



**PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA  
OLEH PENUTUR ASING DENGAN METODE TEBAK KATA  
DALAM KANAL YOUTUBE NIHONGO MANTAPPU  
KAJIAN PEMBELAJARAN BIPA LEVEL A1**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
Universitas Islam Sultan Agung

**Oleh**

**Muhamad Eko Edi Solikhin**

**34102000044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi Berjudul

**PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA  
OLEH PENUTUR ASING DENGAN METODE TEBAK KATA  
DALAM KANAL YOUTUBE NIHONGO MANTAPPU  
KAJIAN PEMBELAJARAN BIPA LEVEL A1**

Disusun oleh  
Muhamad Eko Edi Solikhin  
34102000044

Telah disetujui dan telah diujikan



Semarang, 22 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Meilan Arsanti, M.Pd.  
NIK. 211315023

Dr. Aida Azizah, M.Pd.  
NIK. 211313018

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

**PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA**

**OLEH PENUTUR ASING DENGAN METODE TEBAK KATA**

**DALAM KANAL YOUTUBE NIHONGO MANTAPPU**

**KAJIAN PEMBELAJARAN BIPA LEVEL A1**

Disusun oleh:

Muhamad Eko Edi Solikhin

34102000044

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 22 Mei 2024 dan dinyatakan diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Ketua Penguji : Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd. (.....)

NIK. 211312004

Dosen Penguji 1 : Leli Nisfi Setiana, M.Pd. (.....)

NIK. 211313020

Dosen Penguji 2 : Dr. Aida Azizah, M.Pd. (.....)

NIK. 211313018

Dosen Penguji 3 : Meilan Arsanti, M.Pd. (.....)

(Pembimbing I) NIK. 211315023

Semarang, 27 Mei 2024

Mengetahui  
Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.

NIK. 211313015

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Eko Edi Solikhin

NIM : 3410200044

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya sendiri bukan duplikasi atau plagiasi karya milik orang lain. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh dan apabila di kemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya asli saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Semarang, 22 Mei 2024

Pembuat pernyataan,



Muhamad Eko Edi Solikhin



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Dalam dunia ini kita akan dihadapkan dengan banyak pilihan yang hadir, dari sekian banyaknya pilihan tersebut, tolong jangan memilih untuk menyerah”*

### PERSEMBAHAN

Persembahan untuk orang yang sangat ingin saya bahagiakan,  
Bapak Suryanto dan Ibu Ngastiah serta Nenek saya Nyai Suriah.



## ABSTRAK

Solikhin, Muhamad Eko Edi. “Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia oleh Penutur Asing dengan Metode Tebak Kata dalam Kanal Youtube Nihongo Mantappu Kajian Pembelajaran BIPA Level A1”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing 1 Meilan Arsanti, M.Pd. Pembimbing 2 Dr. Aida Azizah, M.Pd.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berbahasa, BIPA, *Nihongo Mantappu*

Pentingnya internasionalisasi bahasa Indonesia disadari oleh pemerintah Indonesia. Pada bulan november 2023, bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa resmi UNESCO (Organisasi Pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan perserikatan bangsa-bangsa). Bahasa Indonesia menjadi bahasa ke-10 yang diakui sebagai bahasa konferensi umum UNESCO. Data penelitian ini diambil dari 5 video youtube *Nihongo Mantappu* yang dimiliki oleh Jerome Polin dan dibintangi oleh waseda boys yang terdiri dari Tomo, Yusuke, dan Otsuka. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan adanya penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan proses pembelajaran metode tebak kata pada kanal youtube *Nihongo Mantappu* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing dalam konteks pembelajaran BIPA. 2) mendeskripsikan hasil pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang menggunakan metode tebak kata dalam pembelajaran BIPA di kanal youtube *Nihongo Mantappu*.

Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat 76 data yang terdiri 52 kata, 6 frasa, dan 18 kalimat yang ditemukan dari 5 video pada kanal youtube *Nihongo Mantappu*. Data tersebut termasuk keterampilan berbahasa seperti keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Hasil pembelajaran BIPA pada kanal youtube *Nihongo Mantappu* sesuai dengan indikator pembelajaran BIPA level A1, yakni mampu menggunakan kosakata dasar, mampu memahami salam dan sapaan, dan mampu memahami nama-nama makanan dan daerah-daerah di Indonesia.

## **ABSTRACT**

*Solikhin, Muhamad Eko Edi. "Learning Indonesian Language Skills by Foreign Speakers Using the Guess the Word Method on the Nihongo Mantappu Youtube Channel BIPA Level A1 Learning Study". Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Sultan Agung Islamic University. Supervisor 1 Meilan Arsanti, M.Pd. Supervisor 2 Dr. Aida Azizah, M.Pd.*

**Keywords:** *Language Skills, BIPA, Nihongo Mantappu*

*The importance of internationalizing the Indonesian language is recognized by the Indonesian government. In November 2023, Indonesian was designated as the official language of UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization). Indonesian is the 10th language recognized as the language of UNESCO's general conference. This research data was taken from 5 Nihongo Mantappu YouTube videos owned by Jerome Polin and starring the Waseda boys consisting of Tomo, Yusuke, and Otsuka. This type of research is descriptive with a qualitative approach. The aim of this research is 1) to describe the learning process of the word guessing method on the Nihongo Mantappu YouTube channel to improve Indonesian language skills for foreign speakers in the context of BIPA learning. 2) describe the results of learning Indonesian language skills using the word guessing method in BIPA learning on the Nihongo Mantappu YouTube channel.*

*The results of this research are 76 data consisting of 52 words, 6 phrases and 18 sentences found from 5 videos on the Nihongo Mantappu YouTube channel. This data includes language skills such as writing skills, listening skills and speaking skills. The results of BIPA learning on the Nihongo Mantappu YouTube channel are in accordance with BIPA level A1 learning indicators, namely being able to use basic vocabulary, being able to understand greetings and greetings, and being able to understand the names of foods and regions in Indonesia.*

## PRAKATA

Segala puji bagi Allah, Zat Maha Agung yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, karunia, serta taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini dengan baik. Limpahan salam dan rahmat selalu tercurahkan kepada Nabi akhir zaman, Muhammad Saw., yang selalu dinantikan syafaat oleh umatnya.

Dalam perjalanannya, penulis menyadari penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka penulis ingin menyampaikan terima kasih dan salam hormat kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., rektor Universitas Islam Sultan Agung atas kesempatan studi di kampus ini.
2. Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah merangkul kami semua dalam naungan fakultas yang begitu hangat.
3. Dr. Evi Chamalah, M.Pd., kepala program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang selalu mengayomi dan menganggap kami seperti anak sendiri.
4. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.
5. Ibu Meilan Arsanti, M.Pd. dan Ibu Dr. Aida Azizah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing kami.



6. Orang tua saya, Bapak Suryanto dan Ibu Ngastiah yang selalu mendukung apa yang diinginkan anaknya serta senantiasa mendoakan demi kesuksesan anaknya ini. Semoga ini menjadi sebuah kebanggaan untuk bapak dan ibu yang menginginkan anaknya sekolah setinggi-tingginya.
7. Nenek saya, Nyai Suriyah yang selalu sabar menghadapi cucunya yang sering pulang tengah malam.
8. Adik saya, dek Dwi Endang Mulyani yang sabar menghadapi kakakmu yang jahil ini.
9. Keluarga PBSI 2020, atas setiap kenangan dan kebersamaannya, memberikan banyak pandangan terhadap manusia serta pengalaman yang mungkin tidak akan didapatkan di tempat lain.
10. Keluarga KSB Es-A yang memberikan pengalaman berorganisasi dan membentuk kepribadian yang bertanggung jawab, serta memberikan kesempatan kepada saya untuk mengayomi setiap orang yang ada di dalamnya.
11. Keluarga kos aman, atas segala motivasi selama mengerjakan skripsi ini, segala suasana yang dihadirkan setiap waktu, dan rasa persaudaraan yang terbukti nyata.
12. Semua orang, yang berang kali tidak saya sebutkan, tapi pernah membantu dalam bentuk apapun. Semoga kebaikan menyertai kalian.

## DAFTAR ISI

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN.....                               | ii                                  |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....                           | v                                   |
| ABSTRAK .....   | vi                                  |
| ABSTRACT.....   | vii                                 |
| PRAKATA.....  | viii                                |
| DAFTAR ISI.....                                       | x                                   |
| DAFTAR BAGAN .....                                    | xii                                 |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | xiii                                |
| DAFTAR TABEL.....                                     | xiv                                 |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                | 1                                   |
| 1.1 Latar Belakang .....                              | 1                                   |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                        | 8                                   |
| 1.3 Batasan Masalah.....                              | 8                                   |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                             | 9                                   |
| 1.5 Tujuan Masalah.....                               | 9                                   |
| 1.6 Manfaat Penelitian.....                           | 10                                  |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....     | 11                                  |
| 2.1 Kajian Pustaka.....                               | 11                                  |
| 2.2 Landasan Teoretis.....                            | 24                                  |
| 2.2.1 Keterampilan Berbahasa Indonesia .....          | 24                                  |
| 2.2.2 Metode Tebak Kata.....                          | 29                                  |
| 2.2.3 Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)..... | 30                                  |
| 2.2.4 Youtube.....                                    | 34                                  |
| 2.3 Kerangka Berpikir .....                           | 36                                  |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                        | 38                                  |
| 3.1 Metode Penelitian.....                            | 38                                  |
| 3.2 Prosedur Penelitian.....                          | 38                                  |
| 3.3 Data dan Sumber Data.....                         | 40                                  |

|  |            |
|--|------------|
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data .....  | 41         |
| 3.5 Instrumen Penelitian .....   | 42         |
| 3.6 Teknik Analisis Data .....   | 43         |
| 3.7 Keabsahan Data .....   | 45         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>  | <b>46</b>  |
| 4.1 Hasil Penelitian .....   | 46         |
| 4.2 Pembahasan .....   | 48         |
| 4.2.1 Proses Penggunaan Metode Tebak Kata dalam Pembelajaran BIPA pada<br>Kanal Youtube Nihongo Mantappu ..... | 48         |
| 4.2.2 Penggunaan Tebak Kata dalam Pembelajaran BIPA pada Kanal Youtube<br>Nihongo Mantappu .....               | 54         |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>   | <b>101</b> |
| 5.1 Simpulan .....   | 101        |
| 5.2 Saran .....  | 102        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>103</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>  | <b>113</b> |



## DAFTAR BAGAN

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir..... | 37 |
|-----------------------------------|----|





## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Kanal Youtube Nihongo Mantappu .....                      | 41 |
| Gambar 4. 1 Video 1 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 49 |
| Gambar 4. 2 Video 2 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 50 |
| Gambar 4. 3 Video 3 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 51 |
| Gambar 4. 4 Video 4 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 52 |
| Gambar 4. 5 Video 5 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 53 |
| Gambar 4. 6 Video 1 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 55 |
| Gambar 4. 7 Video 2 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 62 |
| Gambar 4. 8 Video 3 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 67 |
| Gambar 4. 9 Video 4 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu .....  | 75 |
| Gambar 4. 10 Video 5 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu ..... | 88 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3. 1 Kartu Data (Judul Video).....            | 42 |
| Tabel 4. 1 Proses dan Hasil Pembelajaran BIPA ..... | 46 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era globalisasi ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar pada cara manusia berinteraksi dan mendapatkan informasi. Fenomena media sosial menjadi salah satu aspek yang mempercepat proses globalisasi, memungkinkan pertukaran budaya dan bahasa antarnegara. Dalam Defina (2020: 1) menjelaskan bahwa politik bahasa dimulai sejak diikrarkannya bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bangsa pada 28 Oktober 1928 hingga saat ini yang bertujuan untuk penguatan bahasa Indonesia, semakin digencarkan. Indonesia, dengan keberagaman budaya dan bahasa yang dimilikinya, terus berupaya memperluas cakrawala keberadaan Bahasa Indonesia di dunia internasional. Pasal 44 Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 menjelaskan (1) Pemerintah meningkatkan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan; (2) Peningkatan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikoordinasi oleh lembaga kebahasaan; dan (3) Ketentuan lebih lanjut mengenai peningkatan fungsi Bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dalam Peraturan Pemerintah. Dengan merujuk kepada ketentuan-ketentuan dalam peraturan perundang-undangan, terlihat nyata bagi penduduk Indonesia bahwa kita memiliki tujuan bersama, yakni globalisasi bahasa Indonesia secara bertahap, terorganisir, dan berkesinambungan.

Bahasa Indonesia pada November 2023 lalu, ditetapkan sebagai bahasa resmi UNESCO (Organisasi pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan perserikatan bangsa-bangsa). Bahasa Indonesia menjadi bahasa ke-10 yang diakui sebagai bahasa resmi konferensi umum UNESCO dengan enam bahasa resmi lainnya, yaitu bahasa Inggris, Arab, Mandarin, Perancis, Spanyol, dan Rusia serta bahasa Hindi, Italia, dan Portugis. Setelah ditetapkan menjadi bahasa resmi, maka bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai bahasa sidang, selain itu dokumen-dokumen Konferensi Umum dapat diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Upaya ini sejalan dengan Pasal 44 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan (Setkab, 2023).

Pentingnya internasionalisasi bahasa Indonesia disadari ketika mulai didirikannya beberapa lembaga di Indonesia yang menawarkan program pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang subjeknya merupakan pembelajar asing. (Ningrum *et al.*, 2017: 727). Pemerintah Indonesia juga mulai menyadari pentingnya BIPA sebagai sarana diplomasi budaya dan untuk memperkenalkan bahasa Indonesia kepada dunia. Sejalan dengan pendapat Chamalah (2023: 2) bahwa dalam skala global, bahasa, dan terutama kekayaan budaya lokal, memiliki potensi sebagai alat diplomasi budaya, melampaui isu-isu politik, ekonomi, dan keamanan. Pemerintah Indonesia memberi dukungan dengan mendirikan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek yang akan berupaya mengenalkan bahasa Indonesia secara luas. Kusmiatun (2018: 1) menyatakan BIPA atau Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing merupakan sebuah perwujudan langkah



nyata untuk mengenalkan Indonesia, khususnya bahasa Indonesia kepada dunia. BIPA dipandang oleh faktor pembelajarannya yaitu orang asing. BIPA banyak dikenal dan berkembang pesat di dalam maupun luar negeri. Menurut data fasilitasi program BIPA badan bahasa pada tahun 2015-2023, program BIPA memiliki 1702 petugas, 154.526 pemelajar, dan telah tersebar ke 52 negara.

Kemampuan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menggunakan bahasa dengan efektif dan efisien dalam berbagai situasi komunikasi (Gereda, 2020: 19). Ini melibatkan empat aspek utama, yaitu kemampuan mendengarkan untuk memahami informasi lisan, berbicara untuk menyampaikan informasi secara lisan, membaca untuk memahami informasi tertulis, dan menulis untuk menyampaikan informasi secara tertulis. Dalam pembelajarannya BIPA memiliki tingkatan kompetensi yang digunakan untuk membantu menyusun kurikulum dan pembelajaran yang terstruktur. Tingkatan dalam kompetensi BIPA ada lembaga dari CEFR dan Pemerintah. *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) adalah sebuah standar internasional yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa seseorang dalam berbagai bahasa, termasuk bahasa Indonesia. CEFR membagi kemampuan berbahasa menjadi enam tingkatan, yaitu: A1 (Pemula), A2 (Dasar), B1 (Menengah), B2 (Menengah Atas), C1 (Mahir), dan C2 (Mahir Lanjut).

Jepang menjadi salah satu negara sasaran duta bahasa negara. Jepang menjadi sorotan utama dalam upaya penyebaran bahasa Indonesia di luar negeri karena salah satu mitra dagang dan telah menjalin kerjasama budaya Indonesia. Hal ini membuat ketertarikan sejumlah Universitas di Jepang untuk membuka program studi atau keilmuan tentang bahasa Indonesia, salah satunya adalah Jurusan bahasa Malay atau

bahasa Indonesia yang dibuka pada tahun 1911 di Institut Bahasa Asing Tokyo (sekarang Universitas Bahasa Asing Tokyo) (Nonaka dalam Defina, 2020: 29). Jepang sebagai salah satu negara maju di Asia, memiliki minat yang besar terhadap pembelajaran bahasa asing. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa asing utama yang diajarkan di Jepang, namun dengan perkembangan hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang, pentingnya Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran tambahan semakin diperhatikan. Agar dapat ikut mengambil peran aktif dalam kancah hubungan antar negara diperlukan keterampilan berkomunikasi dalam bidang bahasa yang menjadi sarana komunikasi antar bangsa (Astika dalam Ningrum *et al*, 2017: 5). Penyebaran Bahasa Indonesia di Jepang bukan hanya sebagai upaya diplomatik, tetapi juga sebagai cara untuk memperkuat hubungan bilateral dan memahami lebih dekat budaya masing-masing. Meskipun terdapat potensi besar untuk penyebaran bahasa Indonesia di Jepang, tantangan-tantangan tertentu juga perlu diatasi. Salah satunya adalah ketidaktahuan masyarakat Jepang tentang keberadaan dan pentingnya bahasa Indonesia. Kurangnya sumber daya untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah Jepang juga menjadi hambatan nyata. Dalam mengatasi tantangan ini, peran *influencer* seperti Jerome Polin Sijabat dapat menjadi kunci dalam membuka akses dan membangun kesadaran masyarakat terhadap bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Philip Kotler (dalam Farida *et al*, 2022: 6) bahwa *influencer* dinilai memiliki karisma yang dapat mempengaruhi konsumen sebagai *role model* yang disukai.

Peran media sosial dalam menyebarkan informasi dan mempengaruhi opini telah tumbuh pesat dalam beberapa tahun terakhir. Pada umumnya media sosial

merujuk pada alat komunikasi antar manusia dimana mereka dapat menciptakan, berbagi, dan bertukar informasi dalam jaringan internet (*networks*) (Jalonen dalam Meilinda, 2018: 127). Platform-platform seperti *Instagram*, *YouTube*, dan *Twitter* memberikan ruang bagi individu atau kelompok tertentu untuk menjadi *influencer* orang yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi perilaku dan pandangan pengikut mereka. Meilinda (2018: 232) menjelaskan bahwa Media ini bukan hanya alat bagi kemudahan penyebaran informasi melainkan juga menjadi alat bagi media sosial yang memiliki tujuan untuk menyampaikan kandungan media dan menyediakan kemudahan interaksi antara pembaca dan penulis. Dalam konteks penyebaran bahasa dan budaya, *influencer* dapat menjadi agen perubahan yang signifikan

Salah satu fenomena menarik yang muncul dalam konteks ini adalah peran Jerome Polin Sijabat yang membantu penutur asing dalam pembelajaran kemampuan berbahasa Indonesia di Jepang. Menurut Luan dan You (dalam Leung, *et al*, 2022: 2) *Influencer* pada dasarnya adalah pembuat dan penyebar konten di media sosial. Dalam hal ini, Jerome Polin Sijabat selaku konten kreator dan pemilik kanal youtube *Nihongo Mantappu* merupakan seorang *influencer* Indonesia yang aktif di berbagai platform media sosial menjadi studi kasus yang menarik untuk diungkap lebih lanjut. Keberhasilan *influencer* seperti Jerome dalam menarik perhatian Penutur Asing untuk memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia membuka peluang besar dalam implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Jepang. Sebagaimana diungkapkan oleh Muliastuti (dalam Rohimah, 2016: 12) bahwasanya Peningkatan internasionalisasi bahasa Indonesia melalui pengajaran BIPA mendapat dukungan dari semua lembaga terkait. Pengajaran BIPA tidak hanya terbatas di dalam

negeri, tetapi juga dilakukan di luar Indonesia. Hasilnya, terjadi peningkatan positif baik dalam jumlah penutur bahasa Indonesia maupun cakupan penggunaannya.

Jerome Polin Sijabat adalah salah satu *influencer* yang muncul dengan daya tarik kuat di kalangan masyarakat Jepang. Keberhasilannya dalam memadukan hiburan, edukasi, dan promosi bahasa Indonesia menjadikannya sebagai contoh fenomenal yang dapat dieksplorasi lebih lanjut. Kanal youtube *Nihongo Mantappu*, Jerome mampu menghadirkan bahasa Indonesia dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami, memicu minat masyarakat Jepang untuk belajar bahasa tersebut. Kreativitasnya dalam menyajikan konten, gaya komunikasinya yang ramah, dan dedikasinya terhadap penyebaran bahasa Indonesia membuatnya menjadi tokoh yang menarik untuk diteliti. Kanal youtube *Nihongo Mantappu* dimulai pada tanggal 12 Desember 2017 dan memiliki 10,3 juta *Subscriber*, sampai Januari 2024 ini terdapat 1.311 video yang telah ditayangkan di kanal youtubanya. Kanal youtube *Nihongo Mantappu* memiliki total penonton 2.7M. Melalui studi kasus terhadap Jerome Polin Sijabat, diharapkan dapat ditemukan metode yang dapat diadopsi dalam upaya lebih lanjut untuk penyebaran bahasa Indonesia di Jepang.

Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif sangatlah penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak membosankan. Terdapat beragam metode pembelajaran, di antaranya adalah Metode Tebak Kata yang memberikan alternatif yang menarik dan berinteraksi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pemanfaatan youTube sebagai alat pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif, serta menciptakan kondisi yang mendukung proses belajar (Arham, 2020: 198).



Implementasikan melalui media *visual* seperti video di kanal youTube, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat kebutuhan untuk mengkaji sejauh mana Metode Tebak Kata, khususnya yang diimplementasikan untuk penutur asing di kanal youTube *Nihongo Mantappu* dapat diketahui proses dan hasil yang didapatkan berupa keterampilan berbahasa Indonesia.

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang menarik untuk diterapkan adalah metode pembelajaran tebak kata. Model kooperatif tebak kata adalah kegiatan menebak suatu kata dengan cara secara bersama-sama menyebutkan kata-kata tertentu hingga kata yang dimaksud berhasil ditebak dengan benar (Said, 2015: 95). Metode ini melibatkan siswa dalam proses belajar dengan cara menebak kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan benar. Model pembelajaran tebak kata merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan bersama (Syamsiyah dan Wedyawati, 2017: 32). Model pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa yang senang bermain dan kompetitif. Dengan adanya model permainan yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia ini diharapkan siswa tidak bosan dan menikmati pembelajaran sehingga berpengaruh dengan hasil yang didapatkan oleh siswa tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dalam hal meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing melalui metode tebak kata. Dengan menggunakan kanal youtube *Nihongo Mantappu* sebagai studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode tebak kata tersebut

terhadap proses pembelajaran BIPA. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif dalam pengembangan kurikulum dan metode pengajaran BIPA secara global. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan wawasan berharga bagi para pendidik, pengajar, dan peneliti di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pemanfaatan metode pembelajaran dalam kanal youtube *Nihongo Mantappu* sebagai pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia oleh penutur asing.
2. Penggunaan model permainan dalam kanal youtube *Nihongo Mantappu* sebagai pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, batasan masalah pada penelitian ini mencakup proses pembelajaran menggunakan metode permainan oleh Jerome Polin Sijabat dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing dan hasil pemanfaatan metode permainan dalam pembelajaran pada kanal youtube *Nihongo Mantappu* sebagai pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia oleh penutur asing.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode tebak kata dalam kanal youtube Nihongo Mantappu dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing dalam konteks pembelajaran BIPA?
2. Bagaimana hasil pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang menggunakan metode tebak kata dalam pembelajaran BIPA di kanal youtube Nihongo Mantappu?

#### 1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan utama sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan metode tebak kata pada kanal youtube Nihongo Mantappu dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing dalam konteks pembelajaran BIPA.
2. Mendeskripsikan hasil pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang menggunakan metode tebak kata dalam pembelajaran BIPA di kanal youtube Nihongo Mantappu.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam beberapa aspek, sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini, diharapkan akan memberikan pemahaman dalam hal Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing melalui metode tebak kata. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran tebak kata dan BIPA.

### 2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Penutur Asing, penelitian ini bermanfaat dalam menguji keterampilan dan meningkatkan pemahaman praktis tentang metode tebak kata yang digunakan Jerome Polin Sijabat dalam proses pembelajaran keterampilan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).
- 2) Bagi pembaca, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan informasi berharga bagi lembaga pembelajaran bahasa Indonesia di dalam dan luar negeri, membantu mereka merancang strategi pembelajaran BIPA yang lebih efektif.
- 3) Bagi Guru BIPA, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap proses pembelajaran BIPA untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia bagi penutur asing.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian sebelumnya mengenai Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) telah dilaksanakan sebelumnya. Kajian pustaka ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait penelitian-penelitian sebelumnya. Kajian pustaka ini menegaskan bahwa penelitian yang diajukan memiliki kepentingan dan relevansi yang cukup kuat untuk diselidiki lebih lanjut. Temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan dan pembanding dalam skripsi ini akan diuraikan pada bagian selanjutnya. Berikut penelitian yang relevan dengan pembelajaran BIPA Level A1. Penelitian tersebut dilakukan oleh (1) Kusmiatun (2018), (2) Rohimah (2018), (3) Tiawati (2018), (4) Funada (2019), (5) Istanti (2019), (6) Kusmiatun, A (2019), (7) Rahmawati (2019), (8) Arsanti, *et al* (2020), (9) Nurfitriani dan Putra (2021), (10) Faramadilla (2022), (11) Farida, *et al* (2022), (12) Putri (2022), (13) Amalia dan Khaerunnisa (2022), (14) Amalia, *et al* (2023), (15) Ainie dan Andajani (2023) (16) Asteria dan Nofitasari (2023) (17) Chamalah (2023), (18) Febrianti dan Susanto (2023), (19) Naufalia, *et al* (2023), dan (20) Pradiani, *et al* (2024).

Kusmiatun (2018) menulis buku yang berjudul “mengenal BIPA dan Pembelajarannya”. Adapun yang dibahas dalam buku ini tentang dasar awal mengenal BIPA dari sudut pandang pembelajarannya. Tujuan diterbitkannya buku yang ditulis oleh Kusmiatun ini adalah agar menjadi sebuah sumber wawasan pendahuluan untuk mengenal BIPA secara mendalam. Relevansi buku yang ditulis oleh Kusmiatun dengan

penelitian ini adalah pengenalan BIPA untuk meningkatkan model pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Adapun perbedaan keduanya ialah buku Kusmiatun membahas BIPA secara mendalam dan pembelajarannya, sedangkan penelitian ini hanya membahas tentang peran influencer dan metode penyebaran bahasa Indonesia yang digunakannya melalui kanal youtube *Nihongo Mantappu* oleh Jerome Polin Sijabat.

Rohimah (2018) menulis artikel berjudul “Internasionalisasi Bahasa Indonesia dan Internalisasi Budaya Indonesia melalui Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)”. Peneliti tersebut membahas tentang proses internasionalisasi bahasa Indonesia melalui budaya. Tujuan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan pentingnya internasionalisasi bahasa Indonesia. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohimah adalah Melalui pemahaman budaya, pelajar bahasa dapat terhindar dari kemungkinan terjadinya benturan budaya (*culturalshock*) ketika berkomunikasi dengan penutur asli. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Rohimah dengan penelitian ini adalah Internasionalisasi bahasa Indonesia melalui BIPA. Adapun perbedaannya yaitu penelitian Rohimah berfokus pada internasionalisasi bahasa Indonesia di luar negeri melalui budaya sedangkan penelitian ini berfokus pada metode pembelajaran bahasa Indonesia melalui konten youtube.

Tiawati (2018) menulis artikel yang berjudul “Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) untuk Tingkat Pemula”. Adapun penelitian tersebut tentang perencanaan pembelajaran BIPA tingkat pemula. Tujuan penelitian tersebut adalah perencanaan pembelajaran BIPA tingkat pemula, melihat bahan ajar yang digunakan, strategi pembelajaran yang dipilih, dan ragam media pembelajaran



yang digunakan oleh mahasiswa dalam menerapkan perencanaan pembelajaran BIPA untuk tingkat pemula. Adapun hasil penelitian adalah dalam merencanakan pembelajaran BIPA tidak menggunakan materi yang berat dan relevan dengan kegiatan sehari-hari pemelajar. Peneliti juga menerapkan dengan empat keterampilan berbahasa Indonesia, yaitu keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Relevansi penelitian Tiawati dengan penelitian ini adalah merencanakan suatu pembelajaran dengan metode pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu penerapan strategi, perencanaan pembelajaran, ragam materi. Sedangkan, penelitian ini berfokus pada penggunaan sebuah metode pada pembelajaran BIPA tingkat pemula.

Funada (2019) menulis artikel yang berjudul “Pendidikan Bahasa Indonesia di Jepang”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang perkembangan bahasa Indonesia di Jepang dari dulu hingga saat ini. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa Indonesia di Jepang dari dulu hingga saat ini. Adapun hasil penelitian Funada menunjukkan Sembilan Jurusan/Program Studi bahasa Indonesia (7 universitas dan 2 akademi) memiliki 47 dosen dan 696 mahasiswa. Rasio antara jumlah dosen dan mahasiswa 1:15. Angka ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan sangat tinggi bagi mahasiswa dan ideal untuk mengajar. Mahasiswa tingkat I dan II biasanya wajib belajar bahasa Indonesia 5 kali seminggu dan mahasiswa tingkat III dan IV wajib belajar bahasa Indonesia 1 atau 2 kali seminggu saja, tetapi disediakan kelas bahasa Indonesia lanjutan pilihan 5 atau 6 kali seminggu. Mahasiswa dari tingkat 1 sampai dengan IV, selain mempelajari bahasa Indonesia, juga harus mempelajari budaya, seni, sosial, sejarah, ekonomi, dan politik Indonesia. Relevansi penelitian yang dilakukan

Funada dengan penelitian ini yaitu perkembangan bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di Jepang. Adapun perbedaannya yaitu penelitian Funada berfokus pada sejarah perkembangan bahasa Indonesia di Jepang, sedangkan penelitian ini berfokus pada metode penyebaran bahasa Indonesia di Jepang.

Istanti (2019) artikel yang berjudul “Keefektifan Metode Praktik Langsung dan Metode Audiolingual dalam Pembelajaran BIPA Aspek Berbicara bagi Pemelajar BIPA 4 UNNES”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang Metode Pembelajaran BIPA. Tujuan penelitian tersebut adalah Mengidentifikasi keefektifan metode praktik langsung dan metode audiolingual dalam pembelajaran BIPA. Adapun hasil penelitian berupa Metode praktik langsung lebih efektif dibandingkan dengan metode audiolingual dalam meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar BIPA 4 UNNES. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Istanti dengan penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran pada BIPA. Adapun perbedaan keduanya Mengembangkan instrumen penelitian yang sesuai dengan metode yang dipilih. Sedangkan penelitian ini menggunakan sebuah metode pembelajaran yaitu tebak kata.

Kusmiatun (2019) artikel yang berjudul “Pentingnya Tes Kemahiran Berbahasa Indonesia bagi Pemelajar BIPA Bertujuan Akademik”. Adapun penelitian tersebut tentang beberapa hal kebutuhan tes kemahiran berbahasa Indonesia bertujuan akademik. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan pemelajar asing dala program BIPA akademik terhadap tes kemahiran berbahasa Indonesia. Hasil penelitian berupa kebutuhan tes kemahiran berbahasa Indonesia diperlukan oleh pemelajar asing, dengan hasil tes kemampuan mereka teridentifikasi sehingga dapat disikapi agar dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar. Relevansi

penelitian Kusmiatun dengan penelitian ini adalah kebutuhan pemelajar asing pada pembelajaran BIPA. Sedangkan, perbedaan keduanya yaitu tes kemahiran pemelajar BIPA, sedangkan penelitian ini meneliti pembelajaran BIPA.

Rahmawati (2019) menulis artikel dengan judul “Pengembangan Media Aplikasi ADISJATI Berbasis Android untuk Pembelajar BIPA yang Terintegrasi antara Budaya dan Keterampilan Berbahasa”. Adapun penelitian tersebut tentang pengembangan media aplikasi untuk pembelajaran BIPA. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk menguji kualitas produksi suatu produk media pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran BIPA tingkat menengah. Hasil penelitian berupa kualitas media aplikasi pembelajaran ADISJATI terdiri dari tiga aspek, yaitu kepraktisan yang telah mencapai kategori praktis, kevalidan yang telah mencapai kategori sangat valid, dan keefektifan yang mencapai kategori sangat efektif. Relevansi penelitian Rahmawati dengan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran BIPA. Perbedaan keduanya yaitu penelitian Rahmawati berfokus pada pengembangan sebuah aplikasi/media pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada metode yang digunakan pada pembelajaran BIPA.

Arsanti, *et al* (2020) menulis artikel dengan judul “Pembelajaran Keterampilan Berbicara Tema “Membuat Nasi Goreng” dengan Menggunakan Metode *Cooking Class* pada Mahasiswa Program BIPA Darmasiswa Unissula Tahun Akademik 2019/2020”. Peneliti tersebut membahas tentang pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *cooking class* oleh mahasiswa program BIPA di Unissula. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Arsanti adalah mendeskripsikan pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode *cooking class* pada mahasiswa

kelas BIPA level B1, Program Darmasiswa Universitas Islam Sultan Agung tahun 2019/2020. Hasil penelitian yang diungkapkan oleh Arsanti adalah metode *cooking class* dapat membantu mahasiswa program BIPA pada aspek keterampilan berbicara. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Arsanti dengan penelitian ini ialah keduanya menganalisis metode yang digunakan untuk pembelajaran BIPA. Adapun perbedaannya berupa penggunaan metode pembelajaran BIPA yang sudah ada, sedangkan penelitian ini menganalisis metode yang digunakan oleh *influencer* untuk menyebarkan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing.

Nurfitriani dan Putra (2021) menulis artikel berjudul “Interferensi fonologis bahasa Jepang terhadap bahasa Indonesia pada pemelajar BIPA di PT Sakai Mulia Koken Indonesia”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang interferensi fonologis bahasa Jepang ke bahasa Indonesia yang terjadi pada siswa BIPA asal Jepang. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Nurfitriani dan Putra adalah untuk mengetahui gangguan yang terjadi pada siswa, faktor penyebab gangguan, dan solusinya Interferensi bahasa Jepang ke bahasa Indonesia yang terjadi pada mahasiswa BIPA asal Jepang di PT Sakai Mulia Koken Indonesia. Hasil penelitian yang dipaparkan berupa adanya gangguan yang terjadi berupa perubahan bunyi fonem, penambahan fonem, penghilangan fonem, dan pemenggalan fonem pada ketiga mata pelajaran yang diteliti. Interferensi sebanyak 564, vokal 11 frekuensi interferensi fonem, dan 553 interferensi fonem konsonan pada ketiga subjek. Interferensi fonologis pada penutur asing dapat diatasi, salah satunya pada saat pembelajaran BIPA dapat menggunakan metode drill dan metode audiolingual serta meningkatkan frekuensi interaksi menggunakan bahasa Indonesia dalam pembelajaran dan pembelajaran di luar. Relevansi penelitian

Nurfitriani dan Putra dengan penelitian ini adalah meneliti pemelajar asing yaitu orang Jepang yang sedang belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Adapun perbedaan penelitian keduanya adalah menganalisis pengaruh pengucapan bahasa Jepang ke bahasa Indonesia terhadap siswa BIPA asal Jepang, sedangkan penelitian ini menganalisis metode yang digunakan penutur asli yaitu Jerome Polin Sijabat dalam mengajarkan bahasa Indonesia ke orang Jepang.

Faramadilla (2022) menulis skripsi berjudul “Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Tunas Mulia Dua Desa Pandanlandung Kecamatan Wagir Kabupaten Malang”. Peneliti tersebut membahas tentang penggunaan permainan metode tebak kata dalam pembelajaran anak usia dini di salah satu sekolah Kabupaten Malang. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Faramadilla adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan tebak kata dan menganalisis peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini setelah melakukan permainan tebak kata di RA Tunas Mulia Dua Pandanlandung Wagir Malang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam kualitas pembelajaran anak usia dini. Peningkatan kualitas pembelajaran yaitu kemampuan bahasa anak. kemampuan berbahasa ini meningkatkan perbendaharaan kosakata anak dan kemampuan membaca anak serta kemampuan anak dalam menulis sebuah kata. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Faramadilla dengan penelitian ini adalah penggunaan metode tebak kata dalam pembelajaran untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia. Perbedaan penelitian keduanya adalah subjek penelitian yang merupakan anak-anak sekolah, sedangkan penelitian ini subjeknya merupakan orang asing dari Jepang.



Farida, *et al* (2022) menulis artikel berjudul “Pengaruh Kredibilitas *Influencer* Terhadap Minat Beli *Subscribers* pada *Channel* youtube Otomotif Ridwan Hanif. Adapun hasil penelitian tersebut tentang pengaruh kredibilitas *influencer* terhadap minat beli *subscribers* pada *channel* youtube otomotif Ridwan Hanif. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Farida adalah untuk mengetahui pengaruh dari variabel kredibilitas *influencer* terhadap minat beli *subscribers* pada *channel* youtube otomotif Ridwan Hanif. Hasil penelitiannya adalah variabel kredibilitas *influencer* memberikan pengaruh sebesar 14,9% pada variabel minat beli *subscribers channel* youtube Otomotif Ridwan Hanif. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Farida dengan penelitian ini adalah pengaruh *influencer* terhadap suatu produk yang digunakannya. Adapun perbedaannya yaitu pada subjek yang dipakai penelitian Farida ialah minat beli *subscribers*, sedangkan penelitian ini subjek yang dipakai adalah ilmu pengetahuan berupa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Putri (2022) menulis skripsi berjudul “Materi Ajar “Menulis” BIPA Level 1: Aplikasi Obrolan Berbasis Robot”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang media aplikasi obrolan berbasis robot yang digunakan untuk pelatihan kemampuan menulis pelajar BIPA. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk memformulakan materi ajar tentang menulis BIPA level 1 materi ajar diformula dengan menggunakan aplikasi obrolan berbasis robot. Adapun hasil penelitian berupa materi ajar menulis BIPA Level 1 yang diformula berupa pengenalan, arah dan lokasi, serta aktivitas harian. Materi ajar yang disusun, disesuaikan dengan karakteristik serta tingkat kemahiran pelajar BIPA Level 1. Materi ajar ini diimplementasikan dalam aplikasi obrolan berbasis robot. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Putri dengan penelitian ini adalah metode



yang digunakan sebagai pembelajaran BIPA memanfaatkan teknologi. Adapun perbedaan keduanya berupa penggunaan teknologi berbasis robot, sedangkan penelitian ini menggunakan sosial media youtube.

Amalia dan Khaerunnisa (2022) menulis artikel berjudul “Kaidah Pembelajaran 4 Keterampilan Berbahasa bagi BIPA Level 1”. Adapun penelitian tersebut tentang kaidah keterampilan berbahasa yang harus dimiliki bagi penutur asing. Tujuan penelitian tersebut adalah peneliti ingin melihat bagaimana kaidah dari pembelajaran keterampilan berbahasa bagi level BIPA 1. Hasil penelitian tersebut adalah adanya jenjang kelompok untuk pembelajaran BIPA. BIPA dikelompokkan dalam 7 jenjang, yaitu BIPA 1 - BIPA 7. Pada penelitian tersebut peneliti menggunakan BIPA level 1 sebagai objeknya dan ditemukan perbedaan hal-hal yang menjadi fokus pembelajaran pada jenjang tersebut. Relevansi penelitian Amalia dan Khaerunnisa dengan penelitian ini adalah pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia BIPA level 1 atau tingkat pemula. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Amalia berfokus pada kaidah keterampilan berbahasa, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan metode pembelajaran.

Amalia, *et al* (2023) menulis artikel berjudul “Kompetensi BIPA Level A1 pada Kanal youtube NCT Daily”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang kompetensi BIPA pada kanal youtube *NCT Daily* yang dilakukan oleh anggota *Boy Band NCT*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Amalia adalah untuk mendeskripsikan kompetensi BIPA Level A1 pada kanal youtube *NCT Daily*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalia adalah 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. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Amalia dengan penelitian ini adalah Kompetensi BIPA orang asing pada kanal youtube dan proses pembelajaran. Adapun perbedaan keduanya berupa menganalisis kompetensi BIPA meliputi menulis, membaca, menyimak, dan berbicara, sedangkan pada penelitian ini menganalisis metode yang digunakan dalam proses pembelajarannya.

Ainie dan Andajani (2023) menulis artikel yang berjudul “Kesalahan Berbahasa Indonesia oleh Penutur Asing dalam Akun youtube Tomohiro Yamashita”. Adapun pembahasan penelitian tersebut adalah kesalahan berbahasa Indonesia oleh Tomohiro Yamashita dalam Akun youtubanya. Tujuan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan pola kesalahan berbahasa Indonesia pada pelafalan kata, pembentukan kata, dan penyusunan kalimat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ainie dan Andajani berupa kesalahan berbahasa Indonesia yang terjadi pada Tomohiro Yamashita merupakan peristiwa yang pasti terjadi ketika seorang pelajar bahasa pertama kali mempelajari bahasa baru. Kesalahan berbahasa ini menandakan bahwa Tomohiro Yamashita berada dalam fase peralihan bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Kesalahan berbahasa Indonesia pada pelafalan kata ditemukan sebanyak tiga kategori yaitu: (a) perubahan fonem, (b) penghilangan fonem dan (c) penambahan fonem. Kesalahan berbahasa Indonesia pada pembentukan kata ditemukan sebanyak empat kategori yaitu: (a) penghilangan afiks, (b) penggunaan afiks yang tidak tepat, (c) pergantian morf, dan (d) penyingkatan morf. Relevansi penelitian Ainie dan Andajani dengan penelitian ini adalah analisis BIPA melalui kanal youtube. Adapun perbedaan

keduanya berupa kesalahan berbahasa sedangkan penelitian ini berupa penyebaran BIPA.

Asteria dan Nofitasari (2023) menulis artikel yang berjudul “Wujud Budaya Indonesia Sebagai Pemantik Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Asing”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang budaya Indonesia digunakan sebagai bahan ajar BIPA melalui video youtube. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengkaji budaya Indonesia yang digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA dari video youtube. Adapun hasil penelitian berupa budaya Indonesia yang digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA beragam. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Asteria dan Nofitasari dengan penelitian ini adalah analisis pembelajaran BIPA dari youtube. Perbedaan keduanya berupa budaya digunakan sebagai alat menyebarkan BIPA, sedangkan penelitian ini pembelajaran BIPA melalui video hiburan youtube.

Chamalah (2023) menulis artikel berjudul “Diplomasi Bahasa dan Budaya Indonesia melalui Program *Cultura*: Studi Kasus Program BIPA di Universitas Islam Sultan Agung”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang diplomasi budaya melalui program BIPA *Cultura*. Tujuan penelitian ini adalah memperluas dampak positif diplomasi bahasa dan budaya Indonesia di tingkat global. Adapun hasil penelitian ini berupa Inisiatif program BIPA di Universitas Islam Sultan Agung (Unissula) terbukti efektif dalam menjalankan fungsi diplomasi bahasa dan budaya. Keberhasilan diplomasi ini terlihat dari pelaksanaan program BIPA *Cultura*, melibatkan berbagai tahap mulai dari awal hingga akhir, termasuk interaksi antara panitia, pengajar, sahabat BIPA, dan peserta BIPA yang menjadi bukti konkret dari komitmen diplomatik yang

dilakukan dalam konteks pembelajaran bahasa dan budaya. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Chamalah dan penelitian ini adalah penyebaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Adapun perbedaan keduanya adalah media penyebaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), penelitian Chamalah melalui budaya, sedangkan penelitian ini menggunakan media youtube.

Febrianti dan Susanto (2023) menulis artikel yang berjudul “Kesalahan berbahasa lisan penutur bipa dalam kanal youtube Sarah Johnson”. Adapun pembahasan penelitian tersebut adalah kesalahan berbahasa lisan penutur BIPA oleh Sarah Johnson dalam kanal youtubanya. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Febrianti dan Susanto adalah mengkaji tentang kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh penutur BIPA dalam kanal youtube Sarah Johnson. Hasil penelitian menunjukkan berupa ditemukannya 18 bentuk kesalahan berbahasa lisan pada akun youtube Sarah Johnson. Kesalahan tersebut meliputi (1) pelafalan, (2) pembentukan kata, dan (3) penyusunan kalimat. Pada kesalahan pelafalan ditemukan 3 bentuk kesalahan berbahasa yang disebabkan oleh pergantian fonem, 2 bentuk kesalahan yang disebabkan penambahan dan pengurangan fonem, dan 2 bentuk kesalahan yang disebabkan oleh kesalahan penjedaan. Pada kesalahan pembentukan kata ditemukan 6 bentuk kesalahan dalam penggunaan imbuhan dan 4 bentuk kesalahan dalam pemilihan kata. Sementara itu, pada kesalahan penyusunan kalimat ditemukan 1 bentuk kesalahan berbahasa yang disebabkan oleh kerancuan kalimat. Relevansi penelitian Febrianti dan Susanto dengan penelitian ini adalah analisis BIPA pada kanal youtube. Adapun perbedaan keduanya adalah analisis kesalahan berbahasa pada kanal youtube, sedangkan penelitian ini menganalisis peran *influencer* terhadap penyebaran bahasa Indonesia melalui youtube.

Naufalia, *et al* (2023) menulis artikel yang berjudul “Budaya Jepang pada Tuturan Implikatur Percakapan Pembelajar BIPA Jepang Tingkat Dasar: Kajian Pragmatik Lintas Budaya”. Adapun hasil penelitian tersebut tentang implikatur percakapan yang dituturkan oleh pembelajar BIPA asal Jepang tingkat dasar ketika berbicara bahasa Indonesia saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan wujud implikatur percakapan yang dituturkan oleh pembelajar BIPA asal Jepang tingkat dasar di Universitas Padjadjaran. Hasil penelitian berupa pembelajar Jepang melakukan implikatur sebanyak lima kali, di antaranya implikatur memberikan informasi, menyindir, menolak, dan mengakui. Dari implikatur yang dituturkan oleh pembelajar Jepang, dapat disimpulkan bahwa budaya Jepang adalah memiliki budaya yang bebas, taat aturan, suka berbasa-basi, dan sangat sopan (menjaga privasi). Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Naufalia dengan penelitian ini adalah untuk menyiapkan strategi pembelajaran BIPA. Adapun perbedaan penelitian keduanya berupa mendeskripsikan implikatur pembelajar BIPA asal Jepang, sedangkan penelitian ini mendeskripsikan peran *influencer* terhadap penyebaran BIPA di Jepang.

Pradiani, *et al* (2024) menulis artikel yang berjudul “Optimalisasi Media Digital Quizlet sebagai Media Pembelajaran BIPA untuk Keterampilan Berbahasa”. Adapun penelitian tersebut tentang media pembelajaran interaktif Quizlet. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk memberikan ragam media pembelajaran BIPA. Hasil penelitian berupa Quizlet dapat menjadi media pembelajaran BIPA untuk keterampilan berbahasa. Quizlet juga mendukung penguasaan kosakata bahasa Indonesia dan meningkatkan motivasi pembelajaran. Relevansi penelitian Pradiani dengan penelitian



ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada pembelajaran BIPA. Perbedaannya yaitu penelitian Pradiani berfokus pada media pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada metode pembelajarannya.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, penelitian tersebut mencerminkan pembaharuan dari penelitian sebelumnya yang relevan. Pembaharuan yang diuraikan dalam penelitian ini melibatkan sumber data dan data yang diperoleh dari hasil simak dan catat dari video yang ada pada kanal youtube Nihongo Mantappu. Dalam kajian pustaka tersebut, belum ada penelitian sebelumnya yang meneliti proses dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran bahasa Indonesia oleh penutur asing pada kanal youtube Nihongo Mantappu dalam kurun waktu tersebut.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori-teori yang diaplikasikan dalam penelitian ini menjadi landasan teoretis untuk mengungkap dan menyelesaikan fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini melibatkan beragam teori meliputi (1) keterampilan berbahasa Indonesia, (2) metode tebak kata, (3) bahasa Indonesia bagi penutur asing, dan (4) youtube. Pemaparan seperti berikut.

### **2.2.1 Keterampilan Berbahasa Indonesia**

Keterampilan berbahasa adalah hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa merupakan media utama yang digunakan untuk mengekspresikan sikap, memberikan instruksi, berinteraksi sosial, menyambut, memperkenalkan diri,



menyampaikan kebahagiaan, meminta perhatian, dan lain sebagainya. Dengan demikian, secara esensial bahasa berperan sebagai alat untuk berkomunikasi dan keahlian berkomunikasi sangat terkait dengan keterampilan berbahasa. Tarigan (1985:1) berpendapat ada empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai seseorang. Empat keterampilan tersebut, yaitu (1) keterampilan mendengar, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Semua keterampilan tersebut berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan. Keterampilan menyimak berhubungan dengan keterampilan berbicara, sedangkan keterampilan membaca berkaitan erat dengan keterampilan menulis. Senada dengan pendapat sebelumnya, Mulyati (2014: 8) menjelaskan Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, sementara berbicara dan menulis merupakan aspek produktif, sedangkan menurut Lanin (2023) Keterampilan berbahasa adalah kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

#### **a. Aspek-Aspek Keterampilan Berbahasa**

##### **1) Keterampilan Menyimak**

Menyimak adalah suatu proses yang kompleks yang melibatkan beberapa aspek, seperti Kognisi yaitu Memahami makna pesan yang disampaikan. Afektif yaitu

Menunjukkan minat dan perhatian terhadap pembicara. Psikomotor yaitu Menunjukkan respons nonverbal terhadap pesan yang disampaikan (Tarigan, 2018). Sementara itu Ibdan (2020: 17) menjelaskan Keterampilan Menyimak adalah mendengarkan serta memerhatikan baik-baik apa yang dibaca atau diucapkan oleh pembicara serta menangkap dan memahami isi dan makna komunikasi yang tersirat di dalamnya. Sedangkan, menurut Gerda (2020: 25) Keterampilan menyimak adalah kemampuan berbahasa yang melibatkan respons aktif terhadap informasi yang diterima. Saat melakukan kegiatan menyimak, seseorang perlu mengaktifkan pikirannya untuk mengenali berbagai aspek suara bahasa, memahaminya, dan menafsirkan maknanya, sehingga dapat menangkap pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Kesimpulan dari teks tersebut adalah bahwa keterampilan mendengarkan dan menyimak merupakan kemampuan aktif dalam memahami bahasa lisan. Keduanya melibatkan lebih dari sekadar mendengarkan suara bahasa, melainkan juga memahami maksud, menangkap isi, dan menafsirkan makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara. Keterampilan ini memerlukan respon aktif serta pengaktifan pikiran untuk mengidentifikasi, memahami, dan menafsirkan informasi sehingga pesan yang disampaikan dapat tertangkap dengan baik.

## **2) Keterampilan Berbicara**

Keterampilan Berbicara merupakan proses penuangan gagasan dalam bentuk ujaran-ujaran. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada masa tersebutlah

kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Siska, 2011: 33). Sedangkan, Tarigan (dalam Fauziah, 2018: 3) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sementara itu, Ujaran-ujaran yang muncul merupakan perwujudan dari gagasan yang sebelumnya berada pada tataran ide (Gereda, 2020: 44).

Kesimpulan dari pendapat tersebut adalah bahwa keterampilan berbicara melibatkan proses mengungkapkan gagasan dalam bentuk ujaran. Gagasan ini awalnya berada pada tingkat ide sebelum diwujudkan dalam bentuk ujaran-ujaran. Pentingnya keterampilan berbicara berkembang pada masa anak-anak setelah mempelajari keterampilan menyimak. Berbicara juga melibatkan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk menyatakan dan mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

### **3) Keterampilan Membaca**

Keterampilan Membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan (Harianto, 2020: 2). Sementara itu, Tarigan (dalam Tahmidaten dan Krismanto, 2020: 23) menjelaskan bahwa membaca sebagai suatu usaha memetik dan memahami makna yang terkandung dalam bahasa tertulis baik makna yang tersirat dengan cara memproses informasi, silabas, sintaksis dan semantik. Sedangkan, Riyanti (2021: 4) menjelaskan

keterampilan membaca merupakan aktivitas untuk memahami ide atau gagasan yang tersurat maupun tersirat di dalam suatu bacaan.

Kesimpulan dari pendapat tersebut adalah keterampilan membaca melibatkan proses berpikir yang mencakup pemahaman, penafsiran, dan pemahaman ide atau gagasan yang tersurat maupun tersirat dalam suatu bacaan. Hal ini melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan. Meskipun pendekatan definisi berasal dari sumber yang berbeda, intinya adalah bahwa keterampilan membaca memainkan peran penting dalam pemahaman dan interpretasi teks.

#### **4) Keterampilan Menulis**

Kegiatan menulis yang sesungguhnya merupakan aktivitas curah ide, curah gagasan, yang dinyatakan secara tertulis melalui bahasa tulis (Mulyati, 2014: 14). Sementara itu, Nugroho (2014) menyatakan bahwa menulis tidak dapat hanya dianggap sebagai kegiatan motorik, namun juga merupakan kegiatan yang melibatkan mental, karena menulis merupakan media untuk menyampaikan apa yang dirasakan oleh penulis. Pada akhirnya, menulis merupakan aktifitas berbahasa yang produktif karena dapat menghasilkan produk berupa tulisan yang berisikan hasil pemikiran kreatif dan kritis. Sedangkan, Tarigan (dalam Putri, 2023: 11) berpendapat bahwa menulis merupakan sebuah keterampilan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung.

Kesimpulan pendapat tersebut adalah kegiatan menulis bukan hanya sekadar proses motorik, tetapi juga melibatkan aspek mental dalam menyampaikan ide, gagasan, pendapat, dan perasaan secara tertulis. Keterampilan menulis mencakup kemampuan

untuk menyampaikan pikiran dengan produktif, menghasilkan tulisan yang mencerminkan pemikiran kreatif dan kritis penulis.

### **2.2.2 Metode Tebak Kata**

Metode pembelajaran merujuk pada suatu strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Darmadi (2017) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Sedangkan, Dewi (2018: 46) berpendapat bahwa metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan, metode pembelajaran menurut Reigeluch (dalam Fitroh, 2023: 671) adalah mempelajari sebuah proses yang mudah diketahui, diaplikasikan dan diteorikan dalam membantu pencapaian hasil belajar. Kesimpulan dari pendapat tersebut bahwa pendekatan pembelajaran mengacu pada strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks proses belajar mengajar, penting bagi guru untuk menggunakan metode yang bervariasi guna memastikan pendekatan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah proses pengajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Seiring itu, metode pembelajaran juga dianggap sebagai langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model tebak kata merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain dan berkompetensi (Syamsiyah dan Wedyawati, 2017: 32). Sementara itu, Suyatno (dalam Syamsiyah dan Wedyawati, 2017: 32) menjelaskan bahwa model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Sedangkan menurut Fajriani (2019: 94) menjelaskan bahwa tebak kata merupakan permainan yang menggunakan kartu berukuran 10x10 cm dan dalam kartu tersebut kata-kata yang mengarah pada jawaban yang harus di tebak, dan kartu yang berukuran 5x2 cm untuk menulis kata-kata yang mau ditebak, permainan ini berdurasi 15-30 menit.

Kesimpulan dari pendapat tersebut adalah Model tebak kata adalah suatu pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai permainan dan memiliki keterampilan bermain.

### **2.2.3 Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)**

Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, mulai dari keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, bagi penutur asing (Maharani, 2012: 2). Sementara itu, Menurut Ramliyana (2016) BIPA merupakan sebuah program pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua bagi penutur asing. Sedangkan, Suyitno (2021) berpendapat bahwa BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia yang siswanya yakni penutur bahasa Indonesia.



Kesimpulan Pendapat tersebut adalah Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah sebuah inisiatif pembelajaran yang melibatkan keterampilan berbahasa Indonesia, mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk para penutur asing.

#### **a. Tujuan BIPA**

Penutur asing mempelajari bahasa Indonesia memiliki berbagai tujuan. Hal tersebut berkaitan dengan tujuan belajar BIPA. Menurut Depdikbud (dalam Prasetyo, 2016) BIPA bertujuan agar para pembelajar dapat menguasai kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini mencakup empat aspek keterampilan, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Diharapkan bahwa pencapaian kemahiran dalam keempat aspek tersebut dapat tercapai dalam waktu empat semester sesuai dengan durasi kursus yang diikuti. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) memiliki beragam tujuan, termasuk penguasaan komunikasi sehari-hari, penekanan pada keahlian pekerjaan khusus (seperti koki, tentara, dokter, dan sebagainya), pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari (seperti tinggal), keperluan perjalanan atau rekreasi, dan tujuan akademik seperti melanjutkan studi di Indonesia atau melakukan penelitian (Kusmiatun, 2016). Sependapat dengan itu, Suyitno (2021) belajar bahasa Indonesia untuk para pelajar BIPA memiliki perbedaan signifikan, seperti mempersiapkan mereka untuk bekerja di Indonesia, melanjutkan studi tingkat lanjut dalam bahasa Indonesia, berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Indonesia, serta melakukan penelitian di Indonesia.

Kesimpulan pendapat tersebut adalah penutur asing mempelajari bahasa Indonesia dengan berbagai maksud, terkait dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA). BIPA bertujuan agar para pembelajar dapat menguasai keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis, yang mencakup membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Targetnya adalah mencapai kemahiran dalam keempat aspek tersebut dalam waktu empat semester, sejalan dengan durasi kursus.

#### **b. Jenis-Jenis BIPA**

Kusmiatun (2016) berpendapat bahwa BIPA dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan durasi program belajar. Ada dua jenis utama: pertama, pembelajaran BIPA singkat yang biasanya berlangsung selama 2 minggu hingga 2 bulan; kedua, pembelajaran BIPA reguler, yang umumnya berjalan dalam jangka waktu yang memadai, sekitar 4 bulan atau satu atau dua semester.

Dilihat dari fungsinya, pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) dapat dibagi menjadi empat kategori: (1) BIPA umum yang bertujuan mengajarkan bahasa Indonesia untuk keperluan komunikasi sehari-hari, (2) BIPA akademik yang difokuskan pada pengajaran bahasa Indonesia dalam konteks akademis, (3) BIPA tujuan rekreasi yang ditujukan bagi mereka yang berencana berwisata di Indonesia, dan (4) BIPA tujuan khusus yang dirancang untuk mempelajari bahasa Indonesia dengan tujuan tertentu, seperti untuk pekerjaan spesifik atau tujuan lainnya.

#### **c. Kompetensi BIPA Level A1**

BIPA Level A1 merupakan tingkat dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA). Siswa pada tingkat ini memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang masih pada tingkat nol dan diharapkan memiliki kompetensi dasar dalam penggunaan bahasa Indonesia pada percakapan sehari-hari. Pembelajaran BIPA level A1 meliputi keterampilan membaca, menulis, dan berbicara, serta mempelajari budaya dan kebudayaan masyarakat Indonesia. Dalam pembelajaran BIPA level A1, perlu dirancang pembelajaran membaca secara khusus dan pengintegrasian kuliner lokal untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, keterampilan sosial juga penting untuk menjaga kerjasama dan hubungan yang baik di antara siswa dan guru di level ini, peserta diharapkan memiliki kemampuan dasar berbahasa Indonesia seperti berikut.

Beberapa ahli berpendapat bahwa dalam proses menyimak juga terdapat proses mendengar, tetapi tidak selalu terdapat proses menyimak di dalam suatu proses mendengar. Memahami dan merespon instruksi sederhana (Tarigan dalam Rohanna dan Syamsudin, 2021: 31) seperti berikut.

- a) Memahami salam sapaan dan perkenalan
- b) Memahami informasi tentang diri sendiri dan keluarga
- c) Mengidentifikasi kata, frasa, dan kalimat sederhana dalam percakapan sehari-hari

Berbicara merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif. Menurut Nurgiyanto (dalam Rohanna dan Syamsudin, 2021: 59) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Dapat menyampaikan sesuatu dan berdialog sebagai berikut.

- a) Memberi salam sapaan dan perkenalan
- b) Memperkenalkan diri dan orang lain
- c) Mengenalkan anggota keluarga
- d) Menanyakan dan menjawab pertanyaan sederhana tentang diri sendiri
- e) Menggunakan kalimat perintah dan permintaan sederhana

Menulis merupakan salah satu kemampuan keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam berkomunikasi secara tidak langsung. Menurut Tarigan dan Henry Guntur (dalam Rohanna dan Syamsudin, 2021: 89) mengatakan belajar ialah "Menulis secara konvensional diartikan sebagai anak-anak belajar menuliskan sesuatu dalam sistem tulisan tertentu yang dapat di baca oleh orang yang telah menguasai sistem itu". Dalam kegiatan menulis pemelajar harus terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata sebagai berikut.

- a) Menuliskan salam sapaan dan perkenalan
- b) Menuliskan informasi dasar tentang diri sendiri
- c) Menuliskan kalimat sederhana dengan struktur dasar
- d) Menuliskan label dan tanda sederhana

#### **2.2.4 Youtube**

Youtube sebagai salah satu platform media sosial yang praktis dan mudah dijangkau, sehingga saat ini, youtube telah menjadi situs yang paling banyak dikunjungi dan ditonton oleh ribuan orang setiap hari. Selaras dengan pendapat Dadela, *et al* (2021) bahwa youtube merupakan platform *website* yang sangat diminati oleh

banyak orang, sedangkan menurut Putri dan Arsanti (2022) youtube adalah platform media sosial yang sangat populer di kalangan banyak orang. Dapat dikatakan sebagai media massa berbasis berbagi video *online* yang memberikan fasilitas kepada penggunanya untuk membagikan berbagai jenis video. Fenomena ini mendorong para pembuat konten di youtube, yang sering disebut sebagai youtuber, untuk bersaing dalam menciptakan konten video yang diminati oleh penonton.

Youtube ialah platform sosial yang menyajikan beragam jenis video, termasuk kegiatan sehari-hari, video animasi, video *games*, olahraga, dan topik lainnya. Kemajuan teknologi yang cepat memicu timbulnya konten edukasi, seperti pelajaran bahasa Indonesia bagi mereka yang belajar bahasa asing. Ada salah satu kanal youtube yang mengandung edukasi yaitu Nihongo Mantappu. Kanal tersebut merupakan kanal yang dimiliki oleh Jerome Polin Sijabat. Dalam kanal youtube Nihongo Mantappu per desember tahun 2023 ini sudah memiliki *subscriber* 10,3 juta dengan jumlah penonton lebih dari 2,7 M penonton dan memiliki jumlah konten 1303 video.

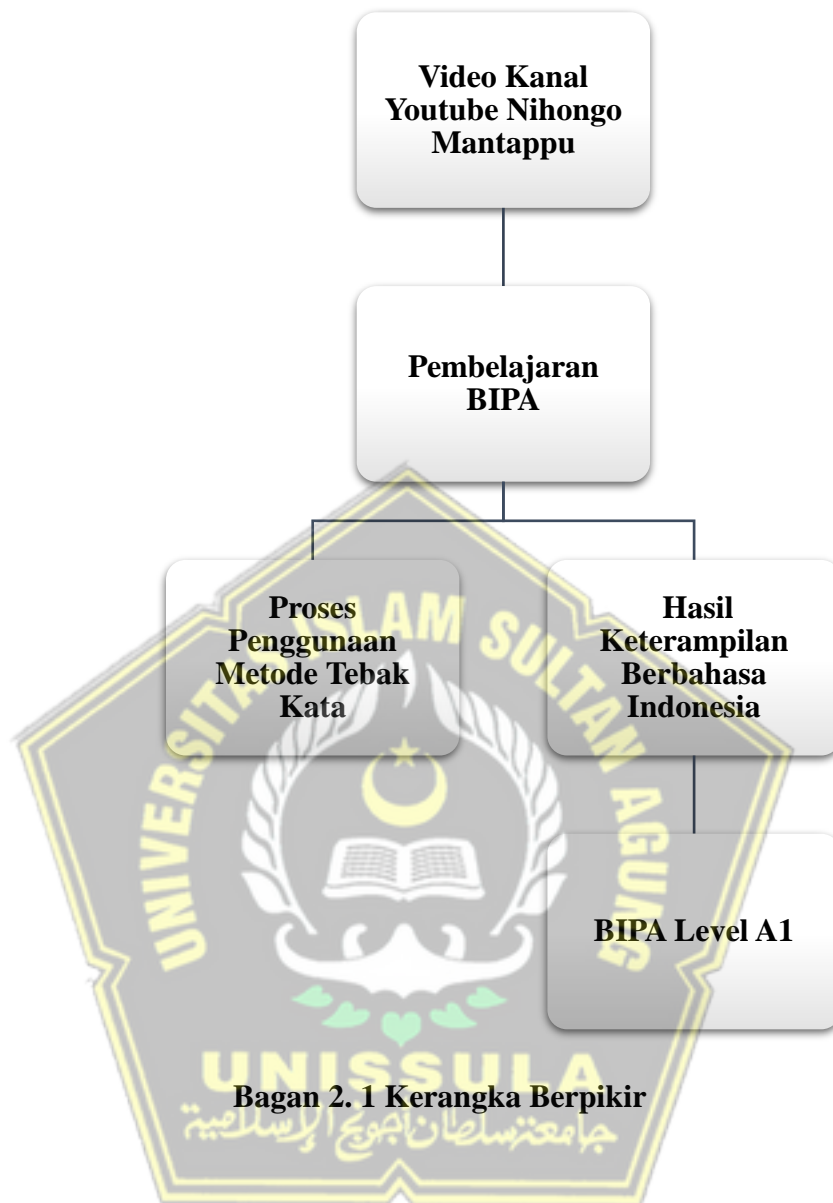
Konten dalam video kanal youtube Nihongo Mantappu sangat beragam meliputi *Daily vlog*, edukasi matematika, edukasi bahasa Jepang, hiburan, dan lainnya. Dalam kanal youtube Nihongo Mantappu terdapat konten menarik yaitu tes kemampuan bahasa Indonesia dengan jumlah 5 konten video. Setiap konten video berisikan belajar bahasa Indonesia mulai dari mempelajari kosakata, pengenalan budaya dan bahasa, serta pengenalan makanan Indonesia. Para pembelajar dalam kanal youtube Nihongo Mantappu berisikan 4 anggota yaitu Jerome Polin, Tomo, Yusuke dan Otsuka.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu konsep model yang menggambarkan bagaimana teori berinteraksi dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah. Dalam konteks ini, kerangka berpikir dijelaskan secara konseptual mengenai hubungan antar variabel yang akan diselidiki, dengan penekanan pada penjelasan mengenai keterkaitan antara variabel terikat dan variabel bebas. Fokus penelitian ini terletak pada "Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia melalui penerapan metode tebak kata oleh penutur asing dalam saluran youtube Nihongo Mantappu".

Penelitian ini mengkaji proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada tuturan lisan dalam video youtube "*Nihongo Mantappu*" dengan menganalisis pencapaian dalam pembelajaran pada tingkat A1. Video tuturan lisan di kanal youtube "*Nihongo Mantappu*" menyajikan pembelajaran BIPA pada tingkat pemula atau A1. Kemudian, pembelajaran BIPA pada ke lima video dalam kanal youtube Nihongo Mantappu tersebut dianalisis sesuai rumusan masalah yang telah ditentukan, yaitu proses penggunaan metode tebak kata dan hasil keterampilan berbahasa Indonesia pada pembelajaran tersebut. Kemudian, menentukan hasil pembelajaran keterampilan berbahasa tersebut dengan indikator BIPA level A1. Dalam penelitian ini, kartu data digunakan sebagai pedoman untuk mengevaluasi kemampuan BIPA pada tingkat A1. Dengan menggunakan kartu data tersebut, hasil penelitian menunjukkan sejumlah kompetensi yang terkait dengan tingkat A1 dalam pembelajaran BIPA.





Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia melalui metode tebak kata oleh penutur asing dalam kanal youtube *Nihongo Mantappu*. Informasi yang terkumpul dalam bentuk gambar atau teks. Setelah dipelajari, informasi tersebut diuraikan dengan jelas agar dapat dimengerti oleh orang lain. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis dan akurat mengenai karakteristik populasi atau area tertentu. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti akan mendeskripsikan proses penggunaan metode tebak kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) dan hasil dari penggunaan metode tebak kata dalam kanal youtube *Nihongo Mantappu*.

#### 3.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk memaparkan hasil yang didapatkan dalam penelitian secara deskriptif melalui analisa yang mendalam dalam objek yang sedang diteliti. Penelitian dilakukan dimana saja dengan tempat dan waktu yang tersedia. Hal yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

a) Tahap Persiapan

- 1) Identifikasi masalah, pada tahap ini peneliti berusaha memahami berbagai permasalahan yang berkaitan dengan proses penggunaan metode tebak kata dalam video dan hasil pembelajaran BIPA pada kanal youtube *Nihongo Mantappu* melalui teknik simak dan catat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
- 2) Perumusan masalah, tahap ini membangun kerangka dasar penelitian dengan merumuskan masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah yang jelas membantu peneliti dalam menyusun desain penelitian dan metode penelitian yang tepat.
- 3) Menyusun instrumen penelitian, Tahap ini dirancang untuk mengukur perkembangan kemampuan belajar para peserta didik. Pengukuran ini dilakukan dengan metode simak catat, yang memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat kemajuan belajar mereka secara detail dan sistematis.

b) Tahap Pelaksanaan

- 1) Menyimak konten video yang ada pada kanal youtube *Nihongo Mantappu*.
- 2) Menganalisis video yang ada pada kanal youtube *Nihongo Mantappu*.

c) Tahap Akhir

- 1) Menganalisis hasil yang diperoleh berupa data deskriptif kualitatif dari kanal youtube *Nihongo Mantappu*.
- 2) Membuat kesimpulan berdasarkan data yang didapatkan dalam kegiatan analisis.

### 3.3 Data dan Sumber Data

#### a) Data

Data penelitian ini didapatkan dari video kanal youtube *Nihongo Mantappu* yang berjumlah 5 video. Video 1 berjudul “Tes Orang Jepang Nulis Bahasa Indonesia! Waseda Boys Ngakak!”, video 2 yang berjudul “Tes Waseda Boys tulis Nama Makanan Indonesia! Ngakak Banget!”, video 3 yang berjudul “Quizz Spelling Nama2 Daerah Indonesia w/ Waseda Boys Ngakak Banget!”, video 4 yang berjudul “di Kampus Ikut Kelas Bahasa Indonesia, Waseda Boys Sejago apa ya?”, video 5 yang berjudul “Tes Bahasa Indonesia Tomo dan Yusuke setelah 2 Bulan Keliling Indonesia!”. Dalam 5 video tersebut pemelajar dan pengajar mempelajari bahasa Indonesia dengan cara menyimak, menulis, dan mengeja.

#### b) Sumber Data

Sumber data yang didapatkan dari kanal youtube *Nihongo Mantappu* yang berjumlah 5 video. Video 1 berjudul “Tes Orang Jepang Nulis Bahasa Indonesia! Waseda Boys Ngakak!”, video 2 yang berjudul “Tes Waseda Boys tulis Nama Makanan Indonesia! Ngakak Banget!”, video 3 yang berjudul “Quizz Spelling Nama2 Daerah Indonesia w/ Waseda Boys Ngakak Banget!”, video 4 yang berjudul “di Kampus Ikut Kelas Bahasa Indonesia, Waseda Boys Sejago apa ya?”, video 5 yang berjudul “Tes Bahasa Indonesia Tomo dan Yusuke setelah 2 Bulan Keliling Indonesia!”. Total keseluruhan durasi video kurang lebih 1 jam 28 menit dengan konten pembelajaran BIPA yang merujuk pada proses penggunaan metode tebak kata dalam pembelajaran BIPA dan hasil yang diperoleh dalam penggunaan metode tebak kata dalam pembelajaran BIPA di kanal youtube *Nihongo Mantappu* dengan menonton

secara berulang sehingga mendapatkan hasil. Berikut sumber penelitian yang akan digunakan oleh peneliti agar mendukung hasil penelitian.

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



**Gambar 3. 1 Kanal Youtube Nihongo Mantappu**

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti memanfaatkan teknik observasi, yang merupakan suatu strategi atau pendekatan yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Untuk mencapai tujuan pengumpulan data tersebut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah simak dan catat.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk menilai informasi yang akan dikumpulkan. Secara prinsip, instrumen penelitian ini tidak dapat dipisahkan dari metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa observasi/pengamatan. Instrumen pokok dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri, karena peneliti secara menyeluruh mengelola data yang diperlukan untuk penelitian ini. Selain itu, peneliti harus memastikan keakuratan data untuk mencapai hasil sesuai dengan harapan. Instrumen bantu yang pertama adalah video dari kanal youtube *Nihongo Mantappu*. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia penutur asing yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Setelah peneliti mendapatkan data sesuai yang diharapkan, maka dibuatlah kartu data. Kartu data tersebut digunakan untuk mencatat data berupa keterampilan berbahasa dari proses pembelajaran BIPA Level A1 dan hasil yang diperoleh dari pembelajaran yang digunakan pada konten belajar bahasa Indonesia di kanal youtube *Nihongo Mantappu*. Kartu data tersebut disusun sebagai berikut.

**Tabel 3. 1 Kartu Data (Judul Video)**

| No Data | Kutipan | Mk | Ba | Ma | Ms | Hasil Analisis |
|---------|---------|----|----|----|----|----------------|
| 1       |         |    |    |    |    |                |
| 2       |         |    |    |    |    |                |

Keterangan :

- a) Kosakata : kutipan kata, frasa, atau kalimat dari video  
 b) Mk : Keterampilan Menyimak



- c) Ba : Keterampilan Berbicara
- d) Ma : Keterampilan Membaca
- e) Ms : Keterampilan Menulis
- f) Hasil analisis : hasil yang didapatkan dari analisis tiap kosakata

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dijelaskan sebagai proses pengolahan dan pengorganisasian data, serta memecahkannya menjadi unit-unit yang lebih kecil. Proses analisis data ini melibatkan pengumpulan data secara sistematis, diikuti dengan penafsiran untuk menghasilkan ide, opini, teori, atau gagasan baru.

Data pada penelitian ini berupa kata, frasa, dan kalimat bahasa Indonesia yang diucapkan oleh penutur asing dalam video pada kanal youtube *Nihongo Mantappu*. Adapun aktivitas yang ada pada penelitian ini seperti berikut.

#### a) Reduksi Data

Reduksi data merupakan metode analisis yang mengoptimalkan, memilih secara cermat, fokus, mengeliminasi, dan menyusun data dengan suatu pendekatan yang memungkinkan untuk mendapatkan kesimpulan akhir yang dapat dijelaskan dan diverifikasi.

Mereduksi data melibatkan rangkuman, pemilihan informasi pokok, penekanan pada aspek-aspek penting, identifikasi tema dan pola. Dengan melakukan ini, data yang telah direduksi dapat menyajikan gambaran yang lebih jelas, memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan data berikutnya, dan memfasilitasi pencarian kembali data yang diperlukan.

Dalam penelitian ini, reduksi data digunakan untuk menyeleksi informasi yang signifikan dari beragam data yang dikumpulkan dari penelitian. Langkah ini melibatkan penolakan data yang tidak relevan atau tidak diperlukan untuk dipaparkan dalam penelitian ini. Sehingga akan diperoleh data yang diperlukan mengenai peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia melalui metode tebak kata oleh penutur asing dalam kanal youtube *Nihongo Mantappu*.

#### **b) Penyajian Data**

Menyajikan data merupakan langkah krusial dalam proses penelitian. Penyajian data yang efektif akan membantu peneliti memahami informasi yang terkandung dalam data. Selain itu, penyajian data juga mempermudah peneliti dalam merencanakan langkah-langkah berikutnya berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh (Sugiyono, 2016: 249) Informasi yang terhimpun selanjutnya dipaparkan dalam uraian dan sejenisnya. Data yang lebih baik merupakan kunci utama untuk melakukan analisis kualitatif yang valid.

Dalam penelitian ini, peneliti menampilkan informasi dalam bentuk uraian. Penyusunan data dengan baik dalam penyajian data memungkinkan penulis untuk mengambil kesimpulan yang tepat.

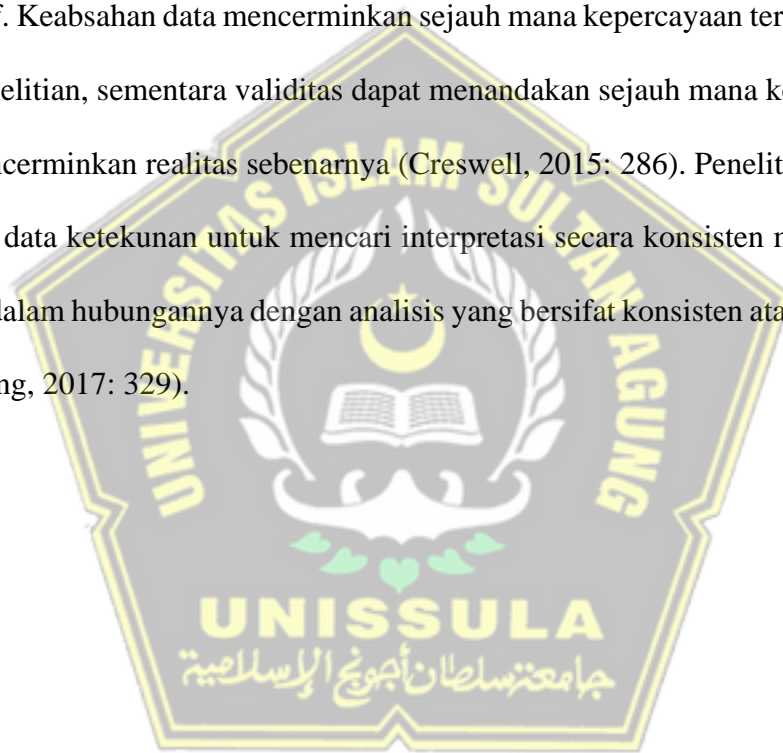
#### **c) Kesimpulan**

Pada langkah ketiga penelitian kualitatif, terdapat proses penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang diajukan bersifat sementara dan dapat mengalami perubahan seiring dengan adanya bukti yang kuat dan mendukung yang ditemukan dalam tahap pengumpulan data selanjutnya. Oleh karena itu, meskipun kesimpulan dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah, tetapi kemungkinan adanya

perubahan tidak dapat diabaikan. perumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan dapat mengalami perkembangan lebih lanjut setelah dilakukan penelitian di lapangan.

### **3.7 Keabsahan Data**

Keabsahan data dan validitas data merupakan aspek krusial dalam penelitian kualitatif. Keabsahan data mencerminkan sejauh mana kepercayaan terhadap ketepatan hasil penelitian, sementara validitas dapat menandakan sejauh mana keyakinan bahwa data mencerminkan realitas sebenarnya (Creswell, 2015: 286). Peneliti memanfaatkan validitas data ketekunan untuk mencari interpretasi secara konsisten melalui berbagai metode dalam hubungannya dengan analisis yang bersifat konsisten atau eksperimental (Meoleong, 2017: 329).



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis didapatkan data seperti yang dipaparkan dalam rumusan masalah penelitian ini. Dalam video yang dianalisis terdapat 3 pemelajar yaitu Tomo, Yusuke, dan Otsuka serta Jerome Polin Sijabat sebagai pengajar. Data yang diperoleh adalah (1) proses penggunaan metode tebak kata dan (2) hasil keterampilan berbahasa yang diperoleh dalam penggunaan tebak kata dalam pembelajaran BIPA pada kanal youtube Nihongo Mantappu. Data tersebut dapat dilihat pada tabel hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

**Tabel 4. 1 Proses dan Hasil Pembelajaran BIPA**

| No | Judul Video   | Proses Pembelajaran | Keterampilan Berbahasa | Jumlah Data |       |         |
|----|---|---------------------|------------------------|-------------|-------|---------|
|    |   |                     |                        | Kata        | Frasa | Kalimat |
| 1  | Tes Wasedaboys Tulis Nama Makanan Indonesia! Ngakak Banget! | 4 langkah           | Menulis                | 11          | -     | -       |
| 2  | Tes Orang Jepang Nulis Bahasa Indonesia! Wasedaboys Ngakak! | 4 langkah           | Menulis                | 8           | 1     | -       |
| 3  | Quizz Spelling Nama2 Daerah Indonesia w/ Wasedaboys         | 4 langkah           | Menulis                | 13          | -     | -       |

|       |   |           |           |    |   |    |
|-------|---|-----------|-----------|----|---|----|
|       | Ngakak Banget!  |           |           |    |   |    |
| 4     | Di Kampus Ikut Kelas Bahasa Indonesia, Wasedaboys Sejago Apa Ya?        | 4 langkah | Berbicara | -  | - | 3  |
|       |   |           | Menulis   | 2  | 1 | 6  |
|       |   |           | Menyimak  | 4  | 2 | 3  |
| 5     | Tes Bahasa Indonesia Tomo dan Yusuke setelah 2 Bulan Kelilig Indonesia! | 4 langkah | Menulis   | 5  | 2 | -  |
|       |   |           | Menyimak  | 9  | - | -  |
|       |   |           | Berbicara | -  | - | 6  |
| Total |   |           |           | 52 | 6 | 18 |
|       |   |           |           | 76 |   |    |

Berdasarkan data yang didapatkan dari proses analisis 5 video pembelajaran BIPA pada kanal youtube *Nihongo Mantappu* dengan Jerome Polin Sijabat sebagai pengajar dan Tomo, Yusuke, serta Otsuka sebagai pemelajar. Dalam pembelajaran tersebut terdapat 4 langkah tahapan belajar, yaitu pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutup. Pembelajaran keterampilan berbahasa terdapat 76 data yang terdiri dari 52 kata, 6 frasa, dan 18 kalimat. Total 76 data tersebut, terdapat 3 keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh pemelajar yaitu keterampilan menulis, keterampilan menyimak serta keterampilan berbicara. Pembelajaran tersebut menggunakan metode tebak kata yang dimana pemelajar harus menebak sebuah kata, frasa, atau kalimat yang diucapkan oleh pengajar. Pengajar menyajikan bermacam-macam cara untuk

memberikan pembelajaran kepada pemelajar seperti tes *spelling*, jawab cepat, menterjemahkan suatu kata ke bahasa Indonesia dan sebaliknya.

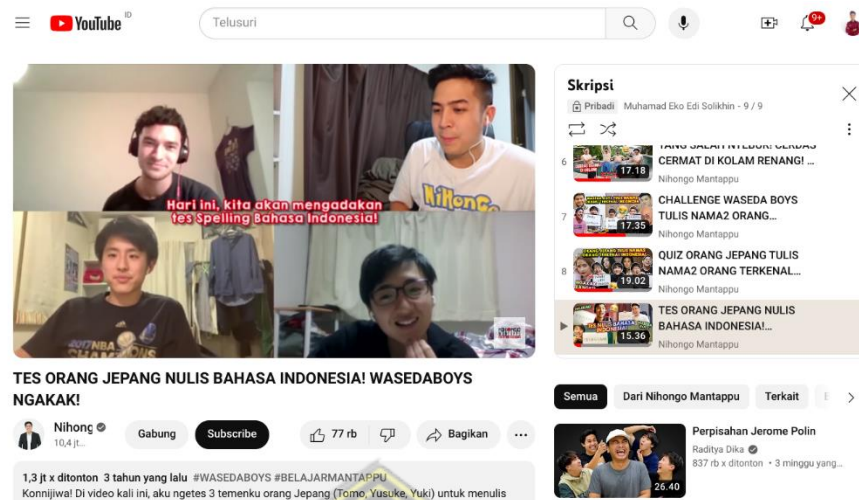
## **4.2 Pembahasan**

Dari hasil penelitian diperoleh total 76 kata, frasa, kalimat yang ditemukan. Data tersebut termasuk keseluruhan keterampilan berbahasa seperti keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Adapun analisis hasil deskripsi yang telah ditemukan pada penelitian sebagai berikut.

### **4.2.1 Proses Penggunaan Metode Tebak Kata dalam Pembelajaran BIPA pada Kanal Youtube Nihongo Mantappu**

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis proses pembelajaran yang diterapkan oleh Jerome Polin Sijabat kepada Tomo, Yusuke, dan Otsuka. Ditemukan bahwa variasi metode pembelajaran yang digunakan menarik minat para pemelajar untuk mengikuti proses belajar mengajar. Dalam video ini Jerome Polin Sijabat selaku pengajar menggunakan permainan tebak kata sebagai metode pembelajarannya. Berikut adalah pembahasan mengenai proses penggunaan tebak kata dalam pembelajaran BIPA pada kanal youtube *Nihongo Mantappu* tersebut.



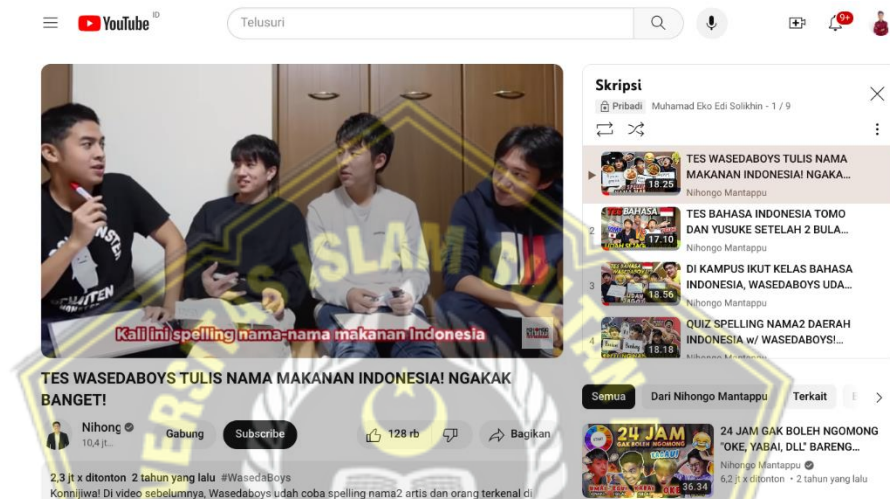


#### Gambar 4. 1 Video 1 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu

Pada video yang berjudul Tes Orang Jepang Nulis Bahasa Indonesia! Wasedaboys Ngakak! Proses pembelajaran antara pengajar dan pelajar cukup menarik karena pembelajaran berjalan secara *online* serta mengadaptasi permainan tebak kata sebagai metode belajar. Dalam proses pembelajaran terdapat pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutup. Pada pendahuluan pengajar dan pelajar menyapa penonton dengan diikuti pengajar memberikan instruksi pembelajaran. Pengajar memberikan tantangan kepada pelajar dengan poin terendah untuk bernyanyi, kemudian pada pelaksanaan Pelajar mengidentifikasi dan menuliskan kata yang disebutkan oleh pengajar. Evaluasi, pengajar mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan saling memberikan apresiasi. Terakhir merupakan penutup, pengajar dan pelajar mengucapkan terima kasih dan memberi salam.

Pada video ini pengajar memberikan instruksi pembelajaran tentang *spelling* kata bahasa Indonesia. Pelajar harus menuliskan kata yang disebutkan oleh pengajar dalam bahasa Indonesia secara benar. Pembelajaran ini bertujuan untuk memperkaya

kosakata pemelajar sekaligus meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Indonesia. Setiap kata per kata pengajar menjelaskan bagaimana menuliskannya secara benar serta memberikan pemahaman tentang kosakata tersebut. Pada akhir pembelajaran pemelajar memberikan umpan balik terkait pembelajaran.



**Gambar 4. 2 Video 2 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu**

Pada video yang berjudul Tes Wasedaboys Tulis Nama Makanan Indonesia! Ngakak Banget! Jerome Polin Sijabat selaku pengajar dan Tomo, Yusuke, Otsuka sebagai pemelajar. Pada video ini akan belajar tentang nama makanan Indonesia. Seperti sebelumnya, proses pembelajaran terdapat pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutup. Pendahuluan pada video ini pengajar dan pemelajar menyapa penonton, kemudian pengajar memberikan instruksi pembelajaran tentang *spelling* nama makanan Indonesia. Sebelum memulai pembelajaran pengajar bertanya tentang target belajar Tomo, Yusuke, dan Otsuka dalam pembelajaran tersebut. Pelaksanaan dimulai dengan pengajar yang mengingatkan kembali tentang nama-nama makanan Indonesia

yang pernah dipelajari. Pada tahap pelaksanaan, pengajar memulai pembelajaran dengan memberikan kosakata dan diikuti oleh pemelajar dengan mengidentifikasi kemudian menuliskan nama makanan yang diberikan oleh pengajar secara benar. Pada evaluasi, pengajar memberikan umpan balik kepada pemelajar terkait pembelajaran dan hasil yang didapatkan oleh pemelajar. Tahap terakhir yaitu penutup, pengajar dan pemelajar mengucapkan terima kasih dan mengajak penonton memberikan saran kosakata untuk pembelajaran berikutnya.

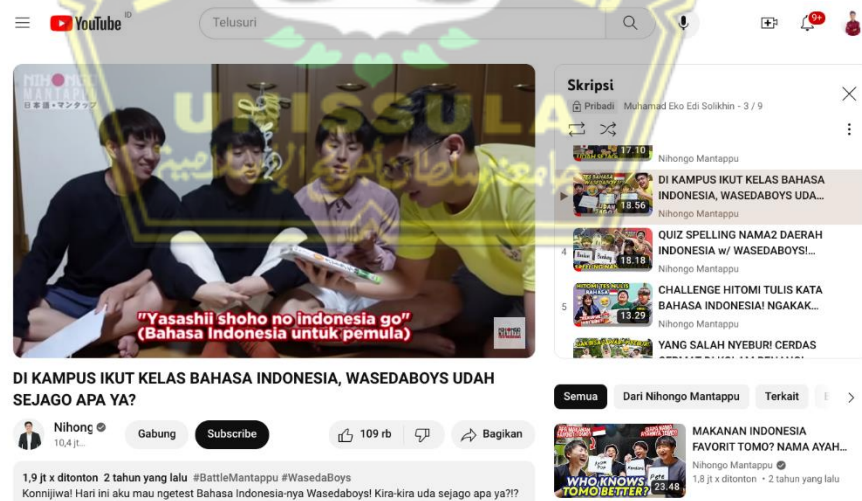


**Gambar 4. 3 Video 3 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu**

Quizz Spelling Nama2 Daerah Indonesia W/ Wasedaboys! Ngakak Banget!

Merupakan judul video ke-3 pembelajaran BIPA pada kanal youtube Nihongo Mantappu. Pada video ini Wasedaboys belajar menuliskan nama-nama daerah Indonesia tersebut secara benar. Pembelajaran berjalan seperti video sebelumnya, terdapat pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutup. Pendahuluan pengajar dan pemelajar menyapa penonton dengan jargonnya yaitu konnijiwat!. Pengajar

menginstruksikan pembelajaran tentang *spelling* nama-nama daerah di Indonesia dan diikuti dengan pengajar menanyakan target pemelajar terkait pembelajaran tersebut. Pada tahap pelaksanaan, pengajar mengidentifikasi kata bahasa Indonesia yang diberikan oleh pengajar dengan menuliskannya secara benar. Kemudian, pengajar memberikan umpan balik terhadap pengejaan nama-nama daerah di Indonesia yang telah ditulis oleh pemelajar. Pengajar juga memberikan penjelasan jika terdapat kesalahan dalam penulisan. Pada tahap evaluasi, pengajar memberikan kesimpulan dan umpan balik kepada pemelajar. Pengajar dan pemelajar memberikan apresiasi kepada Tomo yang mapu mendapatkan poin tertinggi. Tahap terakhir penutup, pengajar dan pemelajar menutup sesi pembelajaran dan menerima masukan-masukan soal untuk sesi pembelajaran selanjutnya. Pengajar dan pemelajar mengucapkan terima kasih dan salam.



**Gambar 4. 4 Video 4 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu**



Pada video 4 pembelajaran BIPA berjudul “Di Kampus Ikut Kelas Bahasa Indonesia, Wasedaboys Udah Sejago Apa Ya?”. Dalam pembelajaran ini, pengajar menggunakan buku “*Yasashii shoho no Indonesia go*” atau bahasa Indonesia untuk pemula sebagai bahasa pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian pada tahap pelaksanaan, Para pemelajar mengikuti instruksi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar, termasuk menebak kata berdasarkan ucapan pengajar (menyimak, berbicara, dan menulis). Terdapat banyak cara dalam tebak kata tersebut seperti jawab cepat, menterjemahkan dari bahasa Indonesia ke Jepang dan sebaliknya. Pengajar menjelaskan tiap soal jika terdapat kesalahan pada jawaban pemelajar. Tahap evaluasi, pemelajar dengan poin terendah akan menerima konsekuensi pembelajaran, dan mereka saling memberikan semangat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mereka. Pada tahap penutup, pengajar dan pemelajar mengucapkan terima kasih dan salam.



Gambar 4. 5 Video 5 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu

Pada video 5 yang berjudul Tes Bahasa Indonesia Tomo dan Yusuke Setelah 2 Bulan Keliling Indonesia!, video ini terdiri dari 4 bagian, yaitu pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutup. Dimulai dari pendahuluan dengan pengajar dan pemelajar yang menyapa penonton. Kemudian pengajar menjelaskan bahwa pemelajar akan melaksanakan tes keterampilan berbahasa setelah berkeliling Indonesia. Pada pelaksanaan sebelum memulai tes, pemelajar diminta oleh pengajar untuk menceritakan secara singkat pengalaman Tomo dan Yusuke selama berkeliling di Indonesia selama 2 bulan. Kemudian pengajar memberikan instruksi pada pemelajar bahwa akan diadakan tes 3 keterampilan berbahasa Indonesia yaitu keterampilan menyimak, menulis, dan berbicara. Pada pembelajaran terdapat beberapa jenis cara menjawab soal seperti jawab cepat, tes *spelling*, dan menterjemahkan bahasa Indonesia ke Jepang serta sebaliknya. Kemudian pada tahap evaluasi, pengajar memberikan umpan balik terhadap pembelajaran dan memberikan metode belajar bahasa yang baik sesuai pengalamannya. Pengajar juga memberikan apresiasi kepada pemelajar. Terakhir penutup, pengajar dan pemelajar mengucapkan terima kasih dan salam.

#### **4.2.2 Penggunaan Tebak Kata dalam Pembelajaran BIPA pada Kanal Youtube Nihongo Mantappu**

Penelitian ini menganalisis hasil pembelajaran yang diterapkan oleh Jerome Polin Sijabat sebagai pengajar kepada Tomo, Yusuke, dan Otsuka sebagai pemelajar. Ditemukan bahwa metode tebak kata dalam pembelajaran BIPA tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia para pemelajar. Dalam video ini Jerome Polin Sijabat selaku pengajar menggunakan permainan tebak kata sebagai



metode pembelajarannya. Berikut adalah pembahasan mengenai hasil keterampilan berbahasa Indonesia menggunakan metode tebak kata dalam pembelajaran BIPA pada kanal Youtube Nihongo Mantappu tersebut.



**Gambar 4. 6 Video 1 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu**

Pada pembelajaran BIPA dengan video yang berjudul Tes Orang Jepang Nulis Bahasa Indonesia! Wasedaboys Ngakak!. Dalam video ini menunjukkan pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dengan menggunakan permainan tebak kata yang mempelajari keterampilan bahasa Indonesia yaitu keterampilan menulis. Pengajar memberikan kosakata dalam bahasa Indonesia dan dilanjutkan dengan pemelajar yang mengidentifikasi kosakata tersebut kemudian menuliskannya dalam bahasa Indonesia secara benar yang meliputi 11 kosakata yaitu pintar, sabtu, perahu, seblak, terbang, perpustakaan, terkecoh, rengginang, musyawarah, kursi, dan lemari.

### V1.Ms.01

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata sifat kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“pintar, kata ini udah pasti tau”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-01:09 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan kata “pintar” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “pintar”, sedangkan Yuki menjawab “pin tall”.

### V1.Ms.02

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“sabtu”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-02:06 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan kata “sabtu” yang merupakan kosakata dasar nama-nama hari. Tomo menjawab “saptu”, Yusuke menjawab “taptu”, sedangkan Yuki menjawab “saptou” yang berarti Tomo, Yusuke, dan Yuki semuanya menjawab dengan salah.

### V1.Ms.03

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke berikutnya, **perahu**”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-04:04 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan kata “perahu” yang merupakan kosakata dasar nama kendaraan laut. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “pertrau”, Yusuke menjawab “perfurfu”, sedangkan Yuki menjawab “purafu”.

#### **V1.Ms.04**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“ini Tomohiro pernah makan ya, **seblak**”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-05:29 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “seblak” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Tomo berhasil menjawab “seblak”, sedangkan Yusuke menjawab “sublak” dan Yuki menjawab “sebla”.

#### **V1.Ms.05**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata kerja kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke berikutnya adalah **terbang**”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-06:32 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar

mengucapkan kata “terbang” yang merupakan kosakata dasar. Tomo berhasil menjawab “terbang”, sedangkan Yusuke menjawab “turbang” dan Yuki menjawab “trrbn”.

#### **V1.Ms.06**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“perpustakaan”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-07:35 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “perpustakaan” yang merupakan kosakata dasar nama tempat. Tomo berhasil menjawab “perpustakaan”, sedangkan Yusuke menjawab “terpustakan” dan Yuki menjawab “perpestakaan”.

#### **V1.Ms.07**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata kerja kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke berikutnya terkecoh”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-09:03 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “terkecoh” yang merupakan kosakata dasar. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “terkeco”, sedangkan Yusuke menjawab “terkate” dan Yuki menjawab “trekechoh”.

**V1.Ms.08**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

***“rengginang”***

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-09:57 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “rengginang” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “trendingin”, sedangkan Yusuke menjawab “peranginan” dan Yuki menjawab “renginan”.

**V1.Ms.09**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata kerja kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

***“musyawarah, ini mungkin susah”***

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-11:13 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “musyawarah” yang merupakan kosakata dasar. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “mushiawarah”, sedangkan Yusuke menjawab “meshawara” dan Yuki menjawab “musiawarah”.

### V1.Ms.10

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“kursi, ini Tomo mungkin langsung bisa”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-12:02 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “kursi” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yuki berhasil menjawab “kursi” sedangkan Yusuke menjawab “kursih”.

### V1.Ms.11

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Yuki selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

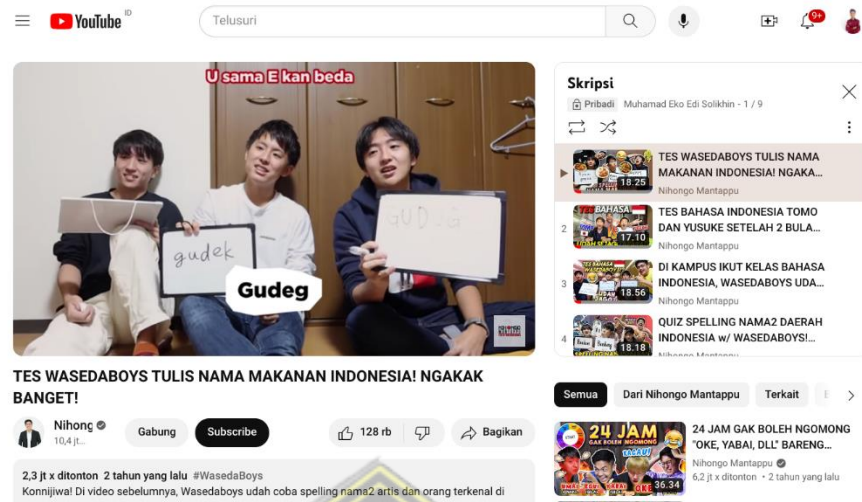
*“yang terakhir adalah lemari”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-12:59 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “lemari” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yuki berhasil menjawab “lemari” sedangkan Yusuke menjawab “rumari”.

Pada data tersebut diketahui hasil pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) bagi tiga orang pembelajar, yaitu Yusuke, Yuki, dan Tomo. Tabel tersebut memuat kosakata bahasa Indonesia beserta penguasaan setiap pembelajar. Secara umum, para pembelajar menunjukkan tingkat penguasaan yang berbeda terhadap



kosakata dan frasa bahasa Indonesia. Tomo menunjukkan penguasaan yang paling baik, diikuti oleh Yuki dan Yusuke. Hal ini dapat dilihat dari jumlah kata dan frasa yang dikuasai dengan baik oleh masing-masing pemelajar. Secara keseluruhan, hasil pembelajaran BIPA pada tabel tersebut menunjukkan bahwa Tomo telah menjawab tebak kata sebanyak 6 dari 11 kosakata, yaitu pintar, seblak, terbang, perpustakaan, kursi, dan lemari. Yuki menjawab 2 benar dari 11 kosakata, yaitu kursi dan lemari. Yusuke 1 benar dari 11 kosakata yaitu pintar. Hal ini menunjukkan bahwa Tomo telah mencapai tingkat kemahiran yang baik dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Indonesia. Berbeda dengan Yuki dan Yusuke yang masih sering melakukan kesalahan terkait penggunaan beberapa huruf. Contohnya saja Yusuke yang masih sulit dalam membedakan huruf U dan E serta Yuki yang masih sulit untuk mengidentifikasi beberapa huruf. Namun, Hal ini merupakan hasil yang positif dan menunjukkan bahwa program BIPA yang diikuti oleh ketiga pemelajar tersebut telah efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Indonesia karena pada setiap soal yang mereka jawab mereka mendapatkan umpan balik oleh pengajar terkait penggunaan beberapa huruf pada bahasa Indonesia.



#### Gambar 4. 7 Video 2 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu

Pada pembelajaran BIPA dengan video yang berjudul Tes Wasedaboys Tulis Nama Makanan Indonesia! Ngakak Banget!. Dalam video ini mempelajari keterampilan berbahasa Indonesia berupa keterampilan menulis yang diikuti oleh Tomo, Yusuke, dan Otsuka berfokus pada identifikasi kosakata makanan. Tahapan pelaksanaan dalam pembelajaran sama seperti sebelumnya yaitu pengajar memberikan kosakata, kemudian dilanjutkan pemelajar mengidentifikasi kata yang diberikan oleh pengajar dan menuliskannya pada papan. Dalam video pembelajaran terdapat 9 kosakata yang diberikan oleh pengajar, yaitu ketupat, pempek, odading, martabak, seblak, gudeg, ayam geprek, kerupuk, dan nasi padang.

## Keterampilan Menulis

### V2.Ms.12

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke soal pertama, **ketupat**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-1:58 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “ketupat” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Tomo berhasil menjawab “ketupat”, sedangkan Yusuke menjawab “ktupat”, dan Otsuka menjawab “kutupatto”.

### V2.Ms.13

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“lanjut ya, **pempek**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-02:57 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “pempek” yang merupakan kosakata dasar nama makanan khas Palembang. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo dan Otsuka menjawab “pempe”, sedangkan Yusuke menjawab “penpe”.

**V2.Ms.14**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke! Lanjut! **Odading**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-05:05 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “odading” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Tomo dan Otsuka berhasil menjawab “odading”, sedangkan Yusuke menjawab “odadin”.

**V2.Ms.15**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“Yusuke ganbare!, **martabak**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-07:12 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “martabak” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Tomo dan Otsuka menjawab “martabuk”, sedangkan Yusuke berhasil menjawab “martabak”.

**V2.Ms.16**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“lanjut yang pernah Tomo makan, **seblak**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-09:30 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “seblak” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Tomo dan Otsuka berhasil menjawab “seblak”, sedangkan Yusuke menjawab “serblak”.

### **V2.Ms.17**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke berikutnya **gudeg**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-10:30 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “gudeg” yang merupakan kosakata dasar nama makanan khas Yogyakarta. Semuanya salah menjawab. Tomo menjawab “gudek”, Otsuka menjawab “guduck”, sedangkan Yusuke menjawab “gudug”.

### **V2.Ms.18**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“**ayam geprek**”*

Kutipan tersebut diambil dari video pertama pada menit ke-12:03 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “ayam geprek” yang merupakan kosakata dasar nama makanan.

Semuanya salah menjawab. Tomo menjawab “ayam guplek”, Otsuka menjawab “ayam gupplak”, sedangkan Yusuke menjawab “ayam guprek”.

### V2.Ms.19

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“lanjut, yang ini semuanya udah pernah makan, **kerupuk**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-14:00 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “kerupuk” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Semuanya salah menjawab. Tomo menjawab “kerpok”, Otsuka menjawab “karpok”, sedangkan Yusuke menjawab “kerpuk”.

### V2.Ms.20

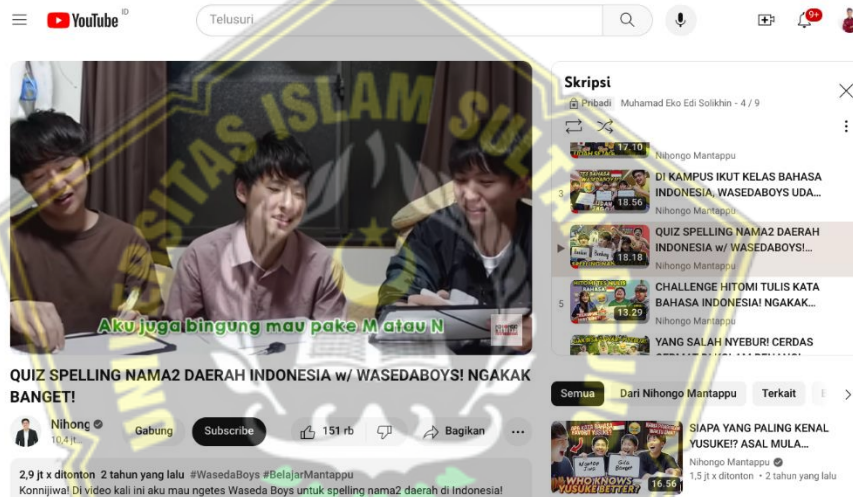
Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“kalian udah pernah makan kok, **nasi padang**”*

Kutipan tersebut diambil dari video kedua pada menit ke-14:37 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama makanan “nasi padang” yang merupakan kosakata dasar nama makanan. Semuanya menjawab dengan benar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka berhasil menjawab “nasi padang”.



Hasil pembelajaran keterampilan bahasa Indonesia dari data tersebut diketahui bahwa Tomo memiliki tingkat penguasaan kosakata makanan yang paling baik dibandingkan dengan Yusuke dan Otsuka. Tomo berhasil mengidentifikasi 4 dari 9 kosakata makanan, yaitu ketupat, seblak, odading, dan nasi padang, Otsuka berhasil mengidentifikasi 3 kosakata, yaitu odading, seblak, dan nasi padang. Sedangkan Yusuke hanya mampu mengidentifikasi 2 kosakata, yaitu martabak dan nasi padang.



**Gambar 4. 8 Video 3 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu**

Berdasarkan video pembelajaran BIPA pada youtube Nihongo Mantappu yang berjudul Quiz Spelling Nama2 Daerah Indonesia w/ Wasedaboys! Ngakak Banget! menunjukkan hasil pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) bagi tiga orang peserta didik, yaitu Tomo, Yusuke, dan Otsuka. Tabel tersebut memuat nama-nama daerah di Indonesia beserta tingkat penguasaan setiap peserta didik. Kosakata yang diajarkan dalam pembelajaran BIPA tersebut termasuk dalam kategori kosakata dasar yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kosakata tersebut meliputi

nama daerah, yaitu Pekalongan, Ambon, Manokwari, Bengkulu, Palangkaraya, Tasikmalaya, Cigombong, Probolinggo, Nganjuk, Bandung, Ciumbuleuit, Sigapiton, dan Pematang Siantar.

### **Keterampilan Menulis**

#### **V3.Ms.21**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“soal pertama **Pekalongan**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-01:26 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama kota “Pekalongan” yang merupakan kosakata dasar. Tomo berhasil menjawab “Pekalongan”, sedangkan Yusuke dan Otsuka menjawab “Pekalogan”.

#### **V3.Ms.22**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke yang berikutnya, ini gampang **Ambon**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-02:28 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan

nama kota “Ambon” yang merupakan kosakata dasar. Tomo berhasil menjawab “Ambon”, sedangkan Yusuke menjawab “anbong” dan Otsuka menjawab “ambong”.

### V3.Ms.23

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“Manokwari, yang jawab bener pasti hebat”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-03:45 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama kota “Manokwari” yang merupakan kosakata dasar. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “manokeali”, Yusuke menjawab “manukuari”, dan Otsuka menjawab “manukeali”.

### V3.Ms.24

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“ini soalnya agak susah, **Bengkulu**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-04:48 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama kota “Bengkulu” yang merupakan kosakata dasar. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “benkulu”, Yusuke menjawab “bangel”, dan Otsuka menjawab “bankuru”.

**V3.Ms.25**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke berikutnya ibukota provinsi Kalimantan Tengah **Palangkaraya**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-06:14 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama kota “Palangkaraya” yang merupakan kosakata dasar. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “palangkalayan”, Yusuke menjawab “palankaraya”, dan Otsuka menjawab “palangkalaya”.

**V3.Ms.26**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke berikutnya **Tasikmalaya**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-07:41 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama daerah “Tasikmalaya” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Otsuka berhasil menjawab “Tasikmalaya”, sedangkan Yusuke menjawab “tasikmaraya”.

**V3.Ms.27**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“yang ini agak susah, **Cigombong**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-08:51 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama daerah “Cigombong” yang merupakan kosakata dasar. Otsuka berhasil menjawab “Cigombong”, sedangkan Yusuke menjawab “cigomgbon”, dan Tomo menjawab “cigombon”.

**V3.Ms.28**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“aku pernah beberapa kali kesini, **Probolinggo**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-10:03 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome mengucapkan nama daerah “Probolinggo” yang merupakan kosakata dasar. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “perobolingo”, Yusuke menjawab “peroboringo”, dan Otsuka menjawab “purobolingo”.

**V3.Ms.29**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke sekarang soal yang gampang ya, **Nganjuk**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-11:11 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan nama daerah “Nganjuk” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “Nganjuk”, sedangkan Otsuka menjawab “nanjek”.

**V3.Ms.30**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“ini terkenal banget **Bandung**, kampusnya jehian ada di sini”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-11:57 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan nama daerah “Bandung” yang merupakan kosakata dasar. Tomo berhasil menjawab “Bandung”, sedangkan Yusuke menjawab “bandum” dan Otsuka menjawab “bandon”.



**V3.Ms.31**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“bentar-bentar, kalo dibaca cepet jadi **Ciumbuleuit**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-13:06 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan nama daerah “Ciumbuleuit” yang merupakan kosakata dasar. Semuanya menjawab dengan salah. Tomo menjawab “ciumbleuit”, Yusuke menjawab “ciumbreweit”, dan Otsuka menjawab “ciyunbuluei”.

**V3.Ms.32**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“ini adalah kampung halaman ayahku, **Sigapiton**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-14:31 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan nama daerah “Sigapiton” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “Sigapiton”, sedangkan Otsuka menjawab “sigapitong”.

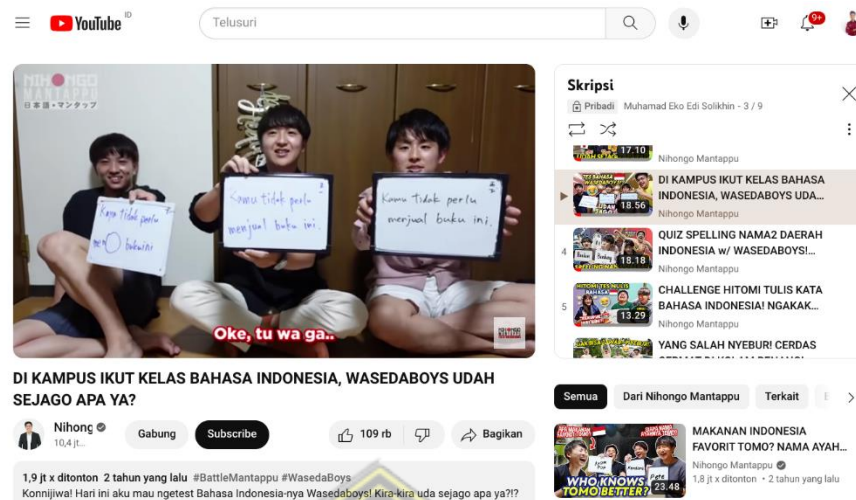
**V3.Ms.33**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“susah nih, Pematang Siantar”*

Kutipan tersebut diambil dari video ketiga pada menit ke-15:52 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan nama daerah “Pematang Siantar” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “Pematang Siantar”, sedangkan Otsuka menjawab “pumatan siantal”.

Tingkat penguasaan peserta didik Secara umum, ketiga peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang berbeda-beda terhadap nama daerah di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian yang menunjukkan beberapa nama daerah yang dikuasai oleh ketiga peserta didik. Tomo menunjukkan penguasaan paling baik yang berhasil mengidentifikasi 7 nama daerah dari 13 soal meliputi Pekalongan, Ambon, Tasikmalaya, Nganjuk, Bandung, Sigapiton, dan Pematang Siantar, diikuti oleh Yusuke dengan 3 nama daerah meliputi Nganjuk, Sigapiton, dan Pematang Siantar, serta Otsuka 2 nama daerah meliputi Tasikmalaya dan Cigombong.



**Gambar 4. 9 Video 4 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu**

Berdasarkan video pembelajaran BIPA yang berjudul “Di Kampus Ikut Kelas Bahasa Indonesia, Wasedaboys Uдах Sejago Apa Ya?” menunjukkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang diikuti oleh 3 pemelajar yaitu Tomo, Yusuke, dan Otsuka. Tabel tersebut memperlihatkan kemampuan ketiga pemelajar dalam memahami kosakata, frasa, dan kalimat bahasa Indonesia meningkat seiring dilakukannya beragam tes, seperti tes keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak. Kosakata, frasa, dan kalimat yang diajarkan oleh Jerome Polin pun termasuk kategori kosakata dan kalimat dasar yang digunakan sehari-hari. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara meliputi *Jam berapa sekarang?*, *Hari ini tanggal berapa?*, dan *Watashi no chichi wa asa ku ji kara yuugata go ji made kaisha de harakimasu* (terjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia). Kemudian, keterampilan menulis meliputi *Rokko no ringo*, *Watashi tachi wa ikkagetsu go ni indoneshia ni touchaku shimasu*, *Watashi no chichi to gakkou e ikimasu*, *Watashi wa sono fuku o kaitakunai*, *Omae wa kono hon o uru*

*hitsuyou ga nai*, 3.456.000, 88.643, *Naze o furo ni hairimasu ka*, *naze nara atsui kara desu*, dan *Tokyo kara jyakaruta made shichi jikan han kakarimasu*. Serta keterampilan menyimak meliputi *Jehian masih mahasiswa?*, *Anak itu bisa bermain piano*, *Kamu tidak usah datang ke rumah saya*, *Rikai suru*, *Tsukamaeru*, *Yonbi no neko*, *Tanggal lahir saya?*,  $107+13=?$ , dan  $60:12=?$ .

### **Keterampilan Menulis**

#### **V4.Ms.34**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah frasa dalam bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menterjemahkan frasa tersebut ke dalam bahasa Indonesia kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke sekarang tulis **rokko no ringo**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-02:28 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan frasa “*rokko no ringo*” yang merupakan kosakata dasar bahasa Jepang yang akan diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “Enam buah apel”, sedangkan Otsuka menjawab “Enam .... apel”.

#### **V4.Ms.35**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat dalam bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menterjemahkan kalimat tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“watashi tachi wa ikkagetsu go ni Indoneshia ni touchaku shimasu”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-03:35 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“watashi tachi wa ikkagetsu go ni Indoneshia ni touchaku shimasu”* yang merupakan kosakata dasar bahasa Jepang yang akan diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “kita tiba di Indonesia satu bulan yang akan datang”.

#### **V4.Ms.38**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat dalam bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menterjemahkan kalimat tersebut ke dalam bahasa Indonesia kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“selanjutnya terjemahkan kalimat ini, watashi wa chichi to gakkou e ikimasu”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-07:24 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“watashi wa chichi to gakkou e ikimasu”* yang merupakan kosakata dasar bahasa Jepang yang akan diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo, Yusuke, dan Otsuka berhasil menjawab “saya pergi ke sekolah dengan ayah saya”.

#### **V4.Ms.39**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat dalam bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus



menterjemahkan kalimat tersebut ke dalam bahasa Indonesia kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“terjemahin lagi ya, **watashi wa sono fuku o kaitakunai**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-08:12 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“watashi wa sono fuku o kaitakunai”* yang merupakan kosakata dasar bahasa jepang yang akan diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo berhasil menjawab “saya tidak mau membeli pakaian itu”.

#### **V4.Ms.40**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat dalam bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menerjemahkan kalimat tersebut ke dalam bahasa Indonesia kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke, soal berikutnya **omae wa kono hon o uru hitsuyou ga nai**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-09:28 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“omae wa kono hon o uru hitsuyou ga nai”* yang merupakan kosakata dasar bahasa jepang yang akan diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “kau tidak perlu menjual buku ini”.



**V4.Ms.36**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata bilangan kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus mengidentifikasi kata tersebut dalam bilangan kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“sekarang tentang angka ya, **tiga juta empat ratus lima puluh enam ribu**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-04:25 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata *“tiga juta empat ratus lima puluh enam ribu”* yang merupakan kosakata dasar berupa numerik. Tomo berhasil menjawab “3.456.000”.

**V4.Ms.37**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata bilangan kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus mengidentifikasi kata tersebut dalam bilangan kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“kalau gitu sekali lagi ya, **delapan puluh delapan ribu enam ratus empat puluh tiga**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-05:43 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata *“delapan puluh delapan ribu enam ratus empat puluh tiga”* yang merupakan kosakata dasar berupa numerik. Tomo, Yusuke, dan Otsuka berhasil menjawab “88.643”.

**V4.Ms.41**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat dalam bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus

menterjemahkan kalimat tersebut ke dalam bahasa Indonesia kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“sekarang terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia **naze o furo ni hairimasu ka. Naze nara atsui kara desu**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-14:16 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“naze o furo ni hairimasu ka. Naze nara atsui kara desu”* yang merupakan kosakata dasar bahasa Jepang yang akan diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke dan Otsuka berhasil menjawab *“kenapa kamu mandi? Karena panas”*.

#### **V4.Ms.42**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat dalam bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menerjemahkan kalimat tersebut ke dalam bahasa Indonesia kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“ini jadi soal terakhir nilainya 10 poin, **Tokyo kara Jyakaruta made shichi jikan han kakarimasu**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-15:16 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“Tokyo kara Jyakaruta made shichi jikan han kakarimasu”* yang merupakan kosakata dasar bahasa Jepang yang akan diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke berhasil menjawab *“dari Tokyo ke Jakarta memakan waktu tujuh setengah jam”*.

## Keterampilan Menyimak

### V4.Mk.03

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat pertanyaan kepada pembelajar. Pertanyaan tersebut terkait Jehian yang merupakan kakak Jerome yang sudah menyelesaikan masa kuliahnya. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menjawab pertanyaan tersebut dengan menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke, sekarang true or false, **Jehian masih mahasiswa?**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-06:43 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “Jehian masih mahasiswa?” yang merupakan pertanyaan dan tipe soal *true or false*. Tomo, Yusuke, dan Otsuka berhasil menjawab “*false*”.

### V4.Mk.02

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat pertanyaan kepada pembelajar. Pertanyaan tersebut terkait tanggal video tersebut dibuat. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“oke cepet-cepetan ya, **hari ini tanggal berapa?**”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-01:54 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku

pengajar mengucapkan kalimat “*hari ini tanggal berapa?*” yang merupakan pertanyaan dan tipe soal berebut. Yusuke berhasil menjawab “hari ini tanggal 29 Mei”.

#### **V4.Mk.01**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat pertanyaan kepada pembelajar. Pertanyaan tersebut terkait waktu video tersebut dibuat. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“jam berapa sekarang?”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-01:30 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “*jam berapa sekarang?*” yang merupakan pertanyaan dan tipe soal berebut. Tomo berhasil menjawab “jam 8 kurang 9 menit”.

#### **V4.Mk.04**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata sifat kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“soal selanjutnya tentang kosakata, rikai suru ”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-11:49 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “*rikai suru*” yang merupakan tipe soal berebut. Yusuke berhasil menjawab “mengerti”.

**V4.Mk.05**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata kerja kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“Tsukamaeru”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-11:53 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata *“Tsukamaeru”* yang merupakan tipe soal berebut. Yusuke berhasil menjawab *“menangkap”*.

**V4.Mk.06**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah frasa nominal kepada pembelajar. Frasa tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“yonbiki no neko”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-12:00 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan frasa *“yonbiki no neko”* yang merupakan tipe soal berebut. Tomo berhasil menjawab *“empat ekor kucing”*.

**V4.Mk.07**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata bilangan kepada pembelajar. Kata tersebut termasuk penjumlahan. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menjumlahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke, sekarang matematika, jawab dengan bahasa Indonesia, seratus tujuh ditambah tiga belas sama dengan”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-12:18 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“seratus tujuh ditambah tiga belas sama dengan”* yang merupakan tipe soal berebut. Tomo berhasil menjawab “120”.

**V4.Mk.08**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat pertanyaan kepada pembelajar. Pertanyaan tersebut terkait tanggal lahir Jerome Polin. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“cepat-cepetan, tanggal lahir saya?”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-12:58 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“tanggal lahir saya?”* yang merupakan tipe soal berebut. Yusuke berhasil menjawab “tanggal 2 bulan mei 1998”.



#### V4.Mk.09

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata bilangan kepada pembelajar. Kata tersebut termasuk pembagian. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“cepat-cepetan lagi, enam puluh dibagi dua belas sama dengan berapa?”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-13:34 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “enam puluh dibagi dua belas sama dengan berapa?” yang merupakan tipe soal berebut. Tomo berhasil menjawab “5”.

#### Keterampilan Berbicara

#### V4.Ba.02

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat bahasa Indonesia kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menterjemahkan kalimat tersebut ke bahasa Jepang, kemudian berebut untuk menjawab soal tersebut.

*“terjemahin ke bahasa Jepang ya, anak itu bisa bermain piano”*

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-10:32 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “anak itu bisa bermain piano” yang merupakan bahasa Indonesia dan harus diterjemahkan ke bahasa Jepang serta tipe soal berebut. Otsuka berhasil menjawab “*ano ko wa piano ga hiku*”.

### V4.Ba.03

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat bahasa Indonesia kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menterjemahkan kalimat tersebut ke bahasa Jepang, kemudian berebut untuk menjawab soal tersebut.

***“kamu tidak usah datang ke rumah saya”***

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-11:04 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “kamu tidak usah datang ke rumah saya” yang merupakan bahasa Indonesia dan harus diterjemahkan ke bahasa Jepang serta tipe soal berebut. Tomo berhasil menjawab “*ome wa watashi no yoni konakutemo yoi*”.

### V4.Ba.01

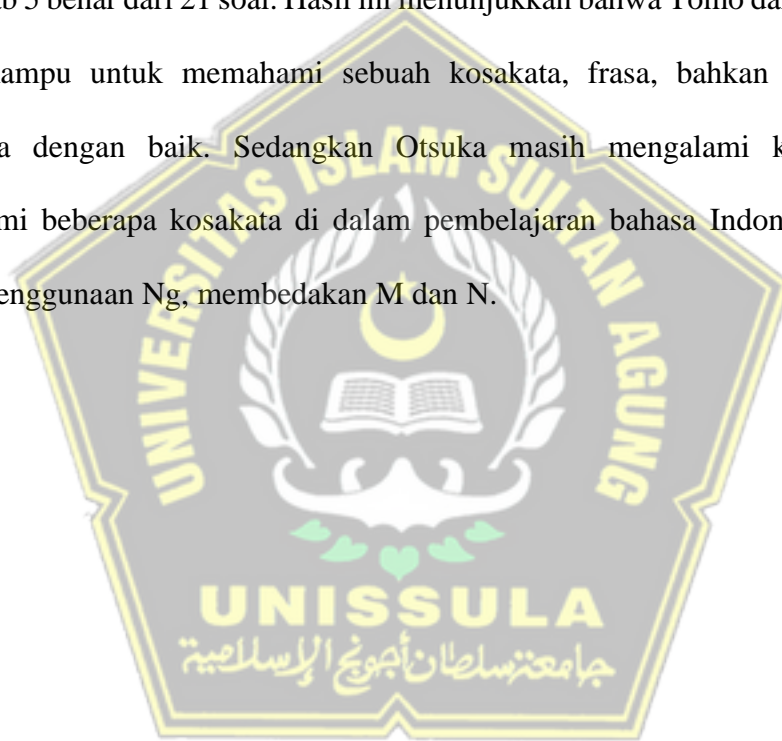
Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat bahasa Jepang kepada pembelajar. Tomo, Yusuke, dan Otsuka selaku pembelajar harus menterjemahkan kalimat tersebut ke bahasa Indonesia, kemudian berebut untuk menjawab soal tersebut.

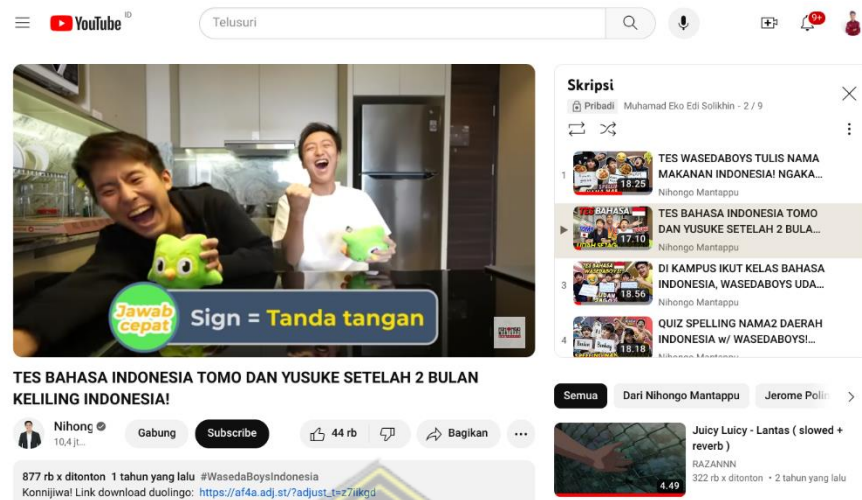
***“sekarang cepet-cepetan, watashi no chichi wa asa ku ji kara yuugata go ji made kaisha de harakimasu”***

Kutipan tersebut diambil dari video keempat pada menit ke-03:01 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “*watashi no chichi wa asa ku ji kara yuugata go ji made kaisha de harakimasu*” yang merupakan bahasa Jepang dan harus diterjemahkan

ke bahasa Indonesia serta tipe soal berebut. Yusuke berhasil menjawab “ayah saya bekerja di kantor dari jam 9 pagi sampai jam 5 sore”.

Tingkat penguasaan kosakata, frasa, dan kalimat bahasa Indonesia dari 3 pelajar terdapat perbedaan, yaitu Tomo berhasil menjawab dengan 13 benar dari 21 soal, Yusuke pun menjawab 13 benar dari 21 soal, sedangkan Otsuka berhasil menjawab 5 benar dari 21 soal. Hasil ini menunjukkan bahwa Tomo dan Yusuke benar-benar mampu untuk memahami sebuah kosakata, frasa, bahkan kalimat bahasa Indonesia dengan baik. Sedangkan Otsuka masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa kosakata di dalam pembelajaran bahasa Indonesia, contohnya seperti penggunaan Ng, membedakan M dan N.





**Gambar 4. 10 Video 5 Pembelajaran BIPA Youtube Nihongo Mantappu**

Berdasarkan video pembelajaran BIPA yang berjudul “Tes Bahasa Indonesia Tomo dan Yusuke Setelah 2 Bulan Keliling Indonesia!” menunjukkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang diikuti oleh Tomo dan Yusuke. Pada video ini memperlihatkan peningkatan kemampuan bahasa Indonesia 2 pemelajar tersebut seperti dapat menggunakan kalimat percakapan sehari-hari, dapat bercerita pengalaman liburan menggunakan bahasa Indonesia, dapat menerjemahkan bahasa Inggris dan Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Pada pembelajaran ini terdapat 3 keterampilan berbahasa Indonesia yang diuji, yaitu keterampilan menulis, menyimak, dan berbicara. Keterampilan menulis terdapat kosakata Berenang, Air Terjun, Pegunungan, Telur Gulung, Sungai Kapuas, Saksang, Ritsleting. Kemudian keterampilan menyimak yang terdapat kosakata *Job, Jump, Sign, Although, Dance, Cry, Muntokka... Yori, Invite, Hide*. Serta keterampilan berbicara yang terdapat kalimat *Jakarta ni sunde imasu, Takushii de iku nara, dono gurai kakarimasuka, Wi-fi choudai,*

*A yori B no hoga omoshiroi, Samusugiru kara, eakon keshitekudasai*, Aku suka kamu, tapi kamu lebih suka perempuan itu daripada aku.

## **Keterampilan Menulis**

### **V5.Ms.43**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata kerja kepada pembelajar. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“oke, yang pertama spelling, kita di Labuan Bajo kan suka **berenang**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-03:04 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “berenang” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “berenang”.

### **V5.Ms.44**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“berikutnya **air terjun**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-03:21 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “air terjun” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yusuke salah menjawab “air terjun”.

**V5.Ms.45**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“waktu kita ke Papua kita melihat banyak **pegunungan**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-03:55 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “pegunungan” yang merupakan kosakata dasar. Yusuke berhasil menjawab “pegunungan”, sedangkan Tomo salah menjawab “pegunungan”.

**V5.Ms.46**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda majemuk kepada pembelajar. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“kita pernah makan street food bandung **telur gulung**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-04:41 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “telur gulung” yang merupakan kosakata dasar. Tomo berhasil menjawab “telur gulung”, sedangkan Yusuke salah menjawab “telor gelung”.

**V5.Ms.47**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda majemuk kepada pembelajar. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“ada sungai paling panjang di Indonesia namanya **sungai kapuas**”*



Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-05:21 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “sungai kapuas” yang merupakan kosakata dasar. Tomo dan Yusuke berhasil menjawab “sungai kapuas”.

#### **V5.Ms.48**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“waktu kita ke Medan, kita makan makanan namanya **saksang**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-05:47 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “saksang” yang merupakan kosakata dasar. Tomo berhasil menjawab “saksang” dan Yusuke salah menjawab “saksan”.

#### **V5.Ms.49**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan kata benda kepada pembelajar. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus menebak kata tersebut kemudian menuliskannya pada papan tulis kecil.

*“nah, itu dalam bahasa Indonesia disebut **ritsleting**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-06:20 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “ritsleting” yang merupakan kosakata dasar. Tomo salah menjawab “ritzletting” dan Yusuke salah menjawab “ritsreting”.

## Keterampilan Menyimak

### V5.Mk.10

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata benda kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“aku bakalan ngomong dengan bahasa Inggris, kalian harus tebak dengan bahasa Indonesia, **job**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-07:54 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “*job*” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo berhasil menjawab “pekerjaan”.

### V5.Mk.11

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata kerja kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“**jump**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-08:15 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “*jump*” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo berhasil menjawab “lompat”.

**V5.Mk.12**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata benda kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“Waseda boys kan bikin buku kita, terus kita **sign**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-08:33 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “*sign*” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke berhasil menjawab “tanda tangan”.

**V5.Mk.13**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata sambung kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“**although**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-09:27 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “*although*” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo berhasil menjawab “meskipun”.

**V5.Mk.14**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata kerja kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“oke, dance”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-09:33 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata *“dance”* yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke berhasil menjawab *“tari”*.

**V5.Mk.15**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata kerja kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“berikutnya cry”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-09:40 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata *“cry”* yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke berhasil menjawab *“menangis”*.

**V5.Mk.16**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata sambung kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“bahasa jepangnya ...muntokka ...yori”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-09:48 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “...muntokka ...yori” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Jepang dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo berhasil menjawab “... lebih baik daripada...”.

**V5.Mk.17**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata kerja kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“oke berikutnya invite”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-10:13 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “invite” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke tidak bisa menjawab.

**V5.Mk.18**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kata kerja kepada pembelajar. Kata tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“oke berikutnya **hide**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-11:01 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan menyimak. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kata “*hide*” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Inggris dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke tidak bisa menjawab.

**Keterampilan Berbicara****V5.Ba.04**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat kepada pembelajar. Kalimat tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“babak terakhir terjemahkan ke bahasa Indonesia tapi ini kalimat, **Jakarta ni sunde imasu**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-11:25 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “*Jakarta ni sunde imasu*” yang merupakan tipe soal



berebut dari bahasa Jepang dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo berhasil menjawab “aku tinggal di Jakarta”.

#### **V5.Ba.05**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat kepada pembelajar. Kalimat tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“takushii de iku nara, dono gurai kakarimasuka”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-11:38 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“takushii de iku nara, dono gurai kakarimasuka”* yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Jepang dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke berhasil menjawab “kalau pakai taksi, berapa jam memakan waktu?”.

#### **V5.Ba.06**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat kepada pembelajar. Kalimat tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“oke berikutnya wi-fi choudai”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-11:53 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat *“wi-fi choudai”* yang merupakan tipe soal berebut dari

bahasa Jepang dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke berhasil menjawab “bagi wifi dong”.

#### **V5.Ba.07**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat kepada pembelajar. Kalimat tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“A yori B no hoga omoshiroi”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-12:00 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “*A yori B no hoga omoshiroi*” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Jepang dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Yusuke berhasil menjawab “B lebih lucu daripada A”.

#### **V5.Ba.08**

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat kepada pembelajar. Kalimat tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

*“samusugiru kara, eakon keshitekudasai”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-12:31 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “*samusugiru kara, eakon keshitekudasai*” yang

merupakan tipe soal berebut dari bahasa Jepang dan harus diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Tomo berhasil menjawab “tolong mati ac, karena terlalu dingin”.

### V5.Ba.09

Pada data tersebut, Jerome selaku pengajar mengucapkan sebuah kalimat kepada pembelajar. Kalimat tersebut harus diterjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang. Tomo dan Yusuke selaku pembelajar harus berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut.

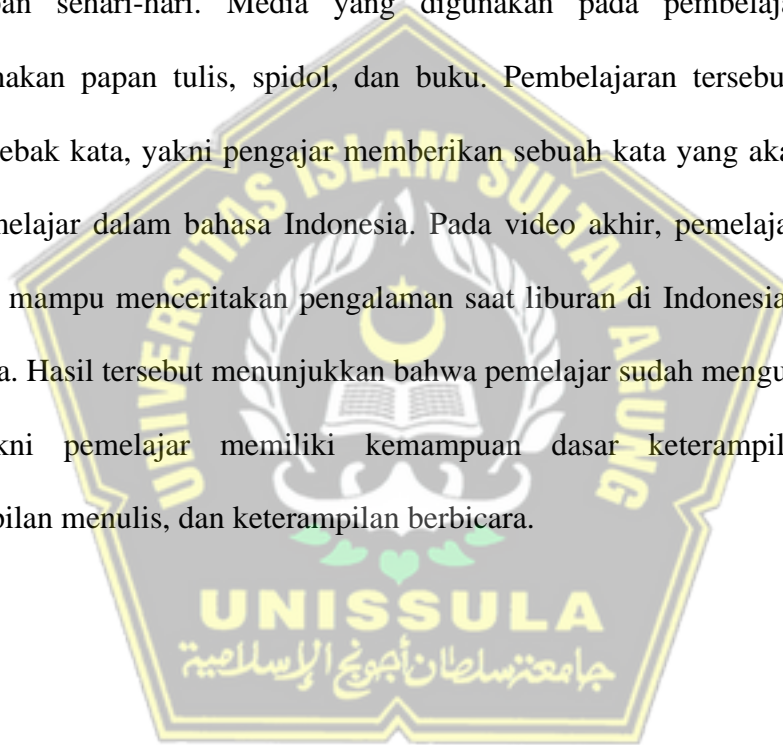
*“soal terakhir translate ke bahasa Jepang **aku suka kamu tapi kamu lebih suka dia daripada aku**”*

Kutipan tersebut diambil dari video ke lima pada menit ke-13:39 yang termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara. Pada bagian tersebut Jerome selaku pengajar mengucapkan kalimat “aku suka kamu tapi kamu lebih suka dia daripada aku” yang merupakan tipe soal berebut dari bahasa Indonesia dan harus diterjemahkan ke bahasa Jepang. Yusuke berhasil menjawab “*watashi wa anata ga suki, demo anata wa watashi yori mo kanojo ga suki*”.

Tingkat penguasaan kosakata, frasa, dan kalimat bahasa Indonesia yang ditunjukkan Tomo dan Yusuke sangat baik. Tomo mampu menjawab 10 benar dari 22 soal, sedangkan Yusuke mampu menjawab 10 benar dari 22 soal. Dalam hal ini, terdapat kemajuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menggunakan metode tebak kata karena mereka juga mampu untuk menggunakan percakapan sehari-hari, bercerita tentang pengalaman liburan menggunakan bahasa

Indonesia. Namun, masih terdapat kesulitan dalam memahami penggunaan Ng serta perbedaan N dan M.

Berdasarkan data penelitian yang didapatkan oleh peneliti pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dalam kanal youtube Nihongo Mantappu, materi yang diajarkan dalam video-video tersebut meliputi nama-nama makanan di Indonesia, nama-nama daerah di Indonesia, kosakata umum, bahkan kalimat percakapan sehari-hari. Media yang digunakan pada pembelajaran umumnya menggunakan papan tulis, spidol, dan buku. Pembelajaran tersebut menggunakan metode tebak kata, yakni pengajar memberikan sebuah kata yang akan diidentifikasi oleh pemelajar dalam bahasa Indonesia. Pada video akhir, pemelajar tersebut pada akhirnya mampu menceritakan pengalaman saat liburan di Indonesia dengan bahasa Indonesia. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemelajar sudah menguasai BIPA level A1, yakni pemelajar memiliki kemampuan dasar keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

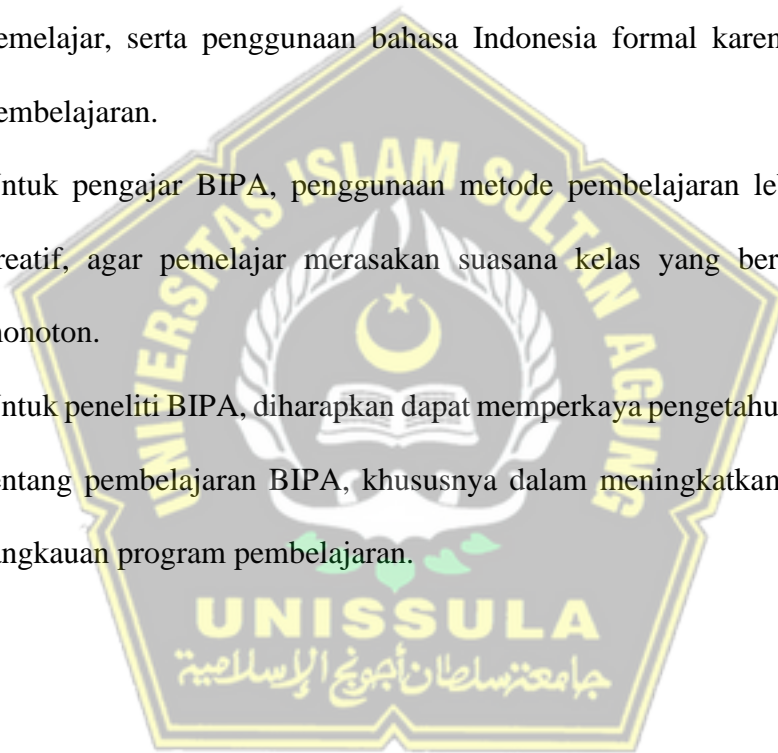
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap video pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada kanal youtube Nihongo Mantappu sebagai kajian pembelajaran BIPA level A1, maka dapat dikatakan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia pada kanal youtube Nihongo Mantappu sesuai dengan proses dan hasil pada pembelajaran BIPA level A1. Peneliti menyimpulkan dengan beberapa pernyataan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh Jerome Polin Sijabat pada kanal youtube Nihongo Mantappu sudah sesuai dengan unsur-unsur yang ada pada proses pembelajaran. Terdapat 4 langkah, yaitu pendahuluan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutup dalam pembelajaran.
2. Hasil pembelajaran pemelajar yang diperoleh peneliti dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bagi Penutur Asing pada kanal youtube Nihongo Mantappu terdapat 76 data meliputi 52 kata, 6 frasa, dan 18 kalimat. Hasil pembelajaran tersebut sesuai dengan indikator pembelajaran BIPA level A1, yakni penggunaan kosakata dasar, mampu memahami salam dan sapaan, mampu memperkenalkan diri secara sederhana, mampu menjawab pertanyaan sederhana, mampu memahami nama-nama makanan dan nama-nama daerah di Indonesia.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pembelajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) pada kanal youtube Nihongo Mantappu yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang peneliti berikan sebagai berikut.

1. Untuk kanal youtube Nihongo Mantappu, dalam pemilihan materi pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi yang dipelajari oleh pemelajar, serta penggunaan bahasa Indonesia formal karena pada lingkup pembelajaran.
2. Untuk pengajar BIPA, penggunaan metode pembelajaran lebih variatif dan kreatif, agar pemelajar merasakan suasana kelas yang berbeda dan tidak monoton.
3. Untuk peneliti BIPA, diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan tentang pembelajaran BIPA, khususnya dalam meningkatkan efektivitas dan jangkauan program pembelajaran.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. Semarang: Unissula.
- Ainie, L. Z., & Andajani, K. (2023). Kesalahan Berbahasa Indonesia oleh Penutur Asing dalam Akun YouTube Tomohiro Yamashita. Disastra: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 87-102.
- Amalia, D. N. (2023). Pembelajaran BIPA Level A1 pada Kanal YouTube NCT Daily. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung.
- Amalia, I. N., & Khaerunnisa, K. (2022). Kaidah Pembelajaran 4 Keterampilan Berbahasa Bagi BIPA Level 1. *Jurnal Kansasi*, 7(1), 57-68.
- Anitah S, Dkk. (2008). Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arham, M. F. (2020). Pemanfaatan YouTube sebagai alat pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 197-209
- Arham, M. F. (2023). Budaya Jepang pada Tuturan Implikatur Percakapan Pembelajar BIPA Jepang Tingkat Dasar: Kajian Pragmatik Lintas Budaya. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 1-11.
- Arsanti, M., Chamalah, E., Azizah, A., dan Wardani, O. P. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Tema “Membuat Nasi Goreng” dengan Menggunakan *Metode Cooking Class* pada Mahasiswa Program BIPA Darmasiswa Unissula Tahun Akademik 2019/2020. Sasando: *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal*, 3(2), 23-32.
- Atika, D., Nuswowati, M., & Nurhayati, S. (2018). Pengaruh Metode Discovery Learning Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2).
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2017). Membedah mosaik pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Jurnal-el Badan Bahasa*, 3(2), 1-12.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). BIPA Daring. Diakses dari <https://bipa.kemdikbud.go.id/>

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). Pengembangan Program BIPA. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Balim, A.G. (2009). *The Effect of Discovery Learning on Students Success and inquiry Learning Skills, Eurasian Journal of Educational Research*, Vol 35, Hal 1-20.
- Chamalah, E. (2023). Diplomasi Bahasa dan Budaya Indonesia melalui Program Cultura: Studi Kasus Program BIPA di Universitas Islam Sultan Agung. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 2(2), 1-8.
- Creswell. (2015). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. Sage Publications
- 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/j.v8i1.4420>
- Darmadi. (2017). Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar. Siswa. Jakarta: Rineka Cipta.
- Defina, N. F. N. (2020). Kuliner Indonesia dalam Pembelajaran BIPA sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Berbahasa Berdasarkan Persepsi Pemelajar. *Widyaparwa*, 48(2), 173-185.
- Defina. (2020). *Teori BIPA dan Dinamika Penerapannya di IPB (cetakan 1)*. PT Penerbit IPB Press
- Dewi, E. R. (2018). Metode pembelajaran modern dan konvensional pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 44-52.
- Dwi, A. (2023). Metode Pengajaran yang Efektif. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Diakses dari <https://fkip.umsu.ac.id/tag/metode-pengajaran/>
- Fajriani, D. (2019). Penerapan Metode Tebak Kata Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(1), 93-102.
- Farida, N., Purwitasari, E., & Taufik, I. (2022). Pengaruh Kredibilitas Influencer Terhadap Minat Beli Subscribers pada Channel Youtube Otomotif Ridwan Hanif. *BroadComm*, 4(1), 36-44.
- Fauziah, S. (2018). Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. *Al-MUNZIR*, 10(2), 298-319.
- Febrianti, R., & Susanto, G. (2023). Kesalahan Berbahasa Lisan Penutur BIPA dalam Kanal Youtube “Sarah Johnson” (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Funada, K. (2019). Pendidikan Bahasa Indonesia di Jepang. *Lingua: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 40-56.

- Gereda, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Hasanah, S. N. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Tebak Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SD Negeri 01 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ibda, H. (2020). Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut untuk Mahasiswa (*Dilengkapi Caturtunggal Keterampilan Berbahasa*). Semarang: CV Pilar Nusantara
- Jihan Lathifah, I., Aisyah, V. N., Kom, S. I., & Kom, M. I. (2023). Personal Branding Youtuber Jerome Polin pada Media Sosial Youtube (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kusmiatun, A. (2018). Mengenal BIPA dan Pembelajarannya. Yogyakarta: K-Media.
- Kusmiatun, A. (2019). Pentingnya Tes Kemahiran Berbahasa Indonesia bagi Pemelajar BIPA Bertujuan Akademik. *Diksi*, 27(1), 8-13.
- Leung, L., Wei, J., & Li, M. (2023). *Influencer marketing effectiveness: a meta-analysis. Journal of Marketing*, 87(1), 123-148.
- Lubna, S. (2018). Bermain Sambil Mempelajari Kosakata pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula. *tuahtalino*, 12(2), 14-24.
- Maharani, M. (2012). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis. Skripsi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
- Ma'rufah, L. A. (2021). Eksistensi Bahasa Indonesia di Universitas Luar Negeri. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 131-142.
- Meoleong. (2017). Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. PT. Remaja Rosdakarya
- Muhamad, N. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 9-22.
- Mulyadi, B., & Prasetyaningtyas, A. Pengenalan Budaya Jepang dalam Kanal Youtube Nihongo Mantappu Jerome Polin. *HUMANIKA*, 29(1), 46-59.
- Mulyati, Y. (2007). Hakikat Keterampilan Berbahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslich, M. (2009). Melakukan PTK Itu Mudah. Jakarta: Bumi Aksara
- Nabila, J. (2023). Diaspora dalam Nation Branding: Program Rumah Budaya Indonesia di Jepang (Doctoral dissertation, FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS DIPONEGORO).

- Ningrum, R. K., Waluyo, H. J., & Winarni, R. (2017, June). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas di Indonesia. *In Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Ningsih, S. A., Rasyid, Y., & Muliastuti, L. (2018). Analisis Kebutuhan Materi Ajar Membaca BIPA A1 dengan Pendekatan Deduktif di SD D’Royal Morocco. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 85.
- Nurfitriani, S., & Putra, D. K. (2021). Interferensi Fonologis Bahasa Jepang Terhadap Bahasa Indonesia pada Pemelajar BIPA di PT Sakai Mulia Koken Indonesia. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(1), 42-51.
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). Keterampilan Berbahasa. Guepedia
- Pradiani, Y. I. P., Amalia, Z., Mirnawati, M., & Muzaki, H. (2024). Optimalisasi Media Digital Quizlet sebagai Media Pembelajaran BIPA untuk Keterampilan Berbahasa. *Hasta Wiyata*, 7(1), 26-41.
- Prasetyo, Eko. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash untuk Pembelajar BIPA Level Intermediate di Lembaga Wisma Bahasa Yogyakarta. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/6594>
- Putri, C. D. O. (2022). Materi Ajar “Menulis” BIPA Level 1: Aplikasi Obrolan Berbasis Robot. Program Studi Pendidikan Bahasa, Universitas Tidar.
- 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>
- Qurâ, S. (2023). Inovasi Model Strategi atau Metode Pembelajaran. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Rahmawati, S. F. P. (2019). Pengembangan Media Aplikasi ADISJATI Berbasis Android untuk Pembelajar BIPA yang Terintegrasi antara Budaya dan Keterampilan Berbahasa.
- 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>
- Riyanti, A. (2021). Keterampilan Membaca. Yogyakarta: K-Media
- Rohimah, D. F. (2018). Internasionalisasi Bahasa Indonesia dan Internalisasi Budaya Indonesia melalui Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *An-Nas*, 2(2), 199-212.
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. (2023). Bahasa Indonesia Jadi Bahasa Resmi Konferensi Umum UNESCO. <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20231109184807-106-1022193/bahasa-indonesia-diusulkan-jadi-bahasa-resmi-konferensi-umum-unesco>
- Sudaryanto, S., & Widodo, P. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)* dan Implikasinya bagi Buku Ajar BIPA. *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 80-87.



- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Supriyati, I. (2020). Penerapan Metode Diskusi dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas VIII MTSN 4 Palu. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 104–115.
- Suryono, dkk. (1992). *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Masmmedia Buana Pustaka
- Suyitno, Imam. (2021). *Pemelajaran BIPA Perencanaan, Pelaksanaa, dan Problematikannya*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Syamsiyah, N., & Wedyawati, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pesawat Sederhana Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1-10.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Tarigan, Henry Guntur. (1985). *Membaca sebagai suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menyimak: Sebuah pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Tiawati, R. L. (2018). *Indonesian Language Learning Planning For Foreigners (BIPA) For Beginners Level (Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Untuk Tingkat Pemula)*. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 393-402.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 105-113).