

Aplikasi Quizizz dalam Pengenalan Kosakata Kuliner Tradisional Batak Toba “Naniura” sebagai Materi Ajar BIPA

Elfriati Siregar¹, Epriadi², Dapot Bakar³, Dian Syahfitri⁴.

E-mail: elfriatisiregar@gmail.com¹, epriadikombih83@gmail.com²,

dapot.bakar@gmail.com³, diansyahfitri@unprimdn.ac.id⁴

Universitas Prima Indonesia

ABSTRAK

Kata Kunci: BIPA, Quizizz, Kosakata, Kuliner Naniura, Batak Toba

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam pengenalan kosakata khas Batak Toba naniura bagi pembelajar BIPA tingkat madya. Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menuntut pendekatan kontekstual yang tidak hanya memperhatikan aspek linguistik, tetapi juga kultural. Salah satu bentuk integrasi budaya lokal dalam pengajaran bahasa adalah melalui kosakata kuliner tradisional. Metode yang digunakan yaitu metode deskripsi kualitatif dengan tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman kosakata pembelajar BIPA melalui fitur gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan quizizz dengan materi berbasis kuliner naniura mendukung terciptanya pembelajaran bahasa yang komunikatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, aplikasi quizizz efektif digunakan untuk mengenalkan kosakata baru berbasis budaya dalam pembelajaran BIPA.

Key word:

BIPA, Quizizz, Vocabulary, Naniura Culinary, Batak Toba.

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the Quizizz application as a learning medium in introducing the typical Batak Toba vocabulary, naniura, for intermediate BIPA learners. Learning Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) requires a contextual approach that not only considers linguistic aspects, but also cultural aspects. One form of local cultural integration in language teaching is through traditional culinary vocabulary. The method used is a qualitative description method with the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the use of the Quizizz application can increase the participation and understanding of BIPA learners' vocabulary through interactive and fun gamification features. The use of Quizizz with culinary-based materials supports the creation of communicative, contextual, and local wisdom-based language learning. Thus, the Quizizz application is effective for introducing new culture-based vocabulary in BIPA learning.

PENDAHULUAN

Budaya menjadi elemen penting yang menyatu dalam penggunaan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), bahasa diajarkan bukan hanya sebagai sistem linguistik semata, namun sebagai representasi dari kebudayaan bangsa. Septriani & Rustandi (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran BIPA berkaitan erat dengan budaya karena budaya dan bahasa adalah bagian yang saling mendukung dan menjadi daya tarik para penutur

asing untuk menguasai Bahasa Indonesia lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran BIPA menuntut integrasi antara aspek kebahasaan dan kebudayaan agar pembelajar mampu menggunakan bahasa secara tepat dan kontekstual sesuai dengan norma budaya masyarakat penutur asli. Integrasi budaya dalam pembelajaran BIPA sangat penting untuk membentuk kompetensi komunikatif pembelajar secara utuh. Syahfitri, dkk (2024) mengungkapkan bahwa program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan upaya sistematis untuk memperkenalkan bahasa dan kebudayaan Indonesia kepada warga negara asing.

Salah satu bentuk budaya yang relevan untuk dijadikan sebagai materi ajar adalah budaya kuliner. Kuliner merupakan bagian penting dari budaya lokal yang memuat nilai-nilai tradisional, bahan-bahan khas, serta cara hidup masyarakat setempat sehingga efektif dijadikan materi ajar dalam memperkenalkan kosakata, struktur bahasa, dan makna yang bersifat kontekstual. Farinda & Khaerunnisa (2023) menyampaikan bahwa kuliner merupakan salah satu unsur budaya yang paling adaptif. Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi, kuliner juga memiliki peran penting dalam membangun interaksi sosial. Kuliner tidak hanya membahas soal rasa namun merepresentasikan simbol, metafora, bahkan mencerminkan ideologi tertentu.

Salah satu kuliner khas yang berpotensi untuk diangkat dalam pembelajaran BIPA adalah *naniura*, makanan tradisional masyarakat Batak Toba yang terbuat dari ikan mentah yang dibumbui rempah khas, seperti andaliman dan asam jungga. Kuliner khas Batak Toba ini merupakan makanan tradisional yang dijadikan sebagai representasi budaya yang merefleksikan identitas khas daerah, sekaligus menggambarkan potensi kekayaan sumber daya alamnya (Sibarani, dkk 2024). Sehingga, mengenalkan kuliner khas Indonesia kepada pembelajar BIPA, seperti kuliner *naniura* makanan tradisional Batak Toba menjadi strategi efektif untuk memperdalam pemahaman pembelajar terhadap kebudayaan Indonesia yang beragam.

Materi ajar BIPA yang berbasis kuliner budaya lokal seperti *naniura* masih jarang dikembangkan secara sistematis. Pembelajaran BIPA selama ini cenderung berfokus pada tema-tema umum, seperti kehidupan sehari-hari, pendidikan dan pariwisata tanpa membahas kekayaan budaya lokal secara mendalam. Hal ini menjadi peluang bagi pengembang bahan ajar dan pendidik BIPA untuk mengeksplorasi unsur lokal sebagai sumber pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Penelitian sebelumnya dari Nurhayati (2020) menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran BIPA dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan komunikasi antarbudaya pembelajar asing.

Salah satu tantangan dalam memperkenalkan budaya pada pembelajaran BIPA adalah penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajar BIPA tingkat madya memiliki gaya belajar yang cenderung responsif dan komunikatif sehingga menuntut pendidik untuk dapat menggunakan media yang menarik serta interaktif. Salah satu media digital yang efektif digunakan dalam pembelajaran BIPA tingkat madya adalah aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi

berbasis permainan (*gamifikasi*) yang dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Adnan dan Adi (2024) menyampaikan bahwa *quizizz* merupakan platform digital berbasis *game* edukatif yang dapat mendorong keterlibatan pembelajar lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rizaldi dan Fatimah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan kosakata pembelajar. Dengan demikian, studi ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan kontekstual, yang tidak sekedar mengajarkan aspek kebahasaan melainkan juga memperkenalkan nilai-nilai budaya yang melekat dalam kalimat.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam pengenalan kosakata kuliner khas Batak Toba *naniura* sebagai materi ajar BIPA tingkat madya. Fokus utama dalam penelitian adalah menilai efektivitas media *quizizz* dalam meningkatkan kosakata dan keterlibatan pembelajar dalam konteks pembelajaran bahasa yang berbasis budaya lokal.

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perangkat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami, menarik, serta mampu merangsang perhatian, minat, dan aktivitas belajar pembelajar. Dalam pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai penghubung antara pendidik dan pembelajar, serta materi ajar. Media pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih konkret, interaktif, dan memfasilitasi terjadinya komunikasi dua arah yang efektif antara pendidik dan pembelajar.

Di era digital saat ini, media pembelajaran tidak hanya berupa alat bantu visual seperti gambar, grafik, atau papan tulis, tetapi juga telah berkembang mencakup teknologi berbasis digital dan internet. Perkembangan ini memberikan peluang besar bagi pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan disesuaikan dengan gaya belajar pembelajar yang beragam. Sari & Nugroho (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk teknologi edukatif yang mendukung interaksi pembelajaran antara pendidik dan siswa, baik secara langsung maupun daring, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi digital, media kini dapat berupa aplikasi pembelajaran berbasis web, seperti *Quizizz*, *Google Classroom*, dan sebagainya.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) media pembelajaran menjadi sarana penting untuk memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia secara holistik. Media yang baik mampu membantu pembelajar untuk memahami kosakata, struktur bahasa, serta konteks sosial dan budaya tempat bahasa itu digunakan. Lubis & Andriani (2022) Menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi digital dalam kelas BIPA memungkinkan

adanya pembelajaran berbasis tugas (task-based learning), pembelajaran kontekstual, dan komunikasi lintas budaya. Media yang efektif akan memfasilitasi siswa BIPA dalam mengembangkan keterampilan berbahasa reseptif maupun produktif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

2. Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara pendidik menyampaikan materi dan pembelajar menerima serta mengolah informasi. Dampak positif dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Salah satu *platform* yang menghasilkan media pembelajaran interaktif adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis web dan seluler yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis secara digital dengan berbagai format soal seperti pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, dan pertanyaan terbuka. Aplikasi ini dilengkapi dengan elemen *gamifikasi* seperti skor otomatis, papan peringkat, avatar, dan timer yang membuat proses belajar terasa menyenangkan. Hal ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme pembelajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ismail & Mohammad (2021), ditemukan bahwa penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran kosakata bahasa asing secara signifikan membantu siswa mengingat kata-kata baru, karena adanya pengulangan soal dan umpan balik langsung (*immediate feedback*). Mereka juga menegaskan bahwa kuis berbasis digital seperti *quizizz* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran daring maupun tatap muka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif. Lexy J. Moleong (2017) menyampaikan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan deskriptif dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Sedangkan menurut Ultavia, dkk (2023) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk membangun dan menggambarkan fenomena atau kasus melalui uraian secara naratif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses dan hasil implementasi media digital *quizizz* dalam konteks budaya lokal pada pembelajaran BIPA.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Pada tahap reduksi data, peneliti mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan penelitian serta penyaringan data melalui studi literatur terkait budaya kuliner khas Batak Toba *naniura* dan pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Kemudian, pada tahap

penyajian data, peneliti menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, dan kutipan temuan agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Setelah menyusun data, diakhir peneliti menarik makna atau pola dari data yang telah dianalisis untuk menjawab fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam BIPA

Hasil observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran BIPA memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi kosakata, khususnya kosakata yang berkaitan dengan kuliner lokal Batak Toba, seperti *naniura*. *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi sekaligus latihan kosakata secara interaktif. Penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran BIPA memiliki beberapa keunggulan. Pertama, aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif pembelajar karena menghadirkan nuansa kompetisi yang menyenangkan. Studi Fitriah, dkk (2023) menunjukkan bahwa pembelajar yang belajar dengan *quizizz* meningkatkan antusiasme dan konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode tradisional. Kedua, *quizizz* mendukung pembelajaran yang berbasis umpan balik langsung. Pembelajar BIPA yang mengerjakan soal dalam aplikasi *quizizz* dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan mendapatkan penjelasan, sehingga proses belajar berlangsung reflektif. Dalam penguasaan kosakata, hal ini sangat membantu karena kesalahan bisa segera diperbaiki dan makna kata bisa dipahami dalam konteks kalimat.

Melalui aplikasi *quizizz* ini pendidik dapat merancang soal dalam bentuk pilihan ganda, menjodohkan kata dengan gambar, atau isian singkat yang menekankan pengenalan makna, penggunaan kata dalam kalimat, hingga konteks budaya dari kata tersebut (Haddar & Juliano, 2021). Dalam penelitian ini pendidik membuat soal dalam bentuk pilihan ganda yang berisi makna dari setiap kosakata kuliner *naniura*. Dengan pendekatan ini, pembelajar BIPA tingkat madya dapat menginternalisasi kosakata melalui pengalaman belajar yang komunikatif dan menyenangkan. Selain menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai elemen kuis interaktifnya, *quizizz* ini juga digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi *quizizz* dalam pembelajaran kosakata tematik seperti kuliner khas daerah memberikan dampak positif sehingga menjadikan aplikasi *quizizz* ini bukan hanya media evaluasi, melainkan juga sebagai sarana eksplorasi budaya Indonesia yang efektif dan menyenangkan. Sehingga pembelajaran berjalan efektif dan pembelajar dapat memperkaya kosakata baru.

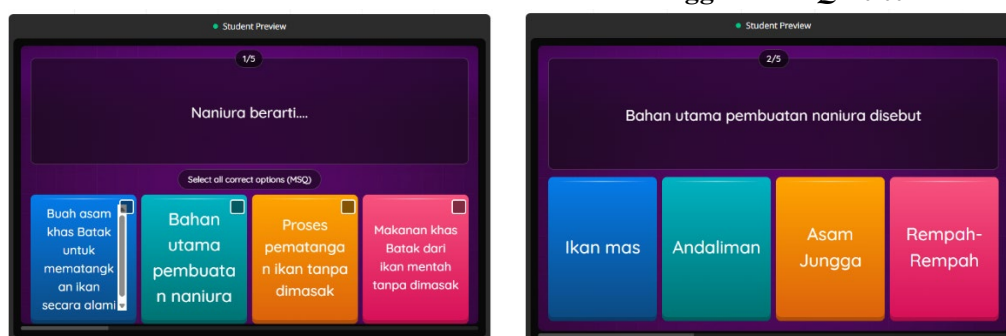
Berdasarkan hasil refleksi guru dan tanggapan siswa, ditemukan beberapa poin penting: (1) Keterlibatan pembelajar meningkat signifikan. Mayoritas pembelajar asing yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam menjawab soal karena pendekatan

gamifikasi yang menyenangkan. (2) Materi menjadi lebih mudah dipahami. Visualisasi dalam *quizizz* membantu pembelajar BIPA yang berasal dari berbagai negara memahami konsep kuliner lokal tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks verbal. (3) Pembelajar merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Elemen kompetisi ringan dalam *Quizizz* seperti ranking dan poin membuat siswa merasa tertantang untuk lebih fokus.

2. Kuliner Khas Batak Toba *Naniura*

Naniura adalah makanan tradisional khas suku Batak Toba yang berbahan dasar ikan mas mentah, direndam dalam bumbu khas seperti *andaliman*, *asam jungga*, bawang, dan rempah-rempah lainnya tanpa melalui proses pemasakan dengan api. Makanan ini tidak hanya memiliki nilai kuliner, tetapi juga mengandung makna budaya yang dalam, karena sering disajikan dalam acara adat dan pertemuan keluarga besar (Cristy, dkk 2024). Dalam konteks pembelajaran BIPA, *naniura* sangat relevan digunakan sebagai materi ajar berbasis budaya lokal. *Naniura* menghadirkan kekayaan kosakata tematik seperti, *rendaman*, *fermentasi*, *bumbu khas*, *ikan mas*, *rempah*, *tradisi*, *mentah*, yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman leksikal pembelajar BIPA tingkat madya. Selain itu, pembelajaran tentang *naniura* mendorong terjadinya proses *interkultural learning*, yakni ketika pembelajar tidak hanya mengenal kata, tetapi juga makna, kebiasaan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam makanan tersebut. Dengan mengenal *naniura*, pembelajar BIPA dapat memahami keberagaman Indonesia, khususnya dari wilayah Batak Toba yang melambangkan kuliner *naniura* sebagai lambang kekayaan budaya.

Materi ajar berupa kuliner *naniura* mendukung prinsip pembelajaran kontekstual, yang menempatkan bahasa dalam situasi nyata. Pembelajaran kosakata berbasis teks budaya lokal meningkatkan retensi dan pemahaman pembelajar karena adanya hubungan antara kata dan realitas sosial yang dipelajari (Wulandari & Prasetyo, 2021). Dengan menjadikan *naniura* sebagai materi ajar, pembelajaran BIPA menjadi lebih kaya, otentik, dan bermakna. Melalui aplikasi *quizizz* disajikan kuis pilihan ganda terkait kosakata kuliner khas Batak Toba *naniura* melalui link <https://wayground.com/join?gc=449795>, kemudian pembelajar BIPA tingkat madya memperhatikan dan memilih jawaban yang tepat dalam aplikasi dengan waktu 30 detik. Setelah menjawab kuis masing-masing pembelajar melihat skor yang diperoleh. Akhir pembelajaran pembelajar BIPA menyampaikan kesimpulan terkait kosakata yang diperoleh dari kuliner khas Batak Toba *naniura* di depan kelas.

Gambar 1. Kuis Kosakata *Naniura* Menggunakan *Quizizz*

Adapun kosakata yang dimuat dalam aplikasi *quizizz* tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kosakata Kuliner Khas Batak Toba *Naniura*

Kosakata	Makna / Penjelasan
Naniura	Makanan khas Batak dari ikan mentah tanpa dimasak
Ikan mas	Bahan utama pembuatan naniura
Asam jungga	Buah asam khas Batak untuk memematangkan ikan secara alami
Andaliman	Rempah khas Batak yang memberi rasa kebas dan pedas
Fermentasi alami	Proses pematangan ikan tanpa dimasak
Rempah-rempah	Bumbu dapur tradisional yang digunakan dalam naniura
Rendam	Cara mencelupkan ikan ke dalam bumbu cair
Khas Batak	Berasal dari budaya masyarakat Batak Toba
Tradisional	Dilakukan secara turun-temurun dan berciri budaya lokal

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat madya menunjukkan efektivitas yang signifikan, terutama dalam pengenalan kosakata tematik yang berbasis budaya lokal. Melalui pendekatan kontekstual, kosakata kuliner khas Batak Toba seperti *naniura*, *asam jungga*, *andaliman*, dan istilah lain yang berkaitan dengan proses memasak tradisional dapat diperkenalkan secara komunikatif dan menyenangkan. Dengan fitur gamifikasi dan visualisasi yang terdapat dalam aplikasi *quizizz*, pembelajaran kosakata tidak hanya repetitif tetapi juga interaktif, kompetitif dan meningkatkan motivasi belajar pembelajar asing. Materi ajar kuliner *naniura* ini tidak hanya mengenalkan kosakata baru, tetapi juga memperkaya pemahaman budaya Indonesia secara mendalam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa integrasi antara teknologi digital seperti *quizizz* dan materi lokal berbasis budaya memperkuat kompetensi leksikal sekaligus kultural pembelajar BIPA.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pengenalan kosakata kuliner khas Batak Toba *naniura* untuk pembelajar BIPA tingkat madya, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan pendekatan kuantitatif atau campuran untuk memperoleh data yang lebih objektif.

2. Melibatkan peserta BIPA dengan latar negara dan tingkat kemampuan yang lebih beragam.
3. Mengembangkan materi budaya lokal lainnya agar hasil lebih representatif.
4. Menambahkan evaluasi keterampilan berbahasa produktif seperti berbicara dan menulis.

Dengan perbaikan tersebut, penelitian lanjutan diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang efektivitas media digital dalam pembelajaran BIPA berbasis budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, A.T.W., & Adi, P. (2024). Implementasi Media *Quizizz* sebagai Sarana Pembelajaran pada Materi Teks Berita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP di Era Society 5.0. *Journal of Language, Literature, and Arts*. 4 (9), 957-965.
- Cristy, S.N., Chunliu, L., & Mulyadi. (2024). Makanan Tradisional Batak Toba: Kajian Metabahasa Semantik Alami. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*. 14 (1), 1-15.
- Farinda, F.U., & Khaerunnisa. (2023). Upaya Pengenalan Kuliner Lokal Indonesia dalam Materi Ajar BIPA Melalui Media Audiovisual. *Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*. 10 (1), 46-56.
- Fitriah, S., Putra, Y.M., Putri, A.K., Amri, U., Triandana, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Pragmatik pada Mahasiswa Sastra Indonesia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2 (1), 72-83.
- Haddar, G.A., & Juliano, M.A. (2021). Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (6), 4794-4801.
- Hidayat, D., & Saputra, A. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. 20 (2), 145-157.
- Ismail, N., & Mohammad, R. (2021). The use of *Quizizz* in vocabulary teaching: An interactive online platform for language learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 10(2), 1-12.
- Lubis, A., & Andriani, T. (2022). Penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA berbasis tugas. *Jurnal Bahasa dan Budaya*, 10(2), 60-72.
- Moleong, L.J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, E. (2020). Penggunaan Unsur Budaya Lokal dalam Pembelajaran BIPA. *Jurnal Lingua*. 15 (1), 22-30.
- Rizaldi, A., & Fatimah, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *Jurnal Gramatika*. 13 (1), 55-65.
- Sari, M. N., & Nugroho, Y. (2021). Transformasi media pembelajaran dalam era digital. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 8(1), 55-64.
- Septriani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif *Wordwall* dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss. *Jurnal Kajian Bahasa*. 12 (1), 13-25.
- Sibarani, R.H., Syahfitri, Y.S.D., Telaumbanua, S., Syahfitri, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* untuk Pengenalan Kosa Kata Makanan Khas Batak Toba sebagai Media Pembelajaran BIPA. *Jurnal Basataka Universitas Balik*. 7 (2), 755-761.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahfitri, D., Fajar, M., Manalu, O.D.S. (2024). Pemanfaatan Media Audiovisual dalam Pengenalan Kuliner Batak Toba: Studi Pengembangan Materi Ajar BIPA. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*. 12 (2), 157-164.
- Ultavia, A., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada., Shaleh. (2023). Kualitatif: Memahami Karakteristik Penelitian sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 11 (2), 341-348.
- Wulandari, S., & Prasetyo, A. (2021). Pembelajaran Kosakata Berbasis Budaya Lokal dalam Kelas BIPA. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. 17 (2), 88-97.