

**BERMAIN SAMBIL MEMPELAJARI KOSAKATA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING  
(BIPA) TINGKAT PEMULA**

*LEARNING VOCABULARIES THROUGH PLAYING AT INDONESIAN FOR  
NON NATIVE SPEAKERS TEACHING LEARNING PROCESS AT  
BEGINNER LEVEL*

**Syarifah Lubna**

Balai Bahasa Kalimantan Barat  
lubna\_alkadrie@yahoo.com

**ABSTRAK**

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) harus dilakukan secara menyenangkan sehingga memudahkan pebelajar untuk mempelajari bahasa Indonesia secara santai dan alami. Pembelajaran bahasa secara alami terbukti lebih efektif bagi pebelajar bahasa kedua atau asing termasuk pebelajar BIPA khususnya bagi tingkat pemula. Permainan menebak kata pada pebelajar BIPA tingkat pemula menjadi efektif bagi para pebelajar untuk mengingat kosakata yang diperlukan atau digunakan sehari-hari tidak hanya sekadar menghafal namun juga menggunakan kosakata tersebut dalam percakapan sehari-hari.

Kata Kunci: permainan, tebak kata, kosakata, BIPA, pemula

**ABSTRACT**

*Indonesian for Nonnative Speakers (BIPA) teaching learning process must be done in a fun way, so that the students feel easier learning Indonesian in a relaxed and natural way. Natural language learning has proven to be more effective for second or foreign language learners, including BIPA students, especially for beginners. The game of guessing words at beginner-level BIPA learners becomes effective for students to remember the vocabulary that is needed or used daily not only to memorize but also to use the vocabulary in everyday conversation.*

*Keywords: game, word guessing, vocabularies, BIPA, beginner*

## **PENDAHULUAN**

Setakat ini, Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) semakin berkembang dan diajarkan tidak hanya di luar negeri namun juga di dalam negeri. Hingga saat ini, bahasa Indonesia telah diajarkan tidak kurang dari 45 lembaga di dalam negeri. Sementara itu di luar negeri, pengajaran BIPA telah dilakukan oleh sekitar 36 negara di dunia dengan jumlah lembaga tidak kurang dari 130 buah, yang terdiri atas perguruan tinggi, pusat-pusat kebudayaan asing, KBRI, dan lembaga-lembaga kursus (Lubna: 2017).

Lubna juga menambahkan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) dilakukan oleh beberapa lembaga, baik di perguruan tinggi maupun di lembaga-lembaga kursus. Lembaga pemerintah yang bertugas menangani masalah kebahasaan di Indonesia dan bertanggung jawab untuk membina, mengembangkan, dan sekaligus memfasilitasi lembaga-lembaga tersebut adalah Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Tugas tersebut tentu tidak lepas dari adanya amanat undang-undang, yaitu Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 pasal 44 yang berbunyi, “Pemerintah meningkatkan fungsi Bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan”.

Selanjutnya, program pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) memiliki visi dan misi. Menurut Badan Bahasa (2012), visi program BIPA yaitu “terlaksananya pengajaran BIPA yang mampu meningkatkan citra Indonesia yang positif di dunia internasional dalam rangka menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa perhubungan luas pada tingkat antarbangsa”. Sedangkan misi program BIPA, yaitu: (1) memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia di dunia internasional dalam rangka meningkatkan citra Indonesia di luar negeri, (2) meningkatkan kerja sama yang lebih erat dan memperluas jaringan kerja dengan lembaga-lembaga penyelenggara pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, (3) memberikan dukungan dan fasilitasi terhadap lembaga-lembaga penyelenggara pengajaran BIPA baik di dalam maupun di luar negeri, (4) meningkatkan mutu pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, (5) meningkatkan mutu sumber daya penyelenggara pengajaran BIPA di dalam dan di luar negeri.

Pengajaran BIPA di dalam dan di luar negeri dilaksanakan untuk memfasilitasi pembelajar asing dalam mencapai tujuan akhir, yaitu dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Oleh sebab itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting untuk memenuhi tujuan tersebut. Pemilihan metode atau strategi yang tepat ternyata

dapat mengurangi tingkat kecemasan pembelajar dalam memahami bahasa asing (Mohammadi, dkk: 2013).

Itu sebabnya, agar proses belajar bahasa asing dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan situasi komunikasi yang alamiah dan bermakna (*meaningful interaction*) yaitu pelajar bahasa tidak perlu mengkhawatirkan aturan kebahasaan melainkan lebih mengutamakan dipahaminya pesan yang ingin disampaikan. Menurut Krashen (1981), proses *language acquisition* berlangsung di bawah sadar (*subconscious*) si pemakai bahasa. Sebaliknya *language learning* merupakan suatu proses belajar bahasa (asing) yakni si pelajar dengan sadar (*conscious*) menggunakan bahasa yang dipelajari dalam konteks ruang kelas yang formal dan koreksi terhadap kesalahan yang dibuat (*error correction*), lazim diberikan oleh guru. Dalam proses *language learning* aturan kebahasaan (*grammar*) juga diajarkan secara eksplisit.

Berdasarkan teori tersebut, Krashen beranggapan bahwa efek pengajaran bahasa asing secara formal di kelas (*foreign language instruction*) sangatlah terbatas (Krashen dalam Chaudron, 1989). Untuk mengatasi keterbatasan manfaat proses belajar secara formal tersebut, Krashen menyarankan guru hendaknya dapat membuat suasana belajar yang mendukung sehingga proses belajar dapat berlangsung secara maksimal. Dukungan guru yang diyakini mampu mengatasi keterbatasan pengajaran bahasa asing secara formal adalah dukungan dari segi afektif atau *affective support*.

Dukungan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan metode atau strategi yang sesuai dalam pembelajaran bahasa asing. Strategi yang membuat pebelajar dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dan memberikan kesempatan kepada pebelajar bisa menggunakan kosakata yang sudah dikuasainya sekaligus melatih kemampuan berbicara mereka.

Metode yang sesuai ini membuat materi pembelajaran disampaikan kepada pebelajar BIPA bersifat interaktif baik diantara pebelajar maupun dengan pengajar. Hal tersebut merupakan salah satu ciri metode pembelajaran yang baik menurut Fathurrohman (Fathurrohman dan Sobri, 2007: 56). Metode yang bersifat interaktif dalam pembelajaran ini contohnya adalah permainan tebak kata dalam mempelajari kosakata sebagai bentuk keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa memerlukan penguasaan kosakata yang memadai sehingga gagasan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Penguasaan kosakata yang baik menentukan kualitas berbahasa seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Nunan (1991) bahwa pemerolehan kosakata yang memadai sangat penting dalam penguasaan bahasa kedua karena tanpa kosakata

yang memadai seseorang tidak akan bisa menggunakan struktur dan fungsi yang telah dipelajari untuk berkomunikasi dengan baik.

Itu sebabnya, pembelajaran kosakata harus dilakukan secara efektif dan kontekstual sehingga dapat diaplikasikan dan mencapai tujuan komunikasi sehari-hari dan menjadi pembelajaran yang bermakna dan dilaksanakan secara aktif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara bermain kata.

Kata atau kosakata yang merupakan komponen inti dari kemampuan berbahasa dan dapat dipelajari melalui kegiatan permainan yang menyenangkan dan tidak menakutkan pebelajar bahasa asing karena dilakukan pada situasi yang santai dan kurang formal. Selama bermain, pebelajar dapat berkomunikasi secara santai tanpa sepenuhnya menyadari bahwa mereka sedang mempelajari atau menghafal kosakata yang diperlukan dalam komunikasi sehari-hari.

Permainan yang dipakai dalam pembelajaran kosakata ini terinspirasi dari sebuah kuis yang populer di Indonesia pada tahun 1995 sampai 2000. Kuis yang bernama Piramida ini merupakan adaptasi dari kuis yang tayang di Amerika Serikat dengan nama *The \$10,000 Pyramid*. Pada kuis ini, peserta kuis harus menebak kata atau frasa dengan mengadu kecepatan dan ketepatan. Setiap kategori berisi enam kata atau frasa yang dapat ditebak tanpa menyebutkan kata atau frasa tersebut dalam waktu tiga puluh detik. Pasangan yang dapat menebak dan mempunyai nilai lebih banyak akan masuk ke babak berikutnya.

Permainan inilah yang diadaptasi dalam proses pembelajaran mahasiswa darmasiswa di Universitas Tanjungpura, Pontianak Kalimantan Barat. 10 mahasiswa darmasiswa berasal dari Tiongkok dan belajar bahasa dan budaya Indonesia di Kalimantan Barat. Selama setahun mereka belajar bahasa Indonesia dari tingkat pemula sampai meningkat menjadi madya. Proses awal mereka dalam mempelajari kosakata, salah satunya dengan cara belajar sambil bermain tebak kata ala kuis piramida dideskripsikan dalam tulisan ini.

## **METODE**

Penulisan ini menggunakan metode deskriptif dalam penjabarannya karena penelitian ini mendeskripsikan tentang fakta-fakta dan kenyataan yang tampak (Subana dan Sudrajat, 2009: 26-27) pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat pemula untuk mempelajari kosakata sambil bermain tebak kata. Data pendeskripsian diambil dari suasana kelas saat penerapan teknik berlangsung.

## **BERMAIN SAMBIL MEMPELAJARI KOSAKATA PADA PEMBELAJARAN BIPA TINGKAT PEMULA**

Nababan (1993: 5) menyatakan bahwa guru yang baik, pada umumnya selalu berusaha untuk menggunakan metode mengajar yang paling efektif dan memakai alat atau media yang terbaik. Metode yang sesuai akan memudahkan proses belajar-mengajar oleh pebelajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada pembelajaran BIPA tingkat pemula ini, tujuan pembelajaran adalah bahwa setiap pebelajar berlatih berkomunikasi dan berhasil menebak setiap kata yang menjadi pertanyaan pada setiap kategori yang diberikan. Kategori yang diberikan bersifat fakta. Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda yang wujudnya dapat ditangkap panca indera (Muliastuti: 127). Karena bersifat fakta, kosakata yang diberikan dalam permainan tebak kata ini sifatnya sederhana karena sifatnya hanya mengingat sesuatu yang khusus atau spesifik.

Tidak seperti kuis aslinya, permainan tebak kata di kelas BIPA tingkat pemula ini tidak dibatasi oleh waktu dan setiap pebelajar harus berhasil menebak setiap kata yang diberikan kecuali jika pebelajar tersebut benar-benar lupa pada kosakata yang harus ditebak. Kegiatan dimulai dengan menunjuk satu orang pebelajar yang bersedia untuk duduk di kursi membelakangi layar yang berisi kosakata yang harus ditebak. Pebelajar ini harus menebak setiap kata yang terdapat di layar berdasarkan arahan pebelajar lain di kelas. Pebelajar lain di kelas bertugas untuk mengarahkan pebelajar yang harus menebak kosakata yang diberikan. Setiap kelompok kata mempunyai kategori kelompok masing-masing sehingga memudahkan penebak untuk berpikir dan mengingat kosakata yang harus ditebak sesuai dengan kelompoknya.

Seperti yang telah diutarakan diatas, tidak seperti pada kuis aslinya, setiap kelompok kategori kosakata tidak harus diselesaikan penebakannya dalam waktu 30 detik. Guru memberikan keleluasaan waktu bagi setiap pebelajar yang masih berada pada tingkat pemula untuk belajar bertanya dan menebak kosakata yang ditanyakan. Setiap arahan dapat berupa acuan mengenai bentuk, fungsi, letak, warna atau hal lain yang berkaitan dengan kosakata yang harus ditebak. Setiap pebelajar harus memberikan arahan dan aktif di kelas. Pebelajar yang bertugas untuk menebak dapat mengucapkan "lewat" jika ingin beralih ke kata selanjutnya dan mengulang untuk menebak kosakata yang terlewat selama kosakata tersebut belum didiskualifikasi karena terucap oleh pengarah.

Setelah pebelajar yang bertugas menebak dapat menebak semua kosakata yang menjadi pertanyaan, ia dapat menunjuk satu pebelajar lain di kelas untuk

menggantikan posisinya dalam menebak setiap kosakata dalam satu kategori secara bergantian. Semua kategori pertanyaan merupakan contoh kosakata yang terdapat pada keseharian dan digunakan dalam komunikasi atau kehidupan sehari-hari di Indonesia. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Jolly dan Bolitho dalam Tomlimson yang dikutip kembali oleh Muliastuti (2017: 130) bahwa pengembangan materi sebaiknya tidak hanya mengacu pada teori, tetapi juga merujuk pada kebutuhan di kelas. Para pembelajar yang merupakan pembelajar bahasa Indonesia sebagai bahasa keduanya karena sedang tinggal di Indonesia memerlukan kosakata yang digunakan saat bermain dalam kehidupan mereka sehari-hari. Itu sebabnya materi ini bersifat sangat kontekstual, relevan dan bermanfaat bagi komunikasi mereka sehari-hari.

<p><b>Semuanya adalah Alat Tulis</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pensil</li><li>• Penggaris</li><li>• Pena</li><li>• Penghapus</li><li>• Buku</li><li>• Kertas</li></ul>	<p><b>Semuanya ada di dalam rumah</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tempat Tidur</li><li>• Televisi</li><li>• Kulkas</li><li>• Lukisan</li><li>• Vas</li><li>• Kompor</li></ul>
<p><b>Semuanya ada di dalam kelas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Papan Tulis</li><li>• Tong Sampah</li><li>• Komputer</li></ul>	<p><b>Semuanya adalah pakaian</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kemeja</li><li>• Dasi</li><li>• Topi</li></ul>

Gambar 1. Contoh 1 kumpulan kosakata yang menjadi pertanyaan permainan.



Gambar 2. Contoh 2 kumpulan kosakata yang menjadi pertanyaan permainan.

Kedua gambar di atas adalah kumpulan contoh pertanyaan yang dipakai pada pengajaran kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tingkat Pemula yang dilakukan oleh pengajar BIPA di Balai Bahasa Kalimantan Barat bekerja sama dengan Universitas Tanjungpura. Pebelajar merupakan mahasiswa yang berasal dari Tiongkok dan sedang belajar Bahasa Indonesia di Pontianak, Kalimantan Barat.

Menggunakan kumpulan kosakata di atas, para pebelajar bergantian menebak kosakata yang berada di setiap kategori. Berikut merupakan contoh situasi yang terjadi di kelas BIPA tingkat pemula tersebut.

- Siswa 1 : “Kategorinya adalah semua ada di dalam rumah.”  
Penebak : “Ya.”  
Siswa 1 : “Kamu pakai ini waktu malam.”  
Siswa 2 : “Kamu berbaring di atasnya.”  
Siswa 3 : “Di asrama kita, bentuknya tingkat dua, atas dan bawah.”  
Penebak : “Tempat tidur.”  
Siswa 4 : “Ya, kata berikutnya, di kamar kita tidak ada barang ini”  
Siswa 5 : “Di ruang bersama ada”  
Siswa 6 : “Kita menggunakannya untuk menonton”  
Penebak : “Televisi”  
Siswa 7 : “Ya, benar. Kita tidak ada barang ini di asrama.”  
Siswa 8 : “Di rumah kita ada. Bentuknya kotak, dalamnya dingin.”  
Siswa 1 : “Kamu simpan sayur atau makanan didalamnya”  
Penebak : “Lemari es”  
Siswa 2 : “Benar. Kata lain lagi, arti sama”

- Penebak : “Kulkas”  
Siswa 3 : “Sama seperti itu! (menunjuk lukisan di kelas)”  
Penebak : “Pemandangan. Lukisan”  
Siswa 4 : “Ya, benar.”  
Siswa 5 : “Tempat menyimpan bunga. Diletakkan atas meja”  
Siswa 6 : “Di kelas kita tidak ada”  
Penebak : “Vas. Pot bunga”  
Siswa 7 : “Ya, betul. Kata berikutnya, kamu pakai ini untuk memasak”  
Penebak : “Rice cooker.”  
Siswa 2 : “Bukan, untuk memasak sayur”  
Siswa 3 : “Kamu letakkan panci atau penggorengan di atasnya”  
Penebak : “Apa? Saya lupa”  
Siswa 4 : “Pakai gas hijau di asrama”  
Penebak : “Ya, saya tahu barangnya, tapi saya lupa katanya.”  
Siswa 5 : “Kompas”  
Penebak : “Ah iya.”  
Siswa 6 : “Kamu jawab 5”  
Siswa 7 : “Gantian saya”.



Gambar 3. Contoh situasi saat permainan tebak kata berlangsung.

Sebagaimana contoh situasi di atas, komunikasi saat permainan tebak kata dapat berlangsung secara nyata. Seperti yang dikatakan oleh Taftiati (2014), pebelajar bahasa kedua dapat mengatasi permasalahan komunikasi yang dialami oleh pebelajar bahasa kedua dengan cara: penerjemahan, peralihan dalam bentuk

gerak tubuh/mime, membuat kata baru yang maknanya kira-kira sama, atau menjelaskan dengan perumpamaan atau mereduksi (berhenti dan beralih ke masalah lain atau menghindari topik yang tidak dikuasai).

Hal ini terjadi pula pada saat permainan berlangsung. Saat kegiatan permainan tebak kata adaptasi kuis piramida ini berlangsung, pembelajaran kosakata berlangsung santai dan menyenangkan. Bahkan, pebelajar tanpa disuruh atau diingatkan oleh guru sebagai fasilitator di kelas berpartisipasi aktif dalam permainan tanpa disuruh. Mereka secara sukarela akan bergantian ingin menjadi penebak yang harus menerka kata sesuai kategori yang diberikan. Setelah pebelajar duduk di kursi membelakangi layar, guru hanya perlu mengganti salindia ke pertanyaan kosakata berikutnya.

Selain itu, tugas guru juga untuk mengingatkan bahwa pebelajar harus selalu memakai bahasa Indonesia dalam permainan dan tidak menggunakan bahasa lain selain Indonesia sehingga mereka tidak hanya menerjemahkan tapi juga menjabarkan sinonim setiap kata atau menggunakan gerak tubuh. Biasanya, pebelajar akan berkonsultasi dengan guru atau kamus daring untuk membuat pertanyaan dalam bahasa Indonesia saat mereka tidak atau belum tahu cara mengekspresikan kalimat atau pertanyaan tersebut. Yang paling sering terjadi adalah (seperti yang dicontohkan dalam situasi di atas) peserta yang diharuskan menebak bukan tidak dapat menebak benda yang dimaksud, tapi lupa kosakata benda tersebut dalam bahasa Indonesia sehingga harus melewati kosakata tersebut.

Pembelajaran kosakata dalam bentuk permainan menebak kata ini terbukti efektif untuk mengajarkan dan mengingat kosakata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kosakata yang menurut penutur Bahasa Indonesia sederhana juga dapat menggambarkan faktor-faktor non bahasa yang merupakan kondisi sosial dan budaya lokal di dalam kehidupan keseharian di Indonesia. Contohnya kosakata *gayung* yang merupakan alat mandi yang lazim ditemui di Indonesia tapi tidak pada sebagian negara lain.

Kebiasaan mandi dengan menggunakan gayung dapat dijelaskan setelah permainan atau pada saat pengajaran kosakata sebelum permainan. Penjelasan ini mutlak dilakukan karena perbedaan latar kebudayaan yang menyebabkan variasi atau perilaku bahasa yang berbeda. Untuk itu perlu peran pengajar untuk menjelaskan atau menafsirkan maksud pembicaraan sesuai konteks situasi dan kebudayaan yang dimiliki. (Indrarians: 2016). Hal ini selaras juga dengan pendapat Arwansyah, dkk (2017: 917) bahwa budaya adalah hal yang harus diperkenalkan ketika seseorang ingin belajar bahasa Indonesia karena keunikan dan keragamannya.

## PENUTUP

Bermain adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Dengan hati yang senang, tentunya proses belajar akan lebih mudah dan terjadi secara tidak sadar. Menebak kata sambil mempelajari kosakata terbukti efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) khususnya tingkat pemula karena dapat digunakan langsung dalam komunikasi sehari-hari di Indonesia oleh para mahasiswa darmasiswa asal Tiongkok. Pembelajaran ini dapat memenuhi tujuan pembelajaran mereka yaitu dapat berkomunikasi keseharian dengan penutur bahasa Indonesia dan memahami kebudayaan Indonesia.

Permainan ini tentu dapat diadaptasi kembali untuk tingkat lanjut atau mahir dengan menggunakan kosakata yang belum dikenal oleh pebelajar atau disesuaikan dengan tema atau topik yang sedang dibahas atau dipelajari. Pada tingkat lanjut, permainan tebak kosakata ini juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan batasan waktu sehingga tantangan bagi pebelajar akan bertambah.

Permainan ini hanya satu diantara contoh permainan yang dapat diaplikasi pada proses belajar mengajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Metode pembelajaran lain dapat disesuaikan dan diaplikasi pada situasi dan topik bahasan yang berbeda disesuaikan dengan tingkat pebelajar pada kelas tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arwansyah, Yanuar Bagas, Suwandi, Sarwiji dan Widodo, Sahid Teguh. (2017). Revitalisasi Peran Budaya Lokal dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *The 1<sup>st</sup> Educational and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*, 915-920. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1318/1025>
- Chaudron, Craig. (1990). *Second Language Classroom: Research on Teaching and Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Indrariansi, Eva Ardiana. (2016). Pola Penggunaan Bahasa dalam Interaksi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Asing (BIPA). *Lingua Scientia*, 8 (2), 161-177. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/ls/article/view/400/332>
- Krashen, S.D. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Pergamon Press Inc.

- Lubna, Syarifah. (2017). Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) untuk Pebelajar Anak. *Tuah Talino*, 11 (5), 83-94.
- Mohammadi, E. G., Biria, R., Koosha, M., & Shabsavari, A. (2013). The Relationship between Foreign Language Anxiety and Language Learning Strategies among University Students. *Theory and Practice in Language Studies*, 3(4), 637–646. <https://doi.org/10.4304/tpls.3.4.637-646>
- Muliastuti, Liliana. (2017). *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Acuan Teori dan Pendekatan Pengajaran*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- Nababan, Sri Utari Subyakto. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. Sydney: Prentice Hall International (UK) Ltd.
- Taftiawati, Meida. (2014). Strategi Komunikasi Pembelajar BIPA UPI Asal Korea Selatan dalam Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar. *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI*. <http://ejournal.upi.edu/index.php/PSPBSI/article/view/467>