



**PEMBELAJARAN BIPA LEVEL A1
PADA KANAL YOUTUBE NCT DAILY**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh

Difa Nurul Amalia

34101900004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMBELAJARAN BIPA LEVEL A1
PADA KANAL YOUTUBE NCT DAILY**

yang disusun oleh:

Difa Nurul Amalia
34101900004

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 31 Juli 2023 dan dinyatakan diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Susunan Dewan Penguji


Ketua Penguji : Leli Nisfi Setiana, M.Pd.
NIK. 211313020


(.....)

Anggota Penguji I : Dr. Turahmat, S.H., M.Pd.
(Penguji) NIK. 211312011


(.....)

Anggota Penguji II : Dr. Evi Chamalah, M.Pd.
(Pembimbing 2) NIK. 2113120004


(.....)

Anggota Penguji III: Meilan Arsanti, M.Pd.
(Pembimbing 1) NIK. 211315023


(.....)

Semarang, 25 Agustus 2023

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Turahmat, S.H., M.Pd.
NIK 211312011

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Difa Nurul Amalia

NIM : 34101900004

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal Youtube NCT Daily” ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi atau risiko yang dijatuhkan kepada saya.

Semarang, 10 Agustus 2023


METERAI
TEMPEL
10000
DAAKX624918385
Difa Nurul Amalia

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Junjung tinggi bahasa Indonesia agar menjadi bahasa yang dikenal kancuh dunia.” ~faa~

“Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.”

~Q.S. Ali ‘Imran ayat 139~

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada Allah Swt. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta yang selalu memberikan dukungan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan setiap kewajiban. Selalu bangga akan pencapaian-pencapaian yang penulis raih.
2. Kepada diri saya sendiri karena tidak berhenti walaupun terbesit pikiran untuk ingin.
3. Kakak dan adik saya yang selalu setia mendengarkan keluh kesah dan dukungan semangat.
4. Almamater kebanggan, Universitas Islam Sultan Agung.
5. Teman-teman yang telah mendukung dan membantu saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.

SARI

Amalia, Difa Nurul. 2023. Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal Youtube NCT Daily. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I Meilan Arsanti, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: pembelajaran BIPA, *youtube*

Kepopuleran bahasa Indonesia yang kian meningkat di era globalisasi, membuat penutur asing menjadi berminat dalam mempelajari bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia telah tersebar mencakup 47 negara di seluruh dunia serta Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) juga telah diselenggarakan oleh 428 lembaga. Ketertarikan warga asing membuat berbagai instansi membuka pembelajaran BIPA terutama ranah pendidikan tinggi. Pembelajaran BIPA tidak terbatas hanya akademik saja tetapi, bidang non-akademik melalui media sosial yaitu *youtube*.

Youtube sebagai wadah pembelajaran BIPA merupakan satu hal yang menarik, salah satunya pada kanal *youtube* NCT Daily. Dari sekian banyak konten yang ditampilkan kanal *youtube* NCT Daily, terdapat salah satu konten menarik yang berjudul “Halo Sekolah Indonesia.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan isi kanal *youtube* NCT Daily, kompetensi BIPA Level A1, dan proses pembelajaran pada kanal *youtube* NCT Daily.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan prosedur yang dilakukan, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain penelitian, 4) validasi data, dan 5) analisis data. Subjek penelitian ini yakni pengajar dan pembelajar yang terdapat pada konten *youtube* NCT Daily untuk memperoleh kompetensi BIPA Level A1 dan proses pembelajaran. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu 1) teknik menyimak, dan 2) teknik mencatat. Data tersebut dikumpulkan lalu dianalisis. Hasil data pada pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily terdapat kompetensi membaca dengan 26 kosakata, menulis 15 kosakata, menyimak 29 kosakata, dan berbicara 50 kosakata. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik yang meliputi aspek materi, media, metode, dan langkah-langkah pembelajaran.

ABSTRACT

Amalia, Difa Nurul. 2023. *Learning BIPA Level A1 on Youtube Channel NCT Daily. Essay. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Sultan Agung Islamic University. Advisor I Meilan Arsanti, S.Pd., M.Pd. Advisor II Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd.*

Keywords: *learning BIPA, youtube*

Indonesian language popularity, which is increasing in the era of globalization, makes foreign speakers interested in studying Indonesian. Indonesian has spread to 47 countries around the world, and Indonesian language learning for foreign speakers (BIPA) has also been organized by 428 institutions. Foreign interest makes various institutions open to learning for foreign speakers (BIPA), especially in the realm of higher education. Learning for foreign speakers (BIPA) is unlimited, not only academic but also non-academic through social media or platform like YouTube.

YouTube as BIPA's learning container is an interesting thing, like a NCT Daily YouTube channel. Among the many contents displayed on YouTube channel NCT Daily, there is one interesting content entitled "Helo Indonesian School." The purpose of this research is to describe the contents of the YouTube channel NCT Daily, competency BIPA Level A1, and learning processes on the YouTube channel NCT Daily.

The research method used is a descriptive qualitative method with the following procedures: 1) potential and problems; 2) data collection; 3) research design; 4) data validation; and 5) data analysis. The subject of this research is a teacher and learner on the YouTube channel NCT Daily to gain competency and learning processes. The techniques used in data collection are 1) listening techniques and 2) note-taking techniques. The data is collected and then analyzed. According to the results of the data on learning BIPA Level A1 on the YouTube channel NCT Daily, there is competence in reading with 26 vocabulary words, writing with 15 vocabulary words, listening with 29 vocabulary words, and speaking with 50 vocabulary words. The learning process that is going on includes aspects of material, media, methods, and learning steps.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas berkat rahmat serta karunia-Nya. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga serta para sahabatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal youtube NCT Daily” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta sebagai sarana untuk mengimplementasikan kemampuan yang telah penulis peroleh selama menempuh Pendidikan di bangku perkuliahan.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd., Kepala Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung.
4. Meilan Arsanti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I atas waktu, perhatian, nasihat, saran serta bimbingan kepada penulis sampai akhir penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II atas waktu, perhatian, nasihat, saran serta bimbingan kepada penulis sampai akhir penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis dalam menempuh Pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung.
7. Kedua orang tua, Bapak Casmadi dan Ibu Siti Fatmah, Mbak Diah Ayu Astarina dan Ratna Putri Pamungkas yang selalu memberi semangat, dukungan serta doa yang tiada henti dan batas.

8. Manda, Nafa, dan Vivi yang selalu membantu, menghibur, menemani, menyemangati serta memotivasi selama proses pembuatan skripsi ini.
9. Farah, Diah, Tsalatsah yang selalu menemani, menghibur, menyemangati, dan memotivasi selama proses pembuatan skripsi ini.
10. Fiola, Tata, dan Rahma selaku teman seperjuangan serta teman berdiskusi selama perkuliahan.
11. NCT yakni Mark, Renjun, Jenso, Haechan, Jaemin, Chenle, Jisung, Doyoung, Taeil, dan Yuta yang secara tidak langsung terlibat dalam proses penyusunan skripsi serta menemani penulis ketika jenuh dalam penulisan dengan lagu maupun video.
12. Sahabat dan teman-teman Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa tiada hentinya kepada penulis.

Dalam Penulisan skripsi ini, penulis menyadari terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun, agar dilain waktu dan kesempatan penulis dapat memperbaiki kekurangan tersebut. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis, pembaca serta pengelola tempat penulis melakukan penelitian.

Semarang, 10 Agustus 2023

Penulis,



Difa Nurul Amalia

DAFTAR ISI

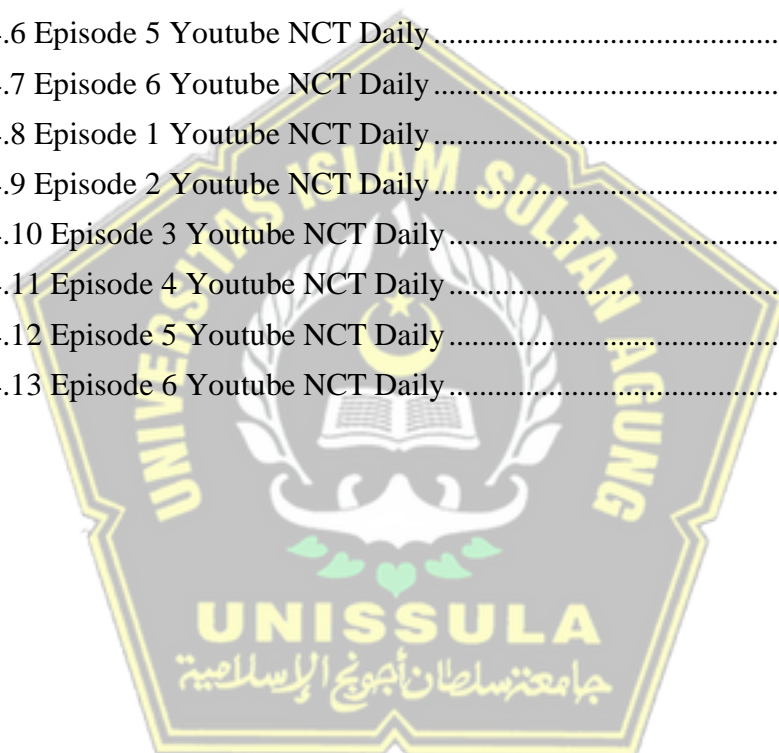
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENYATAAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SARI	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teoretis.....	19
2.2.1 Pengertian Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA).....	20
2.2.2 Tujuan BIPA.....	20
2.2.3 Jenis-Jenis BIPA.....	21
2.2.4 Manfaat BIPA.....	22
2.2.5 Pembelajaran BIPA	23
2.2.6 Kompetensi BIPA.....	25
2.2.7 Pengertian Proses Pembelajaran.....	27
2.2.8 Komponen Proses Pembelajaran	28
2.2.9 Youtube sebagai Media Pembelajaran.....	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	33

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Prosedur Penelitian.....	34
3.3. Data dan Sumber Data	36
3.3.1 Data	36
3.3.2 Sumber Data	36
Gambar 3.1 Kanal Youtube NCT Daily	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1 Teknik Menyimak	37
3.4.2 Teknik Mencatat.....	38
3.5 Instrumen Penelitian	38
Tabel 3.2 Analisis Kanal Youtube NCT Daily	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Umum Pengambilan Data dan Instrumen.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	39
3.6 Variabel Penelitian	40
3.7 Keabsahan Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Isi Kanal <i>Youtube</i> NCT Daily.....	42
Tabel 4.1 Isi Kanal Youtube NCT Daily	42
4.1.2 Kompetensi BIPA Level A1 pada Kanal <i>Youtube</i> NCT Daily.....	43
Tabel 4.2 Episode 1 Youtube NCT Daily	43
Tabel 4.3 Episode 2 Youtube NCT Daily	44
Tabel 4.4 Episode 3 Youtube NCT Daily	45
Tabel 4.5 Episode 4 Youtube NCT Daily	45
Tabel 4.6 Episode 5 Youtube NCT Daily	46
Tabel 4.7 Episode 6 Youtube NCT Daily	46
4.1.3 Proses Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal <i>Youtube</i> NCT Daily	47
Tabel 4.8 Episode 1 Youtube NCT Daily	47
Tabel 4.9 Episode 2 Youtube NCT Daily	48
Tabel 4.10 Episode 3 Youtube NCT Daily	48
Tabel 4.11 Episode 4 Youtube NCT Daily	48
Tabel 4.12 Episode 5 Youtube NCT Daily	49

Tabel 4.13 Episode 6 Youtube NCT Daily	49
4.2 Pembahasan	50
4.2.1 Isi Kanal <i>Youtube</i> NCT Daily	50
Gambar 4.1 Youtube NCT Daily	51
Gambar 4.2 Konten Belajar Bahasa Indonesia.....	51
4.2.2 Kompetensi BIPA Level A1 pada Kanal <i>Youtube</i> NCT Daily	53
Gambar 4.3 Episode 1 Youtube NCT Daily	54
Gambar 4.4 Episode 2 Youtube NCT Daily	55
Gambar 4.5 Episode 3 Youtube NCT Daily	56
Gambar 4.6 Episode 4 Youtube NCT Daily	57
Gambar 4.7 Episode 5 Youtube NCT Daily	58
Gambar 4.8 Episode 6 Youtube NCT Daily	59
4.2.2 Proses Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal Youtube NCT Daily ...	60
Gambar 4.9 Episode 1 Youtube NCT Daily	61
Gambar 4.10 Episode 2 Youtube NCT Daily	62
Gambar 4.11 Episode 3 Youtube NCT Daily	63
Gambar 4.12 Episode 4 Youtube NCT Daily	64
Gambar 4.13 Episode 5 Youtube NCT Daily	65
Gambar 4.14 Episode 6 Youtube NCT Daily	66
BAB V PENUTUP	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74
Lampiran 1 Kartu Data	74
Lampiran 2 Transkrip Video	79
Lampiran 3 Dokumentasi.....	140
Lampiran 4 Validasi Data	144

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Analisis Kanal Youtube NCT Daily	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Umum Pengambilan Data dan Instrumen	39
Tabel 4.1 Isi Kanal Youtube NCT Daily	42
Tabel 4.2 Episode 1 Youtube NCT Daily	43
Tabel 4.3 Episode 2 Youtube NCT Daily	44
Tabel 4.4 Episode 3 Youtube NCT Daily	45
Tabel 4.5 Episode 4 Youtube NCT Daily	45
Tabel 4.6 Episode 5 Youtube NCT Daily	46
Tabel 4.7 Episode 6 Youtube NCT Daily	46
Tabel 4.8 Episode 1 Youtube NCT Daily	47
Tabel 4.9 Episode 2 Youtube NCT Daily	48
Tabel 4.10 Episode 3 Youtube NCT Daily	48
Tabel 4.11 Episode 4 Youtube NCT Daily	48
Tabel 4.12 Episode 5 Youtube NCT Daily	49
Tabel 4.13 Episode 6 Youtube NCT Daily	49



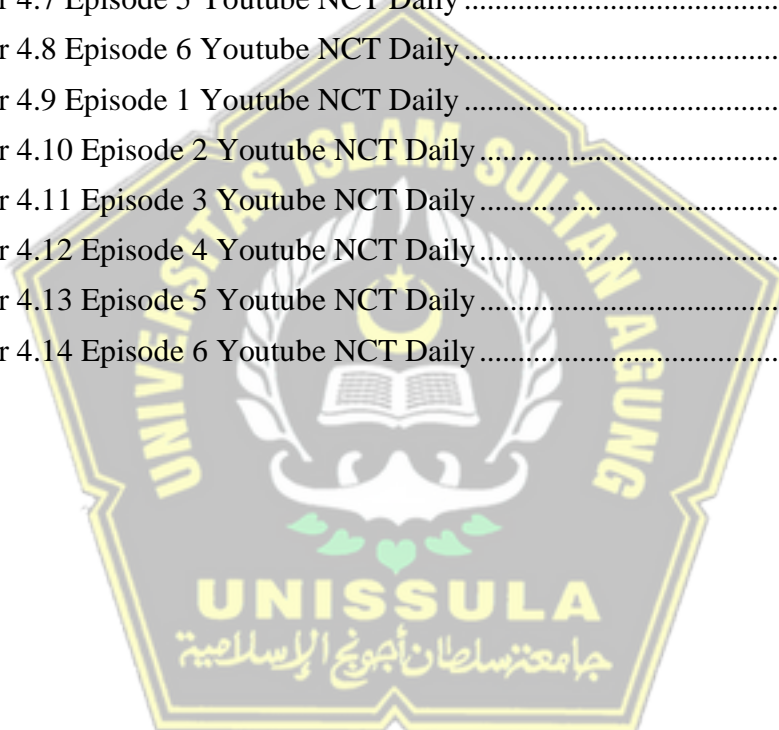
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	33
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kanal Youtube NCT Daily	37
Gambar 4.1 Youtube NCT Daily	51
Gambar 4.2 Konten Belajar Bahasa Indonesia.....	51
Gambar 4.3 Episode 1 Youtube NCT Daily	54
Gambar 4.4 Episode 2 Youtube NCT Daily	55
Gambar 4.5 Episode 3 Youtube NCT Daily	56
Gambar 4.6 Episode 4 Youtube NCT Daily	57
Gambar 4.7 Episode 5 Youtube NCT Daily	58
Gambar 4.8 Episode 6 Youtube NCT Daily	59
Gambar 4.9 Episode 1 Youtube NCT Daily	61
Gambar 4.10 Episode 2 Youtube NCT Daily	62
Gambar 4.11 Episode 3 Youtube NCT Daily	63
Gambar 4.12 Episode 4 Youtube NCT Daily	64
Gambar 4.13 Episode 5 Youtube NCT Daily	65
Gambar 4.14 Episode 6 Youtube NCT Daily	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Data	74
Lampiran 2 Transkrip Video	79
Lampiran 3 Dokumentasi.....	140
Lampiran 4 Validasi Data.....	144



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepopuleran bahasa Indonesia yang kian meningkat di era globalisasi, membuat penutur asing menjadi berminat dalam mempelajari bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia telah tersebar mencakup 47 negara di seluruh dunia serta Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) juga telah diselenggarakan oleh 428 lembaga, baik yang difasilitasi oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, maupun yang diselenggarakan secara mandiri oleh pegiat BIPA, pemerintah, dan lembaga di seluruh dunia (Mendikbudristek, 2022). Dengan demikian, program BIPA meningkat dan peningkatan tersebut merupakan bagian dari rencana pemerintah mengenai internasionalisasi bahasa Indonesia. Internasionalisasi bahasa Indonesia ini sangat didukung dengan adanya Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 pasal 44 tentang bendera, bahasa, dan lambang negara serta lagu kebangsaan, mulai terwujud yang terpapar pada ayat pertama “Pemerintah meningkatkan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa Internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan”.

Semakin berkembangnya globalisasi, semakin juga meningkatnya minat penutur asing dalam mempelajari bahasa Indonesia. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pemelajar

dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar.

Pembelajaran BIPA yang kita kenal selalu berada di ranah akademik seperti universitas. Akan tetapi, dengan perkembangan dan minat yang tinggi membuat pembelajaran BIPA untuk ranah non-akademik sudah banyak ditemukan karena bahasa Indonesia dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja. Perkembangan zaman yang pesat membuat pembelajaran BIPA sangat variatif, salah satunya pembelajaran BIPA yang ada di *youtube*.

Youtube sebagai hasil dari perkembangan teknologi menjadi salah satu terobosan media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu untuk pembelajaran BIPA. Pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk suasana dan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, menyenangkan maupun interaktif (Arham, 2020). *Youtube* merupakan salah satu media paling populer karena praktis dan mudah diakses, sehingga saat ini *youtube* yang banyak dikunjungi dan ditonton oleh ribuan orang tiap harinya. Keefektifan *youtube* sebagai media pembelajaran didasarkan beberapa aspek yakni, 1) kegunaan, *youtube* dinilai bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai pendidikan karena materi yang disajikan dalam bentuk audio visual sehingga menarik minat pembelajar, 2) ketepatan, bentuk informasi yang disajikan bentuk audio visual, tidak terbatas waktu dan ruang serta dapat diakses dengan gratis, dan 3) ruang lingkup, konten yang disajikan tidak terbatas hanya satu jenis ruang lingkup, tetapi berbagai jenis konten dapat ditemukan. Kesuksesan *youtube*

memacu banyak perusahaan maupun perseorangan untuk membuat kanal khusus di *youtube*.

Youtube sebagai wadah pembelajaran BIPA merupakan satu hal yang menarik, salah satunya pada kanal *youtube* NCT Daily. Kanal *youtube* NCT Daily bisa dikatakan unik karena pelanggan yang mencapai 4,46 juta serta fenomena K-POP yang merajalela pada anak zaman sekarang sehingga menambah banyak peminatnya. Kanal *youtube* dengan nama NCT Daily merupakan kanal yang dimiliki oleh salah satu *boyband* asal Korea Selatan di bawah naungan agensi *SM Entertainment*. Dari sekian banyak konten yang ditampilkan kanal *youtube* NCT Daily, terdapat salah satu konten menarik yang berjudul “Halo Sekolah Indonesia” yang mana membahas proses pembelajaran BIPA dan masuk pada kompetensi Level A1 berisi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sesuai dengan (Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017). Dengan cara penyajian pembelajaran BIPA melalui kanal *youtube* NCT Daily menjadi daya tarik peneliti untuk melakukan penelitian.

Penelitian ini menitikberatkan urgensi pada kanal *youtube* NCT Daily dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) level A1 serta memberikan gambaran pada pembelajar pada aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sehingga pembelajar mudah dalam memahami dan para pengajar tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi bahasa Indonesia, memberikan contoh nyata dan gambaran jelas kepada pembelajar. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pembelajaran BIPA Level A1 Pada Kanal Youtube NCT Daily”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi untuk diteliti sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menarik bagi pembelajar asing.
2. Sebelum mempelajari BIPA, penting untuk memahami kompetensi BIPA.
3. Belum ada acara pembelajaran bahasa Indonesia melalui youtube.
4. Memanfaatkan dan menemukan teknologi sebagai proses pembelajaran yang akrab dengan keseharian pembelajar BIPA.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah berfungsi sebagai untuk memfokuskan penelitian agar penelitian lebih detail, mendalam, dan terarah. Kajian tentang pembelajaran BIPA sangat luas, peneliti berfokus pada kompetensi dan proses dalam pembelajaran BIPA. Dengan demikian, peneliti hanya berfokus pada pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana isi kanal *youtube* NCT Daily dalam pembelajaran BIPA Level A1?
2. Bagaimana kompetensi BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily?

3. Bagaimana proses pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan isi kanal *youtube* NCT Daily dalam pembelajaran BIPA Level A1.
2. Mendeskripsikan kompetensi BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily.
3. Mendeskripsikan proses pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal tersebut, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - 1) Peneliti berharap penelitian ini bisa untuk bahan referensi bagi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Islam Sultan Agung.
 - 2) Peneliti berharap penelitian ini bisa untuk bahan teori dalam penelitian kompetensi pembelajaran BIPA.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pembaca, dapat memberikan informasi dengan jelas mengenai kompetensi dan proses pembelajaran BIPA yang terdapat pada kanal *youtube* NCT Daily.
- 2) Bagi pengajar BIPA, dapat menambah kreativitas maupun memperbanyak wawasan terkait kompetensi dan proses pembelajaran BIPA.
- 3) Bagi peneliti, dapat menjadi referensi dalam penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian dilakukan biasanya mengacu pada penelitian sebelumnya. Hal ini digunakan sebagai bahan perbandingan, referensi, tolak ukur dalam meninjau penelitian yang akan dilakukan peneliti sebelumnya. Meninjau hasil penelitian yang akan dilakukan merupakan hal sangat penting, karena dapat digunakan sebagai referensi dengan suatu penelitian. Berikut penelitian yang relevan dengan pembelajaran BIPA Level A1. Penelitian tersebut dilakukan oleh (1) Megawati (2014), (2) Ramliyana (2016), (3) Prasetyo (2016), (4) Widiyanto (2017), (5) Mawadati, *et al.* (2017), (6) Sudana, *et al.* (2017), (7) Zaenuri dan Yuniawan (2018), (8) Lestari, *et al.* (2018), (9) Asteria dan Farida (2018), (10) Putri (2019), (11) Dereh (2019), (12) Sudana, *et al.* (2019), (13) Riyanti, *et al.* (2019), (14) Bastian, *et al.* (2019), (15) Darmayanti dan Mayangsari (2020), (16) Ellsa dan Rahmawati (2020), (17) Sutanto, *et al.* (2020), (18) Wijaya (2020), (19) Septriani (2021), dan (20) Simanjuntak, *et al.* (2022).

Penelitian Megawati (2014) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah Melalui E-Book Interaktif di Program Incountry Universitas Negeri Malang Tahun 2014*. Pada penelitian tersebut, peneliti memfokuskan pemanfaatan media pembelajaran dengan *e-book* pada Universitas Malang. Dengan adanya *e-book* sebagai media untuk melatih kompetensi membaca, menulis, berbicara dan menyimak pada pemelajar BIPA. Model pengembangan yang digunakan yakni S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melynn I. Semmel

yaitu model 4D (pembatasan, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran). Dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut dan penelitian ini memiliki kesamaan pada kompetensi pembelajaran BIPA tetapi, pada metode yang digunakan sangat berbeda karena menggunakan model pengembangan 4D. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan objek pada penelitian tersebut adalah *e-book* serta penelitian ini pada *youtube*.

Ramliyana (2016) telah melakukan penelitian berjudul *Media Komik sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran BIPA*. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan media komik untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta dalam BIPA di Pusat Bahasa Universitas Trisakti Jakarta. Metode penelitian adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan karena faktor minimnya peserta BIPA dalam menguasai kosakata bahasa Indonesia. Dengan demikian, media komik dapat digunakan secara efisien untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta BIPA. Penelitian tersebut memiliki persamaan metode digunakan yaitu kualitatif sedangkan perbedaan terlihat jelas pada objek penelitian.

Ada juga Prasetyo (2016) yang telah melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash untuk Pembelajaran BIPA Level Intermediate di Lembaga Wisma Bahasa di Yogyakarta*. Dalam penelitian tersebut, peneliti memiliki tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *CD* interaktif. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk mengetahui prosedur pengembangan dan kualitas pengembangan media pembelajaran menggunakan

software Adobe Flash untuk pembelajaran BIPA level intermediate. Hasil validasi dari penelitian tersebut, mendapatkan skor 4,10 dari ahli media untuk media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash* dan penelitian dari pemelajar BIPA sebesar 3,80 dengan kategori baik. Dengan demikian, dapat ditemukan perbedaan yang menonjol yaitu pada media yang digunakan untuk media pembelajaran bipa yakni *software Adobe Flash* dan youtube serta level pada pembelajaran BIPA yaitu *intermediate* dan tingkat pemula. Pada metode penelitian juga berbeda, penelitian tersebut dengan metode R&D sedangkan pada penelitian ini metode deskriptif kualitatif. Persamaan terletak pada pemanfaatan media untuk mendukung pembelajaran BIPA agar efektif dan efisien.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto (2017) berjudul *Media Wayang Mini dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bagi Pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia*. Dalam penelitan tersebut, peneliti mendeskripsikan penggunaan media wayang mini untuk pembelajaran keterampilan berbicara bagi pemelajar BIPA A1 di Universitas Ezzitouna, Tunisia. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Pada penelitian tersebut, peneliti menemukan manfaat penggunaan media wayang mini untuk pembelajaran serta sebagai sarana diplomasi budaya dalam aspek sosiokultural. Dengan demikian, persamaan yang terletak pada pembahasan pembelajaran bagi pemelajar BIPA level A1 dan metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Perbedaannya pada media pembelajaran yang digunakan yakni penelitian tersebut menggunakan media wayang mini sedangkan penelitian ini menggunakan media *youtube*.

Mawadati, *et al.* (2017) telah melakukan penelitian berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Menulis bagi Mahasiswa BIPA untuk Memahami Budaya Lokal*. Peneliti memiliki tujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran menulis bagi mahasiswa BIPA untuk memahami budaya lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan strategi penelitian studi kasus yang bersifat naturalistik. Teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan studi dokumen. Dengan hasil penelitian yaitu media pembelajaran menulis dalam pembelajaran BIPA adalah musik lokal, media film, gambar, media demonstrasi, dan kehidupan masyarakat sekitar. Persamaan pada kedua penelitian yaitu metode penelitian dekriptif kualitatif sedangkan perbedaan pada media yang digunakan dalam penelitian.

Penelitian BIPA yang dilakukan Sudana, *et al.* (2017) berjudul *Pengembangan Media Audio Visual untuk Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Tingkat Dasar*. Penelitian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa video sebagai media pembelajaran BIPA tingkat dasar berbasis buku ajar *Selamat Datang Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Dasar*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*analysis, design, develop, implement, evaluate*). Tahap analisis yang dihasilkan adalah ide-ide topik yang dapat dikembangkan dalam media pembelajaran BIPA untuk dapat membantu membuat pembelajaran semakin menarik dan mahasiswa BIPA dapat lebih memahami konsep yang diajarkan. Tahap design meliputi penyiapan gambar, penentuan alur gambar, dan bagi video yang memerlukan syuting, dilakukan penyiapan ide cerita, naskah, karakter, pemeran, *setting* dan *property*. Pada tahap

develop, dilaksanakan proses *syuting*, penggarapan dan *editing* video. Hasil dari penelitian mendapatkan 62 draft media video pembelajaran BIPA tingkat dasar. Persamaan terletak pada pengembangan media pembelajaran untuk BIPA level tingkat dasar sedangkan perbedaan pada media yang digunakan, objek maupun metode penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Zaenuri dan Yuniawan (2018) dengan judul *Pengembangan Laman Media Audiovisual Bermuatan Materi Kebudayaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran BIPA*. Peneliti berupaya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dasar BIPA yang dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk laman (*website*) dan media audiovisual berupa video eksplanasi dan video dialog, maupun media pendukung seperti materi atau buku pegangan. Metode yang digunakan adalah R&D dan pengumpulan data menggunakan angket. Hasil dari penelitian mendapat skor rata-rata 4,12 pada kategori baik dalam materi serta media mendapat skor 4,01 yang sama berkategori baik. Persamaan pada pengembangan media pembelajaran BIPA sedangkan persamaan terletak pada pembelajaran BIPA bermuatan budaya dan metode penelitian yang digunakan.

Lestari, *et al.* (2018) telah melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Visual bagi Pebelajar BIPA Pemula di Undiksha*. Penelitian tersebut, memiliki tujuan untuk menguji hasil validasi pengembangan media pembelajaran visual, menjabarkan desain pengembangan media pembelajaran visual bagi pebelajar BIPA pemula, dan mengetahui respon pembelajar BIPA terhadap media pembelajaran yang digunakan. Rancangan yang digunakan adalah

pengembangan R&D. Subjek penelitian yakni siswa BIPA pemula di Undiksha dan objeknya media pembelajaran flashcard. Metode pengumpulan data meliputi dokumen, wawancara, dan angket. Dengan demikian hasil yang didapatkan adalah hasil validasi dinyatakan bahwa media pembelajaran flashcard layak dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran BIPA, desain pengembangan flashcard sesuai, dan respon pembelajar BIPA mendapat skor 85,56% yang dikategorikan respon baik. Penelitian memiliki persamaan pada pengembangan media untuk pembelajaran BIPA dan subjek sesuai yaitu pembelajar BIPA tingkat pemula sedangkan perbedaan terletak pada objek penelitian, media pembelajaran yang digunakan maupun metode penelitian.

Ada juga Asteria dan Farida (2018) yang telah melakukan penelitian berjudul *E-MIKUTA (Komik Suku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi*. Penelitian tersebut, peneliti memiliki tujuan untuk mendeskripsikan E-Mikuta sebagai media pembelajaran BIPA dan proses pengembangan E-Mikuta sebagai media pembelajaran BIPA. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dan subjek penelitian pada siswa BIPA level A2. Hasil validasi dari pengajar BIPA dikatakan baik dengan mendapat skor 80 sehingga dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran BIPA. Dengan demikian, persamaan terdapat pada pemanfaatan media sebagai media pembelajaran BIPA sedangkan perbedaan pada objek, subjek, dan metode penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar pada Kompetensi Pengenalan Diri Bermuatan Nilai Sosial*. Pendekatan yang digunakan peneliti yakni pendekatan

penelitian melalui lima langkah seperti menggali potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran, protipe pengembangan media pembelajaran, dan hasil penelian ahli terhadap media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara. Dengan demikian, hasil dari penelitian adalah kebutuhan media pembelajaran BIPA tingkat dasar masih belum terpenuhi dan terkendala, deskripsi mengenai prototipe, dan hasil yang diberikan oleh ahli dalam media pembelajaran. Objek yang dilakukan sangat berbeda, jika pada penelitian tersebut pengembangan media pembelajaran berbasis budaya, metode yang digunakan, dan pengumpulan data pada penelitian. Akan tetapi, subjek pada penelitian terfokus pada pemelajar BIPA tingkat dasar.

Dereh (2019) telah melakukan penelitian berjudul *BIPA Learning Media: Management and Problems*. Pada penelitian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan agar tercapai tujuan. Namun, dalam implementasinya mengalami beberapa kendala dan berakibat pada kelas yang sedang berlangsung pembelajaran. Pada pembelajaran BIPA, media juga menjadi masalah yang serius diperhatikan oleh pengajar. Solusinya adalah mengadakan pelatihan kepada para pengajar dalam meningkatkan manajemen dalam pemanfaatan media pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi pendekatan dan desain penelitian, data sumber, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan bentuk data. Fokus penelitian tersebut dan penelitian ini terletak pada fungsi dan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran agar tercapai tujuan yang diinginkan serta perbedaan terletak pada metode yang tidak

dijelaskan secara rinci hanya poin saja itu pun tidak bisa menjamin termasuk kualitatif ataupun kuantitatif.

Penelitian BIPA yang dilakukan Sudana, *et al.* (2019) berjudul *Media Virtual Reality Desa Wisata untuk Pembelajaran BIPA: Apa dan Bagaimana*. Penelitian tersebut, peneliti memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media VR dalam pembelajaran BIPA. Promosi desa wisata dengan menggunakan media VR ini bukan hanya untuk memperkenalkan budaya saja, tetapi sebagai media pembelajaran BIPA. Hasil penelitian, menunjukkan edukasi pemanfaatan media VR pada desa wisata terlaksana sesuai rencana, serta produk yang dihasilkan adalah foto 360, video 360, dan *virtual tour* promosi wisata. Pemanfaatan media dalam objek proses pembelajaran BIPA merupakan kesamaan dari penelitian yang sudah dilakukan dan akan dilakukan. Namun, subjek pada dua penelitian sama bertolak belakang, penelitian tersebut fokus pada pengenalan budaya sedangkan penelitian ini pembelajaran BIPA pada bahasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Riyanti, *et al.* (2019) dengan judul *Gamelan as a Learning Media Speaking Skills to Indonesian Language Students for Foreign Speakers (BIPA)*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gamelan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara untuk pemelajar BIPA A3 di ISI Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian adalah terdapat beberapa kesalahan dalam penyebutan gamelan dan gamelan sebagai media pembelajaran dalam termasuk kompetensi BIPA berbicara level A3 serta sebagai promosi budaya. Kesamaan

terdapat pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif sedangkan perbedaan terletak pada subjek dan objek yang digunakan pada penelitian serta jenis media pembelajaran BIPA.

Bastian, *et al.* (2019) telah melakukan penelitian berjudul *Media Audio Visual sebagai Alat Mempelancar Kemampuan Menyimak Peserta Pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA)*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media audiovisual memperlancar kemampuan menyimak pembelajaran BIPA. Subjek penelitian adalah mahasiswa asing BIPA tingkat dasar di UPT Bahasa Universitas Maret. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Hasil penelitian, adanya perbedaan signifikan yaitu hasil belajar dengan audiovisual media mendapat skor 17,06 lebih tinggi dari metode konvensional yakni 10,00. Dengan demikian, pengajar atau dosen perlu menggunakan media berbasis teknologi yakni media audio visual dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai secara optimal, terutama memperlancar dalam pelajaran menyimak. Penelitian tersebut dan penelitian ini memiliki fokus pada pemelajar BIPA tingkat dasar dan menggunakan media sebagai proses pembelajaran. Metode yang berbeda yakni metode kuasi eksperimen, metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Ada juga Darmayanti dan Mayangsari (2020) yang telah melakukan penelitian berjudul *What and How is BIPA Teaching through Online Media*. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media dalam menyajikan pengajaran pembelajaran BIPA sangat beragam sejenisnya seperti facebook, Instagram, youtube dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi membuat

masayarakat asing tertarik dengan bahasa Indonesia. Pemanfaatan media pembelajaran ini bermacam-macam seperti akan berwisata ke Indonesia, memiliki bisnis di Indonesia, menikah dengan orang Indonesia, tertarik dengan budaya Indonesia, atau ingin berinvestasi di Indonesia. Penelitian oleh Darmayanti dan Mayangsari (2020) memiliki persamaan pada pembahasan tentang media sosial sebagai media pembelajaran yang bagus untuk mengembangkan pembelajaran BIPA bahkan menarik masyarakat asing untuk mempelajarinya. Pada perbedaan yaitu hasil penelitian yang didapatkan hanya pada seputar media pembelajaran sedangkan pada penelitian ini lebih spesifik akan membahas tentang media pembelajaran BIPA melalui *youtube*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ellsa dan Rahmawati (2020) dengan judul *Pengembangan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan rancangan penelitian pengembangan R&D, pengumpulan data melalui dokumentasi dan wawancara. Subjek penelitian adalah mahasiswa BIPA tingkat A1 di Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun ajaran 2019/2020 dengan objek penelitian pada pengembangan media pembelajaran kartu kata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pengembangan media kartu kata sesuai dengan prinsip penyusunan media vidual dan sesuai dengan SKL (Standar Kompetensi Lulusan) atau bahan ajar BIPA tingkat A1. Persamaan pada subjek yakni pemelajar BIPA Level A1 dan metode penelitian deskriptif kualitatif. Objek penelitian yang berbeda pada media kartu pada penelitian tersebut sedangkan penelitian ini berfokus pada media *youtube*.

Sutanto, *et al.* (2020) telah melakukan penelitian berjudul *Perancangan Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Penelitian tersebut, peneliti memiliki tujuan untuk membantu pembelajaran BIPA tingkat awal memahami kosakata dan mudah melanjutkan bahasa ke tahap selanjutnya. Pengumpulan data menggunakan cara wawancara dan observasi pada pemelajar BIPA. Media pendukung pembelajaran BIPA yang dibuat adalah *card game* yang dirancang agar pemain mengulang kata-kata lebih dari sekali agar retensi tinggi ingatan maupun tidak melupakan aspek pada kesenangan dalam pembelajaran. Diharapkan dengan permainan ini dapat menambah semangat pemelajar BIPA dalam mempelajari bahasa Indonesia. Dengan demikian, subjek pada penelitian terdapat kesamaan yakni BIPA tingkat awal. Objek pada penelitian berbeda yakni media pembelajaran yang digunakan, pada penelitian tersebut adalah *card game* sedangkan penelitian ini adalah media *youtube*.

Penelitian BIPA yang dilakukan Wijaya (2020) berjudul *Penerapan Media Gambar dalam Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya di IAIN Surakarta*. Metode penelitian tersebut adalah deskriptif kualitatif, objek penelitian pada penerapan media gambar, teknik pengumpulan yakni observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan, perencanaan, dan evaluasi pembelajaran keterampilan menulis pemelajar BIPA maupun untuk mengetahui kemampuan menulis pemelajar BIPA tingkat madya. Dengan hasil penelitian adalah perencanaan pembelajaran keterampilan menulis sudah sesuai dengan RPP, pembelajaran menggunakan media gambar yakni gambar

seri dengan 8 gambar dengan penilaian keterampilan menulis tertinggi 88 dan dan nilai terendah 74. Metode penelitian yang digunakan memiliki kesamaan yakni deskriptif kualitatif akan tetapi pada objek dan subjek penelitian berbeda dengan penelitian ini.

Septriani (2021) telah melakukan penelitian dengan judul *Pemanfaatan Media Digital G Suite for Education dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University of Vienna*. Pendekatan kualitatif yang berbasis analisis deskriptif dan studi literatur, pengumpulan data dengan observasi dan kuasi eksperimen terhadap pemelajar BIPA di Australia. Objek penelitian pada penggunaan media digital *G Suite for Education* seperti *Google Classroom, Google Form, dan Google Drive*. Dengan demikian, metode yang digunakan memiliki persamaan pada metode penelitian kualitatif sedangkan perbedaan pada objek penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan.

Penelitian BIPA oleh Simanjuntak, *et al.* (2022) dengan judul *Development of BIPA Teaching Materials Level A1 Charged with North Sumatra Culture Based on the Canva Application*. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pengajaran bahasa Indonesia kepada penutur asing (BIPA) adalah untuk menyampaikan berbagai informasi terkait Indonesia, menyebarluaskan bahasa Indonesia, dan memperkenalkan budaya Indonesia. Cara memperkenalkannya dengan membuat bahan ajar yang bermuatan budaya sehingga mencapai sasaran. Akan tetapi, ketersediaan bahan ajar BIPA khususnya dalam bentuk digital sangat rendah. Dengan adanya penelitian bertujuan untuk membuat bahan ajar untuk pemula (A1) muatan budaya Sumatra Utara dengan media aplikasi *Canva*. Metode

yang digunakan adalah model pengembangan 4-D (mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan). Hasil validasi mendapatkan kategori layak dan diterima sebagai bahan ajar. Perbedaan yang menonjol penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah media yang digunakan yaitu *Canva*, metode penelitian, dan implemenasinya sebagai bahan ajar sedangkan penelitian ini menggunakan youtube serta metode penelitian deskriptif kualitatif. Persamannya adalah membahas tentang BIPA Level A1 dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang telah dilakukan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tentang “Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal *Youtube* NCT Daily” belum ada yang meneliti variabel tersebut sehingga penelitian ini baru. Pada variabel terakhir dari penelitian ini digunakan sebagai pedoman pembelajaran BIPA yang diharapkan bermanfaat bagi pengajar BIPA dan pemelajar BIPA sebagai referensi dalam pembelajaran BIPA, karena kompetensi dan proses dalam sebuah pembelajaran sangat diperlukan agar pemelajar tidak bosan dan hanya terfokus pada teori-teori yang tidak disertakan video.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis merupakan teori-teori yang digunakan dalam mengkaji sebuah penelitian. Landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1) BIPA, 2) Pembelajaran BIPA, 3) Kompetensi BIPA, 4) Proses Pembelajaran, dan 5) *Youtube* NCT Daily.

2.2.1 Pengertian Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA)

Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA), istilah yang digunakan pada program pembelajaran bahasa Indonesia yang subjeknya merupakan pemelajar asing. Menurut Ramliyana (2016) BIPA merupakan sebuah program pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua bagi penutur asing sedangkan BIPA merupakan sebuah program pengajaran bahasa Indonesia yang mulai berkembang pesat saat ini, disebabkan tingginya minat penutur asing untuk mempelajari bahasa Indonesia (Sudana, 2017). Selaras dengan Suyitno (2021) BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia yang siswanya yakni penutur bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing yang memiliki minat tinggi pada bahasa Indonesia sehingga terbentuknya program yang bernama BIPA.

2.2.2 Tujuan BIPA

Pada hakikatnya, penutur asing mempelajari bahasa Indonesia memiliki berbagai variasi tujuan. Hal ini berkaitan dengan tujuan belajar BIPA. Menurut Depdikbud (dalam Prasetyo, 2016) tujuan BIPA adalah supaya pemelajar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, yang mana secara lisan maupun tulis meliputi empat aspek keterampilan yakni membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dengan keempat aspek keterampilan tersebut, diharapkan dapat mampu dicapai sampai empat semester sesuai dengan jenjang kursus yang ditempuhnya.

Pembelajaran BIPA memiliki banyak tujuan meliputi menguasai komunikasi sehari-hari, ada juga tujuan yang fokus pada pekerjaannya (koki, tentara, dokter, dan sebagainya), untuk kebutuhan hidup (tinggal), untuk jalan-jalan atau rekreasi maupun tujuan akademik seperti lanjut studi di Indonesia ataupun melakukan penelitian (Kusmiatun, 2016). Selaras dengan Suyitno (2021) tujuan BIPA bagi pembelajar dalam mempelajari bahasa Indonesia sangat berbeda yakni belajar bahasa Indonesia untuk bekerja di Indonesia, melanjutkan strata bahasa Indonesia, berkomunikasi dengan penutur bahasa Indonesia, dan melakukan penelitian di Indonesia.

Dari beberapa tujuan yang dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari sebuah pembelajaran itu beragam dari mulai hal pribadi individu hingga keperluan lainnya. Akan tetapi, itu semua memiliki tujuan utama dalam pembelajaran yaitu untuk mencapai keberhasilan dari apa yang telah dipelajari.

2.2.3 Jenis-Jenis BIPA

Menurut Kusmiatun (2016) BIPA dapat digolongkan dalam beberapa jenis. Berdasarkan periode program belajarnya, BIPA terbagi atas: (1) pembelajaran BIPA singkat (*short period*) yang biasanya berkisar antara 2 minggu sampai 2 bulan, (2) pembelajaran BIPA reguler, yang biasanya terlaksana dalam waktu yang cukup memadai (sekitar 4 bulan/ satu semester/ dua semester).

Berdasarkan tujuannya, pembelajaran BIPA dapat dikategorikan dalam: (1) BIPA umum (*general BIPA*) yang bertujuan untuk mengajarkan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari, (2) BIPA akademik (*academic BIPA*) yang

bertujuan untuk bahasa indonesia akademik, (3) BIPA tujuan rekreasi yang ditujukan untuk mereka yang akan berwisata di Indonesia, dan (4) BIPA tujuan khusus (BIPA for *specific purposes*) yang ditujukan untuk membelajarkan bahasa indonesia dengan tujuan tertentu, seperti orientasi pada pekerjaan khusus atau lainnya.

Berdasarkan tingkat kemampuan pembelajarnya, pembelajaran BIPA terbagi dalam beberapa kategori. Pembelajaran BIPA terbagi dalam 3 bagian, yakni BIPA level dasar (*elementary*), menengah (*intermediate*), dan lanjut (*advance*). Dalam pembagian kategori yang mengacu CEFR (*Common European Framework Reference for Languages*) jenjang ini dirincikan dalam 6 tingkatan.

2.2.4 Manfaat BIPA

Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa manfaat dari BIPA sebagai berikut.

1. Memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia di internasional dalam rangka meningkatkan citra Indonesia di luar negeri.
2. Meningkatkan kerja sama yang lebih erat dan memperluas jaringan kerja dengan lembaga-lembaga penyelenggara pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri.
3. Memberikan dukungan dan fasilitasi terhadap lembaga-lembaga penyelenggara pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri.
4. Meningkatkan mutu pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri.

5. Meningkatkan mutu sumber daya penyelenggara pengajaran BIPA di dalam dan di luar negeri.

2.2.5 Pembelajaran BIPA

Pembelajaran BIPA merupakan sebuah pembelajaran formal karena terselenggara di dalam kelas dengan adanya guru dan persiapan yang terencana (Kusmiatun, 2016). Di sisi lain, Putri (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia yang subjeknya merupakan pembelajar asing, bukan pemelajar asli Indonesia. Selaras dengan pendapat Suyitno (2021) bahwa pembelajaran BIPA adalah wahana yang strategis dalam mempromosikan Indonesia dengan berbagai budayanya ke kawasan internasional. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran BIPA merupakan proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing yang di dalamnya disisipkan pengenalan budaya dan adanya persiapan yang matang sehingga tercapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan pada penutur asing berbeda dengan bahasa Indonesia yang dipelajari penutur asli Indonesia. Aspek yang dipelajari ada berbagai macam mulai dari aspek internal maupun eksternal. Pembelajaran bahasa Indonesia yang diajari pada masyarakat Indonesia berfokus pada nasionalisme. Sebagaimana bahasa Indonesia merupakan kebanggaan dan identitas bangsa Indonesia. Masyarakat Indonesia sudah mengenal secara kehidupan sehari-hari, namun perlu menguasai secara materi (teoretis) sedangkan, BIPA lebih mengacu pada aspek kefungsiannya (Kusmiatun, 2016: 67).

Pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling terkait dengan yang lainnya. Pembelajaran BIPA tidak seperti pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asli sebagai bahasa pertama. Dimana pembelajar dituntut untuk menguasai bahasa Indonesia dalam waktu yang ditentukan.

BIPA lebih memandang atau fokus pada pembelajarannya. Orang-orang yang menjadi subjek BIPA adalah orang asing. Jadi, bahasa Indonesia merupakan bahasa asing bagi pembelajar BIPA. Pembelajaran BIPA menjadikan orang asing mampu dan menguasai bahasa Indonesia Kusmiatun (2016: 1). Pelajar BIPA biasanya terdiri dari masyarakat asing yang ingin belajar bahasa Indonesia. Pelajar tersebut biasanya belum memahami tata dan dasar bahasa Indonesia tetapi tertarik untuk mempelajarinya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suyitno (dalam Ningrum, *et al.* (2017: 727) bahwa pelajar BIPA adalah pelajar yang berkewarganegaraan asing yang memiliki latar belakang bahasa dan budaya berbeda yang biasanya dipelajari atau diketahui selama ini.

Pelajar BIPA dapat diibaratkan seperti seorang anak yang belum mengetahui apapun mengenai bahasa yang digunakan di lingkungannya. Di mana pengetahuan mereka terkait penggunaan bahasa yang baik dan benar, bisa dikatakan masih awan maupun prematur. Hal sama dikemukakan oleh Ulumuddin dan Wismanto (2014) bahwa bahasa Indonesia untuk penutur asing dapat diumpamakan seperti bayi yang baru lahir dan perlu didewasakan. Proses pendewasaan tersebut dilakukan dengan cara profesional yang diiringi tanggung jawab terkait keilmuan yang memerlukan

berbagai pihak. Program BIPA telah diselenggarakan hampir disemua perguruan tinggi negeri (PTN) maupun perguruan swasta (PTS) di Indonesia. Lahirnya BIPA adalah sejarah perkembangan bahasa Indonesia yang perlu adanya telaah, penelitian maupun penataan yang seksama terhadap pola tutur esensial yang termuat dalam Bahasa Indonesia.

2.2.6 Kompetensi BIPA

Pemerintah Indonesia memiliki standar tersendiri dalam pembelajaran BIPA yang terdiri dari tujuh level dengan memodifikasi CEFR. Acuan tersebut termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 27 Tahun 2017 tentang standar kompetensi lulusan kursus dan pelatihan bidang bahasa Indonesia bagi penutur asing terdiri atas tujuh jenjang, antara lain: (1) BIPA 1: Mampu memahami, menggunakan ungkapan konteks perkenalan diri, berkomunikasi secara sederhana, dan pemenuhan kebutuhan konkret sehari-hari, (2) BIPA 2: Mampu mengungkapkan perasaan secara sederhana, mengomunikasikan kebutuhan sehari-hari, dan mendeskripsikan lingkungan sekitar, dan, (3) BIPA 3: Mampu mengungkapkan pengalaman, tujuan, rencana, harapan, dan koheren dengan disertai alasan dalam konteks kehidupan, (4) BIPA 4: Mampu melaporkan hasil pengamatan suatu peristiwa, mengungkapkan gagasan dalam topik bidangnya, meliputi konkret maupun abstrak dengan cukup lancar, (5) BIPA 5: Mampu memahami teks yang panjang dan rumit dan mengungkapkan gagasan dengan sudut pandang dalam topik yang beragam secara spontan dan lancar, (6) BIPA 6: Mampu memahami teks rumit yang mengandung makna tersirat, mampu mengungkapkan

gagasan dalam bahasa yang terstruktur secara spontan dan lancar sesuai dengan situasi tutur untuk keperluan sosial dan keprofesian , kecuali dalam bidang akademik yang kompleks (karya ilmiah), (7) BIPA 7: Mampu memahami informasi hampir semua bidang dengan mudah, mengungkapkan gagasan secara lancar dengan membedakan makna, serta merekonstruksi argumen dalam presentasi yang koheren.

Dalam pembelajaran BIPA juga mempunyai tingkatan lain menurut *Common European Framework of Reference* (CEFR) yang kini mulai menjadi acuan dalam kurikulum BIPA juga dibagi menjadi tiga yaitu (1) pengguna dasar: pemula A1 dan pemula A2, (2) pengguna menengah: menengah B1 dan menengah B2, dan (3) pengguna mahir: lanjutan C1 dan mahir C2.

Dapat disimpulkan bahwa kompetensi peserta program BIPA dibagi dalam beberapa tingkatan yaitu tingkat dasar, tingkat menengah dan tingkat mahir. Pemerintah mengklasifikasikan menjadi tujuh jenjang sedangkan CEFR membagi menjadi enam jenjang. Aspek yang ada di dalam masing-masing jenjang meliputi aspek menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Pada tingkat dasar atau pemula selain harus memenuhi empat aspek keterampilan berbahasa, juga harus mampu meningkatkan kosa kata di setiap pertemuan dan mencapai kompetensi kesadaran terhadap budaya Indonesia.

Pada penelitian ini fokus di pembelajaran BIPA Level A1 dengan mengandung empat aspek kebahasaan yakni menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Dalam BIPA Level A1 terdapat beberapa unit meliputi memperkenalkan diri, memperkenalkan orang lain, keluarga saya, rumah saya, pekerjaan saya,

transportasi, arah dan lokasi, makanan Indonesia, kegiatan sehari-hari, dan kegiatan akhir minggu. BIPA Level A1 yang terdapat pada kanal youtube NCT Daily yakni memperkenalkan diri, memperkenalkan orang lain, pekerjaan saya, arah dan lokasi, serta makanan Indonesia.

2.2.7 Pengertian Proses Pembelajaran

Pembelajaran terjemahan dari bahasa Inggris “Instruction”, terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu belajar dan mengajar. Kemudian disatukan dalam satu aktivitas, yaitu kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya populer dengan istilah Pembelajaran (*Instruction*). Pembelajaran merupakan proses kegiatan interaksi antara pengajar dan pembelajar yang sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran ada timbal balik antara pengajar dan pembelajar serta terdapat dua aktivitas yakni belajar dan mengajar dengan tujuan yang baik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks, hakikatnya tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi aktivitas profesional. Di mana pengajar dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang bervariasi guna menarik pembelajar.

Proses pembelajaran harus memfokuskan pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat pembelajar memiliki minat maupun melakukan aktivitas belajar (Anggraeni dan Akbar, 2018). Selaras dengan Junaedi (2019) bahwa inti dari proses pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan pengajar agar terjadi proses

belajar untuk pengajar. Sedangkan menurut Hazmi (2019) proses pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan orang ikut serta dalam tingkah laku maupun kondisi yang menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Inti dalam proses pembelajaran adalah pengajar dan pembelajar. Hal ini dikarenakan pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran saling berinteraksi satu sama lain. Belajar yang biasanya dikhususkan untuk pengajar dan mengajar untuk pembelajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

2.2.8 Komponen Proses Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting yang saling berhubungan yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, media pembelajaran, dan evaluasi.

Menurut Sajadi (2022) dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang berkaitan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran, suatu cara yang sistematis untuk mengembangkan, mengidentifikasi, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.
2. Pendekatan pembelajaran, sudut pandang terhadap proses pembelajaran secara umum yang berisi untuk mawadahi, menguatkan, mengevaluasi, dan melatari metode pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran, suatu rencana yang digunakan oleh pengajar untuk pembelajaran.
4. Metode pembelajaran, rencana yang membantu pengajar dalam kegiatan mengajar.
5. Teknik pembelajaran, cara yang dilakukan agar metode-metode dalam pembelajaran berjalan dengan lancar.
6. Taktik pembelajaran, gaya seseorang dalam menggunakan metode atau teknik pembelajaran tertentu.

Komponen dalam proses pembelajaran terbagi menjadi beberapa meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi (Junaedi, 2019). Selaras dengan Dolong (2016) komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran yakni tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komponen dalam proses pembelajaran saling terikat dan berhubungan yang mana terdiri dari materi, metode, media, dan evaluasi.

2.2.9 Youtube sebagai Media Pembelajaran

Pergeseran tersebut menyebabkan *youtube* menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah diakses, sehingga saat ini *youtube* merupakan situs paling populer dan ditonton oleh ribuan orang tiap harinya. Sejalan dengan pendapat Dadela, *et al* (2021) bahwa *youtube* adalah salah satu situs website yang paling banyak digemari masyarakat. Sedangkan menurut Putri dan Arsanti (2022) *youtube* adalah salah satu media sosial yang diminati banyak masyarakat, bisa dibilang media massa berbasis web video *sharing* yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagai video yang mereka miliki. Hal ini menjadi pemicu para penyaji konten *youtube* sering disebut youtuber- untuk berlomba-lomba menyajikan video yang diminati masyarakat.

Adapun kekuatan atau istilah-istilah dalam media YouTube yaitu:

1. *Subscribe*: membantu kita untuk dengan mudah mengikuti informasi terbaru dari chanel favorit.
2. *Streaming*: proses mengalirkan atau mentransfer data dari server kepada host dimana data tersebut merepresentasikan informasi yang harus disampaikan secara langsung (real time).
3. *Buffering*: jeda waktu yang kita rasakan pada saat kita ingin mengakses sesuatu di internet, terutama file video semisal di *youtube*, dimana kita melihat tanda seperti jam pasir, melingkar lingkaran beberapa saat sampai akhirnya file yang ingin kita akses pun berhasil keluar.

4. *VLOG* (Video Blog): sebuah konten kreatif yang dibuat oleh seseorang atau *YouTubers* untuk membagikan diary kehidupannya dalam bentuk video yang sengaja di tayangkan kepada banyak orang secara gratis.
5. *YouTubers*: sebuah istilah yang ditujukan bagi mereka yang sering berbagi video melalui kanal *youtube*. Profesi ini memang bisa mendatangkan keuntungan. *YouTubers* biasanya membuat sebuah video lucu, menarik, unik, kreatif, ataupun video tentang kesehariannya (*VLOG*), dan merupakan hobinya di waktu luang. Kalau videonya cukup ramai subscribersnya pun akan bertambah setiap harinya tapi itu tergantung dengan video yang dibuatnya.

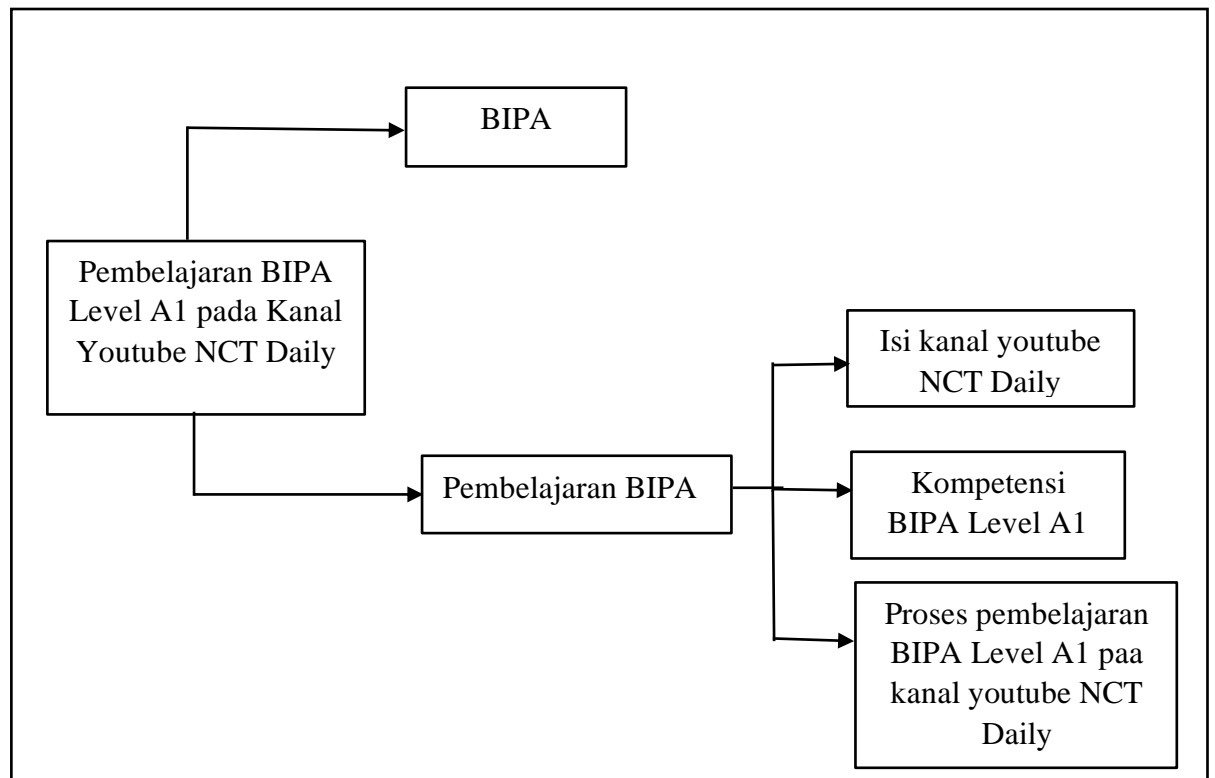
Adapun jenis konten video dalam *youtube* meliputi video musik, video movie atau film, video lucu, video olahraga, video tentang game, video berita, video mukbang, video tutorial, video pengajaran dan ilmu pengetahuan, video tentang alam dan wisata, dan video sebagainya.

Youtube merupakan media sosial yang berisikan berbagai macam video mulai dari *daily vlog*, *mukbang*, belajar, olahraga, dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi yang pesat membuat bermunculan konten-konten yang berbau pendidikan seperti belajar bahasa Indonesia untuk pembelajar asing. Ada salah satu kanal *youtube* yang berunsur pendidikan yaitu kanal NCT Daily. Kanal tersebut merupakan kanal yang dimiliki oleh *SM Entertainment* yang sengaja dikhususkan untuk artis naungannya yaitu NCT. Dalam kanal *youtube* NCT Daily ini sudah memiliki pelanggan lebih dari 4 juta penonton dengan jumlah konten 467 video.

Konten dalam kanal *youtube* tersebut sangat beragam mulai dari *dance practice, recording behind the scene, daily vlog, unboxing album, behind the scene music video*, permainan, belajar bahasa mandarin, dan lainnya. Pada kanal *youtube* NCT Daily ada salah satu konten menarik yaitu belajar bahasa Indonesia, konten tersebut diberi nama “Halo Sekolah Indonesia” dengan jumlah 6 konten. Di mana setiap episode berisikan belajar bahasa Indonesia mulai dari mengenal kosakata, pengenalan makanan Indonesia hingga permainan tradisional. Para pembelajar dalam kanal *youtube* NCT Daily merupakan 4 anggota NCT yaitu Taeil, Yuta, Doyoung, dan Haechan.

2.3 Kerangka Berpikir

Dengan memerhatikan uraian pada landasan teori, maka pada bagian ini diuraikan beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir selanjutnya. Landasan berpikir tersebut, mengarahkan penulis untuk mendapatkan data dan informasi yang dalam penelitian guna memecahkan masalah yang dipaparkan.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengkaji pembelajaran BIPA dalam tuturan lisan video *youtube* NCT Daily yang didalamnya menganalisis isi, kompetensi, dan proses pembelajaran BIPA Level A1. Pembelajaran BIPA yang digunakan dalam tuturan lisan video *youtube* NCT Daily merupakan tingkat pemula atau level A1. Kartu data yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisis kompetensi BIPA Level A1. Melalui kartu data tersebut diketahui hasil yang menunjukkan berbagai kompetensi BIPA Level A1.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2022) penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk gambar atau kata-kata sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami oleh orang lain. Dalam hal ini, penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Merujuk pada metode penelitian deskriptif kualitatif yang telah diuraikan, maka peneliti akan mendeskripsikan isi kanal *youtube* NCT Daily, kompetensi BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily, dan proses pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily.

3.2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang mana memaparkan hasil penelitian secara deskriptif melalui analisa mendalam pada objek yang diteliti. Penelitian dilakukan dan dapat dilakukan di mana saja sesuai dengan tempat dan waktu yang tersedia bebas. Hal yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- 1) Identifikasi masalah, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang berhubungan dengan isi video, kompetensi BIPA level A1, dan proses pembelajaran BIPA yang digunakan pada kanal *youtube* NCT Daily melalui dokumentasi (simak-catat) untuk mendapatkan informasi yang relevan.
- 2) Perumusan masalah, tahapan ini dilakukan untuk menyusun rumusan masalah yang akan dituangkan dalam proposal penelitian berdasarkan identifikasi masalah yang ada.
- 3) Menyusun instrumen penelitian, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pemelajar dari sebelum penelitian sampai penelitian dilakukan dengan menggunakan simak catat.

2. Tahap pelaksanaan

- 1) Menonton konten video yang ada pada kanal *youtube* NCT Daily.
- 2) Menganalisis isi video yang terdapat pada kanal *youtube* NCT Daily.

3. Tahap Akhir

- 1.) Mengelola dan menganalisis hasil yang diperoleh berupa data kualitatif deskriptif dari kanal *youtube* NCT Daily.
- 2.) Membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dalam kegiatan.

3.3. Data dan Sumber Data

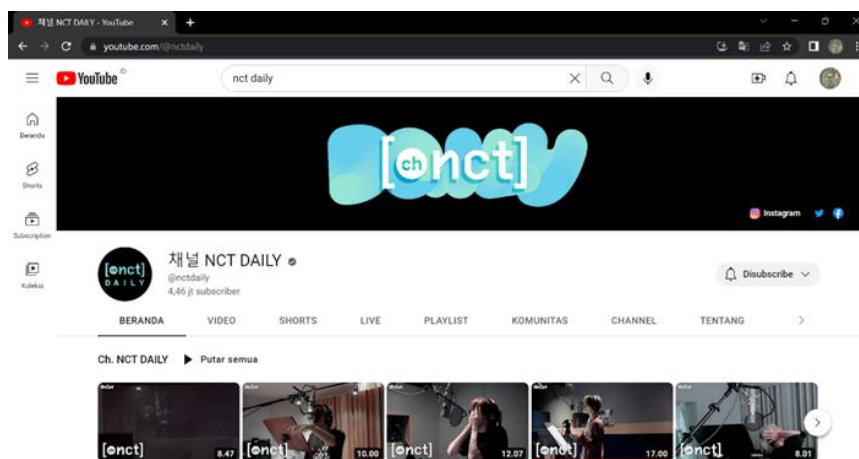
3.3.1 Data

Data penelitian ini didapatkan dari media yang digunakan dalam 6 konten video kanal *youtube* NCT Daily dari 467 video dengan 6 konten video. Video 1 berjudul Kuy, Ayo belajar Bahasa Indonesia!, video 2 NCTzen Mana Suaranya! Adu peran!, video 3 “Enak, Ingin coba? Makan siang, video 4 Selesai nggak selesai kumpulkan!, video 5 Satu, dua, tiga! Berputarlah “Gasing!”, dan video 6 Sangat kompetitif. Saatnya kuis terakhir!. Di mana 6 konten tersebut berisikan pengajar dan pembelajar dalam mempelajari bahasa Indonesia dengan cara menyimak, mengamati maupun menulis hasil dari kompetensi BIPA Level A1 dan proses pembelajaran BIPA Level A1.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dari kanal *youtube* NCT Daily yang berjumlah 6 konten video dari 467 video yaitu video 1 Kuy, Ayo belajar Bahasa Indonesia!, video 2 NCTzen Mana Suaranya! Adu peran!, video 3 “Enak, Ingin coba? Makan siang, video 4 Selesai nggak selesai kumpulkan!, video 5 Satu, dua, tiga! Berputarlah “Gasing!”, dan video 6 Sangat kompetitif. Saatnya kuis terakhir! Dengan total durasi kurang lebih 56 menit 9 detik melalui konten pembelajaran BIPA yang merujuk kompetensi BIPA Level A1 dan proses pembelajaran BIPA Level A1 dengan melakukan penayangan berulang sehingga mendapatkan hasil. Berikut sumber data yang akan digunakan oleh peneliti untuk menunjang hasil penelitian ini.

Tautan youtube: <https://www.youtube.com/@nctdaily>



Gambar 3.1 Kanal Youtube NCT Daily

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti lakukan pada penelitian ini adalah simak catat untuk mengumpulkan seberapa banyak hasil data yang telah diujarkan oleh pengajar dan pembelajar yang mengandung aspek kebahasaan dari kompetensi BIPA Level A, isi kanal *youtube* NCT Daily, dan proses pembelajaran dalam pembelajaran BIPA. Teknik pengumpulan ini dilakukan secara mendalam pada objek yang diteliti yaitu pengajar dan pembelajar yang ada dalam konten belajar Bahasa Indonesia pada kanal *youtube* NCT Daily. Teknik menyimak dan mencatat tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

3.4.1 Teknik Menyimak

Teknik menyimak dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara menyimak ujaran-ujaran pengajar dan pembelajar dalam konten belajar bahasa Indonesia level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily, isi video yang terdapat pada

kanal *youtube* NCT Daily, kompetensi BIPA Level A1, dan proses pembelajaran BIPA Level A1.

3.4.2 Teknik Mencatat

Teknik mencatat merupakan hasil dari pengamatan menyimak pada ujaran-ujaran pengajar dan pembelajar yang mengandung aspek kebahasaan dalam kompetensi BIPA Level A1, isi kanal *youtube*, dan proses pembelajaran BIPA Level A1 pada konten belajar bahasa Indonesia di kanal *youtube* NCT Daily. Kemudian hasil data yang ditemukan akan dicatat dan diberi kode data di setiap sumber data pada konten belajar Bahasa Indonesia di kanal *youtube* NCT Daily untuk melakukan pengecekan ulang terhadap sumber data yang dibutuhkan guna melakukan analisis data.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2022: 101). Dalam penelitian ini, peneliti berperan penting sebagai pengumpul data, perencana, penginterpretasi data, peng analisis data, dan pelapor data hasil penelitian. Setelah peneliti memperoleh data yang diinginkan, maka dibuatlah kartu data. Kartu data tersebut digunakan untuk mencatat data berupa aspek berbahasa dari kompetensi BIPA Level A1 dan proses pembelajaran yang digunakan pada konten belajar bahasa Indonesia di kanal *youtube* NCT Daily. Kartu data tersebut disusun sebagai berikut.

Tabel 3.2 Analisis Kanal Youtube NCT Daily

Episode	
Kode Data	Hasil Analisis

Keterangan:

Kode Data : KB (Kompetensi BIPA)

Episode : Episode pada konten yang ada pada kanal *youtube* NCT Daily

Peneliti menyajikan kisi-kisi umum pengambilan data dan instrumen dalam melakukan pengukuran dan penelitian. Kisi-kisi tersebut disusun dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Umum Pengambilan Data dan Instrumen

No	Data	Sumber Data	Instrumen
1	Jenis Kompetensi BIPA Level A1	Tuturan lisan pengajar dan pemelajar dalam video kanal <i>youtube</i> NCT Daily	-Penulis -Simak dan catat
2	Proses pembelajaran BIPA Level A1	Tuturan lisan pengajar dalam video kanal <i>youtube</i> NCT Daily	-Penulis -Simak dan catat

3.6 Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah melalui teknik pengumpulan data sebelumnya yaitu simak dan catat yang kemudian dianalisis maupun dideskripsikan mengenai isi kanal *youtube* NCT Daily, kompetensi BIPA Level A1, dan proses pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal

youtube NCT Daily. Analisis data ini ditinjau dari objek yang sedang dianalisis yaitu pengajar dan pembelajar yang ada dalam konten berbahasa Indonesia di kanal *youtube* NCT Daily. Adapun Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam menganalisis data dari penelitian ini sebagai berikut.

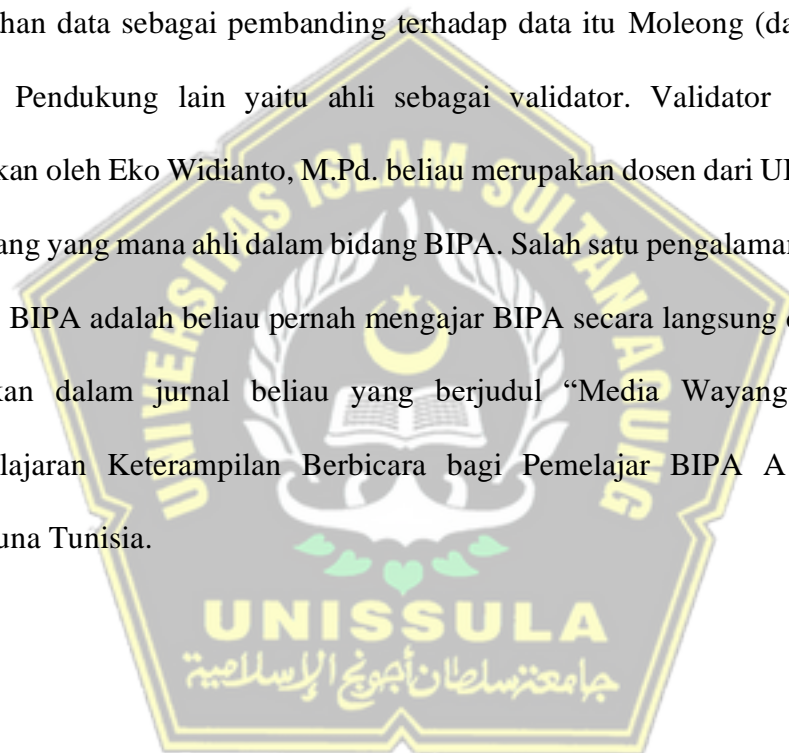
1. Mengidentifikasi sumber data konten-konten kanal *youtube* NCT Daily yang berjudul belajar bahasa Indonesia sebagai pembelajaran BIPA Level A1.
2. Menganalisis hasil data yang ditemukan dari sumber data konten-konten pada kanal *youtube* NCT Daily berjudul belajar bahasa Indonesia sebagai pembelajaran BIPA Level A1.
3. Mendeskripsikan hasil analisis data dari sumber data konten-konten kanal *youtube* NCT Daily yang berjudul belajar bahasa Indonesia sebagai pembelajaran BIPA Level A1.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini yakni pembelajaran BIPA pada konten *youtube* NCT Daily dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat yang kemudian dianalisis dan dideskripsikan. Kemudian pada variabel terikat penelitian ini yakni berfokus pada kanal *youtube* NCT Daily untuk mencari kompetensi BIPA Level A1 dan proses pembelajaran BIPA Level A1 pada konten belajar Bahasa Indonesia di kanal *youtube* NCT Daily.

3.7 Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data sangat perlu dilakukan agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pengecekan keabsahan data merupakan suatu langkah untuk mengurangi kesalahan dalam proses perolehan data penelitian yang tentunya akan berimbas terhadap akhir dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini, menggunakan trigulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data sebagai pembanding terhadap data itu Moleong (dalam Prasetya, 2007). Pendukung lain yaitu ahli sebagai validator. Validator tersebut akan dilakukan oleh Eko Widiyanto, M.Pd. beliau merupakan dosen dari UIN Walisongo, Semarang yang mana ahli dalam bidang BIPA. Salah satu pengalaman beliau dalam bidang BIPA adalah beliau pernah mengajar BIPA secara langsung di Tunisia dan diuraikan dalam jurnal beliau yang berjudul “Media Wayang Mini dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bagi Pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia.



BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis didapatkan data seperti yang diisyaratkan dalam rumusan masalah penelitian ini. Data diperoleh adalah (1) isi kanal *youtube* NCT Daily, (2) kompetensi BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily, dan (3) proses pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily. Data di atas dapat dilihat pada hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti.

4.1.1 Isi Kanal Youtube NCT Daily

Tabel 4.1 Isi Kanal Youtube NCT Daily

No	Episode	Hasil Analisis
1.	Kuy, Ayo belajar Bahasa Indonesia!	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa Indonesia dasar yaitu pengenalan diri. 2. Bahasa gaul. 3. Membuat nama panggilan.
2.	NCTzen Mana Suaranya! Adu peran!	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kosakata sederhana dalam percakapan disituasi bertemu penggemar dan berbelanja. 2. Percakapan sederhana ketika bertemu dengan penggemar maupun berbelanja.
3.	“Enak, Ingin coba? Makan siang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan makanan Indonesia. 2. Kosakata atau ungkapan ketika sedang makan.
4.	Selesai nggak selesai kumpulkan!	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan kosakata arah 2. Permainan
5.	Satu, dua, tiga! Berputarlah “Gasing!”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan permainan tradisional 2. Kosakata dalam permainan.
6.	Sangat kompetitif. Saatnya kuis terakhir! SEKOLAH BAHASA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuis (menjawab pertanyaan)

4.1.2 Kompetensi BIPA Level A1 pada Kanal Youtube NCT Daily

Tabel 4.2 Episode 1 Youtube NCT Daily

Kuy, Ayo belajar Bahasa Indonesia!	
Kompetensi BIPA Level A1	Hasil Analisis
Membaca	Pembelajar membaca kata yang diucapkan oleh pengajar seperti selamat pagi, terima kasih, apa kabar, nama saya, dan sampai jumpa lagi.
Menulis	Pembelajar menulis kata yang diujarkan oleh pengajar seperti saya suka main game, aku cinta kamu, saya suka olahraga, dan belakangan ini.
Menyimak	Pembelajar menyimak kata yang diucapkan pengajar seperti mantul, kuy, gans, gemay, santuy, unyu, cans, dan bucin.
Berbicara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajar mengucapkan “Bersiap beri salam. Selamat pagi, Bu.” 2. Pengajar berbicara secara bergantian ketika memperkenalkan diri dengan menggunakan kata sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> - Halo, nama saya Haechan. Saya suka main game. - Halo. Belakangan ini, saya suka anime. Terima kasih. Sampai jumpa lagi. - Halo. Apa kabar? Nama saya Doyoung. Saya suka olahraga. Saya orang baik.

	- Halo. Apa kabar? Nama saya Yuta. Aku cinta kalian. Sampai jumpa lagi.
--	---

Tabel 4.3 Episode 2 Youtube NCT Daily

NCTzen Mana Suaranya! Adu peran!	
Kompetensi BIPA Level A1	Hasil Analisis
Menyimak	Pembelajar menyimak kosakata yang diucapkan pegajar seperti halo Indonesia, kami NCT, senang bertemu dengan kalian, aku kangen kalian, kami cinta Indonesia, semangat, ganteng dan dadah.
Menulis	Pembelajar menulis beberapa kata yang diujarkan oleh pengajar seeperti mana suaranya, aku yang paling ..., berapa harganya, dan sempurna.
Berbicara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajar setelah memahami kosakata yang dipelajari melakukan dialog ketika berjumpa penggemar dengan menggunakan kata seperti wah taeil ganteng sekali, aku kangen kalian, aku saying NCTZen, kamu paling ganteng. 2. Pembelajar melakukan dialog percakapan ketika berbelanja seperti permisi, ini apa, ini album NCT 127, berapa harganya, ini mahal, dan mantap.
Membaca	Pembelajar membaca kata yang diucapkan pengajar seperti terima kasih, kami cinta NCTZen, bagus, keren, imut, dan permisi.

Tabel 4.4 Episode 3 Youtube NCT Daily

“Enak, Ingin coba? Makan siang	
Kompetensi BIPA Level A1	Hasil Analisis
Menyimak	Pembelajar menyimak kosakata yang diucapkan oleh pengajar seperti nama goreng, mie goreng, saus sambal, selamat makan, enak, asin, hambar, manis, dan pedas.
Berbicara	Pembelajar berbicara dengan kosakata seperti nasi goreng rasanya manis, rasanya mantul, ingin makan setiap hari, cemilan yang paling disukai Bu Guru, ini cemilan enak, enak ingin coba? Kuy kuy kuy kuy, dan saya yang traktir.
Membaca	Pembelajar membaca kosakata seperti enak, asin, terkesan, luar biasa, nasi goreng, dan mie goreng.

Tabel 4.5 Episode 4 Youtube NCT Daily

Selesai nggak selesai kumpulkan!	
Kompetensi BIPA Level A1	Hasil Analisis
Membaca	Pembelajar menyimak kosakata yang diujarkan oleh pengajar seperti lurus, belok kiri/kanan, berhenti, putar balik, di depan, satu langkah besar/kecil, dan di sebelah.
Berbicara	Pembelajar berbicara dengan kosakata seperti berhenti doyoung, di sebelah kiri saya haechan, lurus-lurus, di sebelah kiri, di depan, belok kiri/kanan, terima kasih, satu Langkah besar, duduk, dan putar balik.

Menyimak	Pembelajar menyimak kosakata yang diucapkan pengajar seperti di sebelah, satu langkah besar/kecil, di depan, lurus, belok kiri/ kanan, berhenti, dan putar balik.
----------	---

Tabel 4.6 Episode 5 Youtube NCT Daily

Satu, dua, tiga! Berputarlah “Gasing!”	
Kompetensi BIPA Level A1	Hasil Analisis
Menyimak	Pembelajar menyimak kosakata yang diujarkan pengajar seperti gasing, berputarlah, dan satu, dua, tiga.
Berbicara	Pembelajar berbicara dengan menggunakan kosakata seperti kuy gasing, berputarlah gasing, mantul yuta bucin, taeil kuy, terima kasih, aku pasti menang, dan semoga aku menang.

Tabel 4.7 Episode 6 Youtube NCT Daily

Sangat kompetitif, Saatnya kuis terakhir!	
Kompetensi BIPA Level A1	Hasil Analisis
Menyimak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajar menyimak pertanyaan di perekam suara seperti bahasa Indonesia yang dipakai untuk berpisah adalah, Haechan dan Yuta pergi melihat tower simbol di Jakarta. Tempat yang harus mereka pergi adalah, gagah, nanah, dadah, Jakarta, dan batam. 2. Pembelajar menyimak kosakata seperti Nama saya taeil, halo Indonesia, sampai jumpa lagi, berapa harganya, mantul, satu langkah besar, dan kami sayang NCTZen.

Berbicara	Pembelajar berbicara dengan kosakata seperti sampai jumpa lagi, terima kasih, kuy boy, dadah, yuta, NCTZen bucin, taeil kuy, monas, bandar lampung, asin, gemay, Bu Guru sempurna, dan bersiap beri salam.
Menulis	Pembelajar menulis di papan tulis seperti kami sayang NCTZen, dadah, aku kangen kalian yang paling cans, lurus, dan sampai jumpa lagi.

4.1.3 Proses Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal Youtube NCT Daily

Tabel 4.8 Episode 1 Youtube NCT Daily

Kuy, Ayo belajar Bahasa Indonesia!	
Tahapan Pembelajaran	Proses Pembelajaran
Pendahuluan	Pengajar membuka pembelajaran dengan sapaan “selamat pagi.”
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberikan materi yaitu perkenalan diri. 2. Pengajar memberikan pengenalan kosakata baru pada pembelajar. 3. Pembelajar mengidentifikasi materi dengan menyimak dan menulis.
Evaluasi	Pembelajar menerima umpan balik dan penugasan dari pembelajar yaitu praktik secara bergantian memperkenalkan diri.

Tabel 4.9 Episode 2 Youtube NCT Daily

NCTzen Mana Suaranya! Adu peran!	
Tahapan Pembelajaran	Proses Pembelajaran
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberikan materi yaitu perkenalan drama. 2. Pengajar mengenalkan kosakata yang digunakan ketika bertemu penggemar dan belanja.
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberikan evaluasi berupa dialog percakapan dengan topik pembahasan yang berbeda. 2. Pengajar membentuk dua kelompok dengan masing-masing topik berbeda, 3. Pembelajaran melakukan dialog percakapan secara bergantian.

Tabel 4.10 Episode 3 Youtube NCT Daily

“Enak, Ingin coba? Makan siang	
Tahapan Pembelajaran	Proses Pembelajaran
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memperkenalkan tentang makanan Indonesia. 2. Pengajar memberikan kosakata sederhana mengenai makanan.

Tabel 4.11 Episode 4 Youtube NCT Daily

Selesai nggak selesai kumpulan!	
Tahapan Pembelajaran	Proses Pembelajaran
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberi materi yaitu arah. 2. Pengajar memberikan kosakata baru. 3. Pembelajar mengidentifikasi kosakata.

Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberi evaluasi berupa belajar sambil bermain. 2. Pembelajar dibentuk menjadi dua kelompok. 3. Pembelajar setiap kelompok harus mampu melafalkan kata-kata yang berhubungan dengan arah. 4. Pembelajar mengikuti permainan.
----------	---

Tabel 4.12 Episode 5 Youtube NCT Daily

Satu, dua, tiga! Berputarlah “Gasing!”	
Tahapan Pembelajaran	Proses Pembelajaran
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memperkenalkan pembelajar pada permainan tradisional yaitu gasing. 2. Pengajar memberikan kosakata sederhana dalam permainan gasing.
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar membentuk dua kelompok yang setiap kelompok akan bermain gasing. 2. Pembelajar melakukan kegiatan dan melafalkan semangat satu-sama lain.

Tabel 4.13 Episode 6 Youtube NCT Daily

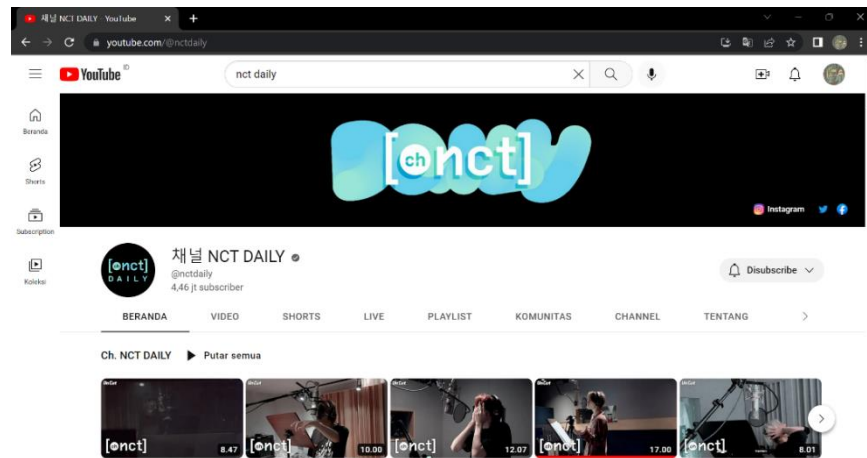
Sangat kompetitif, Saatnya kuis terakhir!	
Tahapan Pembelajaran	Proses Pembelajaran
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberikan salam pembuka. 2. Pengajar memberikan informasi terkait ujian.
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar mengadakan evaluasi selama proses pembelajaran yang telah berlangsung.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pengajar memberikan soal pertanyaan seputar materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan rekaman suara. 3. Pembelajar menyimak pertanyaan dan menjawab.
Evaluasi	Pengajar memberikan evaluasi berupa nilai yang didapat oleh pembelajar.

4.2 Pembahasan

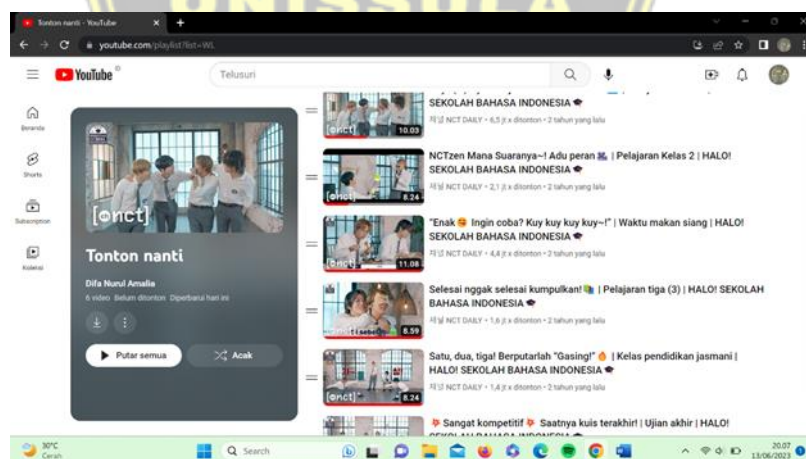
4.2.1 Isi Kanal Youtube NCT Daily

Kanal *youtube* NCT Daily merupakan kanal *youtube* yang dimiliki oleh *SM Entertainment* yang dikhususkan untuk artis naungannya yaitu NCT. *SM Entertainment* tahun 2019 pernah menandatangani pokok perjanjian kerja sama (*Heads of Agreement*) sebagai tanda awal kerja sama strategis dalam bidang digital, produksi konten, talent management, dan gaya hiburan dengan salah satu perusahaan media di Indonesia yaitu PT Trans Media Corpora (Trans Media). Adapun tujuan dari kerja sama kedua belah pihak adalah untuk mendukung pengembangan industri hiburan Indonesia dalam rangka mempromosikan kekayaan budaya Indonesia, mengembangkan potensi sumber daya manusia, dan meningkatkan konten dengan kualitas internasional yang mendongkrak hiburan di tanah air Indonesia (Trans TV, 2019).



Gambar 4.1 Youtube NCT Daily

Media sosial *youtube* NCT Daily merupakan kanal *youtube* yang dimiliki oleh boyband dari Korea Selatan yaitu NCT yang memiliki 467 video dengan 4,48 juta pelanggan. Konten yang ditayangkan melalui kanal *youtube* NCT Daily sangat beragam mulai dari *dance practice*, *recording behind the scene*, *daily vlog*, *unboxing* album, *behind the scene music video*, permainan, belajar bahasa mandarin, dan lainnya yang setiap episodenya dikemas dengan baik dan menarik.



Gambar 4.2 Konten Belajar Bahasa Indonesia

Dari konten yang ditampilkan, ada salah satu yang menarik yaitu konten ‘Halo! Sekolah Indonesia’ di mana konten tersebut dipertunjukkan bagaimana para anggota NCT mempelajari bahasa Indonesia, memperkenalkan tradisi maupun budaya Indonesia seperti mencoba makanan dan permainan sederhana yang ada di Indonesia. Di mana konten tersebut dibagi menjadi 6 *episode* yang setiap episode membahas hal berbeda. Pada konten belajar bahasa Indonesia yang menjadi para pembelajar merupakan 4 anggota NCT yaitu Taeil, Yuta, Doyoung, dan Haechan.

Konten pertama membahas bahasa Indonesia dasar seperti kata halo, selamat pagi, dan terima kasih. Selanjutnya pengenalan diri dari masing-masing pembelajar seperti “Halo. Apa kabar? Nama saya Haechan. Saya suka main game.” “Halo. Saya taeil. Belakangan ini, saya suka anime. Terima kasih.” Lalu, mengenal bahasa gaul meliputi mantul, kuy, gemay, bucin, gans, dan santuy. Serta membuat nama panggilan seperti “Saya kuy boy” “Nama saya taeil kuy kuy kuy kuy” “Nama saya mantul bucin Yuta”. Pada konten kedua membahas drama yaitu kosakata ketika bertemu dengan penggemar meliputi aku suka kalian, kami sayang NCTZen, senang bertemu dengan kalian, dan kami NCT. Kosakata yang digunakan ketika sedang berbelanja seperti “Ini apa?” “Berapa harganya?” “Tolong yang murah.” Lalu para anggota mempraktikkan dalam percakapan “Permisi, ini apa?” “Ini Album NCT127.”

Dalam konten ketiga mengenal makanan Indonesia yaitu nasing goreng, mie goreng, sambal, maupun cemilan ringan. Kosakata pada makanan seperti pedas, enak, manis, asin, hambar dan luar biasa. Lalu, konten keempat berisi tentang mengenal arah dan permainan. Kosakata yang berhubungan dengan arah seperti

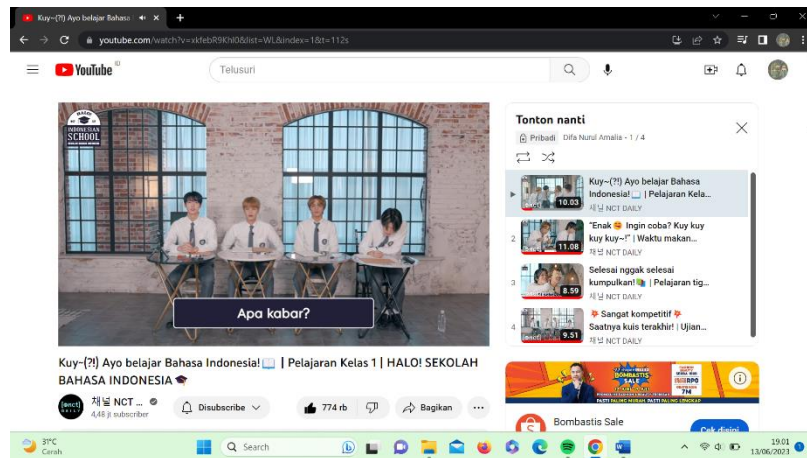
lurus, belok kanan/kiri, putar balik, dan sebagainya. Pada permainan yang dilakukan secara berkelompok yaitu mencari orang dengan penutup mata dan mendengarkan intruksi dari teman sekelompoknya.

Pada konten kelima ini mengenal permainan tradisional yaitu gasing bambu yang berasal dari Jawa Tengah. Pembelajar juga mempelajari kosakata dalam permainan seperti berputarlah gasing, aku pasti menang, dan semoga aku menang. Konten enam merupakan akhir dari konten 'Halo Sekolah Indonesia' yang mana pembelajar diberikan kuis yang berhubungan dengan pembelajaran yang telah dilakukan.

'Halo! Sekolah Indonesia' dengan total 6 video menjadi konten yang menarik perhatian dan telah ditonton lebih dari 17 juta penonton yang secara tidak langsung memberikan akses publik secara seluruh dunia terutama masyarakat Korea Selatan untuk lebih mengenal dan belajar bahasa maupun kebudayaan Indonesia.

4.2.2 Kompetensi BIPA Level A1 pada Kanal Youtube NCT Daily

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa kompetensi BIPA Level A1 dengan media kanal *youtube* NCT Daily sudah sesuai dengan indikator pembelajaran BIPA yang mana dapat dibuktikan pada 6 konten yang ada pada kanal *youtube* NCT Daily. Kompetensi BIPA Level A1 dalam kanal *youtube* NCT Daily dapat dibuktikan sebagai berikut.



Gambar 4.3 Episode 1 Youtube NCT Daily

Pada konten pertama yang diberi judul Kuy, Ayo belajar Bahasa Indonesia! sudah memenuhi kompetensi BIPA Level A1 meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Di mana pengajar memberikan materi tentang sapaan (selamat pagi), ungkapan terima kasih, dan perkenalan diri dari pembelajar. Para pembelajar juga diajak menyimak kata yang diucapkan oleh pengajar seperti kata *mantul, kuy, gans, gemay, santuy, unyu, cans, dan bucin*.

Pembelajar menulis kosakata seperti saya suka main game, aku cinta kamu, saya suka olahraga, dan belakangan ini serta mempraktikkan dengan berbicara yaitu memperkenalkan diri satu persatu sebagai berikut.

“Bersiap, beri salam. Selamat pagi, Bu.”

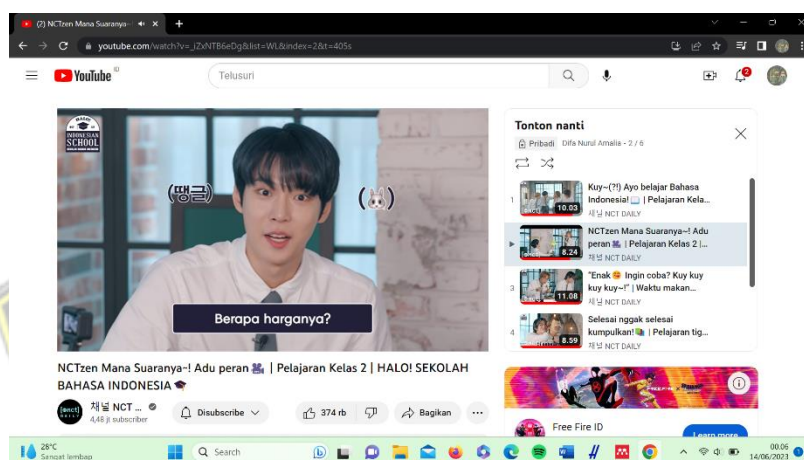
“Halo. Apa kabar? Nama saya Doyoung. Saya suka olahraga. Saya orang baik”

“Halo. Saya haechan. Saya suka main game.”

“Halo. Belakangan ini, saya suka anime. Terima kasih. Sampai jumpa lagi.”

“Halo. Apa kabar? Nama saya Yuta. Aku cinta kalian. Sampai jumpa lagi.

Penggunaan bahasa Indonesia pada episode ini yaitu tidak formal dan bahasa gaul yang remaja sekarang gunakan. Kosakata yang tidak formal dan bahasa gaul yang digunakan *adalah mantul, kuy, gans, gemay, santuy, unyu, cans, bucin, dan anime*. Dengan demikian, bahasa formal yang benar seperti *mantap, ayo, ganteng, gemas, santai, lucu, cantik, sedang jatuh cinta (budak cinta), dan kartun khas Jepang*.



Gambar 4.4 Episode 2 Youtube NCT Daily

Konten kedua yang berjudul NCTzen Mana Suaranya~! Adu peran! ini pengajar mengajak pembelajar untuk mengetahui kosakata pada saat ketemu seseorang atau pengamar maupun berbelanja yang termasuk ke dalam kompetensi BIPA yaitu menyimak, menulis berbicara. Kosakata yang masuk ke dalam kompetensi menyimak yaitu *halo Indonesia, kami NCT, senang bertemu dengan kalian, aku kangen kalian, kami cinta Indonesia, semangat, ganteng, dan dadah*.

Kosakata yang masuk ke dalam kompetensi menulis pada kanal *youtube* NCT Daily meliputi *mana suaranya, aku yang paling ..., berapa harganya, dan sempurna*. Pada kompetensi membaca kosakata seperti *terima kasih, kami cinta*

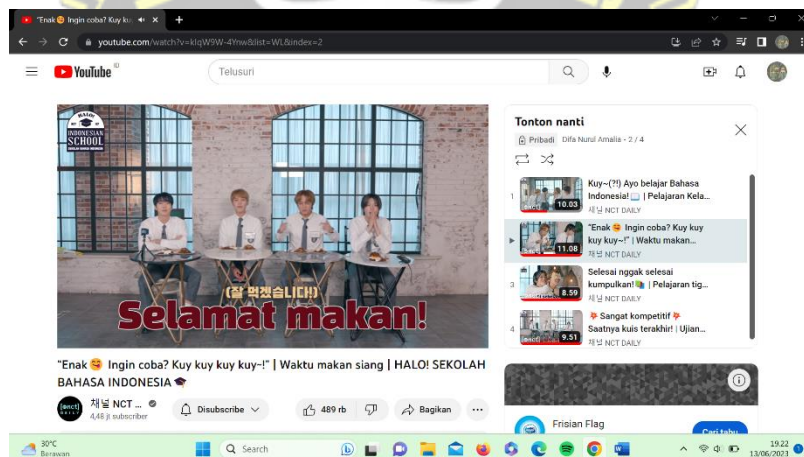
NCTZen, bagus, keren, imut, dan permisi. Kompetensi berbicara pada kanal *youtube* NCT Daily sebagai berikut.

Percakapan bertemu dengan penggemar

Taeil : “Halo Indonesia, Kami NCT.”
 Doyoung : “Wah taeil ganteng.”
 Taeil : “Kami cinta Indonesia. Kami NCT 127.”
 Doyoung : “Aku kangen kalian.”
 Taeil : “Kami sayang NCTZen.”
 Doyoung : “Aaaaaaaa”
 Taeil : “Mana suaranya?”
 Doyoung : “Aaaaaaaa.... Kamu paling ganteng.”
 Taeil : “Terima kasih. Dadah.”
 Doyoung : “Dadah.”

Percakapan di toko perbelanjaan

Yuta : “Permisi. Ini apa?”
 Haechan : “Ini album NCT 127.”
 Yuta : “Berapa harganya?”
 Haechan : “Ini mahal.”
 Yuta : “Oh... Tolong yang murah.”
 Haechan : “Oke.”
 Yuta : “Mantap. Sampai jumpa lagi.”
 Haechan : “Dadah.”

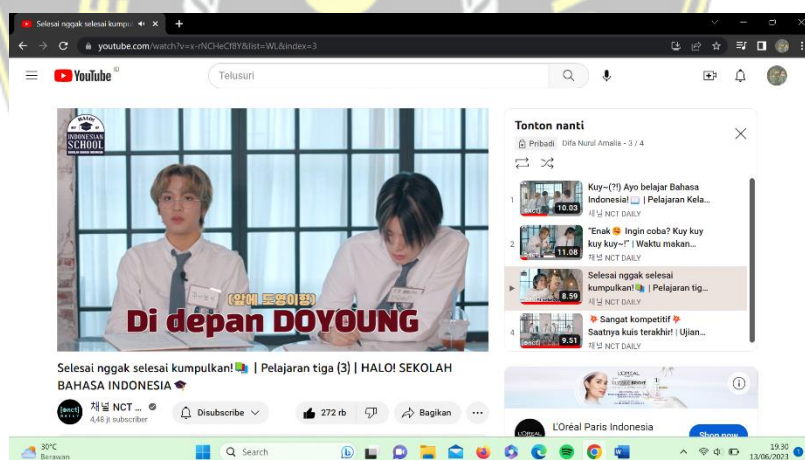


Gambar 4.5 Episode 3 Youtube NCT Daily

Dalam konten ketiga “Enak, Ingin coba? Makan siang sudah sesuai dengan kompetensi BIPA Level A1 di mana pembelajar diperkenalkan pada makanan

Indonesia dan kosakata sederhana yang berhubungan dengan makanan. Makanan Indonesia yang diperkenalkan yaitu nasi goreng, mie goreng, dan cemilan ringan. Kosakata menyimak pada kompetensi BIPA seperti *nasi goreng, mie goreng, saus sambal, selamat makan, enak, asin, hambar, manis, dan pedas*.

Kompetensi BIPA membaca dalam *episode* ini dibuktikan pada kosakata seperti *enak, asin, terkesan, luar biasa, nasi goreng, dan mie goreng*. Pada berbicara meliputi *nasi goreng rasanya manis, rasanya mantul, ingin makan setiap hari, cemilan yang paling disukai Bu Guru?, ini cemilan enak, enak ingin coba? Kuy kuy kuy kuy, dan saya yang traktir*. Penggunaan bahasa Indonesia pada episode ini juga tidak formal seperti *rasanya mantul* yang seharusnya *rasanya mantap, enak ingin coba? Kuy kuy kuy kuy* menjadi *enak ingin coba? Ayo ayo ayo ayo*.



Gambar 4.6 Episode 4 Youtube NCT Daily

Pada konten keempat Selesai nggak selesai kumpulkan! ini berisi tentang arah. Kompetensi BIPA yang terdapat pada episode ini adalah menyimak, membaca, dan berbicara. Kegiatan yang dilakukan pada menyimak kosakata seperti *di sebelah, satu langkah besar/kecil, di depan, lurus, belok kiri/kanan, berhenti,*

dan *putar balik*. Pada kegiatan membaca diperoleh kosakata yaitu *lurus, belok kiri/kanan, berhenti, putar balik, di depan, satu langkah besar/kecil, dan di sebelah*.

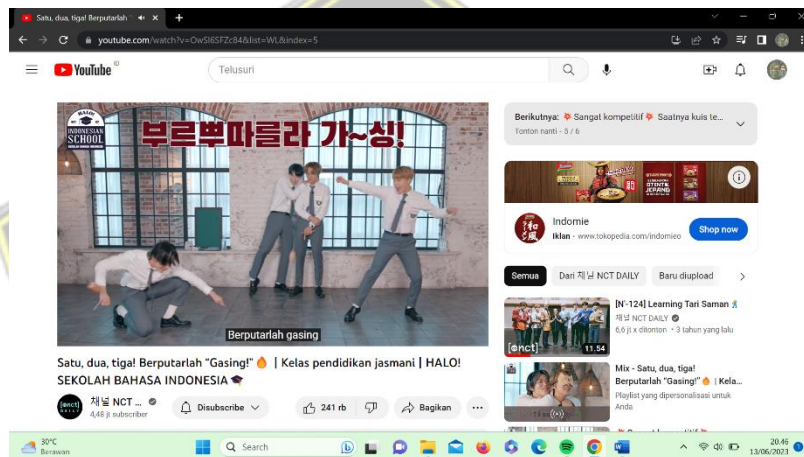
Kompetensi berbicara dalam *episode* ini meliputi kosakata sebagai berikut.

Yuta : “Nah kuy. Lurus. Sebelah kiri. Di depan. Lurus-lurus. Di sebelah kiri.

lurus-lurus. Belok kiri. Belok kanan. Lurus. Terima kasih.”

Taeil : “Satu Langkah besar. Lurus. Belok kiri. Satu Langkah besar. Duduk. Putar

balik. Belok kiri. Satu Langkah besar. belok kanan. Lurus. Belok kiri.”



Gambar 4.7 Episode 5 Youtube NCT Daily

Konten kelima Satu, dua, tiga! Berputarlah “Gasing!” ini berisi pengenalan budaya melalui permainan tradisional dari Jawa Tengah yaitu gasing bambu.

Kompetensi BIPA yang terdapat pada *episode* ini adalah menyimak dan berbicara.

Pada kompetensi menyimak di konten ini adalah menyimak kosakata *gasing, berputarlah, dan satu, dua, tiga*. Dalam kompetensi berbicara sebagai berikut.

Haechan dan Yuta : “Kuy Gasing.”

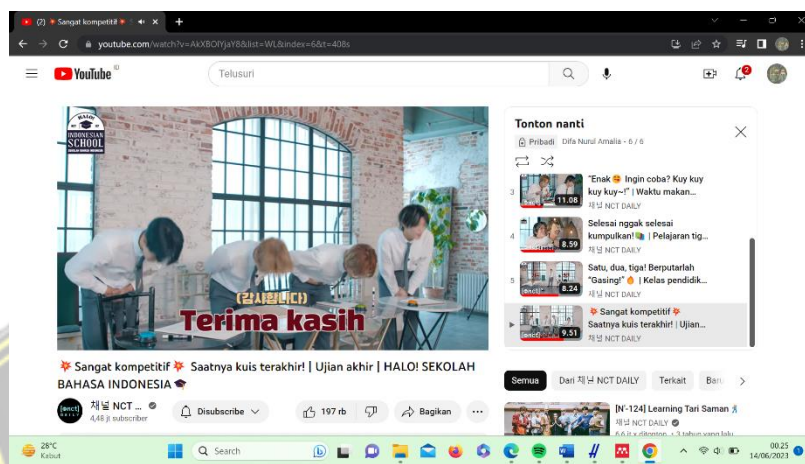
Doyoung : “Berputarlah.”

Yuta dan Taeil : “Berputarlah gasing.”

Yuta : “Semoga aku menang.”

Doyoung : “Aku pasti menang.”

Bahasa Indonesia yang digunakan pada episode yaitu tidak formal seperti *kuy berputarlah* dan *kuy gasing*. Penggunaan bahasa formal yang baik seharusnya *ayo berputarlah* dan *ayo gasing*.



Gambar 4.8 Episode 6 Youtube NCT Daily

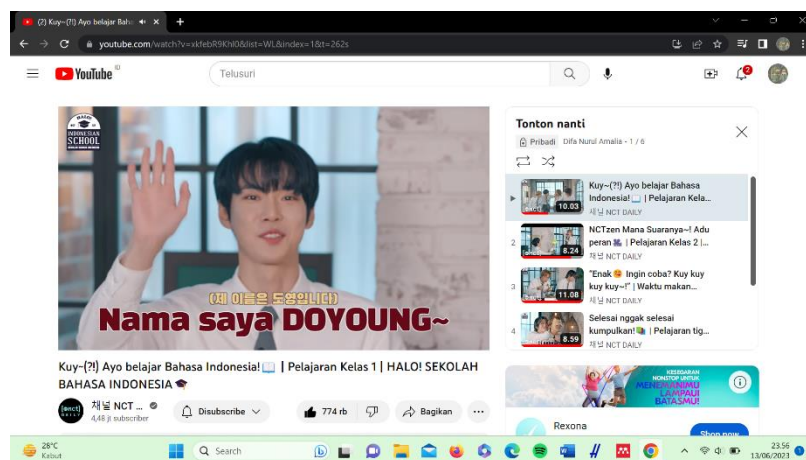
Dalam konten terakhir berjudul *Sangat kompetitif, Saatnya kuis terakhir!* berisi pengajar memberikan beberapa pertanyaan seputar membaca, menulis, menyimak maupun berbicara kepada pembelajar terkait pembelajaran yang telah dilakukan pada *episode 1* hingga *5* dengan cara mendengarkan rekaman percakapan. Kompetensi pada konten ini adalah menyimak, menulis, dan berbicara. Kosakata yang terdapat pada *episode* ini ketika menyimak adalah *bahasa Indonesia yang dipakai untuk berpisah adalah, Haechan dan Yuta pergi melihat tower simbol di Jakarta. Tempat yang harus mereka pergi adalah, gagah, nanah, dadah, Jakarta, batam, nama saya taeil, halo Indonesia, sampai jumpa lagi, berapa harganya, mantul, satu langkah besar, dan kami sayang NCTZen*. Kosakata pada berbicara

seperti *sampai jumpa lagi, terima kasih, kuy boy, dadah, yuta, NCTZen bucin, taeil kuy, monas, bandar lampung, asin, gemay, Bu Guru sempurna, dan bersiap beri salam*. Penggunaan bahasa Indonesia pada episode belum formal seperti *bucin NCTZen* seharusnya *sedang jatuh cinta*, kata *NCTzen* merupakan *sebutan untuk penggemar dari NCT*. Kata *kuy boy* seharusnya *ayo cowok*, *taeil kuy* sama dengan *taeil ayok*, dan *gemay* yang artinya *gemas*.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dibuktikan bahwa media kanal *youtube* NCT Daily dengan 6 konten yang bernama 'Halo! Sekolah Indonesia' ini masuk ke dalam kompetensi BIPA Level A1 meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dibuktikan dalam setiap episode dalam 6 konten tersebut sehingga layak digunakan untuk pembelajaran bagi pembelajar yang ingin belajar bahasa Indonesia khususnya bagi pembelajar pemula.

4.2.2 Proses Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal Youtube NCT Daily

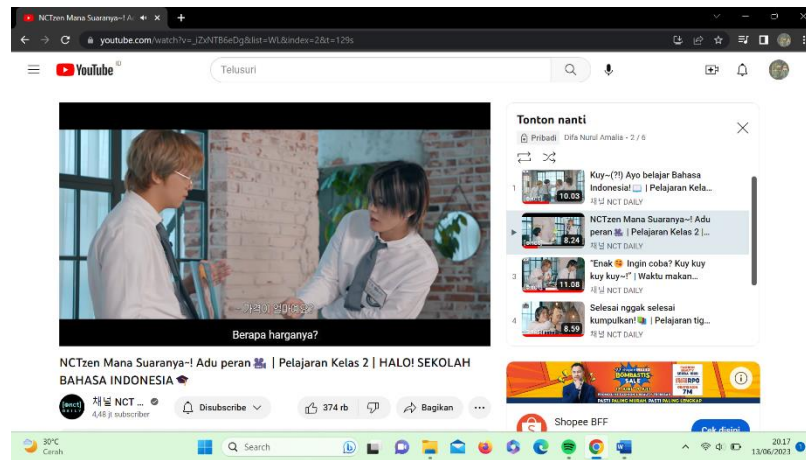
Hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa pada kanal *youtube* NCT Daily dalam konten 'Halo Sekolah Indonesia' terdapat proses pembelajaran yang beragam. Proses pembelajaran yang beragam menarik pembelajar untuk mengikuti pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran pada konten 'Halo Sekolah Indonesia' dibuktikan sebagai berikut.



Gambar 4.9 Episode 1 Youtube NCT Daily

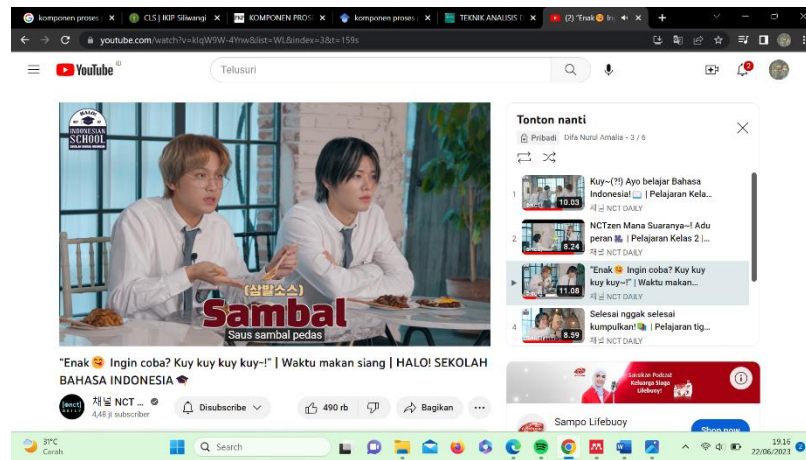
Pada konten yang berjudul Kuy, Ayo belajar Bahasa Indonesia! proses pembelajaran yang terjadi antar pengajar dan pembelajar berjalan dengan dua arah yang artinya pembelajar aktif dalam pembelajara. Proses pembelajaran pada episode ini meliputi pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada pendahuluan dimulai dari pengajar membuka pembelajaran dengan sapaan “Selamat Pagi.” Pembelajar juga aktif dengan membuka pembelajaran dengan kata “Bersiap. Beri salam. Selamat pagi, Bu.”

Materi pembelajaran dalam *episode* ini adalah perkenalan diri, dimana pengajar menjelaskan kosakata yang digunakan dalam perkenalan diri. Pengajar juga mengajak pembelajar aktif dengan cara melafalkan kosakata satu persatu sehingga pembelajar mampu menyimak dan menulis dengan baik. Pengajar memberikan waktu untuk pembelajar menulis tentang biodata masing-masing, dan evaluasi yang dilakukan pengajar yaitu meminta pembelajar untuk memperkenalkan diri secara bergantian.



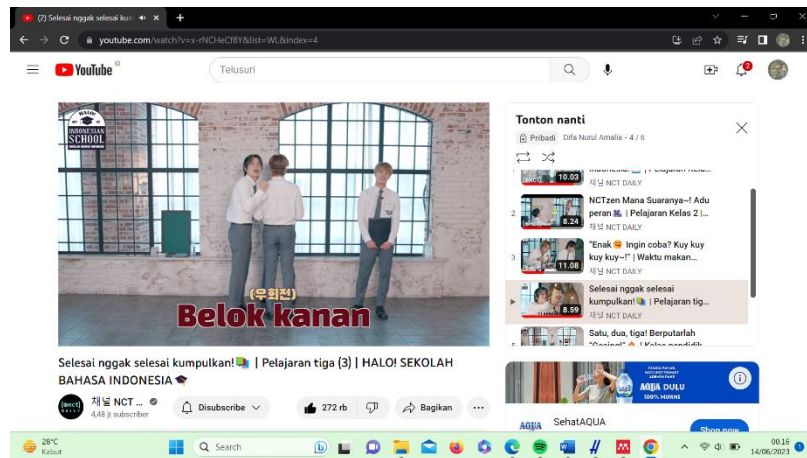
Gambar 4.10 Episode 2 Youtube NCT Daily

Konten dengan judul NCTzen Mana Suaranya! Adu peran! ini tentang belajar drama. Dalam *episode* ini terjadi proses pembelajaran antara pengajar dan pembelajar di mulai dari pelaksanaan dan evaluasi. Pelaksanaan dimulai dari pengajar memberikan materi baru yaitu drama, dimana pengajar mengajak pembelajar untuk berdialog dalam situasi bertemu penggemar maupun berkunjung ke toko. Pengajar memberikan kosakata untuk kegiatan bertemu penggemar dan berkunjung ke toko. Pembelajaran pada episode dilakukan dengan metode bermain peran, dimana pengajar membentuk kelompok serta pembelajar mengidentifikasi kosakata yang diberikan oleh pengajar. Pada evaluasi, pengajar memberikan ruang untuk pembelajar berperan secara kelompok untuk berkomunikasi ketika bertemu dengan penggemar dan mengunjungi toko perbelanjaan.



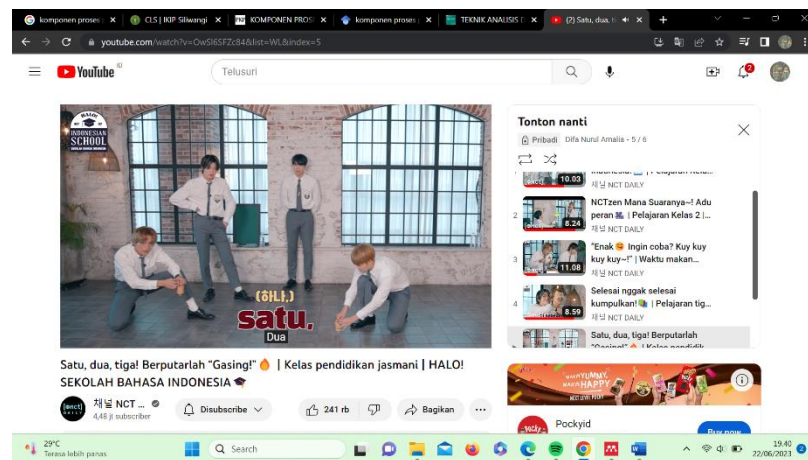
Gambar 4.11 Episode 3 Youtube NCT Daily

Dalam konten berjudul “Enak, Ingin coba? Makan siang ada beberapa proses pembelajaran yang berlangsung, dimulai dari pelaksanaan. Dimana pengajar mengajak pembelajar mengenal Indonesia melalui makanan yaitu nasi goreng, mie goreng, dan cemilan. Materi pembelajaran yang diambil oleh pengajar masih lingkup makanan yaitu kosakata untuk mengungkapkan rasa pada makanan. Pembelajar menikmati makanan Indonesia tersebut dengan tertib menyimak pembahasan dari pengajar. Evaluasi pada pembelajaran ini yaitu pengajar mengajak pembelajar untuk mengucapkan atau mengungkapkan rasa makanan yang telah mereka makan.



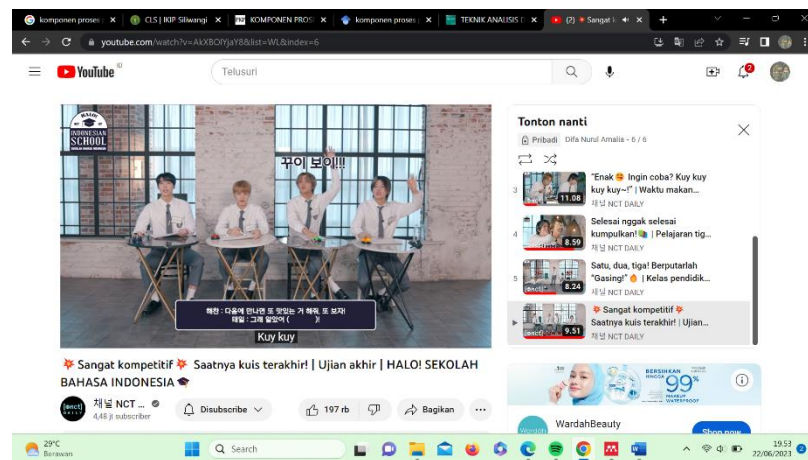
Gambar 4.12 Episode 4 Youtube NCT Daily

Pada konten yang berjudul Selesai nggak selesai kumpulkan! ini, proses pembelajaran yang terjadi meliputi pelaksanaan dan evaluasi. Pelaksanaan yang dilakukan oleh pengajar yaitu memberikan materi baru tentang arah. Pengajar melafalkan koskata yang berhubungan dengan arah dan pembelajar menyimak. Pengajar memberikan waktu untuk pembelajar mengidentifikasi koskata yang telah diberikan. Pada evaluasi episode ini, pengajar membentuk kelompok yang mana pengajar mengajak pembelajar untuk mempraktikan langsung pembelajaran yang telah dipelajari. *Episode* ini juga pengajar menggunakan metode bermain sambil belajar.



Gambar 4.13 Episode 5 Youtube NCT Daily

Konten berjudul Satu, dua, tiga! Berputarlah “Gasing!” dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik. Proses pembelajaran pada *episode* ini meliputi pelaksanaan. Di mana pengajar mengajak pembelajar untuk belajar sambil bermain. Tahap pelaksanaan yang dilakukan pengajar yaitu memberikan materi baru tentang pengenalan budaya melalui permainan tradisional yaitu gasing. Pengajar memberikan informasi terkait permainan dan cara bermain permainan tradisional gasing serta pembelajar menyimak penjelasan dari pengajar. Pada tahap evaluasi yang dilakukan pengajar yaitu membentuk kelompok untuk bermain gasing dan pembelajar melafalkan kosakata sederhana yang berhubungan dengan gasing.



Gambar 4.14 Episode 6 Youtube NCT Daily

Dalam konten Sangat kompetitif, Saatnya kuis terakhir! ini proses pembelajaran berlangsung dengan tertib dengan tahapan pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada pendahuluan pengajar memberikan salam pembuka dan memberikan informasi terkait dengan ujian akhir. Lalu, tahap pelaksanaan yaitu pengajar memberikan pertanyaan seputar materi yang sudah dipelajari dengan rekaman suara. Di mana pembelajar menyimak dengan baik pada pertanyaan yang diberikan. Evaluasi dari episode terakhir adalah pengajar memberikan nilai kepada setiap pembelajar yang sudah menjawab dengan benar. Pembelajar memberikan kesan dan pesan ketika mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir secara bergantian.

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh oleh peneliti bahwa proses pembelajaran pada kanal *youtube* NCT Daily bahwa materi yang diajarkan setiap *episode* berbeda yaitu pengenalan diri, adu peran (drama), pengenalan makanan Indonesia, arah, pengenalan permainan tradisional, dan ujian akhir (evaluasi). Pada media yang digunakan setiap episode seperti buku, papan tulis, pulpen atau spidol,

bel, penutup mata, dan gasing. Dalam konten tersebut, metode yang sering pengajar gunakan adalah belajar sambil bermain dengan media gasing, praktik langsung ketika pengajar sudah menjelaskan materi seperti praktik berdialog berpasangan maupun praktik mendengarkan arahan dari teman sekelompoknya dengan menggunakan bahasa Indonesia serta pengajar mengadakan evaluasi setiap episode.

Konten “Halo Sekolah Indonesia” dengan berisikan 6 *episode* dengan total durasi 56 menit 9 detik dan lebih 17 juta tayangan. Pada proses pembelajarannya terdapat satu pengajar dan empat pembelajar dengan posisi pengajar di depan pembelajar dan posisi pembelajar duduk sejajar yang menghadap ke pengajar. Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dengan suasana kelas yang menyenangkan dan antusias pembelajar setiap mengikuti pembelajaran maupun materi baru yang diajarkan seperti pembelajar mengekspresikan rasa antusias tersebut ketika praktik sesuatu yang baru. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tertib, dan menarik sehingga pembelajar tidak merasakan bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai kanal *youtube* NCT Daily sebagai media pembelajaran BIPA Level A1, maka dapat dikatakan bahwa kanal *youtube* NCT Daily sesuai dengan kriteria kompetensi dan proses pembelajaran BIPA Level A1. Peneliti menyimpulkan dengan beberapa pernyataan sebagai berikut.

1. Isi kanal *youtube* NCT Daily berisi 467 video yang meliputi halo sekolah Indonesia, *dance practice*, *recording behind the scene*, *daily vlog*, *unboxing album*, *behind the scene music video*, permainan, belajar bahasa mandarin, dan lainnya yang setiap episodenya dikemas dengan baik dan menarik.
2. Kompetensi BIPA Level A1 dengan media *youtube* NCT Daily sesuai dengan indikator setiap episodenya mulai dari membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, pengenalan makanan Indonesia, maupun permainan tradisional.
3. Proses pembelajaran yang terjadi pada konten ‘Halo Sekolah Indonesia’ pada kanal *youtube* NCT Daily sudah sesuai dengan komponen-komponen yang ada pada proses pembelajaran meliputi pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi, materi, metode, dan media pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran BIPA Level A1 pada kanal *youtube* NCT Daily yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang peneliti dapat ajukan sebagai berikut.

1. Untuk kanal *youtube* NCT Daily, harus teliti dalam pemilihan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan tingkatan yaitu BIPA level A1. Pada pemilihan bahasa atau naskah untuk video, sebaiknya menggunakan bahasa Indonesia formal karena pada forum pembelajaran.
2. Untuk pengajar BIPA, variatif dan kreatif dalam pembelajaran akan tetapi, pemilihan bahasa dan tuturan harus diperhatikan karena dalam proses pembelajaran tuturan pengajar sangat penting untuk pembelajar agar memahami materi yang diajarkan.
3. Untuk peneliti BIPA, bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis dapat diajukan dalam mengembangkan penelitian supaya lebih baik dan jangkauan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni dan Akbar. 2018. Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran dalam *jurnal Pesona Dasar*. Vol. 6, Nomor 2 (hal. 55-56). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197> (Diakses tanggal 19 Juni 2023. Pukul 18.18 WIB).
- Arham, Mutmainnah. (2020). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran. https://www.academia.edu/download/63960854/Artikel_Mutmainnah_Arham20200719-31533-e13121.pdf (Diakses 9 Januari 2023 pukul 18.32 WIB).
- Asteria, Prima Vidya dan Farida, Devi Nur. (2018). E-MIKUTA (Komik Saku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi. *Repository Institusi Kemendikbud*. http://kbi.kemdikbud.go.id/kbi_back/file/dokumen_makalah/dokumen_makalah_1540532332.pdf (Diakses 12 Januari 2023 pukul 17.26 WIB).
- Bastian, *et al.* (2019). Media Audio Visual Sebagai Alat Memperlancar Kemampuan Menyimak Peserta Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pbi/article/view/12764> (Diakses 13 Januari 2023 pukul 15.04 WIB).
- Dadela, *et al.* (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Bahan Ajar Berbicara Bagi Pembelajar BIPA. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. 8(1). 61. <https://doi.org/10.33603/dj.v8i1.4420> (Diakses 29 Desember 2022 pukul 14.00 WIB).
- Damayanti dan Mayangsari. (2020). What and How is BIPA Teaching through Online Media. *European Union Digital Library (EUDL)*. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.9-11-2019.2295069> (Diakses 8 Januari 2023 pukul 14.43 WIB).
- Dereh, N., M. (2019). BIPA Learning Media: Management and Problems. In *Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture* (Vol. 3). <http://dx.doi.org/10.17977/um006v3i12019p044> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 17.30 WIB).
- Dolong, Jufri. 2016. Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. dalam *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. Vol. V, Nomor. 2 (hlm 293-300). <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3484> (Diakses tanggal 22 Juni 2023. Pukul 16.29 WIB).
- Ellsa, *et al.* (2020). Pengembangan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. 4(3). 199-206. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v4i3.6282> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 17.21 WIB).

- Hazmi, Nahdatul. 2019. Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. dalam *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*. Vol. 2, Nomor 1. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734> (Diakses tanggal 21 Juni 2023. Pukul 21.08 WIB).
- Kamhar, M. Yusi dan Lestari. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Inteligensi*. 1(2). <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 15.30 WIB).
- Kusmiatun, Ari. (2016). *Mengenal BIPA dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Lestari, *et al.* (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Visual bagi Pebelajar BIPA Pemula di Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*. 8(1). <https://doi.org/10.23887/jipbs.v8i1.20535> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 22.12 WIB).
- Megawati, C. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingkat Menengah melalui E-book Interaktif di Program Incountry Universitas Negeri Malang Tahun 2014. *Jurnal NOSI*. 2(1).1 62-70. <https://pbindoppsunisma.com/wp-content/uploads/2014/04/6.-Citra-Megawati-62-70.pdf> (Dikases 12 Januari 2023 pukul 17.22 WIB).
- Mendikbudristek. (2022, April 4). *Mendikbudristek: Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Resmi ASEAN Dikedepankan*. Kemdikbud.go.id <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/04/mendikbudristek-bahasa-indonesia-sebagai-bahasa-resmi-asean-dikedepankan> (Diakases 19 Januari 2023 pukul 22.00 WIB).
- Ningrum, *et al.* (2017). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas di Indonesia. *Proceedings Education and Language Internasional Conference*. 1(1). <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1294> (Dikases 19 Januari 2023 pukul 15.00 WIB).
- Nurhayati, *et al.* (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11> (Diakses 13 Juni 2023 pukul 19.00 WIB).
- Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017. <http://appbipa.or.id/unduh/Permendikbud%20Nomor%2027%20Tahun%202017.pdf> (Diakses 26 Desember 2022 pukul 19.29 WIB).
- Prasetya, Andy. (2007). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA Puri Indonesia Language Plus Yogyakarta. (*Skripsi*). <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/20908> (Diakses 13 Januari 2023 pukul 15.07 WIB).
- Prasetyo, Eko. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash untuk Pembelajar BIPA Level Intermediate di Lembaga Wisma

- Bahasa Yogyakarta. (Skripsi). <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/6594> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 22.12 WIB).
- Putri, Regina Budi Eka. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran BIPA Tingka Dasar. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33778> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 22.14 WIB).
- Putri, Y. S., dan Meilan Arsanti. (2022). YouTube Sebagai Inovasi Media Pembelajaran. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*. 2(1). 533-537. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1377> (Diakses 16 Januari 2023 pukul 21.22 WIB).
- Ramliyana, R. (2016). Media Komik sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *Riksa Bahasa*. 2(2). <https://doi.org/10.17509/rb.v2i2.9568.g5916> (Diakses 9 Januari 2023 pukul 18.50 WIB).
- Riyanti, *et al.* (2019). Gamelan as a Learning Media Speaking Skills to Indonesian Language Students for Foreign Speakers (BIPA). *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012114> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 18.29 WIB).
- Sajadi, Dahrun. 2022. Komponen Proses Pembelajaran Melalui Model, Pendekatan, Strategi, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. dalam *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 5, Nomor 2. <https://uia.e-journal.id/Tahdzib/article/view/2319> (Diakses pada tanggal 22 Juni 2023. Pukul 15.56 WIB).
- 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(2), 70–77. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v3i2.4174> (Diakses 29 Desember 2023 pukul 19.22 WIB).
- Simanjuntak, *et al.* (2022). Development of BIPA Teaching Materials Level A1 Charged with North Sumatra Culture Based on the Canva Application. *Proceedings of the 4th International Conference on Innovation in Education, Science and Culture, ICIESC 2022, 11 October 2022, Medan, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2022.2325357> (Diakses 8 Januari 2023 pukul 10.45 WIB).
- Sudana, *et al.* (2017). Pengembangan Media Audio Visual untuk Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) Tingkat Dasar. *Seminar Nasional Riset Inovatif*. http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_2898_95334155.pdf (Diakses 8 Januari 2023 pukul 14.25 WIB).
- Sudana, *et al.* (2020). Media Virtual Reality Desa Wisata untuk Pembelajaran BIPA: Apa dan Bagaimana. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa> (Dikases 29 Desember 2022 pukul 18.58 WIB).

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, *et al.* (2020). Perancangan Media Pendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(16). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10331> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 17.23 WIB).
- Suyitno, Imam. (2021). *PEMELAJARAN BIPA Perencanaan, Pelaksanaa, dan Problematikannya*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Trans TV. (2019, February 25). *SM Entertainment Group dan PT Trans Media Corpora Mengumumkan Dimulainya Kerjasama Strategis dan Kolaborasi Artis Perdana*. Trans Tv. <https://www.transtv.co.id/corporate/press-release/97/sm-entertainment%02group-dan-pt-trans-media-corpora%02mengumumkan-dimulainya%02kerjasama-stategis-dan-kolaborasi%02artis-10perdana#:~:text=JAKARTA%2C%202021%20Februari%202019%20%2D%20SM,yang%20menandai%20dimulainya%20kerjasama%20strategis> (Diakses 11 Juni 2022 pukul 13.30 WIB).
- UNDANG-UNDANG DASAR NEGARA REPUBLIK INDONESIA 1945. <https://www.mkri.id/public/content/infoumum/regulation/pdf/UUD45%20ASLI.pdf> (Diakses 25 Desember 2022 pukul 22.10 WIB).
- Ulumuddin, A., dan Wismanto, A. (2014). Bahan Ajar Bahasa Indonesia Ranah Sosisl Budaya bagi Penutur Asing (BIPA). *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2(1). 15-35. <https://doi.org/10.26877/sasindo.v2i1%20Januari.917> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 20.20 WIB).
- Widianto, E. (2017). Media Wayang Mini dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bagi Pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia. *Jurnal Kredo*. 1(1). 120-143. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i1.1757> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 17.20 WIB).
- Wijaya, Fadila Sukma. (2020). Penerapan Media Gambar dalam Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya di IAIN Surakarta. (*Skripsi*). <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/id/eprint/441> (Diakses 13 Januari 2023 pukul 19.23 WIB).
- Wulandari dan Khaerunisa. 2020. Pengembangan Media Papan Dart Budaya Indonesia Bagi Penutur Asing Tingkat Madya B1. *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*. 79-88. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7208> (Diakses 13 Januari 2023 pukul 15.03 WIB).
- Zaenuri dan Yuniawan. (2018). Pengembangan Laman Media Audiovisual Bermuatan Materi Kebudayaan Indonesia sebagai Media Pembelajaran BIPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indenesia*. 7(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi> (Diakses 12 Januari 2023 pukul 22.11 WIB).