fauna yang familiar di lingkungan mereka. Dengan menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik dalam satu platform yang terstruktur, materi pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi karakteristik unik pemelajar usia dini sekaligus mengatasi keterbatasan ketersediaan bahan ajar BIPA yang selama ini menjadi tantangan utama.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, rekaman interaksi audio-video digunakan untuk menganalisis dinamika keterlibatan pemelajar secara lebih mendalam. Analisis tematik digunakan untuk analisis data terhadap observasi yang telah dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Meningkatkan Daya Tarik Visual & Keterlibatan Pemelajar

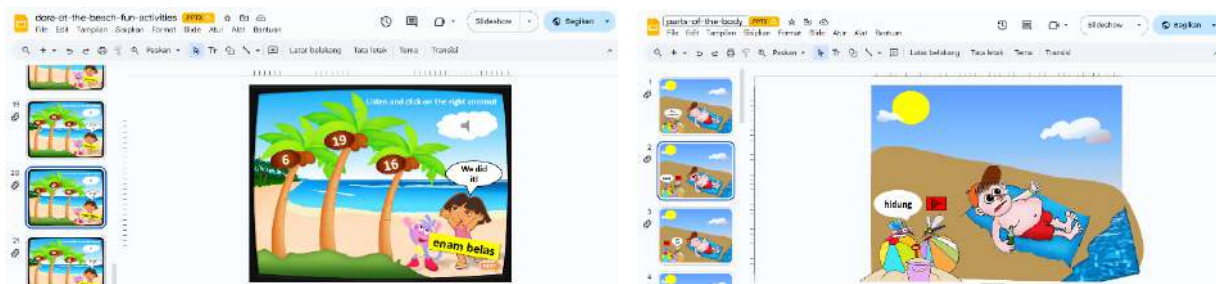
Penggunaan salindia interaktif dalam pembelajaran BIPA untuk pemelajar usia dini dapat secara signifikan meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan pemelajar. Animasi dan efek gerak, seperti gambar atau teks yang muncul perlahan (*fade-in*), memantul (*bounce*), atau bergerak melayang (*float*), mampu menangkap perhatian pemelajar yang cenderung mudah teralihkan. Misalnya, ketika memperkenalkan kosakata pada materi "buah-buahan", tulisan anggur yang muncul perlahan saat dibaca akan membuat pembelajaran terasa dinamis dan menyenangkan.



Gambar 1. Kosakata buah-buahan dengan tulisan anggur yang muncul perlahan

Selain itu, pemilihan warna dan desain yang menarik sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Template dengan warna-warna cerah dan ilustrasi karakter kartun dapat menciptakan kesan ramah dan tidak menakutkan bagi pemelajar usia dini. Keunggulan lain salindia interaktif adalah kemampuannya untuk menyisipkan video dan audio secara langsung. Pengajar dapat memperkaya materi dengan menyematkan lagu pemelajar Indonesia (seperti "Balonku" atau "Pelangi"), cerita pendek dengan narasi, atau rekaman suara penutur asli yang mengucapkan kosakata dengan pelafalan jelas seperti pada contoh materi angka dan bagian tubuh. Fitur ini tidak hanya

melatih pendengaran pemelajar, tetapi juga membantu mereka menangkap intonasi dan ritme bahasa Indonesia secara alami. Dengan kombinasi elemen-elemen visual dan auditori ini, salindia interaktif berhasil mengubah pembelajaran bahasa dari sekadar menghafal menjadi pengalaman multisensori yang imersif dan berkesan bagi pemelajar-pemelajar.



Gambar 2. Penggunaan rekaman suara penutur asli yang mengucapkan kosa kata pada materi “angka” dan “bagian tubuh”

### Interaktivitas yang Menyenangkan

Salah satu keunggulan utama salindia interaktif dalam pembelajaran BIPA untuk pemelajar usia dini adalah kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai fitur interaktif. Fitur klik dan *drag-and-drop* memungkinkan pemelajar terlibat aktif dalam pembelajaran dengan cara yang bisa memindahkan objek dan menarik. Misalnya, dalam materi “mengenal bagian rumah”, pemelajar dapat diminta untuk menarik tulisan *garage* ke gambar burung yang berada pada garasi atau menyusun potongan kata menjadi kalimat sederhana seperti "Saya suka makan roti". Aktivitas semacam ini tidak hanya melatih pemahaman kosakata tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik halus pemelajar, terutama jika menggunakan perangkat layar sentuh.



Gambar 3. Mengetahui bagian rumah dengan cara menarik tulisan "garage" ke gambar burung yang berada pada “garasi”

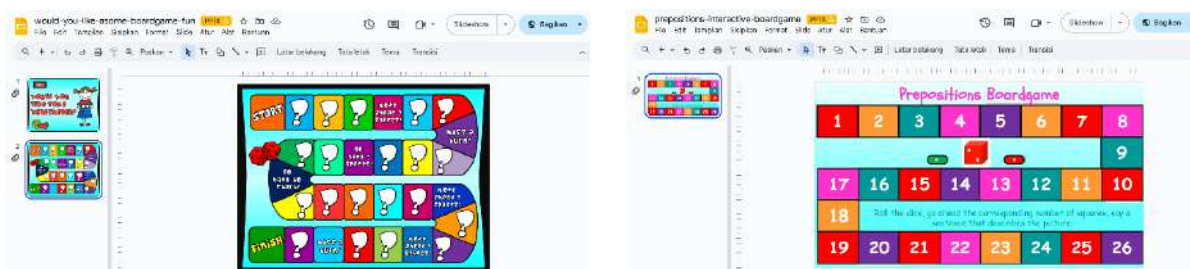
Selain itu, kuis sederhana dengan tombol interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar pemelajar melalui umpan balik langsung. Ketika pemelajar berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, efek suara tepuk tangan atau lonceng kemenangan akan memberikan reinforcement positif yang membuat mereka bersemangat untuk terus belajar.

Contoh penerapannya adalah kuis pilihan ganda dengan nama *where are the simpsons?* dimana pemelajar memilih pilihan mana yang benar antara A, B, dan C untuk menjawab gambar bertema “kata keterangan tempat”.



Gambar 4. Kuis pilihan ganda untuk menjawab gambar bertema preposition.

Contoh kreatif lainnya adalah membuat ular tangga dimana di dalamnya terdapat gambar-gambar yang terkait dengan materi seperti materi buah-buahan dan kata keterangan tempat. Pengajar menyisipkan kata-kata seperti “kembali 3 langkah”, “maju 2 langkah”, atau “kembali ke awal” supaya pemelajar mendapat tantangan tersendiri dan tidak jenuh dengan isi ular tangga tersebut.



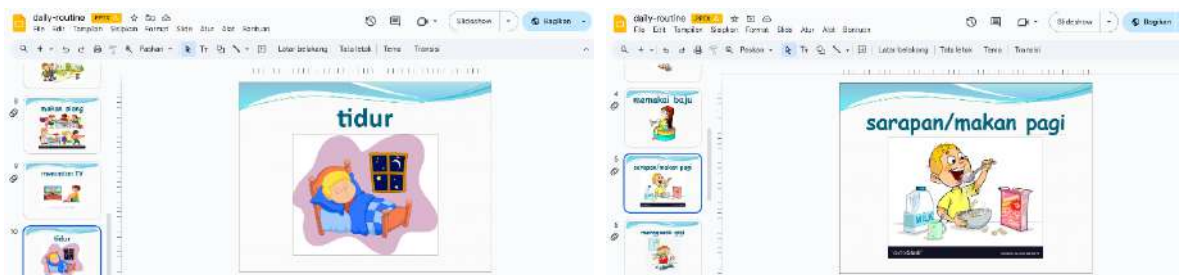
Gambar 5. Ular tangga dengan materi “buah-buahan” dan “kata keterangan tempat”

Dengan berbagai fitur interaktif ini, salindia berubah dari media presentasi pasif menjadi semacam buku permainan digital yang membuat pembelajaran bahasa Indonesia terasa seperti petualangan menyenangkan. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik pemelajar usia dini yang belajar paling efektif ketika mereka secara aktif terlibat dan merasa bahwa proses belajar tersebut adalah sebuah kesenangan, bukan kewajiban. Kombinasi antara interaktivitas, umpan balik langsung, dan elemen permainan menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan namun tinggi keterlibatan, sehingga materi bahasa lebih mudah diserap dan diingat dalam jangka panjang.

### Memudahkan Pengenalan Kosakata & Struktur Bahasa

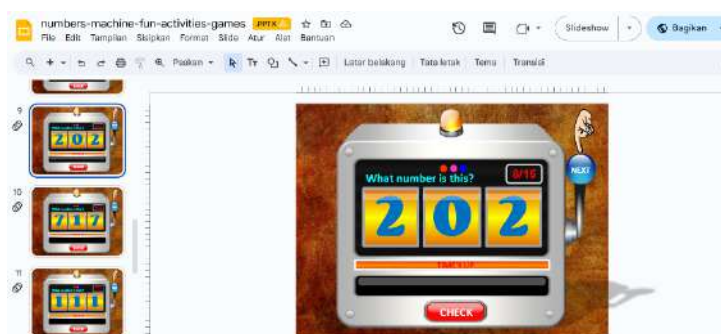
Salindia interaktif menawarkan solusi efektif untuk pengenalan kosakata dan struktur bahasa Indonesia bagi pemelajar usia dini melalui pendekatan multimodal. Kartu belajar digital dalam format slide menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan

kartu belajar konvensional.



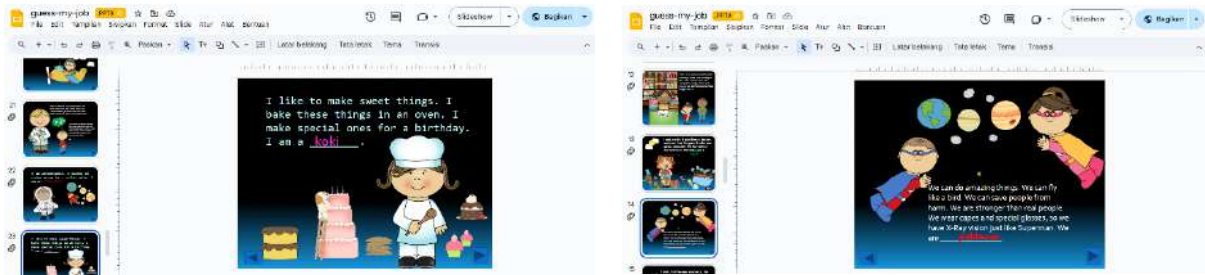
Gambar 6. Kartu belajar yang digunakan dalam materi “kegiatan sehari-hari”

Setiap slide dapat menampilkan gambar objek (misalnya angka 100), dan yang terpenting - rekaman audio pelafalan asli oleh penutur bahasa Indonesia. Ketika pengajar mengklik ikon bertuliskan *check*, pemelajar akan mendengar pengucapan jelas seperti "seratus" sambil melihat gambar terkait, tentunya pengajar memberi kesempatan kepada pemelajar terlebih dahulu untuk menjawab sesuai dengan gambar yang sudah tersedia. Kegiatan tersebut menciptakan asosiasi kuat antara bentuk visual dan bunyi bahasa.



Gambar 7. Permainan *Numbers Machine* untuk materi “angka”

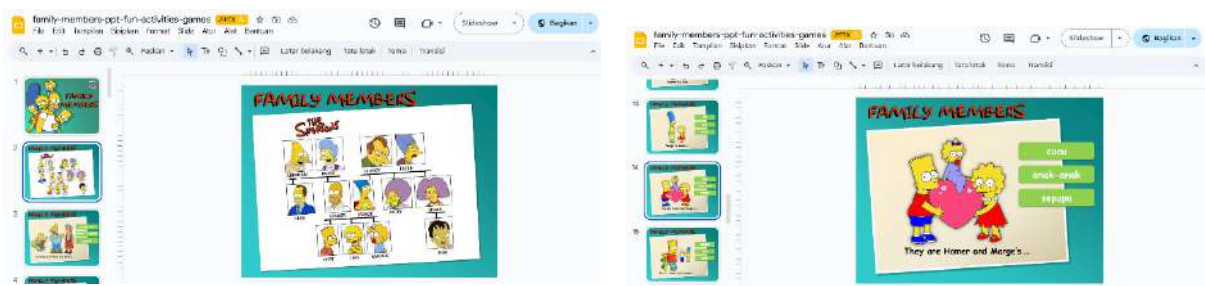
Untuk pengembangan pemahaman kontekstual, cerita bergambar dalam salindia interaktif ini menjadi media yang ideal. Setiap slide dapat menampilkan satu gambar profesi dengan ilustrasi menarik dan teks pendek berbentuk deskripsi mengenai profesi tersebut (3-5 kalimat). Misalnya, terdapat gambar koki dan kalimat berbentuk deskripsi mengenai profesi koki. Setelahnya pemelajar bisa menebak apa profesi tersebut. Dilanjutkan dengan slide berikutnya terdapat profesi yang berbeda. Narasi lisan dari penutur asli Bahasa Indonesia dapat ditambahkan baik dalam bentuk rekaman pengajar maupun suara profesional. Animasi perpindahan antar slide yang menyerupai *flipbook* menciptakan pengalaman seperti membaca buku cerita hidup, yang sangat disukai pemelajar.



Gambar 8. Cerita bergambar untuk materi “profesi”

### Pembelajaran yang Terstruktur & Adaptif

Salindia interaktif menawarkan kerangka pembelajaran BIPA yang sistematis namun fleksibel, sangat sesuai untuk kebutuhan pemelajar usia dini yang memerlukan pendekatan bertahap. Keunggulan utama terletak pada kemampuan menyusun urutan materi secara logis, dimulai dari konsep paling dasar seperti pengenalan diri ("Nama saya...", "Umur saya...") pada slide-slide awal, kemudian secara bertahap meningkat ke materi lebih kompleks seperti kalimat tanya ("Apa ini?", "Siapa namamu?") di slide berikutnya. Misalnya, unit tentang keluarga dapat dirancang dengan alur: slide 1-5 mengenal kosakata (ayah, ibu), slide 6-10 kalimat sederhana ("Ini ibu Bart"), dan slide 11-15 latihan interaktif menjawab pertanyaan dengan tipe soal pilihan ganda. Tahapan ini memastikan pemelajar menguasai fondasi bahasa sebelum melangkah ke konsep lebih rumit, sekaligus memberi pengajar panduan mengajar yang jelas tentang progresi materi.



Gambar 9. Penggunaan tokoh kartun yang disukai pemelajar untuk materi “keluarga”

Fleksibilitas salindia memungkinkan adaptasi konten sesuai karakteristik pemelajar dan apa yang disukai. Pengajar dapat dengan mudah memodifikasi template dasar dengan menambahkan ikon budaya asal siswa (misalnya memasukkan tokoh kartun *The Simpsons* untuk pemelajar dari Amerika saat mengajarkan materi "keluarga"), atau menyesuaikan level kesulitan berdasarkan respon pemelajar. Kemudahan akses dan modifikasi ini membuat salindia interaktif menjadi media yang efisien sekaligus efektif untuk pembelajaran BIPA yang

berpusat pada kebutuhan individual pemelajar.

### Efisiensi bagi Pengajar

Salindia interaktif menawarkan solusi praktis yang mengoptimalkan waktu dan usaha pengajar dalam menyiapkan materi BIPA untuk pemelajar usia dini. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuan membuat bank materi siap pakai yang dapat digunakan berulang kali dan diadaptasi untuk berbagai kelas. Pengajar mengembangkan koleksi template tematik (keluarga, hewan, angka) dengan desain seragam namun konten yang mudah dimodifikasi. Misalnya, template "Hewan Kebun Binatang" cukup diubah gambarnya saja ketika akan digunakan untuk mengajar kosakata berbeda ("kucing" menjadi "kelinci"), sementara struktur animasi dan tata letaknya tetap konsisten. Sistem penyimpanan yang terorganisir dalam folder berdasarkan tema atau level kesulitan memungkinkan pengajar dengan cepat mengakses materi yang dibutuhkan, bahkan untuk persiapan mengajar last-minute.



Gambar 10. Template materi "Hewan Kebun Binatang" siap pakai

Fleksibilitas penggunaan dalam berbagai mode pembelajaran merupakan nilai tambah yang signifikan. Dalam setting hybrid atau online (via Zoom, Google Meet), fitur *screen sharing* memungkinkan presentasi tetap interaktif, pengajar memberikan kendali mouse kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, atau menggunakan tools *annotation* untuk menandai bagian penting secara *real-time*.



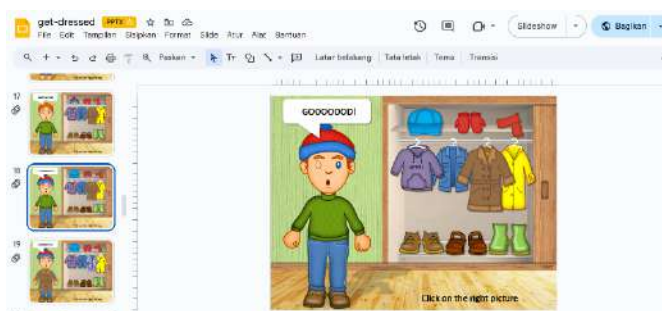
Gambar 11. Penggunaan fitur *screen sharing*

Salindia interaktif tidak hanya menghemat waktu persiapan mengajar tetapi juga memperluas kemungkinan pedagogis. Pengajar dapat lebih memfokuskan energi pada interaksi dengan siswa daripada menghabiskan waktu untuk menyiapkan alat peraga fisik. Sistem yang terdigitalisasi ini juga memungkinkan berbagi materi antarpengajar secara efisien, menciptakan ekosistem kolaboratif pengembangan materi BIPA untuk pemelajar usia dini yang terus berkembang.

### Mendukung Pembelajaran Multisensori

Salindia interaktif menawarkan pendekatan pembelajaran BIPA yang holistik melalui stimulasi berbagai indera, sesuai dengan teori pembelajaran multisensori yang sangat efektif untuk pemelajar usia dini. Platform ini secara simultan melibatkan modalitas visual, auditori, dan kinestetik, sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar pemelajar dalam satu media terpadu.

Aspek visual dimaksimalkan melalui kombinasi gambar ilustratif berkualitas tinggi, animasi yang hidup, dan tata letak warna-warni. Misalnya, saat memperkenalkan kosakata "pakaian", setiap jenis pakaian tidak hanya ditampilkan sebagai gambar statis, tetapi pemelajar dapat dengan aktif menyebut nama pakaian yang diinginkan dan dipakaikan ke gambar pemelajar laki-laki yang sudah disiapkan.



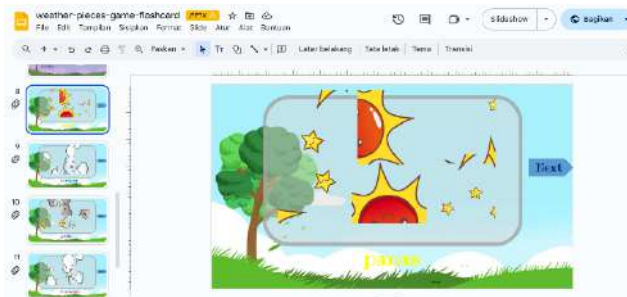
Gambar 12. Pemaksimalan aspek visual untuk multisensory learning

Stimulasi auditori diintegrasikan melalui berbagai elemen suara. Pengajar dapat menyisipkan rekaman suara native speaker yang mengucapkan kosakata dengan artikulasi jelas, background musik instrumental untuk menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan, atau efek suara tertentu (seperti suara binatang ketika mempelajari nama-nama hewan). Contoh kreatifnya adalah slide yang memainkan suara "miauw" ketika gambar kucing muncul, diikuti pelafalan kata "kucing".

Yang membedakan salindia interaktif dengan media pasif adalah kemampuannya melibatkan aspek kinestetik melalui interaktivitas. Pemelajar tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga secara aktif menggerakkan mouse (atau mengetuk layar) untuk melakukan *drag-and-drop*, mengklik tombol, atau memilih jawaban. Aktivitas seperti menyusun puzzle gambar, memilih gambar yang sesuai dengan suara yang diperdengarkan, atau menggerakkan karakter dalam cerita sederhana, memberikan pengalaman belajar yang

---

melibatkan koordinasi mata-tangan dan respon fisik.



Gambar 13. Puzzle gambar untuk materi “cuaca”

Dengan demikian, salindia interaktif tidak hanya sekadar alat presentasi, tetapi menjadi media pembelajaran bahasa yang komprehensif yang mampu melayani kebutuhan beragam pembelajar baik yang lebih dominan visual, auditori, maupun kinestetik dalam satu paket pembelajaran yang kohesif dan menarik. Pendekatan multisensori seperti ini terbukti lebih efektif untuk retensi memori jangka panjang dan membuat proses belajar bahasa menjadi pengalaman yang lebih imersif dan menyenangkan bagi pembelajar usia dini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan salindia interaktif dalam pembelajaran BIPA untuk pemelajar usia dini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman bahasa Indonesia. Pendekatan multisensori yang menggabungkan elemen visual (animasi, warna), auditori (rekaman suara penutur asli, lagu), dan kinestetik (drag-and-drop, kuis interaktif) berhasil menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan. Materi yang dirancang secara tematik dengan konten adaptif (misalnya karakter *The Simpsons* untuk pemelajar Amerika) juga memudahkan pemelajar menghubungkan kosakata dengan konteks kehidupan mereka. Selain itu, struktur pembelajaran yang terorganisir secara bertahap (dari kosakata dasar hingga kalimat sederhana) memastikan pemelajar dapat menguasai bahasa Indonesia secara sistematis.

Keterbatasan pengabdian ini adalah jumlah partisipan yang masih kecil dan durasi pembelajaran yang relatif singkat. Untuk pengembangan program ke depan, disarankan memperluas partisipan pemelajar dari berbagai negara guna mengembangkan konten lebih kompleks seperti budaya Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, W. N. (2024). The strengths and weaknesses of the BIPA curriculum as an Indonesian teaching guideline for foreign speakers: A review of the literature 2018-2023. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 12(2). <https://doi.org/10.15294/ijcets.v12i2.13939>.
- Haliq, A., Akhiruddin, A., & Ismail, A. (2025). Culture-Based Indonesian Language Program for Foreign Speakers (BIPA) at BIPA Course Institutions in Yogyakarta. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 9(1), 31-48. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v9i1.66363>.
- Hertiki, Armelia, N. N., Samsul, K., Endang, M. R., & Helena, T. N. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran BIPA Dalam Kelas Daring di KBRI Oslo, Norwegia. *Pancasona: Jurnal Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 127-139. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v4i1.10030>
- Ningsih, R., Isnarini, R., & Wiharja, C. (2023). Developing the Beekita BIPA App for Enhanced Vocabulary Acquisition in BIPA Students. *2023 9th International Conference on Education and Technology (ICET)*, 55-60. <https://doi.org/10.1109/ICET59790.2023.10434943>.
- Nugroho, S., Sardi, I., & Riskiana, R. (2022). Analysis and Design of Pembelajaran berbasis permainan Applications for Early Childhood Using Children-Centered Design Method. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(4), 1826-1834. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4453>.
- Raihan, C. A. P., Wahyudi, Chris, D. Y., Elok, W., & Syarif, F. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pemelajar Usia Dini. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 6(1), 62–71. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v6i1.92>
- Riski, Y. T., Istiq'faroh, N., Sukartiningih, W., Muhimmah, H. A., Puspita, A. M. I., & Huda, M. N. (2025). Analysis of the Need for P3-Based BIPA Teaching Materials for KPDI Comprehension Reading Skills in Mindanao, Philippines. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i2.1201>
- Wahyuni, D., Maulina, Y., & Mulia, A. (2021). Cultural Discourse in Reading Texts of Indonesian Language Proficiency Test. *International Journal of Language Education*, 5(4), 356-371. <https://doi.org/10.26858/ijole.v5i4.23590>.
- Youngsun, K., Hasjim, M., , L., & , K. (2024). Exclamatory Responses: Foreign Students Difficulties in Learning Indonesian (A Case Study at JIKS Jakarta). *International Journal of Religion*. <https://doi.org/10.61707/hgzp8067>.