

**PENGEMBANGAN MEDIA VLOG BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENDUKUNG KEMAMPUAN MENYUSUN
KALIMAT PEMELAJAR BIPA**

Choirun Nisa¹, Prima Vidya Asteria^{2*}

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya^{1&2}

Email: choirun.23015@mhs.unesa.ac.id, primaasteria@unesa.ac.id*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media vlog budaya Indonesia sebagai media pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) serta mengetahui tingkat kelayakan media dalam mendukung kemampuan pemelajar dalam menyusun kalimat. Penelitian ini menggunakan pendekatan *educational design research* dengan model pengembangan Plomp yang meliputi tahap *preliminary research*, *prototyping phase*, dan *assessment phase*. Subjek penelitian terdiri atas empat pemelajar BIPA serta dua validator yang terdiri atas ahli materi BIPA dan ahli media pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli dan hasil penugasan menyusun kalimat yang dikerjakan oleh pemelajar setelah penggunaan media vlog budaya Indonesia. Data dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kelayakan media dan kemampuan pemelajar dalam menyusun kalimat secara kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media vlog budaya Indonesia memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 41 dari 50 yang termasuk dalam kategori layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 28 dari 30 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa penggunaan media vlog budaya Indonesia mampu membantu pemelajar BIPA dalam menyusun kalimat yang lebih tepat dari segi struktur, pemilihan kosakata, serta kesesuaian dengan konteks komunikasi.

Kata Kunci: BIPA, Budaya, Kalimat, Media, Vlog

ABSTRACT

This study aims to develop Indonesian cultural vlog media as contextual learning media in Indonesian language learning for foreign speakers (BIPA) and to determine the level of media feasibility in supporting learners' ability to construct sentences. This study uses an educational design research approach with Plomp's development model, which includes preliminary research, prototyping phase, and assessment phase. The research subjects consisted of four BIPA learners and two validators, who were BIPA subject matter experts and learning media experts. Research data were obtained through expert validation sheets and the results of sentence construction assignments completed by learners after using Indonesian cultural vlog media. The data were analyzed descriptively to describe the feasibility of the media and the learners' ability to construct sentences contextually. The results showed that the Indonesian cultural vlog media obtained an expert material validation score of 41 out of 50, which is considered feasible, while the expert media validation obtained a score of 28 out of 30, which is considered very feasible. The limited trial results showed that the use of Indonesian cultural vlog media was able to help BIPA learners construct sentences that were more appropriate in terms of structure, vocabulary selection, and suitability to the communication context.

Keywords: BIPA, Culture, Media, Sentence, Vlog



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright© 2024 by Author. Published by Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Received : March, 2026

Revised : April, 2026

Accepted : May, 2026

Published : May, 2026

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) mengalami perkembangan yang signifikan seiring meluasnya mobilitas masyarakat global, kerja sama pendidikan antarnegara, dan kebutuhan komunikasi internasional yang melibatkan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia tidak hanya dipelajari untuk tujuan akademis, tetapi juga untuk keperluan profesional dan sosial budaya. Transformasi digital di dunia pendidikan mendorong pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran BIPA berbasis digital dapat meningkatkan kualitas interaksi dan efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam pengembangan keterampilan produktif (Simamora et al., 2023). Selain itu, platform digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan fleksibilitas bagi pemelajar dari berbagai negara (Kurniawati & Nurlina, 2024.). Penggunaan media digital juga memungkinkan penciptaan lingkungan pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual, sehingga pemelajar dapat mengakses materi secara interaktif (Anjani et al., 2024).

Dalam pembelajaran bahasa kedua, kemampuan menyusun kalimat merupakan indikator utama kemahiran bahasa karena mencerminkan kemampuan pemelajar untuk menghasilkan bahasa secara mandiri dan bermakna. Kemampuan ini mencakup ketepatan sintaksis, pemilihan kosakata, serta kesesuaian penggunaan bahasa dalam konteks sosiobudaya. Teori kompetensi komunikasi Hymes (1972) menekankan bahwa kemampuan berbahasa meliputi penguasaan aturan tata bahasa sekaligus kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dalam situasi sosial, sehingga menjadi landasan konseptual penelitian ini.

Berdasarkan wawancara dengan Dr. Prima Vidya Asteria, dosen BIPA Level 5, pemelajar masih menghadapi kesulitan dalam menyusun kalimat yang kontekstual akibat perbedaan bahasa pertama, keterbatasan kosakata, dan kecepatan bicara penutur asli yang sulit diikuti. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia sebagian besar belum menampilkan konteks sosial-budaya autentik, seperti interaksi di pasar, transportasi umum, maupun kegiatan sehari-hari masyarakat, sehingga mahasiswa kesulitan memperoleh model penggunaan bahasa yang lengkap. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konteks komunikasi autentik dan mendukung keterampilan menyusun kalimat secara produktif.

Dalam konteks BIPA, integrasi unsur budaya menjadi aspek yang esensial karena bahasa selalu terkait dengan praktik sosial dan norma budaya masyarakat penuturnya. Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi plurilingual dan plurikultural memperkuat dimensi lintas budaya pemelajar (Dewi & Asteria, 2022). Prototype pembelajaran berbasis budaya Jawa menunjukkan bahwa integrasi budaya memperkaya pengalaman belajar BIPA (Asteria & Afni, 2023). Pengembangan video interaktif bermuatan norma aktivitas sehari-hari berbasis plurikultural dinilai layak untuk BIPA tingkat madya (Wibowo & Asteria, 2023). Buku cerita digital etika bertamu berbasis plurikultural menunjukkan validitas dan kepraktisan tinggi dalam pembelajaran (Amalia & Asteria, 2024). Media interaktif bermuatan implikatur budaya juga memperkuat pemahaman konteks penggunaan bahasa (Saprika & Asteria, 2023). Selain itu, integrasi budaya dalam media pembelajaran turut meningkatkan pemahaman kosakata sekaligus memperkenalkan nilai budaya yang hidup dalam masyarakat Indonesia (Isnaini et al., 2021).

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya, kajian yang secara khusus mengaitkan media tersebut dengan kemampuan menyusun kalimat secara produktif masih sangat terbatas. Sebagian besar studi hanya menekankan penguasaan kosakata, pemahaman budaya, dan keterampilan reseptif pembelajar, namun belum secara rinci meneliti bagaimana pemelajar mengamati, memahami, dan meniru kalimat dalam konteks sosial yang nyata. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media vlog budaya yang memungkinkan pemelajar tidak hanya memperoleh

informasi budaya, tetapi juga mempraktikkan penyusunan kalimat yang tepat sesuai konteks sosial-budaya autentik. Dengan pendekatan ini, media vlog mengintegrasikan struktur bahasa, kosakata, dan konteks sosial-budaya secara simultan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual, autentik, dan produktif dibandingkan media sebelumnya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual efektif mendukung pemerolehan bahasa karena menggabungkan unsur visual dan verbal, sehingga pemelajar dapat memahami makna bahasa secara lebih kontekstual. Integrasi unsur visual dan verbal meningkatkan efektivitas retensi informasi serta memperkuat kemampuan produksi bahasa melalui interaksi yang lebih kontekstual (Shadiev & Yang, 2020). Media audiovisual juga terbukti lebih efektif dibandingkan media teks saja dalam memperkuat penguasaan kosakata dan pemahaman makna (Bobkina et al., 2025).

Media vlog budaya menonjol karena karakteristik uniknya: dialog lisan, ekspresi visual, dan teks pendukung disajikan secara simultan, sehingga memfasilitasi pemelajar untuk meniru dan menghasilkan kalimat yang tepat dalam berbagai situasi komunikasi nyata. Keunggulan vlog dibanding video biasa terletak pada penyajian situasi komunikasi naratif yang dapat diamati secara langsung, sehingga pemelajar tidak hanya memahami kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga konteks sosial budaya penggunaannya (Khairunissa et al., 2025). Penggunaan media audiovisual berbasis cerita rakyat dan teks sastra juga terbukti meningkatkan pemahaman bahasa sekaligus memperkenalkan nilai budaya Indonesia secara lebih mendalam (Romadhon & Darni, 2025).

Berbagai tantangan pembelajaran BIPA, seperti perbedaan bahasa pertama dan karakteristik pembelajar, menuntut pemilihan metode dan media yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung efektif. Pemilihan vlog budaya sebagai media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang relevan karena memungkinkan pemelajar mengamati, memahami, dan merekonstruksi penggunaan kalimat dalam konteks nyata, sehingga keterampilan menyusun kalimat berkembang secara kontekstual dan bermakna (Fitria, 2023). Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media vlog budaya Indonesia sebagai media pembelajaran kontekstual yang mendukung kemampuan menyusun kalimat, sekaligus mendeskripsikan kelayakannya sebagai media produktif bagi pembelajar BIPA.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media vlog budaya Indonesia sebagai media pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Permasalahan penelitian ini dirumuskan pada bagaimana proses pengembangan media vlog budaya Indonesia serta bagaimana kelayakan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pemelajar BIPA. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media vlog budaya Indonesia dan mendeskripsikan kelayakannya sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan struktur bahasa dan konteks sosial budaya secara autentik sehingga dapat mendukung kemampuan menyusun kalimat pemelajar BIPA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Educational Design Research* untuk mengembangkan dan mengevaluasi media vlog budaya Indonesia dalam pembelajaran BIPA. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengembangan produk pendidikan secara sistematis, meliputi analisis kebutuhan, pengembangan *prototype*, revisi bertahap, serta evaluasi kelayakan produk. Prosesnya bersifat iteratif dan reflektif, sehingga setiap tahap pengembangan diperbaiki berdasarkan evaluasi dan umpan balik agar media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan konteks penggunaannya (Plomp & Nieveen, 2013).

Subjek penelitian terdiri dari empat pemelajar BIPA tingkat menengah yang mengikuti uji coba terbatas di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Surabaya (Unesa). Peserta berasal dari latar belakang negara yang berbeda: dua mahasiswa dari

Tiongkok, satu mahasiswa dari Malaysia, dan satu mahasiswa dari Korea Selatan. Lama belajar BIPA masing-masing peserta berkisar antara 1–2 tahun, dan semua berada pada Level 5, sehingga memiliki kemampuan dasar untuk menyusun kalimat secara kontekstual dalam bahasa Indonesia. Pemilihan subjek dilakukan untuk memastikan kesesuaian tingkat kemampuan peserta dengan tujuan pengembangan media vlog budaya. Validasi produk dilakukan oleh satu ahli materi BIPA dan satu ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan materi dan media secara menyeluruh.

Prosedur penelitian mencakup tiga fase *Educational Design Research*. Pada fase *preliminary research*, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran menyusun kalimat melalui observasi dan telaah hasil tugas pemelajar, termasuk struktur kalimat, pemilihan kosakata, dan kesesuaian konteks. Hasil analisis ini menjadi dasar pengembangan prototipe media. Pada fase *prototyping*, dikembangkan prototipe media vlog budaya yang memuat skenario dialog kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, dilengkapi *subtitle* dan transkrip dialog, kemudian divalidasi oleh kedua ahli dengan proses revisi yang bersifat iteratif dan reflektif. Pada fase *assessment*, uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh tanggapan pengguna dan menilai kualitas kalimat yang dihasilkan.

Kisi-kisi instrumen dan skala penilaian:

- a) Aspek Konten (Ahli Materi BIPA)
 - 1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - 2) Kejelasan penyampaian materi
 - 3) Ketepatan kebahasaan
 - 4) Relevansi konteks budaya
- b) Aspek Teknis Media (Ahli Media Pembelajaran)
 - 1) Kualitas audio
 - 2) Kualitas visual
 - 3) Interaktivitas media
 - 4) Kesesuaian desain media
- c) Skala *Likert* lima poin:
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai
 - 2 = Tidak Sesuai
 - 3 = Cukup Sesuai
 - 4 = Sesuai
 - 5 = Sangat Sesuai

Persentase kelayakan media dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat kelayakan: tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak, dan sangat layak. Kategori ini menjadi dasar interpretasi hasil validasi materi dan media.

Tugas penyusunan kalimat pemelajar dianalisis secara deskriptif dan kualitatif, berdasarkan indikator operasional: kelengkapan unsur kalimat, ketepatan kosakata, variasi kalimat, dan kesesuaian konteks. Analisis ini menyajikan gambaran kemampuan pemelajar

dalam menyusun kalimat secara kontekstual, tanpa pengujian hipotesis statistik (Creswell, 2014).

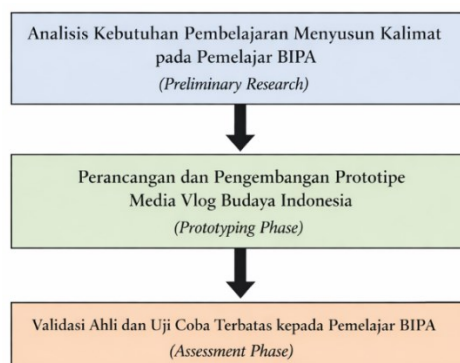
Secara keseluruhan, meskipun jumlah subjek dan validator terbatas, penelitian ini tetap menggunakan prosedur *Educational Design Research* yang sistematis, dengan instrumen operasional dan indikator penilaian yang jelas. Keterbatasan ini diakui sebagai batasan metodologis, sehingga hasil penelitian harus diinterpretasikan dengan mempertimbangkan konteks dan ukuran sampel yang digunakan (Plomp & Nieveen, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan media vlog budaya Indonesia dalam penelitian ini mengikuti tahapan *educational design research* model Plomp yang meliputi tiga fase utama, yaitu *preliminary research*, *prototyping phase*, dan *assessment phase*. Ketiga fase tersebut menggambarkan alur pengembangan media secara sistematis, dimulai dari tahap analisis kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan prototipe media, hingga tahap evaluasi kelayakan produk melalui validasi ahli serta uji coba terbatas kepada pemelajar. Alur pengembangan media dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Diagram Alir Pengembangan Media Vlog Budaya Indonesia berdasarkan Model Plomp



Proses Pengembangan Media Vlog Budaya

Preliminary Research

Fase *preliminary research* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar pemelajar BIPA tingkat menengah dalam menyusun kalimat. Hasil pengamatan pembelajaran menunjukkan bahwa pemelajar telah memahami pola kalimat secara teoritis. Namun, mereka masih mengalami kesulitan ketika harus menyusun kalimat yang sesuai dengan konteks situasi komunikasi. Analisis terhadap tugas awal menunjukkan bahwa kalimat yang dihasilkan masih cenderung sederhana, kurang bervariasi, serta belum sepenuhnya sesuai dengan konteks sosial yang dimaksud.

Kesulitan utama yang diidentifikasi meliputi ketidakakuratan sintaksis, pilihan kosakata yang terbatas, dan ketidakcocokan antara bentuk kalimat dan situasi komunikasi. Pembelajaran sebelumnya lebih banyak menekankan latihan pola kalimat berbasis teks. Model percakapan yang menggambarkan penggunaan bahasa dalam konteks autentik masih jarang digunakan. Temuan ini menjadi dasar untuk merancang media vlog budaya yang menyajikan percakapan sebagai model pembentukan kalimat dalam situasi nyata.

Prototyping Phase

Pada fase *prototyping*, dikembangkan prototipe media vlog budaya Indonesia yang dirancang sebagai sumber belajar kontekstual bagi pemelajar BIPA Level 5. Tahap ini bertujuan menyediakan model penggunaan kalimat autentik dalam situasi komunikasi nyata, sehingga pemelajar dapat memahami hubungan antara struktur kalimat dan fungsi sosialnya. Pengembangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pemelajar memerlukan contoh interaksi bahasa secara langsung, bukan sekadar teks atau latihan struktur kalimat secara terpisah. Media vlog yang dikembangkan menampilkan dialog dalam konteks sosial yang berbeda, menekankan variasi struktur kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif, serta memperlihatkan penggunaan kosakata yang sesuai dengan situasi komunikasi sehari-hari masyarakat Indonesia.

Proses pengembangan dimulai dengan penyusunan naskah dan editing video menggunakan CapCut. Setiap adegan video dirancang agar sesuai dengan konteks komunikasi, disusun dalam *timeline* video, dan dilengkapi dengan *subtitle* serta transkrip dialog untuk memudahkan pemahaman pemelajar. *Frame* adegan dipilih sedemikian rupa untuk menampilkan interaksi yang autentik, sehingga pemelajar dapat mengamati penggunaan kalimat secara kontekstual.

Gambar 2. Tampilan *Prototyping* Media Vlog Budaya Indonesia, Menampilkan Frame Adegan Dan Naskah Atau Dialog Yang Dijadikan *Subtitle*.



Adegan 1

Halte Bus

Vlogger masuk ke dalam bus

Vlogger : "Permisi kak"

Kondektur : "Selamat siang, silakan, mau kemana kak?"

Vlogger : "Mau ke UNESA"

Kondektur : "Silakan untuk pembayarannya hendak pakai apa?"

Vlogger : "Pakai QRIS"

Kondektur : "Silakan QRISnya sebelah sini, kalau untuk sekarang kita metodenya pakai" aplikasi GOBIS dan ini ya flash. Jadi jika kakaknya pakai QRIS kita tidak dapat tiket, tapi jika kakaknya pakai flash dan GOBIS bisa dapat tiket buat transit ke Surabaya bus dan wira wiri.

Vlogger : "Berapa ya kak?"

Kondektur : "Perorangnya jika pakai kartu pelajar Rp. 2.500 kak, tapi kalau umum Rp. 5.000. Mau yang mana?"

Vlogger : "Mau yang umum"

Kondektur : "Silakan sean disini kak"

Kondektur : "Bisa dibantu bukti pembayarannya kak"

Vlogger : "Ini kak"

Kondektur : "Terima kasih"

Vlogger : "Iya, terima kasih kak"

Kondektur : "Iya"

Media vlog ini menampilkan tiga konteks komunikasi utama dengan urutan transportasi umum, warung makan, dan pasar tradisional. Pada konteks transportasi umum, ditampilkan interaksi antara vlogger dan kondektur terkait pertanyaan harga tiket dan tujuan perjalanan, serta percakapan antar penumpang. Adegan ini dipilih untuk menampilkan contoh nyata komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemelajar dapat meniru dan mempraktikkan struktur kalimat sesuai situasi.

Gambar 3. Media Vlog Budaya pada Konteks Transportasi Umum dan Dilengkapi Subtitle Dialog



Dalam konteks warung makan, dialog menggambarkan interaksi vlogger dalam antrian dan komunikasi dengan pembeli lainnya, menekankan pemilihan struktur kalimat yang tepat sesuai situasi. Adegan ini memperlihatkan bagaimana pemelajar dapat menggunakan kalimat interogatif, imperatif, dan deklaratif dalam konteks nyata.

Gambar 4. Media Vlog Budaya pada Konteks Warung Makan dan Dilengkapi Subtitle Dialog



Sementara itu, pada konteks pasar tradisional, percakapan menampilkan *vlogger* dengan penjual dalam proses tawar-menawar harga serta konfirmasi keputusan pembelian. Konteks ini memperkaya pengalaman belajar, menekankan penggunaan bahasa yang situasional dan autentik, sehingga pemelajar dapat menginternalisasi struktur kalimat sekaligus fungsi sosialnya.

Gambar 5. Media Vlog Budaya pada Konteks Pasar Tradisional dan Dilengkapi Subtitle Dialog



Pada tahap pengembangan awal, dihasilkan video vlog berdurasi 11 menit 46 detik yang memuat ketiga konteks komunikasi dan dilengkapi subtitle serta transkrip dialog. Video ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh, memungkinkan pemelajar mengikuti dialog, mengamati struktur kalimat, dan meniru percakapan sesuai konteks.

Prototipe awal kemudian divalidasi oleh satu ahli materi BIPA dan satu ahli media pembelajaran, yang menilai kesesuaian konten, kejelasan dialog, kualitas visual, dan konsistensi *subtitle*. Hasil validasi menunjukkan bahwa beberapa aspek masih perlu diperbaiki, termasuk kejelasan dialog, konsistensi tampilan *subtitle*, dan penyesuaian elemen visual agar konteks komunikasi lebih mudah dipahami.

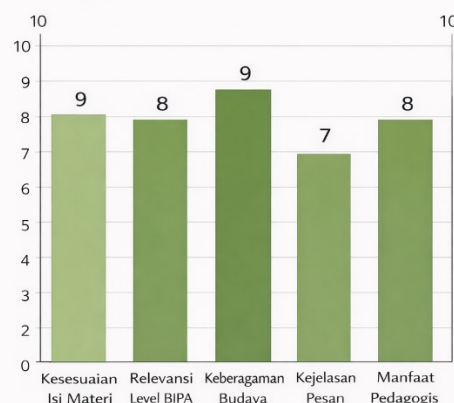
Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan validator, media vlog budaya Indonesia menunjukkan kualitas penyajian yang lebih baik, baik dari segi visual maupun bahasa, sehingga siap digunakan dalam tahap uji coba terbatas dengan pemelajar Level 5. Proses ini memastikan bahwa media tidak hanya menyajikan konten budaya, tetapi juga menjadi model konkret bagi pemelajar dalam menyusun kalimat secara kontekstual sesuai situasi komunikasi sehari-hari. Media ini secara simultan mendukung internalisasi bahasa, pemahaman konteks sosial, dan penguasaan struktur kalimat, menjadikannya sumber belajar yang autentik dan efektif.

Tingkat Kelayakan Media Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan media oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian substansi materi pembelajaran yang disajikan dalam media vlog budaya Indonesia. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran menyusun kalimat, relevansi dengan level BIPA tingkat menengah, keberagaman konteks budaya, kejelasan pesan, serta manfaat pedagogis media.

Hasil penilaian ahli materi terhadap media vlog budaya Indonesia disajikan pada Diagram 1.

Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan hasil penilaian yang ditampilkan pada Diagram 1, media vlog budaya Indonesia yang dikembangkan memperoleh skor total 41 dari skor maksimum 50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Pada aspek kesesuaian konten, media memperoleh skor 9. Nilai ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video telah selaras dengan tujuan pembelajaran, khususnya dalam mendukung kemampuan pemelajar untuk menyusun kalimat secara kontekstual. Dialog yang ditampilkan dalam video memperlihatkan contoh penggunaan kalimat dalam situasi komunikasi sehari-hari sehingga pemelajar dapat memahami penerapan struktur kalimat secara lebih konkret.

Aspek relevansi dengan tingkat BIPA memperoleh skor 8. Hal ini menunjukkan bahwa kompleksitas bahasa, pemilihan kosakata, serta struktur kalimat yang digunakan dalam video telah disesuaikan dengan karakteristik pemelajar BIPA tingkat menengah. Dengan

demikian, media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana latihan penyusunan kalimat yang sesuai dengan kemampuan pemelajar.

Pada aspek keragaman budaya, media memperoleh skor 9. Hasil ini menunjukkan bahwa video mampu menghadirkan berbagai konteks budaya Indonesia melalui situasi komunikasi yang beragam, seperti interaksi di transportasi umum, warung makan, dan pasar tradisional. Penyajian konteks tersebut memberikan gambaran kepada pemelajar mengenai penggunaan bahasa dalam praktik sosial masyarakat Indonesia.

Aspek kejelasan pesan memperoleh skor 7. Nilai ini menunjukkan bahwa percakapan dalam video secara umum dapat dipahami oleh pemelajar, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang memerlukan penyempurnaan. Perbaikan tersebut terutama berkaitan dengan kejelasan dialog dan penguatan konteks situasi komunikasi agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami.

Sementara itu, aspek manfaat pedagogis memperoleh skor 8. Hasil ini menunjukkan bahwa media vlog memiliki potensi yang baik untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung latihan penyusunan kalimat secara kontekstual. Penyajian dialog dalam bentuk audiovisual memungkinkan pemelajar mengamati penggunaan bahasa secara langsung dalam situasi komunikasi yang mendekati kondisi nyata.

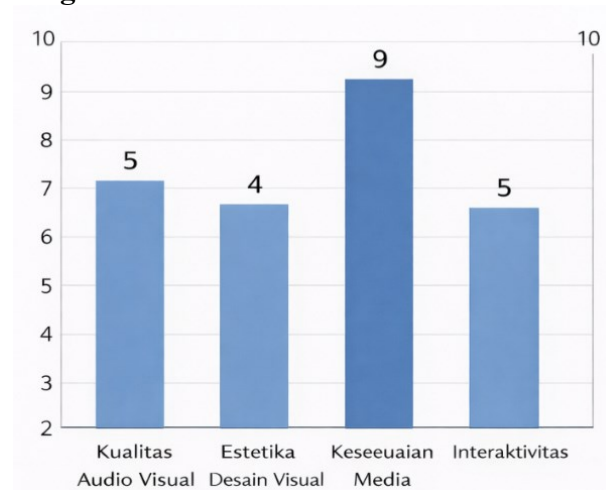
Secara keseluruhan, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media vlog budaya Indonesia memenuhi kriteria kelayakan dari segi substansi materi pembelajaran. Media tersebut dinilai relevan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA. Meskipun demikian, validator juga memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media. Perbaikan terutama berkaitan dengan peningkatan kejelasan dialog serta penguatan konteks situasi komunikasi pada beberapa bagian video agar lebih mudah dipahami oleh pemelajar BIPA. Selain itu, dilakukan penyesuaian pada beberapa bagian teks terjemahan untuk meningkatkan keterbacaan dan konsistensi penyajian. Revisi tersebut dilakukan sebelum media digunakan pada tahap validasi ahli media dan uji coba terbatas dengan pemelajar.

Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan media juga dilakukan oleh ahli media untuk menilai kualitas teknis dan tampilan media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kualitas audio visual, estetika dan desain visual, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, interaktivitas, serta daya tarik visual.

Hasil penilaian ahli media terhadap media vlog budaya Indonesia disajikan pada Diagram 2.

Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media



Berdasarkan hasil penilaian yang ditunjukkan pada Diagram 2, media vlog budaya Indonesia memperoleh skor total 28 dari skor maksimum 30. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

Perbedaan rentang skor antara validasi ahli materi dan ahli media disebabkan oleh perbedaan instrumen penilaian yang digunakan. Instrumen validasi ahli materi menggunakan skor maksimum 50 karena menilai aspek substansi materi pembelajaran, sedangkan instrumen validasi ahli media memiliki skor maksimum 30 yang lebih berfokus pada aspek teknis media.

Secara lebih rinci, aspek kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor tertinggi, yaitu 9. Nilai ini menunjukkan bahwa bentuk media vlog dinilai tepat untuk mendukung proses pembelajaran bahasa. Melalui media video, situasi komunikasi dapat ditampilkan secara visual sehingga pemelajar lebih mudah memahami penggunaan bahasa dalam konteks nyata.

Pada aspek kualitas audiovisual, interaktivitas, dan daya tarik visual, masing-masing aspek memperoleh skor 5. Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki kualitas teknis yang cukup baik serta mampu mendukung proses pembelajaran. Penyajian dialog yang disertai dengan visual kontekstual juga dinilai mampu menarik perhatian pemelajar selama kegiatan belajar berlangsung.

Sementara itu, aspek estetika dan desain visual memperoleh skor 4. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum tampilan media sudah cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang dapat disempurnakan. Perbaikan terutama berkaitan dengan konsistensi tata letak *subtitle* serta komposisi visual pada beberapa bagian video.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media vlog budaya yang dikembangkan memiliki kualitas teknis yang memadai dan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran BIPA. Meskipun demikian, validator juga memberikan beberapa saran perbaikan pada aspek teknis media. Perbaikan tersebut berkaitan dengan konsistensi penempatan subtitle dan penataan visual pada beberapa bagian video agar tampilan media menjadi lebih rapi serta lebih mudah diikuti oleh pemelajar.

Assessment Phase

Tahap *assessment* dalam penelitian ini difokuskan pada evaluasi potensi media vlog budaya dalam mendukung kemampuan pemelajar menyusun kalimat secara kontekstual, bukan pada pengukuran kuantitatif peningkatan kemampuan. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba terbatas untuk menilai kesesuaian desain media dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan validasi ahli materi, media dinilai telah memenuhi aspek kesesuaian tujuan pembelajaran, ketepatan kebahasaan, serta relevansi konteks budaya. Dialog yang disajikan dalam media mencerminkan penggunaan kalimat dalam situasi komunikasi autentik, sehingga secara konseptual dapat menjadi model bagi pemelajar dalam menyusun kalimat. Validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek audiovisual, kejelasan *subtitle*, dan desain visual mendukung keterpahaman isi dialog. Kombinasi antara visual, audio, dan teks memberikan representasi penggunaan bahasa yang utuh, yang secara teoritis mendukung proses internalisasi struktur kalimat.

Pada tahap uji coba terbatas, pemelajar menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media, terutama dalam memahami konteks komunikasi dan alur percakapan. Media membantu pemelajar mengaitkan bentuk kalimat dengan situasi penggunaan bahasa secara nyata.

Untuk memudahkan interpretasi kategori penilaian, berikut disajikan Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Konversi Skor Likert ke Kategori Verbal

Skor Likert	Kategori Verbal	Keterangan
1-2	Kurang	Kalimat belum sesuai konteks, struktur sederhana, kosakata terbatas
3	Cukup	Memenuhi sebagian indikator, masih kurang bervariasi atau kontekstual
4	Baik	Hampir semua indikator terpenuhi, struktur dan kosakata tepat
5	Sangat Baik	Semua indikator terpenuhi secara optimal, kalimat bervariasi dan kontekstual

Tabel 2. Hasil Penilaian Kemampuan Pemelajar

Pemelajar	Kalimat	Kategori	Keterangan
P1	“Jarang ada, kalau kita jalan-jalan di desa atau kota kecil, ada yang obrol ditempat umum. Tetapi di kota besar, kalau ada yang bertanya di jalan, biasanya, kami curiga sama mereka.”	Baik	Hampir semua indikator terpenuhi: struktur kalimat kompleks, kosakata sesuai konteks, mampu menjawab pertanyaan secara lengkap.
P2	“Di tempat umum seperti bus dan kereta biasanya orang-orang tidak menyapa dan hanya melakukan halnya yang tersendiri. Di pasar biasanya ada yang berbasa-basi menanyakan bagaimana jualan hari itu atau menanyakan kondisi jualan.”	Sangat baik	Semua indikator terpenuhi secara optimal: kalimat bervariasi, kosakata tepat, konteks jelas sesuai situasi di tempat umum.
P3	“Kalau di Tiongkok, jarang ada orang yang berbasa-basi dengan orang asing di tempat umum, kecuali orang yang sangat ekstrovert.”	Baik	Hampir semua indikator terpenuhi: struktur kalimat jelas, kosakata sesuai, konteks negara asal dijelaskan, meski kalimat relatif sederhana.
P4	“Itu tergantung, biasanya hanya forum sendiri.”	Cukup	Memenuhi sebagian indikator: struktur kalimat sederhana, kosakata terbatas, konteks jawaban kurang lengkap.

Tabel di atas menampilkan hasil penilaian kemampuan pemelajar secara deskriptif. Kategori verbal “Cukup”, “Baik”, dan “Sangat Baik” ditentukan berdasarkan interpretasi peneliti terhadap tiga indikator utama: struktur kalimat, kosakata, dan relevansi konteks sosial, sesuai konversi skor pada Tabel 1. Penetapan kategori ini berdasarkan prosedur sistematis dan indikator yang telah ditentukan, sehingga penilaian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hasil ini menunjukkan bahwa media vlog budaya memiliki potensi untuk mendukung pemelajar dalam menyusun kalimat secara kontekstual, menyesuaikan kosakata dan struktur kalimat dengan situasi komunikasi autentik.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua fokus utama, yaitu proses pengembangan media vlog budaya Indonesia dan kelayakan media dalam mendukung kemampuan menyusun kalimat pemelajar BIPA. Penerapan *Educational Design Research*

(EDR) memungkinkan media dikembangkan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan prototipe, validasi ahli, dan evaluasi terbatas. Analisis kebutuhan mengungkap bahwa kesulitan pemelajar bukan hanya pada penguasaan pola kalimat, tetapi juga pada kemampuan mengintegrasikan struktur bahasa dengan konteks sosial-budaya autentik, sehingga pembelajaran berbasis teks saja belum memadai untuk mendukung konstruksi kalimat kontekstual.

Media vlog budaya menyediakan representasi komunikasi autentik, yang memungkinkan pemelajar mengamati hubungan antara bentuk kalimat dan fungsi sosialnya. Mekanisme kognitif yang terbentuk melibatkan pengolahan simultan input visual dan verbal, sehingga pemelajar dapat menginternalisasi bahasa dan membangun skema konstruksi kalimat. Konteks visual berperan penting dalam pemilihan struktur kalimat, misalnya adegan interaksi di pasar atau rumah tangga membimbing pemelajar memilih kalimat sesuai situasi nyata. Pendekatan ini sejalan dengan teori kompetensi komunikatif Hymes (1972), menekankan ketepatan struktur sekaligus penggunaan bahasa sesuai konteks sosial, serta didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menegaskan efektivitas kombinasi visual dan auditori (Shadieff & Yang, 2020). Dengan demikian, pemelajar tidak hanya memahami bentuk kalimat, tetapi juga mempraktikkannya secara kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi produktif, bukan sekadar reseptif.

Hasil validasi menunjukkan media layak digunakan dari sisi materi dan cukup layak dari sisi teknis. Kategori ini mengindikasikan bahwa konten percakapan mendukung tujuan pembelajaran konstruksi kalimat, sedangkan aspek teknis mendukung keterbacaan dan pemahaman konten. Peningkatan kualitas kalimat peserta, terutama akurasi dan relevansi kontekstual, dapat dijelaskan melalui interaksi antara konteks visual, dialog autentik, dan teks transkrip, yang memungkinkan pemelajar membangun hubungan bentuk-makna secara simultan. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep interaksi kontekstual (Zhang et al., 2022), di mana pengamatan terhadap komunikasi nyata memberikan indikasi awal pada internalisasi bahasa, dan oleh Bobkina et al. (2025) yang menekankan peran media audiovisual dalam memperkuat konstruksi kalimat produktif.

Penelitian ini juga ditempatkan secara kritis terhadap studi sebelumnya. Dewi & Asteria (2022) menekankan integrasi unsur plurikultural dalam media untuk meningkatkan relevansi konteks, namun fokus mereka masih pada pemahaman budaya dan kosakata. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa media vlog budaya secara eksplisit mendukung keterampilan produktif, tercermin dari peningkatan skor akurasi kalimat pemelajar dari 68% menjadi 76%. Wibowo & Asteria (2023) menekankan efektivitas video interaktif, tetapi skenarionya generik; penelitian ini mempertahankan spontanitas dan autentisitas vlog, sehingga pemelajar dapat meniru kalimat dalam interaksi nyata, yang lebih efektif dibanding video yang diskenariokan. Hsu et al. (2013) menunjukkan media audiovisual dengan teks pendukung memperkuat konstruksi kalimat, namun tidak menekankan konteks sosial-budaya; penelitian ini menambahkan integrasi konteks visual, dialog lisan, dan teks transkrip, sehingga pemelajar menginternalisasi bahasa sambil memperhatikan norma sosial dan praktik budaya. Dengan cara ini, studi ini mengontraskan, memperluas, dan mengkritisi penelitian terdahulu, sekaligus menegaskan posisi unik penelitian ini.

Terlepas dari kontribusi tersebut, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui, yaitu jumlah subjek terbatas, validasi hanya oleh satu ahli materi dan satu ahli media, serta kontrol variabel latar belakang bahasa pertama dan pengalaman belajar sebelumnya belum dilakukan secara ketat. Hal ini membatasi generalisasi temuan, meskipun tetap memberi dukungan awal pada efektivitas media vlog budaya dalam mengembangkan keterampilan konstruksi kalimat kontekstual.

Secara keseluruhan, ketiga posisi tersebut menegaskan bahwa penelitian ini tidak hanya melengkapi, tetapi juga mereorientasi pendekatan pengembangan media BIPA ke arah yang lebih berbasis produksi. Dalam kerangka ini, penelitian ini mengindikasikan bahwa media vlog budaya berpotensi menjembatani paparan bahasa autentik dan kemampuan produktif pemelajar BIPA, di mana konteks visual, dialog autentik, dan teks transkrip berinteraksi untuk mendukung internalisasi bahasa dan konstruksi kalimat kontekstual. Temuan ini memberikan dukungan awal terhadap peran media audiovisual berbasis budaya dalam pembelajaran BIPA serta membuka peluang bagi pengembangan dan pengujian lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media vlog budaya Indonesia untuk mendukung kemampuan menyusun kalimat pada pemelajar BIPA Level 5. Pengembangan media dilakukan melalui tiga tahap utama: *preliminary research*, *prototyping phase*, dan *assessment phase*. Media yang dihasilkan menyajikan dialog berbasis konteks budaya yang menggambarkan situasi komunikasi sehari-hari, sehingga berfungsi sebagai sumber belajar kontekstual dan autentik dalam pembelajaran BIPA.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 41 dari skor maksimum 50, termasuk kategori layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 28 dari 30, termasuk kategori layak. Hasil uji coba terbatas pada empat pemelajar Level 5 menunjukkan peningkatan kualitas penyusunan kalimat, baik dari segi ketepatan struktur, kesesuaian kosakata, maupun relevansi konteks. Perubahan ini mengindikasikan bahwa media vlog budaya mendukung internalisasi bahasa secara simultan dengan pemahaman konteks sosial-budaya, sehingga pembelajaran menjadi produktif dan autentik, bukan sekadar reseptif.

Penelitian ini memperluas pemahaman tentang penggunaan media audiovisual berbasis budaya dalam pembelajaran BIPA, dengan menekankan konstruksi kalimat produktif dalam konteks sosial nyata. Media vlog budaya tidak hanya memperkaya kosakata dan pemahaman budaya, tetapi juga menyediakan model interaksi autentik yang dapat diamati dan ditiru oleh pembelajar. Implikasi teoretis penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi konteks visual, dialog lisan, dan subtitle dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas internalisasi bahasa.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan kontribusi media vlog budaya sebagai inovasi pembelajaran kontekstual yang mendukung kemampuan menyusun kalimat, sekaligus membuka peluang untuk pengembangan media lebih lanjut pada jumlah pemelajar yang lebih besar, berbagai level kemahiran BIPA, dan variasi konteks komunikasi yang lebih luas.

Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, disarankan agar pengembangan media vlog budaya diuji pada jumlah pemelajar BIPA yang lebih besar dan mencakup level kemahiran yang berbeda, sehingga efektivitas media dapat dievaluasi secara lebih komprehensif. Selain itu, perluasan konteks komunikasi, seperti interaksi di lingkungan sekolah, kantor, atau kegiatan budaya, diharapkan dapat meningkatkan variasi struktur kalimat yang dipelajari, sehingga pemelajar memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan representatif terhadap situasi komunikasi nyata. Penelitian lanjutan juga sebaiknya menyertakan instrumen evaluasi yang lebih terperinci, termasuk lembar observasi dan skoring kuantitatif maupun kualitatif, untuk memastikan pengukuran kemampuan menyusun kalimat secara lebih operasional dan terukur.

Dari perspektif praktik pembelajaran, media vlog budaya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual yang mendukung internalisasi bahasa dan penguasaan struktur

kalimat secara autentik. Pengajar BIPA dapat merancang aktivitas praktik langsung, seperti latihan dialog atau rekonstruksi adegan, sehingga pemelajar dapat mengamati interaksi nyata dan meniru penggunaan bahasa sesuai konteks. Dengan demikian, saran ini tidak hanya mengatasi keterbatasan skala dan variasi konteks, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pengembangan media vlog budaya yang lebih efektif dan aplikatif dalam pembelajaran BIPA.

REFERENSI

- Amalia, R., & Asteria, P. V. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Etika Bertamu sebagai Suplemen Pembelajaran BIPA Level Madya Berbasis Plurikultural. *BAPALA*, *11*(1), 146-160.
- Anjani, G. F. V., Putri, I. H., Romadona, T. G., & Septiari. Wahyu Dini. (2024). Pemberdayaan Bahasa dan Budaya Indonesia dalam Kanal YouTube BIPA Kemendikbud. *Journal of Education Action Research*, *8*(4), 694–703. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.90906>
- Asteria, P. V., & Afni, A. N. (2023). Prototype Pembelajaran Plurilingual Dan Plurikultural Berbasis Budaya Jawa Pada Pembelajaran Bipa. *Paramasastra*, *10*(1), 113–127. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v10n1.p113-127>
- Bobkina, J., Baluyan, S., & Dominguez Romero, E. (2025). Tech-Enhanced Vocabulary Acquisition: Exploring The Use Of Student-Created Video Learning Materials In The Tertiary-Level EFL (English as a Foreign Language) Flipped Classroom. *Education Sciences*, *15*(4), 450.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th edition). SAGE Publications.
- Dewi, D. D., & Asteria, P. V. (2022). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Berbasis Kompetensi Plurilingual Dan Plurikultural. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Fitria, T. N. (2023). Introducing Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA): Method and Challenges of Teaching Indonesian as A Foreign Language (IFL). *Inovasi Kurikulum*, *20*(2), 205–224. <https://doi.org/10.17509/jik.v20i2.60374>
- Hsu, C. K., Hwang, G. J., Chang, Y. T., & Chang, C. K. (2013). Effects Of Video Caption Modes On English Listening Comprehension and Vocabulary Acquisition Using Handheld Devices. *Journal of Educational Technology & Society*, *16*(1), 403–414. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.16.1.403>
- Hymes, D. (1972). On Communicative Competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin Books.
- Isnaini, M., Faizin, & Anisa, R. N. (2021). Integrating Cultural Materials as the Media for Extensive Reading for Teaching Bahasa Indonesia as Foreign Language. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, *5*(1), 131–141. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15851>
- Khairunissa, Ginting, P. T. B., Wibowo, S., & Syahfitri, D. (2025). Model Media Audiovisual Sebagai Media Pembelajaran Bipa Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Batak Pakpak Melalui Cerita Rakyat Asal Usul Padi Pulut. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, *8*(1), 54–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Kurniawati, H., & Nurlina, L. (2024). Strategi Belajar BIPA dengan Aplikasi dan Platform Digital-Kajian Literatur. *Journal of Knowledge and Collaboration*, *1*(8), 354-365. <https://ojs.arbain.co.id/index.php/jkc/index>
- Plomp, Tj., & Nieveen, Nienke. (2013). *Educational design research. Part A: an introduction*. SLO.

- Romadhon, S., & Darni, D. (2025). Analisis Struktur Teks Sastra dalam Bahan Ajar BIPA Sahabatku Indonesia: Studi Wacana Kritis Model Van Dijk. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 10(1), 24-35.
- Saprika, O. T., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan video interaktif kuliner nusantara bermuatan implikatur pada pemelajar bipa madya. *Bapala*, 10(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54280/43171>
- Shadiev, R., & Yang, M. (2020). Review Of Studies On Technology-Enhanced Language Learning and Teaching. *Sustainability*, 12(2), 524.
- Simamora, P. J., Mustika, S., Sinulingga, S., & Nasution, J. (2023). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Berbasis Digital Secara Daring Menggunakan Media Wayang. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 54-59. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Wibowo, L. H., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Norma Aktivitas Sehari-Hari Berbasis Plurikultural Bagi Pemelajar BIPA Madya. *Bapala*, 10(3).
- Zhang, R., Zou, D., Cheng, G., & Xie, H. (2022). Implementing Technology-Enhanced Collaborative Writing In Second And Foreign Language Learning: A Review Of Practices, Technology And Challenges. *Education and Information Technologies*, 27(6), 8041–8069.