
**DIGITALISASI PEMBELAJARAN BIPA MELALUI PENERAPAN
IMMERSIVE LEARNING BERBASIS BUDAYA LOKAL
SUMATERA UTARA**

**Cinta¹, Jessica Ribkha Lumbantobing², Lamtio Patricia Tambunan³,
Elly Nanda Sinaga⁴, Musyahid Ali⁵, Isda Pramuniati⁶
Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara**

E-mail: ¹cinta.2233131031@mhs.unimed.ac.id, ⁶isda@unimed.ac.id

Abstract: Indonesian Language for Foreign Speakers (BIPA) plays an important role in introducing Indonesian language and culture to the world. However, conventional BIPA learning is often less engaging and has not yet utilized the potential of digital technology. This research aims to develop an immersive learning-based BIPA model that integrates elements of North Sumatra's local culture, such as music, dance, and typical cuisine. This study uses the Research and Development (R&D) approach to analyze needs, create teaching materials based on Augmented Reality (AR), and conduct trials with BIPA foreign language learners. The result is a digital paperback that interactively displays local cultural vocabulary and phrases. This innovation demonstrates novelty in combining AR technology with local cultural context. This research concludes that a culture-based digital approach can enrich the learning experience and is recommended for implementation in BIPA teaching across various regions of Indonesia.

Keywords: BIPA, Immersive Learning, Digitalization, Local Culture, North Sumatra.

Abstrak: Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berperan penting dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia ke dunia. Namun, pembelajaran BIPA konvensional kerap kurang menarik dan belum memanfaatkan potensi teknologi digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran BIPA berbasis *immersive learning* yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Sumatera Utara, seperti musik, tari, dan kuliner khas. Menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, penelitian ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan bahan ajar berbasis Augmented Reality (AR), serta uji coba pada peserta didik asing BIPA. Hasilnya berupa *livre de poche* digital yang menampilkan kosakata dan frasa budaya lokal secara interaktif. Inovasi ini menunjukkan kebaruan dalam menggabungkan teknologi AR dengan konteks budaya daerah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan digital berbasis budaya mampu memperkaya pengalaman belajar dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pengajaran BIPA di berbagai daerah Indonesia.

Kata Kunci: BIPA, Immersive Learning, Digitalisasi, Budaya Lokal, Sumatera Utara.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan salah satu program strategis untuk mempromosikan bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional sekaligus memperkenalkan budaya lokal kepada dunia. Di era globalisasi saat ini, BIPA menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan identitas kebahasaan dan kebudayaan Indonesia

kepada masyarakat internasional. Program ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga menjadi instrumen diplomasi budaya yang memperkuat citra bangsa di tingkat global. Sejak pertama kali diperkenalkan, program BIPA menunjukkan perkembangan yang signifikan. Data terbaru mencatat bahwa terdapat 428 lembaga penyelenggara BIPA di Indonesia dan 523 lembaga di 54 negara,

dengan total 172.029 pembelajar di seluruh dunia [1][2][3]. Namun, metode pembelajaran BIPA yang masih bersifat konvensional sering kali kurang menarik dan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pembelajar asing yang beragam. Tantangan utama terletak pada kurangnya pendekatan interaktif dan kontekstual yang dapat mengaitkan pembelajaran bahasa dengan pemahaman budaya secara mendalam. Dalam hal ini, pembelajar asing membutuhkan model pembelajaran yang lebih dinamis, autentik, dan relevan dengan situasi komunikasi nyata. Inovasi metode pengajaran menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran BIPA, terutama dalam membentuk pemahaman lintas budaya. Salah satu solusi yang potensial adalah digitalisasi pembelajaran melalui penerapan teknologi *immersive learning* berbasis budaya lokal. Teknologi ini memungkinkan pembelajar mengalami situasi belajar yang realistis dan interaktif sehingga bahasa dapat dipelajari dalam konteks budaya yang sebenarnya.

Sumatera Utara merupakan wilayah dengan kekayaan budaya yang melimpah mulai dari musik, tari, hingga kuliner khas yang berpotensi besar dijadikan konteks pembelajaran BIPA. Integrasi teknologi seperti *Augmented Reality (AR)* dalam pembelajaran bahasa memungkinkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan bermakna. Dengan teknologi ini, pembelajar asing dapat memahami bahasa sekaligus menghargai budaya lokal secara langsung. Temuan Prasanty dan Nurlina (2024) juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa teknologi *immersive learning*, seperti *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*, mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi pembelajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan metode konvensional.

Namun, penelitian yang mengintegrasikan *immersive learning* dengan elemen budaya lokal, khususnya budaya Sumatera Utara, dalam konteks pengajaran BIPA masih sangat terbatas. Meski digitalisasi budaya lokal telah dilakukan, misalnya melalui pengembangan cerita rakyat digital “Putri Hijau Melayu Deli” [5], integrasi langsung antara teknologi AR dan pembelajaran bahasa berbasis budaya daerah belum banyak dieksplorasi. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran BIPA berbasis teknologi *immersive learning* yang mengintegrasikan budaya lokal Sumatera Utara. Penelitian ini berkontribusi dalam dua ranah utama: pertama, memperkaya model pembelajaran BIPA dengan pendekatan berbasis teknologi dan budaya; kedua, memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian pembelajaran bahasa berbasis kearifan lokal di era digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat posisi BIPA sebagai sarana diplomasi budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan global.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan bahan ajar BIPA berbasis *immersive learning* yang mengintegrasikan budaya lokal Sumatera Utara ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran yang inovatif dan dapat diimplementasikan secara praktis di lingkungan pengajaran BIPA. Tahapan penelitian dimulai dari analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui studi literatur dan observasi terhadap pembelajaran BIPA yang telah berjalan di beberapa lembaga. Peneliti mengidentifikasi elemen budaya lokal Sumatera Utara seperti musik tradisional, tari, kuliner, dan kearifan

local yang berpotensi diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, kebutuhan pengguna juga dikumpulkan melalui wawancara dengan pengajar BIPA dan pemelajar asing untuk memahami tantangan dalam pembelajaran bahasa dan budaya Indonesia. Tahap berikutnya adalah perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis *Augmented Reality (AR)*. Dalam tahap ini, peneliti merancang prototipe *website* interaktif bernama *Kamus Melayu–Indonesia (Livre de poche)* yang berisi kosakata dan frasa budaya lokal, disertai elemen visual dan audio berbasis teknologi *immersive*. Rancangan ini menekankan pada pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif, di mana pemelajar dapat berinteraksi dengan konten budaya secara langsung melalui simulasi digital. Setelah produk dikembangkan, dilakukan uji coba terbatas pada sekelompok kecil pembelajar asing program BIPA. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk menilai efektivitas, kemudahan penggunaan, serta daya tarik bahan ajar. Data hasil uji coba dianalisis secara deskriptif dengan meninjau peningkatan kompetensi berbahasa peserta dan tanggapan terhadap integrasi budaya lokal dalam pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi dan penyempurnaan, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba. Revisi mencakup perbaikan aspek visual, penyusunan ulang konten budaya agar lebih relevan, serta penyempurnaan fitur interaktif dalam *website*. Produk akhir dari penelitian ini berupa bahan ajar digital berbasis *Augmented Reality* yang terintegrasi dengan budaya lokal Sumatera Utara, diharapkan dapat menjadi model pembelajaran BIPA yang inovatif, efektif, dan mudah direplikasi di berbagai lembaga pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan

mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *livre de poche* dwibahasa Melayu–Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Media ini dikembangkan untuk memenuhi dua kebutuhan utama, yaitu penyediaan kosakata kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari di Sumatera Utara, serta pengenalan bahasa dan budaya Melayu sebagai bagian dari kekayaan linguistik Indonesia kepada pembelajar asing. Tahap awal pengembangan dimulai dari penyusunan konten *livre de poche* yang memuat kosakata Melayu Deli yang sering digunakan dalam percakapan masyarakat lokal. Setiap entri dilengkapi padanan dalam bahasa Indonesia baku, penjelasan makna, contoh kalimat, serta panduan pengucapan. Proses ini dilakukan melalui observasi lapangan, studi literatur, serta wawancara dengan penutur asli dan ahli bahasa daerah.

Pada uji coba awal, *livre de poche* diperkenalkan kepada pembelajar BIPA dalam kegiatan kunjungan ke Istana Maimun. Hasilnya menunjukkan respons positif. Para pembelajar mengaku media ini sangat membantu mereka memahami variasi bahasa Indonesia yang berakar dari budaya Melayu. Sebagian besar peserta juga menyatakan bahwa mereka sering mendengar kosakata Melayu di lingkungan sekitar, tetapi kesulitan menemukan padanannya dalam kamus Indonesia standar. Kehadiran *livre de poche* ini meningkatkan rasa percaya diri mereka saat berinteraksi dengan masyarakat lokal. Namun, dari forum umpan balik, muncul saran untuk memperkaya tampilan dengan ilustrasi, contoh kalimat kontekstual, dan fitur pengucapan. Berdasarkan masukan tersebut, tim peneliti melakukan revisi dengan prinsip *learner-centered design* dan *immersive learning*. Revisi mencakup penambahan gambar ilustratif, perbaikan desain visual agar lebih menarik, serta penyusunan ulang struktur kosakata berdasarkan tema keseharian. Versi revisi *livre de poche* kemudian diuji kembali pada pertemuan kedua melalui kunjungan

budaya ke Masjid Raya Al-Mashun. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat kepuasan pembelajar. Berdasarkan penilaian dari dua partisipan utama, Kaleab (Ethiopia) dan Said (Komoro), lima aspek utama memperoleh rata-rata skor antara 4,5–5 dari skala 5, dengan tingkat kepuasan mencapai 90–100%.

Tabel 1 Hasil Skor Lima Aspek Utama

Aspek Penilaian	Pertemuan 1 (Rata-rata)	Pertemuan 2 (Rata-rata)	Peningkatan
Kejelasan Kosakata	4,0	5,0	+1,0
Kesesuaian Budaya Lokal	3,5	5,0	+1,5
Desain Visual & Ilustrasi	2,5	4,5	+2,0
Keterbacaan & Kemudahan Penggunaan	3,5	5,0	+1,5
Manfaat Kunjungan Budaya	2,0	5,0	+3,0

Peningkatan terbesar terjadi pada aspek “Manfaat Kunjungan Budaya”, yang menunjukkan bahwa kombinasi antara pembelajaran berbasis teks dan pengalaman langsung di lapangan memberikan dampak kuat terhadap pemahaman dan retensi kosakata pembelajar. Sebagai bagian dari pendekatan *immersive learning*, kegiatan lapangan di Istana Maimun dan Masjid Raya Al-Mashun berperan penting dalam memperkuat konteks pembelajaran. Di kedua situs budaya tersebut, pembelajar tidak hanya mempelajari kosakata, tetapi juga memahami nilai budaya, sejarah, dan tata krama masyarakat Melayu. Setiap peserta dibekali lembar kegiatan observasi berisi tugas kosakata dan refleksi pengalaman belajar.

Sebagai bagian dari pendekatan *immersive learning*, kegiatan lapangan di Istana Maimun dan Masjid Raya Al-Mashun berperan penting dalam memperkuat konteks pembelajaran. Di kedua situs budaya tersebut, pembelajar tidak hanya mempelajari kosakata, tetapi juga memahami nilai budaya, sejarah, dan tata krama masyarakat Melayu. Setiap peserta dibekali *lembar kegiatan observasi* berisi tugas pencatatan kosakata dan refleksi pengalaman belajar. Pembelajar menunjukkan antusiasme tinggi ketika menggunakan *livre de poche digital* yang terhubung dengan kamus daring melalui kode QR. Saat dipindai, kode tersebut menampilkan kosakata, gambar, dan video pendek mengenai budaya Melayu. Interaksi langsung ini menjadikan proses belajar lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Kaleab, “belajar lewat gambar dan video membuat kata terasa hidup,” sementara Said menambahkan bahwa ia “lebih memahami makna budaya Melayu setelah melihat dan mendengar langsung.”

Sebagai penguatan dimensi digital, tim peneliti mengembangkan video pembelajaran bergaya *immersive* yang terhubung langsung dengan *livre de poche digital*. Video berdurasi singkat ini menampilkan narasi visual tentang budaya Melayu Deli mulai dari sejarah Kesultanan Deli, pakaian adat, hingga alat musik tradisional. Walaupun tidak menggunakan perangkat *Virtual Reality* (VR), pengalaman visual yang dihadirkan tetap bersifat menyeluruh dan interaktif melalui tampilan *smartphone*. Integrasi ini memberi nilai tambah signifikan karena memungkinkan pembelajar memahami makna kosakata dalam konteks budaya yang konkret. Dengan hanya memindai kode QR, mereka dapat langsung menonton video tentang istilah seperti *istana*, *songket*, atau *gendang*. Pendekatan ini terbukti meningkatkan keterlibatan pembelajar dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis

budaya lokal dapat meningkatkan motivasi, pemahaman bahasa, serta kedekatan emosional pembelajar terhadap masyarakat tempat mereka belajar. Hal ini sejalan dengan teori *input yang bermakna* oleh Krashen (1985), yang menekankan bahwa pembelajar bahasa kedua akan lebih mudah memahami bahasa jika materi disajikan dalam konteks yang nyata dan relevan. Hasil ini juga memperkuat temuan Solikhah dan Nurlina (2023) yang menyatakan bahwa media digital interaktif meningkatkan partisipasi dan kenyamanan pembelajar asing dalam mempelajari bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian Sari dan Ansari (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat memperkaya pengalaman belajar BIPA dan menumbuhkan apresiasi terhadap keberagaman Indonesia.

Secara metodologis, revisi dan penyempurnaan *livre de poche* berdasarkan masukan pengguna mencerminkan prinsip design-based research, yang menempatkan kolaborasi antara peneliti dan pembelajar sebagai inti dari pengembangan produk. Pendekatan ini memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar relevan dengan kebutuhan lapangan dan dapat direplikasi di konteks pembelajaran BIPA lainnya.

Kemudian, inovasi *livre de poche dwibahasa Melayu-Indonesia* ini juga memiliki nilai strategis dalam mendukung diplomasi budaya Indonesia. Melalui pengenalan bahasa daerah dan budaya lokal, pembelajar asing tidak hanya mempelajari bahasa Indonesia secara formal, tetapi juga memahami nilai-nilai sosial dan tradisi yang hidup dalam masyarakatnya. Dengan demikian, media ini berfungsi ganda sebagai sarana pembelajaran bahasa sekaligus jembatan pemahaman lintas budaya.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan kamus digital *livre de poche dwibahasa Melayu-Indonesia* untuk pembelajar BIPA ini

berhasil menghadirkan media pembelajaran yang kontekstual, komunikatif, dan berakar pada budaya lokal. Melalui tahapan penyusunan konten kosakata, uji coba terbatas bersama dua pembelajar BIPA (Kaleab dari Ethiopia dan Said dari Komoro), serta integrasi fitur digital berupa video budaya yang diakses melalui kode QR, diperoleh hasil bahwa media ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman bahasa sekaligus memperkuat keterhubungan pembelajar dengan konteks sosial dan budaya Melayu. Respons positif dari pembelajar menunjukkan bahwa penyajian kosakata yang jelas, ilustrasi visual yang menarik, serta contoh penggunaan yang kontekstual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup. Kegiatan lapangan ke situs budaya seperti Istana Maimun dan Masjid Raya Al-Mashun juga terbukti memperdalam keterlibatan emosional pembelajar terhadap budaya lokal, menjadikan proses belajar bahasa lebih bermakna dan autentik. Inovasi berupa integrasi video dan QR code menjadi temuan baru yang memperkaya model pembelajaran BIPA berbasis budaya digital.

Sebagai tindak lanjut, penelitian ini merekomendasikan pengembangan *livre de poche* ke arah platform daring berbasis mobile dengan fitur audio, video, dan latihan interaktif agar aksesibilitasnya semakin luas. Jumlah kosakata dan cakupan tematik juga perlu diperluas, mencakup makanan khas, peribahasa, serta ekspresi keseharian masyarakat Melayu. Uji coba lanjutan disarankan melibatkan lebih banyak pembelajar dari berbagai negara untuk memperkuat validitas temuan. Selain itu, kolaborasi dengan lembaga budaya dan pusat-pusat BIPA perlu digiatkan guna memastikan keberlanjutan dan keautentikan materi. Dengan langkah pengembangan yang terarah dan kolaboratif, kamus ini berpotensi menjadi tidak hanya media bantu ajar yang inovatif, tetapi juga sarana diplomasi budaya digital yang memperkenalkan kekayaan tradisi

Indonesia kepada dunia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dua pembelajar BIPA, Kaleab dari Ethiopia dan Said dari Komoro, atas partisipasi dan kontribusi mereka dalam uji coba media pembelajaran. Penghargaan yang tulus diberikan kepada para dosen pembimbing dan rekan sejawat yang telah memberikan masukan berharga dalam penyempurnaan produk akhir. Penelitian ini didukung oleh hibah internal Universitas Negeri Medan berdasarkan Surat Keputusan Rektor UNIMED No. 01994/UN33/KPT/2023. Dukungan dan kolaborasi dari seluruh pihak yang terlibat menjadi bagian penting dalam terwujudnya penelitian dan pengembangan kamus digital berbasis budaya lokal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, M., Asriani, I., & Nurdiati, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif BIPA Berbasis Budaya Lokal Istana Maimun Sumatera Utara. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(1), 56–65. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/13015/6037>
- Eko, S. (2023). *54 Program Negara Terfasilitasi Bahasa Indonesia Penutur Asing Dipelajari 172.029 Orang*. <https://news.schoolmedia.id/regional/54-Negara-Terfasilitasi-Program-Bahasa-Indonesia-Penutur-Asing-Dipelajari-172029-Orang-3020>
- Gibran, K., & Chairunisa, H. (2022).

Melayu Deli yang Hampir Punah: Kajian Sastra Digital. *IdeBahasa: Jurnal Kajian Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 6(1), 149–150. <https://jurnal.idebahasa.or.id/index.php/Idebahasa/article/view/210>

Khadavi, K., Banjarnahor, L. E., Tarigan, P. E., Panjaitan, Y. R. Y., & Hasanah Harahap, S. (2024). Desain Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Bermuatan Budaya Lokal Sumatera Utara Melalui Pendekatan Kualitatif Deskriptif. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 22–28.

<https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi/article/view/796>

Khilmi, M. (2023). *Mengenal BIPA UB: Pusat Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. <https://lbekraf-fib.ub.ac.id/mengenal-bipa-ub-pusat-pembelajaran-bahasa-indonesia-bagi-penutur-asing/>

Maherani, T. (2024). *Pengembangan Website Interaktif BIPA Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengurangi Gegar Budaya Mahasiswa Asing (Skripsi)*. Universitas Pendidikan Indonesia.

<https://repository.upi.edu/114729>

Prasanty, A. B., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengajaran BIPA: Tinjauan Literatur. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 4(1), 57–67.

<https://www.jurnalp4i.com/index.php/educator/article/view/3350>

Ronal, S. E., Hutagalung, R., & Malau, F. R. (2023). Inovasi Media Promosi Kebudayaan Sumatera Utara Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Methodika: Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 22 <https://ejournal.methodist.ac.id/index.php/methodika/article/view/2109>

Sari, D. E., & Ansari, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual BIPA Berbasis Budaya Lokal Sumatera Utara untuk

-
- Mahasiswa Tingkat Pemula (A1–A2). *Jurnal Kajian Bahasa*, 12(2), 88–97.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/23963>
- Simanjuntak, D. N., Hutagalung, Y., & Situmorang, R. (2024). Pemanfaatan Alat Musik Tradisional Batak Toba dalam Pembelajaran BIPA untuk Meminimalisasi Gegar Budaya. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 3(1), 21–30.
<https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/374>
- Solikhah, I., & Nurlina, N. (2023). Pengembangan Media Digital untuk Pembelajaran BIPA: Kajian Literatur Tahun 2018–2023. *Metafora: Education and Technology Journal*, 2(2), 84–93.
<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/207>