

Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman

Uki Hares Yulianti, Ida Zulaeha, Rustono Rustono, Yusro Edy Nugroho

Universitas Negeri Semarang, Indonesia
*Corresponding Author: ukihares@unsoed.ac.id

Abstrak. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada pembelajaran BIPA di tingkat pemula, kesulitan bagi pengajar BIPA dikarenakan media pembelajaran yang tersedia hanya buku pelajaran yang sudah ada. Solusi yang dapat diberikan adalah memberikan media pembelajaran alternatif berupa game edukasi interaktif yang dapat digunakan oleh pemelajar BIPA dalam mengenal kosakata bahasa Indonesia. Gamifikasi merupakan game edukasi sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengenalkan materi dasar dalam belajar kosakata bahasa Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan kosakata yang dipelajari pemelajar BIPA dan implikasinya sebagai media pembelajaran BIPA tingkat pemula di Universitas Jenderal Soedirman. Topik yang akan menjadi materi pembelajaran dalam gamifikasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia, yaitu (1) angka, (2) warna, (3) kata benda, (4) kata kerja, (5) anggota tubuh, dan (6) transportasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan game edukasi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia pemelajar BIPA tingkat pemula. Selain itu, mahasiswa juga memberikan respon positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan media pembelajaran alternatif yang lebih inovatif dan efektif bagi mahasiswa BIPA tingkat pemula di universitas.

Kata kunci: gamifikasi; media pembelajaran; bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA); Tingkat Pemula

Abstract. Based on observations and interviews that have been conducted on BIPA learning at the beginner level, the difficulties for BIPA teachers are because the available learning media are only textbooks that already exist. The solution that can be given is to provide alternative learning media in the form of interactive educational games that can be used by BIPA students to get to know Indonesian vocabulary. Gamification is an educational game as an alternative learning medium in introducing basic material in learning Indonesian vocabulary to beginner-level BIPA students. This research method is descriptive qualitative which aims to describe and explain the vocabulary learned by BIPA students and its implications as a medium for beginner-level BIPA learning at Jenderal Soedirman University. Topics that will become learning materials in gamification to increase Indonesian vocabulary are (1) numbers, (2) colors, (3) nouns, (4) verbs, (5) body parts, and (6) transportation. The results of the study showed that learning by using educational games was more effective in increasing the Indonesian vocabulary skills of BIPA beginners at the beginner level. In addition, students also gave positive responses to the use of gamification in learning Indonesian. This research can contribute to the development of more innovative and effective alternative learning media for BIPA beginner level students at universities.

Key words: gamification; learning media; Indonesian for Foreign Speakers (BIPA); Beginner Level

How to Cite: Yulianti, U. H., Zulaeha, I., Rustono, R., Nugroho, Y. E. (2023). Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman . *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 840-845.

PENDAHULUAN

Program pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing atau yang biasa dikenal dengan BIPA memfasilitasi mahasiswa atau tenaga kerja asing yang ingin belajar bahasa Indonesia dari tingkat pemula hingga tingkat mahir. Pembelajaran BIPA mengalami peningkatan tiap tahunnya seperti yang dijelaskan oleh Yusuf (2021) selaku perwakilan dari KKLP BIPA mengemukakan, sepanjang tahun 2021 hingga bulan September, sebanyak 8.950 orang pembelajar BIPA di 30 negara telah terfasilitasi melalui 177 penugasan tenaga pengajar BIPA di

80 lembaga. Berdasarkan data kemendikbud tahun 2018, pembelajaran BIPA telah dilaksanakan oleh 36 negara di dunia yang terdiri dari sekitar 130 lembaga (Istanti, 2020). Penyebaran pembelajaran BIPA meningkat pesat seperti yang dipaparkan oleh Septriani (2021:71) dalam penelitiannya menyampaikan pada tahun 2020 sudah ada 355 lembaga/instansi yang melaksanakan program BIPA yang tersebar di 41 negara. Program BIPA Universitas Jenderal Soedirman ditujukan untuk memfasilitasi mahasiswa dan atau tenaga kerja asing yang ingin belajar bahasa Indonesia dari tingkat dasar

sampai mahir.

Selama bergabung dengan tim BIPA Universitas Jenderal Soedirman menunjukkan bahwa sejak dimulainya program Darmasiswa di Universitas Jenderal Soedirman, pemelajar BIPA mengalami peningkatan jumlah. Bahkan setiap tahun mengalami peningkatan untuk mahasiswa asing yang belajar di Universitas Jenderal Soedirman. Setiap tahun, siswa asing yang mendaftar di sekolah atau universitas di Indonesia sangat banyak dan cenderung meningkat (Kusmiatun, 2017:198). Hal ini juga terjadi di Unsoed pada tahun ajaran 2022/2023 menerima sebanyak 25 pemelajar BIPA dari berbagai negara, seperti Sudan, Yaman, Thailand, Tarjikistan, dll dengan program JSS (Jenderal Soedirman Scholarship) Unsoed. Program ini merupakan beasiswa yang diberikan kepada mahasiswa asing yang lolos serangkaian seleksi penerimaan mahasiswa baru Universitas Jenderal Soedirman. Mahasiswa asing dari program Jenderal Soedirman Scholarship Universitas Jenderal Soedirman ini sebelum mengikuti perkuliahan wajib mengikuti kelas BIPA. Kelas BIPA terdiri atas tiga tingkatan yaitu ada tingkat pemula, madya, dan pemula. Mahasiswa asing yang mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Jenderal Soedirman selama ini paling banyak berada di tingkat pemula.

Hasil observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan program BIPA di Universitas Jenderal Soedirman selama ini menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud yang berjudul *Sahabatku Indonesia*. Akan tetapi jika hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak saja, maka materi yang diajarkan terbatas dan belum cukup meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia mahasiswa asing. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik dalam program pembelajaran BIPA. Media pembelajaran bervariasi jenisnya, seperti gambar foto, audio, video, media berbasis teknologi, lagu, gim edukasi, sosial media, dan lainnya (Nugraha dan Iswari 2022).

Setelah melewati masa pandemi *covid-19* maka proses pembelajaran juga mengalami perubahan. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menjadi suatu keharusan yang harus dilakukan juga dalam pembelajaran BIPA. Hal ini akhirnya juga dilakukan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

Kemdikbud, dengan meluncurkan portal web BIPA Daring (Maulana, 2022).

Media pembelajaran yang baik tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta (Ramliyana 2016) menambahkan Media pembelajaran sebaiknya diciptakan sesuai dengan kebutuhan peserta. Media pembelajaran yang baik dapat dalam bentuk manual dan elektronik serta diawali dari bahan yang sederhana hingga bahan yang rumit. Pengajar harus dapat membuat media pembelajaran yang dibutuhkan peserta, seperti saat ini maka pengajar harus bisa menampilkan media pembelajaran elektronik sesuai perkembangan zaman. Walaupun saat ini sudah di era revolusi industri 4.0 media elektronik masih cukup terbatas khususnya media gim (Sutjiono, 2005). Padahal media gim tentunya dekat dengan kehidupan mahasiswa, sehingga penggunaan media gim bisa dikatakan efektif dalam menyampaikan pembelajaran.

Gim ada yang memang difokuskan untuk permainan menghilangkan penat saja dan adapula yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. (Pradana, dkk 2022). Sebelumnya sudah ada beberapa yang melakukan penelitian gim edukasi yang dapat meningkatkan pengetahuan pemelajar terhadap sebuah materi, seperti pada pembelajaran bahasa Inggris (Irsyadi, 2019) dan (Kurniawan, dkk 2022). Penelitian media pembelajaran berbasis gim edukasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setiawan, dkk 2017). Media gim edukasi bisa dilakukan dari taman kanak-kanak, tingkat dasar, tingkat menengah, sampai mahasiswa di perguruan tinggi. Penelitian gim edukasi yang ditujukan untuk mahasiswa di perguruan tinggi juga sudah ada yang dilakukan oleh (Erfan dan Maulidya, 2020) mengenai gim edukasi berbasis android mengenai bangun ruang bagi mahasiswa PGSD. Dari penelitian yang sudah dilakukan belum ada pengembangan gim edukasi yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia, sehingga perlu adanya gamifikasi dalam pembelajaran BIPA.

Sejalan dengan hal itu ada beberapa permasalahan, seperti adaptasi pembelajaran bahasa yang lemah dengan penggunaan teknologi modern dan kurangnya teknologi, pedagogis, pembaharuan media, dan pengenalan seni bahasa dalam pengajaran. Berdasarkan kondisi saat ini, sangat penting untuk meningkatkan intensitas belajar aktif dan ketepatan media pembelajaran yang secara khusus menekankan pada kemampuan berkomunikasi, berbicara, menyampaikan, dan menjelaskan pesan kepada

mahasiswa asing sehingga kemampuan berbahasa Indonesia makin meningkat. Dari permasalahan di atas maka perlunya adanya mengembangkan media gim edukasi atau yang dikenal gamifikasi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi multimedia merupakan salah satu cara untuk membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan juga interaktif serta memotivasi mahasiswa asing untuk terus belajar.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Hamzah (2020) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dimaksudkan tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, media, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa gim edukasi pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) tingkat pemula.

Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Model penelitian yang digunakan mengacu pada penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick&Carrey (1996). Model ADDIE ini merupakan model pengembangan yang dinilai lebih sederhana, sistematis, dan mudah dipahami. Menurut Hamzah (2020) model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja sama dengan para ahli isi, media, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik. Terdapat lima tahapan dalam pengembangan model ADDIE yaitu: (a) *Analysis* (Analisis), (b) *Design* (Desain atau Perancangan), (c) *Development* (Pengembangan), (d) *Implementation* (Implementasi), (e) *Evaluation* (Evaluasi atau Umpan Balik).

Data dalam penelitian ini berupa data hasil analisis kebutuhan, data validasi pengembangan

produk, dan data hasil uji coba (implementasi) sederhana produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan menggunakan analisis data deskriptif dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif melalui pemaparan data dan verifikasi atau simpulan data. Metode ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan pemelajar dan pengajar terhadap gim edukasi pada pembelajaran BIPA serta memaparkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil pengembangan gim edukasi (gamifikasi) yang sudah disesuaikan dengan tahapan penelitian ADDIE. Pada tahap Analisis (*Analysis*) sudah dilakukakan pengumpulan data dari hasil angket yang disevarkan ke mahasiswa asing dan pengajar BIPA, observasi, dan wawancara tidak terstruktur. Hasil yang diperoleh sebagai berikut. (1) materi yang dikembangkan disesuaikan yang bisa dalam bentuk permainan, (2) gim edukasi dibuat gim yang sederhana saja dahulu karena untuk tingkat pemula, (3) Penggunaan aplikasi atau media yang mudah diakses baik di laeptop ataupun di *smarthphone*.

Tahap Desain (*Design*) mengembangkan calon gim edukasi berdasarkan dari hasil analisis yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap analisis gim edukasi yang dibuat adalah gim sederhana, maka gim yang akan dibuat yaitu gim cocok gambar. Mahasiswa asing atau nantinya pengguna juga harus memulai permainan yang disesuaikan dengan materi BIPA tingkat pemula, serta ada skor hasil dari akhir permainan.

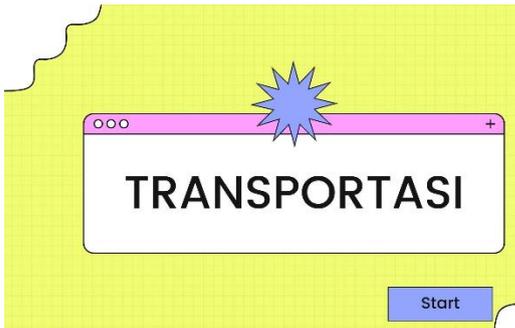
Tahap Pengembangan (*Development*) bisa dijalankan secara *offline* menggunakan browser Chrome, sehingga tidak perlu terhubung ke internet. Media gim edukasi ini diperuntukkan untuk mahasiswa asing tingkat pemula. Pada gim edukasi BIPA ini gim yang disajikan terdapat materi pembelajaran. Tahap awal pengerjaan produk adalah mempersiapkan aset gim yang akan digunakan pada gim edukasi BIPA yang dirancang dengan menggunakan software Adobe Photoshop Portable. Adapun hasil pembuatan gim edukasi (gamifikasi) yang diberikan nama gim “cocok gambar” adalah sebagai berikut.



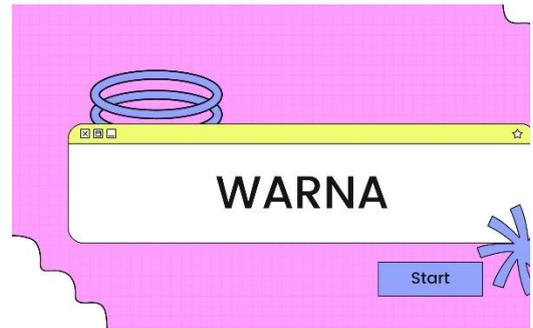
Gambar 1. Halaman depan



Gambar 2. Petunjuk cara bermain



Gambar 3. Bagian permateri



Gambar 4. Bagian materi lainnya

Pada Gambar 1 ditunjukkan bahwa, menu utama (home) akan menampilkan judul gim, terdapat tombol menu yang dapat dimainkan yaitu start untuk ke halaman berikutnya yang jika dipilih maka akan menampilkan informasi mengenai tampilan cara bermain gim edukasi

“cocok gambar”. Tampilan cara bermain dari gim edukasi “cocok gambar”. dapat ditunjukkan oleh Gambar 2. Pada gambar 3 dan gambar 4 merupakan salah satu contoh bagian materi yang akan dimainkan dalam gim edukasi “cocok gambar”.



Gambar 5. Transportasi Darat



Gambar 6. Transportasi Laut



Gambar 7. Transportasi Udara



Gambar 8. Transportasi Tradisional

Pada gambar 5 merupakan salah satu contoh gim edukasi “cocok gambar” materi transportasi. Transportasi dibedakan menjadi empat jenis, yaitu transportasi darat, laut, udara, dan tradisional. Hal ini untuk mengenalkan berbagai macam transportasi yang ada di Indonesia dan juga menambah kosakata baru untuk mahasiswa asing. Selama ini mahasiswa asing hanya diajarkan jenis transportasi yang hanya ada di bahan ajar Sahabatku Indonesia.

Tahap Implementasi (*Implementation*) gim edukasi BIPA telah selesai disimpan, selanjutnya semua asset yang tersedia kemudian dimasukkan ke dalam software. Pada tahap ini gim edukasi (gamifikasi) dalam bentuk prototipe kemudian diimplementasikan di kelas pembelajaran BIPA tingkat pemula. Uji coba dilaksanakan di kelas tingkat pemula BIPA Unsoed. Materi yang dipelajari di kelas BIPA adalah tentang Transportasi dan Tubuh. Mahasiswa asing mendapatkan prototipe gim edukasi (gamifikasi) untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pemelajar BIPA berjumlah 10 yang diberikan angket respon setelah dilaksanakan uji coba. Identitas mahasiswa asing sebagai berikut.

Tabel 1. Data Pemelajar di kelas BIPA Unsoed

No	Nama	Asal Negara
1	Abdul Rahman Taufiq Saif	Yaman
2	Ali Mohamed Ali	Sudan
3	Armando Afonso	Timor Leste
4	Hamza Ali	Yaman
5	Muaamar	Yaman
6	Nativia Madalena Mendonca da Costa	Timor Leste
7	Sadi	Tajikistan
8	Sheroz Nosirzoda	Tajikistan
9	Yassir	Sudan
10.	Armando	Timor Leste

Tahap *Evaluation* (Evaluasi atau Umpan Balik) Berdasarkan angket yang telah direspon oleh mahasiswa asing, diperoleh simpulan bahwa gim edukasi (gamifikasi) yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu mahasiswa asing dalam meningkatkan berbahasa Indonesia, materi yang ada mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan, gim sederhana tapi menarik untuk dilakukan. Mahasiswa asing juga memberikan masukan diantaranya gim bisa digunakan di smartphone, menambahkan suara dalam gim, serta materi ditambahkan. Masukan-masukan yang diberikan ini menunjukkan bahwa mahasiswa asing tertarik dengan adanya gim edukasi (gamifikasi) yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pengajar BIPA juga diberikan angket respon setelah gim edukasi (gamifikasi) digunakan dalam pembelajaran di kelas BIPA Unsoed. Berdasarkan respon yang diberikan oleh pengajar BIPA, diperoleh simpulan bahwa gim edukasi (gamifikasi) digunakan dalam pembelajaran di kelas BIPA Unsoed yang dikembangkan dapat digunakan pada pembelajaran BIPA tingkat pemula, materi yang ada dalam gim edukasi (gamifikasi) digunakan dalam pembelajaran di kelas BIPA Unsoed sudah tepat dan sesuai dengan kebutuhan, penyusunan, dan gim edukasi (gamifikasi) menarik untuk dimainkan, serta gim edukasi (gamifikasi) sudah disertai dengan gambar yang sesuai. Pengajar BIPA juga memberikan masukan diantaranya menambahkan jenis permainan yang disertai banyak kosakata bahasa Indonesia, Masukan-masukan yang diberikan ini menunjukkan bahwa selain mahasiswa asing, pengajar BIPA menyambut baik dengan adanya gim edukasi (gamifikasi) yang dikembangkan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan pemelajar BIPA terhadap gim edukasi sebagai alternatif media pembelajaran yang memuat materi BIPA tingkat pemula. Gim edukasi (gamifikasi) yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi topik-topik terkait tubuh, transportasi, warna. Gim edukasi (gamifikasi) ini dapat menjadi variasi media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing.

Hasil uji validasi gim edukasi (gamifikasi) memperoleh nilai rata-rata 82,5% atau dalam skala penilaian berada dalam kategori layak. Hal ini juga didukung dengan hasil uji coba Gim edukasi

(gamifikasi) yang memberikan dampak yang baik dan direspon positif oleh pengajar dan pemelajar BIPA di Unsoed. Berdasarkan hasil di atas, maka Gim edukasi (gamifikasi) BIPA yang dikembangkan teruji layak sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Pemula.

REFERENSI

- D. L. Fithri and D. A. Setiawan. (2017). Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 225–230, 2017.
- F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan BendaBenda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research&Development*. Batu: Literasi Nusantara.
- Istanti, Wati, Andayani Andayani, Sarwiji Suwandi, Kundharu Saddhono. (2020). Karakteristik Pemelajar Asing Program Darmasiswa: Pengguna Buku Ajar Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA), Vol 3, No. 1, hlm 227-236.
- Kurniawan, Yogie Indra, Uki Hares Yulianti, Nadia Gitya Yulianita, Andika Putra Pratama. (2022). English Learning Educational Games For Hearing And Speech Impairment Students At SLB B Yakut Purwokerto. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, Vol 3 No 3, Juni 2022, hlm 781-790.
- Kusmiatun, A., Suyitno, I., HS, Widodo., & Basuki, IA. 2017. “Identifying Features of Indonesian for Speakers of Other Languages (BIPA) Learning for Academic Purposes.” *International Journal of Social Sciences & Educational*.
- M. Erfan and M. A. Maulyda. (2020). “Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Menggunakan Game Android.” *PALAPA J. Stud. Keislam. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 418–427, 2020, doi: 10.36088/palapa.v8i2.925
- Maulana, Alfarabi, Indrya Mulyaningsih, Itaristanti. (2022). Pengembangan media pembelajaran BIPA tingkat dasar berbasis web. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, Vol 4 No. 2, 134-156
- Nugraha, Izzan Yataqi, dan Lizda Iswari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web untuk Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Pemula. *Universitas Islam Indonesia*.
- S. A. Fauzan, S. R. Pradana, M. Hikal, M. B. Ashfiya, Y. I. Kurniawan, and B. Wijayanto, “Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick ’ s Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma ’ s Dungeon,” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 113– 126, 2022, doi: <https://doi.org/10.54082/jiki.26>.
- Ramliyana, R. (2016). Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *Jurnal Riksa Bahasa*. Vol : 2 No. 2 (November, 2016).
- Septriani, H. (2021). Pemanfaatan Media Digital G Suite For Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(1), 70–77.
- Sutjiono, T. W. A. (2005). Pendayagunaan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 4(4), 76-84.
- Yusuf, Iyus. 2021. “Capaian Keberhasilan BIPA Tingkatkan Fungsi Bahasa Indonesia di Kancan Dunia”. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/09/capaian-keberhasilan-bipa-tingkatkan-fungsi-bahasa-indonesia-di-kancah-dunia>. (Diunduh 29 September 2022)