

TARKAM LONDO: PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ENAKTIF BERBASIS HOBI DAN MEDIA YOUTUBE

Andika Sanjaya¹, Ari Mukti Wibowo², Qomaruzzaman³, Furqaan Harjanto⁴, & Agustia Landra Nugraha⁵

^{1,2,4}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

^{3,5}Universitas Sebelas Maret Surakarta, Surakarta, Indonesia

Pos-el: as552@ums.ac.id

Abstract: *This research examines enactive English language acquisition using a hobby-based method, exhibited by the "Tarkam Londo" YouTube video production. Employing enactive learning derived from social cognitive theory, it seeks to provide an innovative viewpoint on English language acquisition. This research employs a qualitative document study methodology to investigate the English learning process by creating and disseminating audiovisual content related to football on a YouTube channel. The data-gathering process involved the examination of informal researcher diaries, football videos, and manually revised English transcripts of selected occurrences. Descriptive and interpretative analyses looked at how the quality of commentator language changed over time and combined documentary information with related research to understand how active learning and hobbies affect English skill development. Data verification employed source triangulation and comprehensive content evolution analysis. Research shows that hobby-orientated enactive learning significantly improves English language acquisition. "Tarkam Londo" serves as an interactive learning approach, resulting in greater English proficiency, increased self-efficacy, improved everyday living, prospective job progression, and mastery of enactive abilities. The provision of consistent football commentary evidence enables continuous language practice. Enactive learning via independent experimentation and reflection on failures is essential for identifying effective techniques, supplemented by vicarious learning. This learning method is also relevant in relation to the concept of technopolitics, namely the use of technology for certain purposes, even though it is not explicitly political. The study finds that combining hobbies with enactive learning in making videos is a good and lasting way to learn English, suggesting similar approaches for other hobbies and calling for more research to test how well it works for students learning English and other languages.*

Keywords: Education technology, enactive learning, social cognitive theory, technopolitics, new media.

Abstrak: Penelitian ini mengkaji akuisisi bahasa Inggris secara enaktif menggunakan metode berbasis hobi, yang ditunjukkan oleh produksi video YouTube "Tarkam Londo". Menggunakan pembelajaran enaktif yang berasal dari teori kognitif sosial, penelitian ini bertujuan untuk memberikan sudut pandang inovatif tentang perolehan bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metodologi studi dokumen kualitatif untuk menyelidiki proses pembelajaran bahasa Inggris dengan membuat dan menyebarkan konten audiovisual terkait sepak bola di saluran YouTube. Proses pengumpulan data melibatkan pemeriksaan buku harian informal peneliti, video sepak bola, dan transkrip bahasa Inggris yang telah direvisi secara manual dari kejadian-kejadian terpilih. Analisis deskriptif dan interpretatif melihat bagaimana kualitas bahasa komentator berubah seiring waktu dan menggabungkan informasi dokumenter dengan penelitian terkait untuk memahami bagaimana pembelajaran aktif dan hobi mempengaruhi pengembangan keterampilan bahasa Inggris. Verifikasi data menggunakan triangulasi

sumber dan analisis evolusi konten yang komprehensif. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran enaktif yang berorientasi pada hobi secara signifikan meningkatkan perolehan bahasa Inggris. "Tarkam Londo" berfungsi sebagai pendekatan pembelajaran interaktif, yang menghasilkan peningkatan kemampuan bahasa Inggris, peningkatan keyakinan diri, perbaikan dalam kehidupan sehari-hari, prospek kemajuan pekerjaan, dan penguasaan kemampuan enaktif. Penyediaan bukti komentar sepak bola yang konsisten memungkinkan praktik bahasa yang berkelanjutan. Pembelajaran enaktif melalui eksperimen mandiri dan refleksi terhadap kegagalan sangat penting untuk mengidentifikasi teknik-teknik yang efektif, dilengkapi dengan pembelajaran vikarius. Metode pembelajaran ini juga relevan dalam kaitannya dengan konsep teknopolitik, yaitu penggunaan teknologi untuk tujuan tertentu, meskipun tidak secara eksplisit bersifat politik. Studi ini menemukan bahwa menggabungkan hobi dengan pembelajaran enaktif dalam membuat video adalah cara yang baik dan tahan lama untuk belajar bahasa Inggris, menyarankan pendekatan serupa untuk hobi lainnya dan menyerukan lebih banyak penelitian untuk menguji seberapa baik metode ini bekerja untuk siswa yang belajar bahasa Inggris dan bahasa lainnya.

Kata kunci: Teknologi pendidikan, pembelajaran enaktif, teori kognitif sosial, teknopolitik, media baru.

Submission	: March 10 th 2025
Revision	: April 23 rd 2025
Publication	: April 30 th 2025

PENDAHULUAN

Studi sebelumnya mengakui YouTube sebagai platform yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan minat (Eriyawati et al, 2020; Pratama, 2024), keterampilan (Dzikrillah, 2020; Sinaga, 2023; Trianita & Fitriiningrum, 2020), dan fanatisme (Safitri, 2022). Studi lain juga menjelaskan peran Youtube bagi seseorang untuk melakukan imitasi perilaku positif (Luviani & Delliana, 2020; Khasanah et al., 2020; Asbi, 2022), perilaku negatif (Wibawa & Pradekso, 2018), dan bahasa (Mawaddah, 2018; Daniati & Abidin, 2024).

Youtube dapat difungsikan untuk mendidik seseorang maupun memberikan dampak negatif. Dampak negatif Youtube ditunjukkan pada studi Wibawa dan Pradekso (2018) dan Mawaddah (2018). Media berbasis video tersebut dapat menyebabkan seorang anak atau remaja meniru hal yang buruk dari tokoh yang ada di suatu kanal siaran langsung atau *streaming* permainan game. Bukan hanya dari aspek perilaku, imitasi juga mencakup aspek bahasa-bahasa kasar yang seharusnya tidak layak untuk diucapkan.

Sudut pandang lain ditunjukkan oleh studi lain yang berargumen bahwa Youtube dapat digunakan untuk kepentingan pendidikan. Kanal Youtube edukatif Nussa dapat menyebabkan seorang anak meniru tokoh-tokoh dalam film kartun tersebut. Anak dapat belajar agama sekaligus nilai-nilai baik seperti mencuci tangan sebelum makan dari tokoh utama film tersebut (Luviani & Delliana, 2020; Khasanah et al., 2020; Asbi, 2022).

Dampak Youtube terhadap audiens tidak hanya terbatas pada aspek perilaku baik dan positif. Youtube dapat difungsikan sebagai pemantik motivasi seseorang untuk berubah ke arah positif, tertarik menjajal urusan tertentu, maupun meningkatkan keterampilan khusus (Eriyawati et al, 2020; Pratama, 2024; Dzikrillah, 2020; Sinaga, 2023; Trianita & Fitriiningrum, 2020).

Studi Daniati dan Abidin (2024) menekankan pada keterampilan berbahasa asing, memberikan warna tersendiri terkait manfaat Youtube. Youtube dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi sekaligus keterampilan berbahasa Korea dan aksara Hangeul bagi seseorang peminat budaya Korea Selatan. Bahasa dapat dipelajari dengan bantuan media Youtube.

Studi-studi tersebut memilih fokus pada dampak Youtube terhadap para audiens atau konsumen tayangan. Penelitian ini memfokuskan pada kegiatan aktif produsen, dimensi bipolar dari

prosumer (produsen konsumen) (Puspitaningrum, 2022). Penelitian memahami bagaimana dampak dari Youtube terhadap produsen yang sekaligus dapat menjadi konsumen tayangan Youtube.

Relevan dengan studi Daniati dan Abidin (2024), studi ini berupaya mengeksplorasi tentang proses pembelajaran bahasa asing, namun dengan pendekatan produsen tayangan, bukan konsumen. Studi ini mengambil konteks hobi sepak bola, berbeda dengan hobi budaya Korea Selatan seperti studi sebelumnya.

Seluruh studi secara eksplisit menggunakan Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) atau disingkat SLT, serta Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*), disingkat SCT. Kedua teori yang digagas Albert Bandura tersebut menganalisis proses observasi, imitasi, dan pemodelan seseorang untuk mengamati perilaku orang lain, memikirkan konsekuensi dari perilaku, dan kemudian mengadopsi atau melakukan imitasi terhadap nilai dan perilaku yang diinginkan.

Kognisi dan motivasi diri memberikan dampak terhadap proses pembelajaran yang dialami seseorang tersebut. Salah satu konsep SCT yang relevan dengan proses pembelajaran bahasa adalah pembelajaran enaktif (*enactive learning*), atau belajar dari setiap pengalaman. Pembelajaran enaktif juga dapat dilakukan dengan bermediasikan teknologi seperti Youtube (Gupta & 2013). Studi ini bertujuan untuk mengungkap proses pembelajaran enaktif dari seorang prosumer media pembelajaran di Youtube.

Proses pembelajaran bahasa asing dari sudut pandang prosumer media Youtube dimulai dari tanggal 12 Juli 2022. Ketua peneliti atau seterusnya disebut prosumer menghadiri pertandingan sepak bola amatir atau antar kampung (*tarkam*) di suatu stadion di Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Prosumer bertemu dengan salah satu pemilik klub, untuk memulai aktivitas perekaman pertandingan untuk diunggah di kanal Youtube prosumer bernama "LIMI TV". Perekaman pertandingan tersebut awalnya hanya sebagai hobi dalam menonton sepak bola langsung di lapangan atau stadion, serta membuat konten audio visual, tanpa modifikasi apapun.

Pada tanggal 14 Agustus 2022, berkat motivasi dari seorang pemilik klub, prosumer mulai mengemas siaran pertandingan tersebut dengan komentator bahasa Inggris. Prosumer juga mengembangkan konten audio visual tersebut dengan modifikasi tambahan latar belakang (*background*) suara riuh rendah para penonton yang seolah hadir dalam stadion tersebut.

Latar belakang suara pekikkan semangat para penonton juga dihadirkan dalam konten audio visual tersebut. Pada kenyataannya, banyak penonton hadir dalam pertandingan tersebut, namun hal tersebut hanyalah modifikasi audio dalam pembuatan konten. Pengisian komentator sepak bola juga bukan merupakan modifikasi audio dari konten ini.

Prosumer membuat rubrik pertandingan bola berbahasa Inggris dengan sebutan "Tarkam Londo", dimulai dari episode pertama. Kata "Tarkam" berasal dari singkatan "Antar Kampung", pertandingan sepak bola amatir yang biasa dilangsungkan di desa-desa. Faktanya, pertandingan Tarkam juga tidak hanya mempertemukan klub "kampung", namun juga klub sepak bola perkotaan.

Kata "Londo" berarti "Belanda", serapan dari bahasa Jawa tentang negara kolonial sebagai representasi bangsa Eropa dan berbahasa asing. Bahasa Inggris diartikan sebagai bahasa para kaum "Londo". Rubrik ini dapat dikembangkan menjadi metode pembelajaran bahasa Inggris bagi dosen, tenaga pengajar, mahasiswa, siswa, maupun insan-insan yang tertarik belajar bahasa internasional tersebut. Metode ini dapat menjadi wadah pembelajaran sekaligus interaksi antara guru dan murid untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris (Savitri & Prasetyarini, 2022). Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan untuk setiap murid dapat menunjukkan kemampuan mereka masing-masing dan hasilnya dapat dievaluasi secara bersama-sama dalam sesi apresiasi hasil karya.

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian teknologi pendidikan (*education technology*) untuk memberikan sudut pandang baru dalam pembelajaran berbahasa Inggris. Teknologi pendidikan membuka ruang untuk pemanfaatan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh para pengajar bahasa Inggris dan juga para pembelajar. Teknologi pendidikan dapat berupa media pembelajaran terpersonalisasikan (*personalized education platform*), permainan mendidik, dan kelas daring (Escueta et al, 2017). Metode pembelajaran dalam studi ini lebih dekat dengan pembelajaran terpersonalisasikan.

Tujuan awal pengemasan siaran berbahasa Inggris tersebut yaitu untuk memberikan nilai tambah untuk konten tersebut. Selain itu, konten "Tarkam Londo" memberikan pengalaman pribadi

prosumer untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Rubrik tersebut konsisten berjalan hingga dua tahun kemudian dan mencapai episode ke-89. Pertandingan sepak bola internal civitas akademika di universitas tempat prosumer bekerja, Universitas Muhammadiyah Surakarta, disiarkan pada tanggal 31 Oktober 2024.

Setidaknya ada dua perbedaan mencolok antara video Tarkam Londo episode pertama dan Tarkam Londo episode ke-89. Perbedaan antara dua video tersebut antara lain berupa peningkatan kualitas pengambilan video dan pengolahan video, serta kemampuan bahasa Inggris komentator. Meskipun demikian, perbedaan kualitas kedua video tidak terbatas pada poin tersebut jika diamati lebih jauh.

Video Tarkam Londo episode 1 hingga episode 89 dapat dicari di kolom pencarian Google dan Youtube dengan kata kunci “Tarkam Londo 1” atau “Tarkam Londo 89”, maupun episode lainnya. Video-video Tarkam Londo juga dapat diakses di daftar putar (*playlist*) kanal Youtube LIMi TV. Tulisan ini hanya memfokuskan pada pembelajaran bahasa Inggris, bukan pada kualitas pembuatan konten Youtube yang relatif meningkat.

Prosumer secara konsisten mengisi isian suara (*voice-over*) komentator 89 episode tersebut. Alhasil, kemampuan bicara (*conversation*) bahasa Inggris prosumer meningkat, baik dalam pengucapan, kreatifitas, maupun penambahan kosa kata (*vocabulary*). Konten kanal Youtube LIMi TV bukan hanya mencakup siaran pertandingan Tarkam Londo, namun juga mencakup beragam jenis konten lainnya.

Hobi memiliki peran penting dalam proses belajar bahasa Inggris (Dayanti et al, 2023). Sepak bola dan pembuatan konten Youtube merupakan dua bentuk hobi yang menunjang proses belajar bahasa Inggris. Jika dilakukan tepat, hobi dapat membuat suasana belajar tidak tegang dan cenderung nyaman. Youtube adalah salah satu media baru atau media sosial yang dapat difungsikan untuk meningkatkan pembelajaran, bukan hanya dalam bidang linguistik, namun juga bidang-bidang ilmu lain (Diah & Adityarini, 2024).

Belajar dengan melakukan sendiri (*learning by doing* atau LBD) melengkapi aspek hobi sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris. LBD merupakan suatu prinsip yang sudah secara turun temurun dianggap efektif sebagai alternatif pembelajaran (Reese, 2011). Pembuatan konten Tarkam Londo menjadi metode prosumer untuk menerapkan prinsip LBD dengan hobi yang dimiliki, yaitu hobi menikmati sepak bola dan hobi membuat konten audio visual.

Bahasa Inggris adalah bahasa global yang menawarkan peluang bagi setiap warga negara yang kompeten dalam bidang tersebut. Sekitar 400 juta orang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa ibu. Selain itu, sekitar 2 milyar orang di seluruh dunia menjadikan bahasa ini sebagai bahasa kedua atau bahasa asing yang dipelajari. Dibalik potensinya, bahasa Inggris memiliki kekurangan. Bahasa Inggris dipandang sebagai bahasa yang susah dipelajari, dan bahkan sangat menantang (Rintaningrum, 2016).

Sebagai warga negara Indonesia, belajar bahasa Inggris tertuang dalam Undang-Undang (UU) Republik Indonesia (RI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan bahasa, termasuk bahasa Inggris, masuk dalam kurikulum pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang menjadi bahasa internasional, harus dipelajari sebagai warga negara selain bahasa Indonesia dan bahasa daerah (bahasa ibu). Bahasa Inggris bermanfaat untuk komunikasi dan bergaul dengan pihak-pihak di tingkat global (Republik Indonesia, 2003).

Kesulitan pembelajaran bahasa Inggris perlu direfleksikan oleh seorang guru, dosen, atau tenaga pengajar dalam bidang tersebut. Pembelajaran membutuhkan pandangan lebih dalam tentang suatu peristiwa dan situasi, bukan hanya apa, melainkan juga mengapa dan bagaimana (Chirea-Ungureanu, 2015). Oleh karena itu, peneliti berupaya merefleksikan metode baru pembelajaran bahasa Inggris yang dapat memberikan manfaat praktis.

Penelitian ini berupaya untuk memberikan jawaban studi dokumen terkait pertanyaan kunci tentang bagaimana proses pembelajaran enaktif bahasa Inggris dengan pendekatan LBD dan hobi dalam pembuatan konten Youtube “Tarkam Londo”. Tujuan penelitian ini memberikan perspektif baru bagi guru untuk memberikan ruang pembelajaran berbasis LBD dan hobi. Urgensi penelitian ini adalah sebagai referensi pengemasan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman dilakukan oleh para murid dan juga guru.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran Enaktif

Pembelajaran enaktif merupakan suatu konsep yang berasal dari kajian SCT. Asumsi pembelajaran enaktif adalah proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pengalaman langsung dan merefleksikan konsekuensi dari setiap tindakan diri sendiri. Pembelajaran enaktif memiliki konsep yang terkait bernama *vicarious learning* (belajar melalui pengamatan). Konsep vikarius tersebut cenderung belajar dengan mengamati perilaku dan konsekuensi orang lain, baik itu keberhasilan maupun kegagalan (Thériault, Léger, Plante, 2021). Pembelajaran enaktif membutuhkan tindakan proaktif dari diri sendiri.

Pembelajaran enaktif dapat disebut LBD. Perilaku belajar sambil melakukan sendiri dapat membentuk *self-efficacy*, suatu keyakinan atau kepercayaan diri seseorang dalam proses belajar. Individu yang terlibat aktif dalam proses belajar, juga dalam konteks proses mengajar, akan memperoleh pengalaman langsung berupa konsekuensi dari tindakannya (Mehmood, 2019).

Seseorang dapat membangun pengetahuan dan pemahaman melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan refleksi terhadap hasil interaksi tersebut. Seorang pembelajar harus bersikap aktif dalam proses konstruksi pengetahuan, termasuk dalam melakukan, mengamati hasil, dan menarik kesimpulan (Lu, Chen, Epstein, 2021).

Seseorang melakukan pembelajaran enaktif dimulai dari proses pengujian pengetahuan terhadap lingkungannya. Individu akan melakukan suatu tindakan dan memperoleh umpan balik. Lingkungan akan memberikan respons atau umpan balik yang dapat menjadi pertimbangan tindakan individu di masa depan. Individu akan mempertahankan dan memilih suatu perilaku sukses yang digunakan di masa depan. Sebaliknya, individu akan mengubah atau menghentikan perilaku negatif jika menghasilkan konsekuensi negatif (Thériault, Léger, Plante, 2021).

Individu dapat mengatur proses pembelajaran melalui pelacakan perilaku jangka panjang atau (*self-tracking*). Seseorang dapat mengamati perilaku, kemajuan, serta mengevaluasi data-data yang mereka catat sendiri. Umpan balik tidak harus berasal dari orang lain, namun juga dapat berasal dari diri sendiri. Hubungan sebab-akibat dapat membantu seseorang menyesuaikan perilaku terbaik untuk masa depan (Lu, Chen, Epstein, 2021).

Pembelajaran berkaitan dengan teknologi komputer membuat individu bertemu dengan permasalahan fitur-fitur aplikasi dan alat. Sistem teknologi akan memberikan umpan balik berupa pesan kesalahan maupun hasil yang diharapkan (Thériault, Léger, Plante, 2021). Pemain akan berupaya menyesuaikan diri dengan sistem teknologi tersebut.

Pelacakan mandiri dapat diunggah ke platform sosial. Platform sosial dapat menjadi alat pelacak mutakhir untuk memperoleh pemahaman sejauh mana pembelajaran enaktif berkontribusi pada hasil pembelajaran (Lu, Chen, Epstein, 2021). Media seperti Youtube dapat menjadi platform sosial yang dapat digunakan untuk pelacakan mandiri. Jika individu menganggap dirinya berhasil menjalankan proses pembelajaran enaktif, maka ia akan menjadi ahli. Konsep kepakaran enaktif (*enactive mastery*) merupakan pengalaman enaktif yang menjadi hasil dari proses pembelajaran yang berhasil. Keberhasilan ini menghasilkan kepercayaan diri yang tinggi (Mehmood, 2019).

Proses pembelajaran mampu mengatasi beragam permasalahan dan tantangan melalui usaha dan ketekunan secara mandiri. Seorang pakar enaktif akan merasa lebih yakin tentang masa depan dan lebih efektif dalam merencanakan dan mengorganisir tindakan mereka nantinya. Keberhasilan dan kepakaran tidak hanya milik guru maupun murid, namun juga dari kedua pihak yang sama-sama belajar (Mehmood, 2019). Konsep ini mendasari istilah pengalaman adalah guru yang baik.

Hobi dan LBD

Hobi merupakan suatu aktivitas yang sangat disukai seseorang, sehingga seseorang tersebut tidak merasa keberatan untuk melakukannya berulang-ulang (Harlisa & Abdullah, 2024). Hobi adalah salah satu sarana untuk pembelajaran bahasa Inggris. Seseorang dapat mempraktekkan bahasa Inggris melalui hobi maupun minat mereka. Seseorang memiliki hobinya masing-masing, mulai dari menonton film berbahasa Inggris, mendengarkan musik Inggris, memainkan permainan (*game*) yang menggunakan bahasa Inggris (Nguyen & Stracke, 2021).

Hobi membuat seseorang merasa lebih tertarik dan nyaman untuk belajar bahasa Inggris. Hobi-hobi tersebut mengandung percakapan dan kosa kata yang mengandung istilah-istilah sehari-

hari dalam bahasa Inggris. Hobi dapat berkontribusi positif terhadap perjalanan pembelajaran bahasa Inggris (Nguyen & Stracke, 2021). Hobi membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi perjalanan yang tidak melelahkan jika dibandingkan studi konvensional di kelas.

Beberapa hobi tersebut di atas merupakan hobi yang bersifat pasif dan cenderung sarana untuk menikmati suatu bentuk hiburan. Meskipun demikian, hobi juga ada yang bersifat aktif. Menulis situs blog berbahasa Inggris merupakan salah satu hobi bagi sebagian orang. Hobi ini adalah hobi yang bersifat produktif atau menghasilkan suatu output berupa tulisan (Nguyen & Stracke, 2021). Menulis dengan pulpen dan kertas juga dapat menjadi hobi yang menarik. Jadi, hobi tidak terbatas pada bentuk media baru, namun suatu hal yang membuat kita senang dan mau melakukannya berulang-ulang.

Selain tulisan, produksi foto dan video juga dapat menjadi hobi bagi seseorang yang tidak kalah menarik. Fotografi dan videografi adalah ilmu-ilmu yang menunjang hobi multimedia tersebut. Produksi konten yang berkualitas menjadi kebahagiaan bagi pelaku hobi tersebut. Tidak jarang, hobi ini memiliki komunitas yang membuat seseorang berkelompok untuk menjalankan hobi mereka (Setyawan, 2017). Membuat konten Youtube juga dapat dipertimbangkan sebagai hobi yang bersifat produktif dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris (Putra et al, 2024). Youtube adalah salah satu media sosial yang menjadi platform untuk membagikan konten-konten audio visual di internet.

Belajar bahasa Inggris juga dapat menjadi hobi untuk bersenang-senang, meskipun tidak berlaku untuk setiap orang. Menurut riset di sebuah sekolah dasar, motivasi belajar bahasa Inggris adalah untuk memudahkan kehidupan sehari-hari, berkomunikasi dengan orang asing, melanjutkan sekolah, sebagai hobi, dan meningkatkan peluang kerja (Khasanah et al, 2023). Belajar bahasa Inggris hanya menjadi hobi untuk orang-orang tertentu, meskipun demikian, hobi seseorang dapat mendorong minat akuisisi bahasa Inggris.

Sepak bola adalah salah satu hobi yang dapat menyatukan beraneka ragam kelompok masyarakat. Sepak bola juga memberikan pengembangan diri bagi mereka yang memainkan cabang olahraga ini (Safariková, 2012). Sepak bola di Indonesia bukan hanya menjadi cabang olahraga yang paling populer dan diminati. Sepak bola juga menjadi aktivitas masyarakat melalui beragam pertandingan klub amatir dari daerah-daerah atau disebut antar kampung (*tarkam*) (Syailendra, Arifin, Rachman, 2024).

Pengambilan gambar atau pembuatan video adalah salah satu hobi yang timbul pada era digital. Pembuat konten (*content creator*) merupakan seseorang pemilik hobi yang produktif dan secara aktif membuat informasi digital, bukan hanya gambar dan video, namun juga dalam bentuk multimedia lainnya. Pembuat konten pada akhirnya membagikan hasil karya mereka melalui media sosial. Youtube adalah salah satu media sosial yang menjadi tempat bagi para pembuat konten untuk mendistribusikan konten mereka. Terlebih, Indonesia sejak tahun 2020-an mulai didominasi generasi milenial dan generasi Z yang menjadikan pembuat konten bukan hanya sebagai hobi. Mereka menjadikan pembuatan konten sebagai kesenangan dan keterampilan (Harlisa & Abdullah, 2024). Pertandingan sepak bola adalah salah satu bentuk konten yang menarik yang dapat dikembangkan menjadi sarana pembelajaran bahasa Inggris.

Proses pembuatan konten berbasis hobi dapat dikaitkan dengan proses LBD. LBD memberikan ruang bagi seseorang untuk melakukan percobaan mandiri secara terus menerus hingga menemukan suatu stimulus yang tidak dapat diperoleh melalui metode teoritis dan kelas konvensional. LBD mengacu pada materialisme dialektika yang mengutamakan praktek, menafikan teori, pengetahuan, dan pemahaman yang dianggap hanya sebagai bagian sekunder. LBD juga berkaitan dengan kekuatan kebiasaan (*habit strength*). Seseorang yang terbiasa melakukan sesuatu hal, maka ia akan dapat melakukan hal yang sama kapanpun dimanapun (Reese, 2011).

Oleh karena itu, penelitian ini mengarahkan pada inovasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis hobi dan LBD yang cenderung tidak menimbulkan stres. Selain itu, pembelajar bahasa Inggris dapat mempraktekkan langsung dalam situasi kehidupan nyata dan otentik dalam perjalanan pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang bagi pembelajar untuk berlatih diluar kelas (Nguyen & Stracke, 2021). Hobi membuat mereka tidak tertekan untuk melakukan aktivitas pembelajaran secara berulang-ulang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi dokumen. Untuk menjawab pertanyaan bagaimana dan mengapa LBD dan hobi dalam pembuatan konten Youtube “Tarkam Londo” dapat berkontribusi pada pembelajaran bahasa Inggris, tim peneliti mengumpulkan beragam dokumen penunjang. Studi dokumen digunakan untuk menelusuri data-data historis untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dokumen dapat berupa dokumen resmi maupun non resmi. Penelitian ini cenderung mengkhususkan pada dokumen non resmi yang disusun oleh prosumer ketika mengembangkan proses pembelajaran “Tarkam Londo” (Nilamsari, 2014).

Tim peneliti juga mengumpulkan dokumen elektronik seperti video-video dan proses pembuatan video Youtube di kanal “LIMI TV” yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hingga tanggal 1 November 2024, Tarkam Londo sudah mencapai 89 episode. Tim peneliti mengakses Youtube Studio, akun kanal Youtube yang berfungsi untuk mengolah konten-konten audiovisual.

Tim peneliti mencari video-video yang dalam judulnya mengandung frase “Tarkam Londo” diikuti nomor episode. Tim peneliti kemudian mengecek lima video yang menggambarkan rentang waktu episode pertama hingga episode 89. Tim peneliti memilih episode 1 (awal memulai), episode 23 (pertengahan awal), episode 45 (pertengahan), episode 67 (pertengahan akhir), dan episode 89 (episode terakhir pada pengaksesan data tanggal 1 November 2024). Meskipun demikian, tim peneliti juga mengecek video episode lain sebagai referensi untuk melakukan analisis.

Tim peneliti kemudian mengakses transkripsi (*subtitles*) bahasa Inggris yang biasanya dapat dibuat secara otomatis oleh Youtube dan dapat diakses oleh pengelola kanal. Tim peneliti mengoreksi secara manual hasil transkripsi otomatis Youtube disesuaikan dengan isian suara komentator bahasa Inggris pada setiap video. Tim peneliti mempelajari peningkatan kualitas isian komentator dari setiap video sepakbola. Catatan diari dan dokumentasi prosumer dianalisis, dibandingkan, dan dipadukan dengan literatur ilmiah relevan untuk memahami proses pembelajaran enaktif dan peran hobi dalam pengembangan kemampuan bahasa Inggris.

Tim peneliti melakukan verifikasi satu persatu transkripsi Youtube dan dianalisis untuk menjelaskan sejauh mana kualitas isian komentator semakin meningkat pada episode-episode tersebut. Verifikasi data dilakukan melalui triangulasi sumber data (dokumen non-resmi, video YouTube, transkripsi) dan analisis mendalam terhadap evolusi kualitas bahasa dalam konten yang dihasilkan. Tim peneliti mengakses dokumen diari dan dokumentasi prosumer saat membuat konten-konten Tarkam Londo. Tim peneliti menganalisis, membandingkan, dan memadukan dokumen-dokumen tersebut dengan literatur ilmiah untuk membentuk suatu kajian yang utuh dan terpadu. Tim peneliti menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan melalui narasi dan dokumentasi penunjang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Konteks Tarkam Londo

Tarkam Londo merupakan salah satu rubrik dari kanal Youtube LIMI TV yang pada tanggal 31 Oktober 2024 menyentuh angka 10.000 subscriber. Kanal Youtube LIMI TV pada episode pertama Tarkam Londo memiliki pelanggan (*subscriber*) sebanyak 1.016. Jumlah pelanggan tersebut meningkat drastis pada tanggal 31 Oktober 2024, bertepatan dengan episode Tarkam Londo ke-89.

Jumlah pelanggan kanal Youtube LIMI TV melebihi angka 10.000, tepatnya 10.029 pelanggan. Selama tanggal 14 Agustus 2022 hingga 31 Oktober 2024, bertepatan dengan pengenalan rubrik Tarkam Londo, kanal LIMI TV ditonton hingga 3.8 juta kali, 23.400 jam tayang, dengan penambahan lebih dari 9.000 pelanggan. Sebanyak 92,3 persen penonton kanal LIMI TV pada periode tersebut memiliki karakteristik geografis berlokasi di Indonesia, dengan sisanya penonton mancanegara. Dengan jumlah pelanggan kanal dan jam tayang tersebut, LIMI TV sudah memperoleh predikat Youtube Partner.

Prosumer mengawali pembuatan konten video Youtube sebagai hobi pada tanggal 22 September 2015. Video pertama kanal Youtube tersebut adalah sebuah video lucu. Sejak tahun 2021, pembuatan konten mulai mengarah kepada berita-berita sepak bola nasional dan mancanegara.

Konsistensi ini menunjukkan bagaimana pembuatan konten dan sepak bola merupakan hobi dari prosumer.

Pada tanggal 20 Februari 2022, prosumer membuat dan mengunggah video rekaman pertandingan tarkam pertama antara klub Seger Waras FC melawan komunitas suporter Liverpool FC. Video berdurasi 12:24 menit tersebut hanya menyajikan olahan video tanpa komentator. Pada tanggal 12 Juli 2022, prosumer membuat dan mengunggah video rekaman pertandingan antara Seger Waras FC dan PSG Muda Garut, keduanya merupakan klub tarkam asal Kabupaten Karanganyar. Saat itu, prosumer hanya merekam dan secara kebetulan pertandingan tersebut sudah melibatkan komentator berbahasa Indonesia.

Self-Efficacy dan Self-Tracking

Keyakinan diri pembelajar prosumer diawali dari interaksi prosumer dengan salah satu pemilik klub sepakbola di Karanganyar (Mehmood, 2019). Pemilik klub Seger Waras FC memberikan saran nama “Tarkam Londo” dan motivasi kepada prosumer untuk memberikan isian komentator bahasa Inggris pada video-video selanjutnya. Alhasil, isian komentator bahasa Inggris baru dimulai pada tanggal 14 Agustus 2022. Pemilik klub yang notabene salah satu figur yang menjadi bagian lingkungan eksternal memberikan tantangan kepada pembelajar prosumer untuk mengembangkan konten berbahasa Inggris.

Pertandingan antara tim sepak bola Sedulur Advokat Karanganyar (SAK FC) dan Dinas Pertanian Karanganyar (Dispartan FC) menjadi awal episode “Tarkam Londo”, rubrik pertandingan tarkam berbahasa Inggris. Momen ini menjadi awal perjalanan pembelajaran bahasa Inggris prosumer. Berikut cuplikan komentator pada episode pertama melalui sistem transkripsi otomatis Youtube yang dikoreksi secara manual:

A good cross by Riull and Fendy score a good header, i think it is very early to make a lead for SAK FC, it's a moral boost for the 11 boys in the field, i think Fendy has take what it takes as a good striker, i think he plays a header in front of the goalkeeper i think there is no keeper that can stop that kind of header and we called we must appreciate the crossball by Riull (Youtube LIM TV, 14 Agustus 2022).

Episode pertama Tarkam Londo ini, prosumer sekaligus komentator, cenderung masih kesulitan menjelaskan tentang jalannya pertandingan. Keterbatasan kosa kata menjadi salah satu penyebab kesulitan yang dihadapi prosumer. Selain itu, prosumer cenderung masih belum terbiasa dengan situasi kondisi nyata pertandingan sepak bola yang mengharuskan seorang komentator bisa menyusun narasi jalannya pertandingan (Reese, 2011; Nguyen & Stracke, 2021).

Media Youtube menjadi pelacakan pembelajaran sekaligus *milestone*, suatu penanda atau tonggak pencapaian (Lu, Chen, Epstein, 2021). Pembelajar prosumer menonton ulang video tersebut untuk mengamati konsekuensi dari tindakan. Konsekuensi ini dapat berupa kualitas hasil karya yang belum sesuai harapan. Prosumer berupaya menyusun serangkaian tindakan yang relatif panjang untuk menghasilkan satu video.

Intonasi pengucapan bahasa Inggris pada episode pertama masih terbatas, menjadikan konten pertama ini cenderung sangat kaku. Pembuatan konten serupa dengan komentator bahasa Indonesia memberikan tantangan tersendiri, pemakaian bahasa Inggris memberikan kesulitan yang lebih tinggi terutama bagi seseorang penutur non alami (*native speaker*).

Pengambilan suara pada episode pertama ini menggunakan fasilitas perekaman (*recording*) telepon genggam (*handphone*), karena minimnya peralatan. Prosumer belum memiliki mikrofon (*microphone*) yang langsung dihubungkan ke komputer. Prosumer secara manual memindah rekaman ke komputer untuk selanjutnya disesuaikan dengan piranti lunak (*software*) pengolah video. Oleh karena itu, tantangan sarana dan prasarana mempersulit pengembangan awal Tarkam Londo.

Satu video membutuhkan waktu pemrosesan yang relatif panjang, termasuk dengan rancangan isian komentator. Serangkaian tindakan ini merupakan bentuk adaptasi prosumer terhadap sistem teknologi yang menyimpan kesulitan tertentu (Thériault, Léger, Plante, 2021).

Untuk mengatasi kendala dalam hal adopsi bahasa, prosumer menjadikan orang lain sebagai model. Tindakan ini relevan dengan konsep pembelajaran vikarius yang mengamati pengalaman

orang lain (Thériault, Léger, Plante, 2021). Prosumer mempelajari beberapa frase bahasa Inggris dalam bidang sepak bola melalui permainan game taktik olahraga tersebut bernama Football Manager (FM). Frase ini contohnya *“hoist the ball forward”* atau “mengerek bola ke depan”, *“dribble down the right/left flank”* atau “mendribel bola menyisir sisi sayap kanan/kiri”, *“middle of the park”* atau “lini tengah lapangan”, hingga *“screamer”* atau “gol jarak jauh spektakuler”.

Permainan FM dikembangkan oleh orang-orang profesional dan sukses dalam bidangnya, termasuk dalam hal kemampuan komentator pertandingan. Tindakan sukses seperti ini masih diperlukan untuk melengkapi pembelajaran enaktif (Thériault, Léger, Plante, 2021).

Meskipun mempelajari beberapa frase tersebut, prosumer tetap menambahkan dengan aneka ragam kosa kata bahasa Inggris percakapan lain untuk mengisi kekosongan. Penambahan kosa kata pribadi dengan praktek langsung sebagai komentator membuat prosumer lebih cepat menghafal kata dan frase bidang sepak bola. Alhasil, seiring waktu, prosumer dapat memunculkan variasi kosa kata yang lebih beragam. Proses tindakan ini merupakan serangkaian pembelajaran enaktif.

Kepakaran Enaktif

Sub-bab ini menjelaskan proses prosumer menghadapi tantangan untuk mewujudkan kepakaran enaktif. Prosumer berupaya untuk mengimplementasikan konsep metode pembelajarannya pada sepakbola profesional. Kondisi sepakbola profesional berbeda jika dibandingkan dengan sepakbola tirkam atau amatir (Mehmood, 2019).

Episode ke-23 Tarkam Londo menyiarkan pertandingan antara Persatuan Sepak Bola Indonesia Karanganyar (Persika) dan Persatuan Sepak Bola Indonesia Wonogiri (Persiwi). Pertandingan klub profesional di Jawa Tengah tersebut terselenggara di Stadion Raden Mas Said, Kabupaten Karanganyar, pada tanggal 13 Oktober 2022. Berikut cuplikan komentator pada episode ke-23 melalui sistem transkripsi otomatis Youtube yang dikoreksi secara manual:

The security officer in the football match. They're really to make sure the football match is, there is no riots for every football fans in this match. We believe if the football match in Indonesia where the supporter knew the meaning of the peace sportivity in football, they will realize how beautiful is this football match the kind of the international sport (Youtube LIM TV, 13 Oktober 2022).

Episode ke-23 ini menunjukkan bagaimana prosumer mengembangkan kalimat-kalimat berbahasa Inggris secara lebih panjang. Namun, kemampuan bahasa Inggris prosumer masih terbatas pada episode ke-23 ini, ditunjukkan dari beberapa segmen jeda dalam isian komentator. Meskipun demikian, prosumer sudah mulai luwes dalam berbicara bahasa Inggris.

Prosumer yang biasanya menyajikan pertandingan tirkam dengan tanpa penonton, pada permainan ini harus menjelaskan atmosfer dan situasi pertandingan yang dipadati penonton dengan pengamanan petugas. Situasi pertandingan profesional liga Indonesia seperti ini memberikan pemaparan dan kosa kata yang berbeda yang tidak hanya terfokus pada peristiwa di tengah lapangan, melainkan juga kondisi para penonton.

Sebelum pertandingan, prosumer berupaya mencari tahu latar belakang kedua klub yang bertanding. Persika Karanganyar merupakan klub tradisional kabupaten di Jawa Tengah yang berdiri sejak tahun 1965. Meskipun berusia lebih dari setengah abad, Persika sempat mengalami vakum hingga satu dekade. Persiwi Wonogiri adalah klub yang sudah ada sejak era 1970-an.

Kedua tim bertemu dalam kompetisi Liga 3 Indonesia Wilayah Jawa Tengah. Meskipun mengandung kata “Tarkam”, konsep “Tarkam Londo” juga dapat diimplementasikan di pertandingan profesional layaknya liga Indonesia. Tantangan membawakan komentator bahasa Inggris untuk pertandingan profesional memberikan pengalaman berbeda bagi prosumer.

Episode ke-45 Tarkam Londo menyiarkan pertandingan antara Seger Waras FC melawan Boca Junior FC, tim amatir asal Kabupaten Karanganyar. Pertandingan tanggal 21 Desember 2022 tersebut melanjutkan pembelajaran bahasa Inggris prosumer. Berikut cuplikan komentator pada episode ke-45 melalui sistem transkripsi otomatis Youtube yang dikoreksi secara manual:

They focus in the near post and I think that this is the thing that from from the coach and also on the club owner Aris Wisnu Saputro to think for the next match that they must maintain their focus and also work great and teamwork. I think that Seger Waras FC needs to play together to make

a good coordination that they lose, many months many months they vacuum they do not play anymore (Youtube LIMi TV, 21 Desember 2022).

Cuplikan isian komentator episode ke-45 tersebut menunjukkan bagaimana prosumer mulai terbiasa dengan komentator bahasa Inggris. Meskipun demikian, prosumer masih kesulitan dalam menjelaskan suatu kondisi riil di lapangan. Beberapa pengulangan kalimat menjadi pertanda prosumer masih memiliki kendala dalam berbahasa Inggris.

Prosumer berupaya menjelaskan latar belakang dari klub Tarkam yang bermain dalam laga tersebut. Penjelasan tentang proyeksi klub dan arah kebijakan pemilik klub menjadi fokus dalam isian komentator, bukan hanya pada situasi pertandingan di lapangan. Dari segi fasilitas, prosumer sudah memiliki sistem teknologi perekaman yang lebih baik menggunakan mikrofon. Hal ini membuat tantangan fasilitas alat mulai berkurang, prosumer dapat lebih fokus kepada isian komentator bahasa Inggris. Adaptasi prosumer berupaya mencari sistem teknologi yang efektif untuk mewujudkan kepakaran enaktif (Thériault, Léger, Plante, 2021).

Episode ke-67 Tarkam Londo menyiarkan pertandingan antara SAK FC melawan Bhayangkara FC pada tanggal 9 Juli 2023. Berikut cuplikan komentator pada episode ke-67 melalui sistem transkripsi otomatis Youtube yang dikoreksi secara manual:

What a good defending by Bhayangkara FC. Riull, he plays like a monster, very dangerous and now you know that the goalkeeper is Sutar tends to be eccentric goalkeeper. He helped to go forward sweeper goalkeeper or maybe he needs to join at attack as he is not the natural goalkeeper. He is a natural defender, wing back, and he helps overlapping drawing attacking force of SAK FC (Youtube LIMi TV, 9 Juli 2023).

Prosumer sudah mulai menggunakan bahasa yang mengalir untuk menjelaskan jalannya pertandingan sepak bola. Pada fase ini, prosumer sudah memperoleh keleluasaan untuk mengembangkan kosa kata baru. Prosumer berusaha melibatkan tata bahasa (*grammar*) dalam merangkai kalimat. Tanda baca dalam ucapan juga menjadi fokus bagi prosumer.

Jika pada episode awal prosumer masih sering mengulang dalam pengambilan suara, situasi berbeda pada fase ini. Pengambilan suara relatif panjang dan tidak harus diulang-ulang, berbeda dengan episode-episode awal. Meskipun demikian, Tarkam Londo episode ke-67 menjadi episode terakhir pada tahun 2023.

Prosumer mengalami vakum pembuatan konten Tarkam Londo dan kembali melanjutkannya setahun kemudian pada tahun 2024. Meskipun vakum, fase ini menunjukkan pembelajaran prosumer sudah mencapai kepakaran enaktif (Mehmood, 2019). Prosumer menjadi guru bagi dirinya sendiri. Youtube menjadi platform yang dapat digunakan sebagai pelacakan keberhasilan pembelajaran (Lu, Chen, Epstein, 2021).

Pembelajaran Vikarius dan Enaktif

Sub-bab ini menjelaskan proses prosumer melakukan pembelajaran vikarius untuk melengkapi pembelajaran enaktif yang tergolong sukses. Pembelajaran vikarius dibutuhkan untuk menemukan tindakan sukses yang dapat diimitasi oleh prosumer (Thériault, Léger, Plante, 2021).

Tarkam Londo episode ke-68 menayangkan pertandingan sepak bola internal Program Studi (Prodi) Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) pada tanggal 4 April 2024. Meskipun demikian, kemampuan bahasa Inggris prosumer tidak sepenuhnya hilang. Proyek Tarkam Londo dapat dilanjutkan lagi meskipun sempat vakum selama setahun. Prosumer berupaya membangun ulang kebiasaan dalam berbicara bahasa Inggris dalam membuat konten.

Pada fase ini, prosumer mulai memperdalam teknik komentator dari menonton komentator internasional semisal Jim Beglin, Peter Drury, dan Jon Champion. Ketiganya adalah komentator di permainan game sepak bola bernama *Pro Evolution Soccer* (PES), salah satu waralaba (*franchise*) game dari perusahaan Konami asal Jepang. Prosumer mempelajari teknik komentator dari game tersebut, yang juga merupakan hobinya.

Selain itu, prosumer juga mempelajari gaya ketiga komentator melalui video-video Youtube tentang rekaman pertandingan Liga Eropa dan pertandingan internasional. Prosumer menirukan

dan berusaha memahami kata, frase, dan kalimat apa saja yang biasa diucapkan oleh komentator profesional.

Prosumer juga menemui fakta bahwa para komentator profesional selalu memiliki catatan lengkap tentang seluruh data dan fakta dalam suatu pertandingan. Komentator profesional mempersiapkan catatan sebagai cara untuk bercerita dan membuat narasi tentang suatu peristiwa. Selain itu, komentator seperti Peter Drury juga memiliki kemampuan untuk membuat narasi yang terkesan puitis untuk membawa para penonton terbuai dengan ceritanya.

Fakta-fakta ini yang kemudian membuat prosumer berinisiatif untuk membuat narasi pendahuluan untuk memulai jalannya pertandingan dalam bentuk teks dengan piranti lunak Notepad. Beberapa improvisasi ini kemudian mempengaruhi kemampuan prosumer untuk meningkatkan kualitas kemampuan berbahasa Inggris sebagai komentator. Serangkaian tindakan ini merupakan metode kepakaran enaktif untuk melakukan perencanaan dan organisasi tindakan yang efektif (Mehmood, 2019).

Beberapa hal tersebut menggarisbawahi peran hobi terhadap minat dan intensitas aktivitas pembelajaran bahasa Inggris. Hobi dan LBD membuat prosumer berupaya untuk mencari akses belajar bahasa Inggris dengan caranya sendiri. Berbagai inovasi ini merupakan cara prosumer menemukan jalur panjangnya untuk memperdalam bahasa Inggris.

Episode 68 menandai pergeseran audiens konten Tarkam Londo yang mulai masuk ke dunia akademis. Pertandingan internal Prodi Ilmu Komunikasi UMS melibatkan dosen, mahasiswa, dan civitas akademika universitas tersebut.

Tarkam Londo Episode 18, 19, dan 20 menayangkan pertandingan antara tim amatir SAK FC dan Persatuan Sepak bola Universitas Sebelas Maret (PS UNS). Meskipun demikian, posisi prosumer bukan sebagai anggota civitas akademika klub sepak bola UNS. Prosumer pada Tarkam Londo episode 68 sudah dalam posisi menjadi dosen dari UMS, bukan hanya menjadi pembuat konten dan pengisi suara komentator.

Prosumer turut bermain dalam pertandingan tersebut. Situasi ini meningkatkan hobi sepak bola prosumer bukan hanya sebagai penikmat pertandingan, namun juga memainkannya. Sebagai dosen UMS sejak tahun 2024, prosumer juga mulai mengisi kelas internasional berbahasa Inggris di universitas tersebut. Hal ini menunjukkan kesesuaian tujuan awal prosumer meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris dengan tujuan akhir meningkatkan kemampuan mengajar, secara khusus dalam konteks kelas internasional berbahasa Inggris.

Peningkatan kemampuan bahasa Inggris prosumer menghasilkan konten yang lebih berkualitas. Audiens kanal dalam lingkup universitas memiliki karakteristik lebih terbuka dengan bahasa Inggris, mengingat dalam perkuliahan dan berbagai keperluan, kemampuan bahasa internasional ini sangat dibutuhkan.

Pada fase ini, Tarkam Londo yang awalnya berangkat dari sepak bola tarkam, kemudian bergeser ke sepak bola universitas. Prosumer yang awalnya hanya menganggap sepak bola sebagai hobi penikmat pertandingan, kemudian bergeser turut memainkannya. Prosumer yang awalnya hanya fokus pada peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, pada akhirnya menunjang kemampuan sebagai dosen di ranah akademis.

Prosumer menjalani proses pembelajaran tahunan untuk mewujudkan kepakaran enaktif dengan mengalami pergeseran lingkungan dan menemukan beragam tantangan. Kondisi ini menyebabkan prosumer memperoleh keyakinan dan kepercayaan diri tentang apa yang ia yakini. Motivasi pembelajaran prosumer meningkat tinggi untuk membawanya kepada kepakaran enaktif.

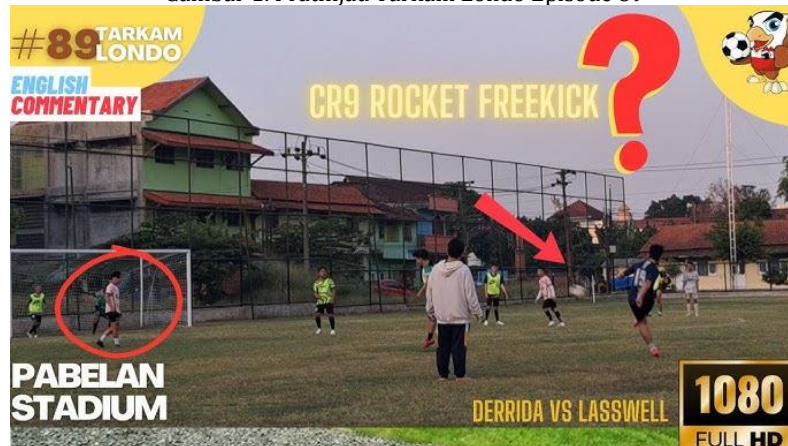
Pembelajaran Enaktif Berkelanjutan

Sub-bab ini menjelaskan suatu konsep lanjutan dari pembelajaran enaktif dan kepakaran enaktif, yaitu pembelajaran enaktif berkelanjutan. Konsep ini menunjukkan bagaimana suatu proses pembelajaran bahasa Inggris dapat berhasil dilakukan dengan mengamati pelacakan tindakan berbasis Youtube.

Prosumer dapat memilih sendiri kecepatan, waktu, dan jalur pembelajarannya sesuai kondisi dan kemampuannya. Keyakinan prosumer tentang kemampuan berbahasa Inggris membuat prosumer sudah memiliki target mandiri untuk mengikuti proses pembelajaran enaktif berkelanjutan.

Episode ke-89 Tarkam Londo mempertemukan tim internal sepak bola Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang juga melibatkan civitas akademika dari prodi dan unit kerja lainnya. Video tersebut disiarkan pada tanggal 31 Oktober 2024. Dari tanggal 14 Agustus 2022 (Tarkam Londo episode 1) hingga tanggal 31 Oktober 2024 (episode 89), ada bermacam-macam klub yang pertandingannya disiarkan, contohnya klub Putra Mars Karanganyar, PS UNS, Persika Karanganyar, dan Persiwi Wonogiri.

Gambar 1. Pratinjau Tarkam Londo Episode 89



Sumber: Youtube LIMi TV (2024)

Selama lebih dari dua tahun tersebut, prosumer membuat konten yang sama dan melakukan pembelajaran bahasa Inggris secara konsisten dan terus menerus. Hal ini hanya dapat dilakukan karena sepak bola dan pembuatan konten merupakan hobi dari prosumer. Berikut cuplikan komentator episode ke-89 melalui sistem transkripsi otomatis Youtube yang dikoreksi secara manual:

Derrida FC with the long pass of the middle and another ball by Mr Diaz with the try to make a shoot and oh Mr Arif just missed, it was a great play from Mr Diaz and Mr Arif, he just lost the control into the finishing and it was a great play from Hafid, look at it was a great opportunity by Derrida FC, but he sended ball to the goalkeeper to the center and it was easy for Ambon to make a stopper and another ball to the Derrida FC, and what a good play by Derrida FC, good play into the right flank to the middle and it was a one in one situation. Still into the middle another ball, deflect the defender and the defenders are very solid because uh.. many chance from the Derrida FC, but it's very hard for the player and Nasril try to bring forward, what a great long shoot oh.. Ambon, look at that it was a screamer from Derrida FC, I think it's a test for Ambon because he plays as a goalkeeper and it was easy for him because many shoots from outside the box and there one and one situation condition circumstance from the Derrida FC, it's very uh I think that the Emiliano Martinez the goalkeeper of Derrida FC just maybe he just sit or just order a tea or the food in his position because there are very few attack from the Lasswell FC (Youtube LIMi TV, 31 Oktober 2024).

Prosumer pada episode ke-89 cenderung lebih leluasa dalam merangkai kata menggunakan kosa kata yang dimiliki. Pengisian komentator yang panjang dan runtut, serta tidak berhenti secara berkala merupakan salah satu tanda peningkatan kemampuan percakapan bahasa Inggris prosumer. Pembuatan konten Tarkam Londo diawali dari hobi prosumer yang terdiri dari sepak bola dan pembuatan konten. Hobi membuat prosumer dapat secara konsisten menjalankan LBD selama lebih dari dua tahun.

Prosumer memiliki latar belakang kemampuan bahasa Inggris yang dapat diamati melalui nilai TOEFL ITP (*Test of English as a Foreign Language Institutional Testing Program*) bernilai 537 pada tahun 2021. Angka tersebut merupakan angka yang cukup tinggi untuk menunjukkan kemampuan bahasa Inggris seseorang. Meskipun demikian, prosumer kesulitan memulai bahasa Inggris percakapan (*conversation*) sejak sebelum memulai proyek Tarkam Londo pada tahun 2022. Proyek

produksi konten ini meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris, terlepas dari nilai TOEFL ITP.

Hingga saat ini, prosumer masih berupaya untuk melakukan perekaman tanpa jeda dan pengulangan isian suara. Setiap perekaman isian komentator selama lima menit, prosumer masih memerlukan perekaman ulang. Kesulitan mengisi isian komentator bahasa Inggris tanpa jeda menjadi urgensi konsistensi pembuatan konten Tarkam Londo. Selama ini, komentator masih perlu menghapus kata-kata yang salah dalam isian komentator.

Oleh karena itu, pengemasan konten Tarkam Londo masih terbatas pada teknik asinkron atau *asynchronous* agar bisa diperbaiki jika terjadi kesalahan. Meskipun demikian, bagi seseorang yang hendak mempelajari bahasa Inggris, metode asinkron dapat memberikan ruang kesalahan atau kegagalan. Metode asinkron ini dapat meningkatkan kepercayaan diri pembelajar untuk mencoba berbicara bahasa Inggris tanpa takut akan kesalahan. Kesalahan dapat diperbaiki dengan piranti lunak, namun kepercayaan diri terkadang sulit untuk dibangun.

Prosumer juga belum mencoba mengisi komentator bahasa Inggris secara *live streaming* atau waktu langsung yang membutuhkan kesulitan lebih tinggi. Komentator waktu langsung harus meminimalisir kesalahan selama jalannya pertandingan. Selain itu, prosumer juga belum memperdalam aksen atau logat (*accent*) berbahasa Inggris agar lebih menyerupai komentator internasional.

Beberapa hal tersebut di atas menunjukkan kemungkinan tantangan baru di masa depan yang dapat dihadapi oleh prosumer dalam mempelajari bahasa Inggris, ditopang kemampuan penunjang di bidang multimedia. Prosumer yang mampu melewati beragam tantangan akan membentuk kepakaran enaktif berkelanjutan.

Pembahasan

Pembuatan konten Tarkam Londo menunjukkan bagaimana pembelajaran enaktif bahasa Inggris berbasis hobi dijalankan oleh prosumer Youtube "LIMI TV". Jika sepak bola dan pembuatan konten bukan merupakan hobi prosumer, maka mustahil ia akan secara konsisten membuat konten serupa selama lebih dari dua tahun dengan 89 episode (Harlisa & Abdullah, 2024). Angka 89 bukan merupakan akhir dari rancangan konten Tarkam Londo, episode ini menjadi episode terakhir yang menjadi bahan penelitian. Hobi bukan menjadi alasan keberlangsungan pembelajaran, prosumer memperoleh pesan keyakinan dari lingkungan pada awal penyusunan konten bahasa Inggris (Mehmood, 2019).

Pembelajar bahasa Inggris yang dapat mensinkronkan pola pembelajaran dengan hobinya maka akan relatif nyaman untuk belajar bahasa Inggris secara jangka panjang. Pembelajaran bahasa Inggris dapat dianggap sebagai suatu perjalanan panjang yang harus dilewati dengan suasana nyaman (Nguyen & Stracke, 2021). Kondisi berbeda jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang kaku dan tidak memberikan ruang untuk menumbuhkan minat belajar. Pembelajaran konvensional berbasis buku teks (*text book*) di kelas perlu diimbangi oleh aktivitas-aktivitas berorientasi hobi. Pembelajaran enaktif memungkinkan individu untuk berinteraksi aktif dengan lingkungan, merefleksikan, dan menyimpulkan beragam konsekuensi yang terjadi secara sebab-akibat selama proses pembelajaran (Lu, Chen, Epstein, 2021).

Metode Tarkam Londo dapat menggabungkan dua macam hobi, yaitu hobi yang bersifat aktif dan pasif. Metode ini bukan hanya memberikan hiburan bagi pelakunya, namun juga menghasilkan output berupa produk audiovisual. Produk audiovisual ini juga dapat diamati dalam rentang waktu pembelajaran sebagai bukti peningkatan kemampuan yang dimiliki oleh setiap pembelajar. Produk audiovisual yang diunggah di Youtube menjadi media untuk pelacakan tindakan dan keberhasilan pembelajaran (Lu, Chen, Epstein, 2021).

Pada perkembangannya, prosumer menggabungkan beberapa hobi dalam Tarkam Londo, yaitu menonton pertandingan sepak bola, bermain sepak bola, memainkan dan mempelajari game sepak bola, mendengarkan komentator profesional, dan pembuatan konten audiovisual di Youtube. Belajar bahasa Inggris menggunakan permainan game berbahasa Inggris juga relevan dengan penelitian sebelumnya (Nguyen & Stracke, 2021). Inovasi-inovasi pembelajaran yang muncul pada fase lanjut juga didorong oleh kesesuaian hobi dengan metode pembelajaran.

Sebagai seorang pengajar, prosumer yang pada awalnya hanya memiliki motivasi untuk meningkatkan kualitas konten dan belajar bahasa Inggris, memperoleh manfaat lain dari metode pembuatan konten Tarkam Londo. Prosumer dapat memperoleh manfaat kemudahan kehidupan sehari-hari, khususnya sebagai dosen yang juga mengajar kelas internasional. Prosumer juga kemudian dapat berkomunikasi dengan orang asing jika terus mengasah kemampuan bahasa Inggris melalui Youtube. Peningkatan peluang kerja juga menjadi manfaat lain dari pembelajaran bahasa Inggris yang berhasil (Khasanah et al, 2023).

Pembelajaran bahasa Inggris yang linear dengan hobi dapat memberikan manfaat untuk jangka panjang. Hobi membuat seseorang tetap mau menjalankan suatu hal meskipun tidak ada manfaat jangka pendek. Meskipun prosumer sempat vakum selama satu tahun, namun hobi juga yang membuat ia tetap melanjutkan aktivitas pembelajarannya ketika memperoleh kesempatan lagi. Kondisi ini merupakan perwujudan dari kepakaran enaktif, yaitu pengalaman enaktif yang menjadi hasil dari proses pembelajaran yang berhasil (Mehmood, 2019).

Prinsip LBD mengutamakan percobaan mandiri, yaitu prosumer mencoba sendiri mengisi suara video dengan komentator bahasa Inggris (Reese, 2011). Prosumer melakukan sendiri semua langkah-langkah untuk memproduksi konten Tarkam Londo. Proses pembuatan konten dari persiapan, perekaman, dan pengolahan, pada awalnya cukup rumit karena keterbatasan kemampuan dan fasilitas. Seiring waktu, prosumer dapat membuat sistem dan fasilitas yang lebih baik, ditunjang kemampuan bahasa Inggris yang mumpuni. Prosumer berupaya menyesuaikan proses pembelajaran dengan sistem teknologi yang digunakan, yaitu teknologi multimedia (Thériault, Léger, Plante, 2021).

LBD juga memiliki dimensi uji coba dan kegagalan. Prosumer dalam melakukan beragam aktivitas pembuatan konten juga mengalami kegagalan, namun uji coba terus dilakukan. Uji coba secara terus menerus yang didorong hobi, kemudian menjadi suatu kebiasaan yang kuat. Kegagalan yang berulang dan kekuatan kebiasaan pada akhirnya membawa prosumer pada suatu penemuan berdasar pengalaman sendiri. Prosumer menemukan cara terbaik untuk belajar bahasa Inggris, sekaligus membuat konten dengan kualitas lebih baik seiring waktu (Reese, 2011).

Prosumer belajar secara enaktif dengan praktek secara langsung dan memperoleh pemahaman tentang konsekuensi apa yang ia lakukan. Individu tersebut memperoleh gambaran tentang konsekuensi positif dan negatif dari setiap tindakan, menjadikan pilihan terbaik untuk perencanaan dan organisasi di masa depan (Mehmood, 2019; Thériault, Léger, Plante, 2021).

Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya hobi dan LBD dalam suatu proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hobi layaknya "motor penggerak" dari pembelajaran jangka panjang yang nyaman dan menarik. Alih-alih hanya mengandalkan kelas konvensional, LBD memberikan arah pembelajaran berbasis uji coba, kegagalan, kebiasaan, dan penemuan. Ilmu yang diperoleh melalui kombinasi dua pendekatan ini relatif lebih mudah dipahami, diingat, dan meresap bagi setiap pembelajar. Pembelajar yang berhasil melewati beragam tantangan dan menyimpulkan serangkaian tindakan sukses, maka akan memperoleh status kepakaran enaktif (Mehmood, 2019).

Salah satu karakteristik dari pembelajar enaktif dalam konteks penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran vikarius. Prosumer memerlukan model figur atau sistem yang sudah sukses sebagai referensi untuk pengembangan kemampuan untuk mewujudkan kepakaran enaktif (Mehmood, 2019).

Youtube adalah media sosial yang berisikan para prosumer dari berbagai kalangan, terutama amatir. Pembuatan konten Youtube tidak membutuhkan modal yang besar, cukup akun surat elektronik (*e-mail*) dan kemauan memproduksi konten (Malikha & Wirawanda, 2022). Kondisi pembuat konten juga dapat bergeser dari kalangan amatir yang dapat berkembang menjadi pembuat konten semi-profesional (Rohmah & Kusuma, 2018). Oleh karena itu, Youtube dapat menjadi media penunjang kepakaran seorang individu. Media sosial Tiktok, saluran komunikasi selain Youtube, juga memiliki potensi yang dapat diuji coba (Fatmawati & Nur, 2023).

Dari sudut pandang ilmu sosial dan politik, metode Tarkam Londo dapat dikaitkan dengan pemahaman teknopolitik oleh ilmuwan bernama Gabrielle Hecht. Hecht (2011, hlm 43) menjelaskan definisi teknopolitik sebagai "*the strategic practice of designing or using technology to enact political goals*". Teknologi dapat digunakan oleh setiap orang sebagai praktek strategis. Seseorang, tidak

harus politisi), dapat mendesain atau menggunakan teknologi tertentu untuk mewujudkan tujuannya. Makna tujuan dalam definisi ini dapat difungsikan sebagai tujuan-tujuan non politik.

Teknologi dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, tidak selalu bernuansa politik seperti definisi teknopolitik. Teknologi dalam konteks penelitian ini yaitu dalam bidang pendidikan. Ada istilah determinisme teknologi yang tidak menjamin berfungsinya suatu teknologi, teknologi membutuhkan determinisme lainnya, termasuk sosial dan politik. Tanpa kepercayaan diri yang tinggi terhadap teknologi, teknologi tidak akan dapat berdampak banyak (Sanjaya et al, 2024). Pembelajar aktif menjadi penentu berfungsi atau tidaknya suatu teknologi untuk mewujudkan tujuannya.

Ada bermacam cara bagi seseorang untuk meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris. Selain itu, ada bermacam teknik dan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan ini. Bukan tidak mungkin, bahasa Inggris dapat diganti bahasa asing lainnya, seperti bahasa Arab, Mandarin, Jerman, Italia, Rusia, dan lain-lain. Metode berbasis hobi dan LBD ini juga dapat digunakan untuk mempelajari bahasa Indonesia dan bahasa daerah sebagai bahasa ibu, namun tidak setiap orang mampu menerapkan kemampuan berbahasa mereka pada suatu situasi percakapan nyata.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan peran pembelajaran enaktif berbasis hobi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tarkam Londo adalah suatu rubrik yang dapat menjadi metode pembelajaran bahasa Inggris yang mengutamakan hobi. Sepak bola dan pembuatan konten menjadi awal metode pembelajaran jangka panjang yang menarik dan nyaman. Manfaat awal yang diperoleh dari metode ini adalah peningkatan kemampuan bahasa Inggris. Metode ini juga dapat menghasilkan keyakinan diri, kemudahan kehidupan sehari-hari, dan meningkatkan peluang pekerjaan. Pembuatan konten komentator sepak bola dapat membuat seorang pembelajar yang memiliki hobi yang relevan dapat secara konsisten melakukannya. Metode ini juga mencakup hobi yang bersifat aktif dan pasif, serta hiburan dan produktif.

Percobaan mandiri mengharuskan pembelajar untuk konsisten melakukan uji coba dan menemui kegagalan secara mandiri. Kegiatan positif ini akhirnya akan menjadi kebiasaan. Kebiasaan pada akhirnya menemukan penemuan tindakan sukses yang hanya dapat diperoleh melalui upaya pembelajaran enaktif. Pembelajaran enaktif membutuhkan pembelajaran vikarius untuk memperoleh gambaran model sukses sebagai referensi pembelajaran. Kualitas konten dapat dilacak secara berkala di media Youtube melalui perjalanan pembelajaran yang panjang. Model pembelajaran ini dapat dikaitkan dengan konsep teknopolitik yang memberikan gambaran bagaimana teknologi dapat digunakan untuk tujuan tertentu, meskipun tidak secara eksplisit menyebutkan kepentingan politik.

Penelitian ini hanya membatasi pada hobi sepak bola dan pembuatan konten audio visual di Youtube. Penelitian selanjutnya bisa menggunakan pilihan hobi lainnya dengan metode lainnya, namun tetap menerapkan prinsip pembelajaran enaktif. Penelitian selanjutnya juga dapat mengimplementasikan metode eksperimen dengan pendekatan ini untuk digunakan oleh murid atau mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang didukung oleh negara untuk dipelajari, oleh karena itu, bahasa asing lainnya juga dapat menjadi konteks penelitian mendatang terkait inovasi metode pembelajaran bahasa berbasis hobi dan LBD.

DAFTAR RUJUKAN

- Asbi, S. A. (2022). Imitasi Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun dalam Tayangan Channel Youtube Nussa Official (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Chirea-Ungureanu, C. (2015). Why do some people say the English language is Hard to learn, and maritime English is hard to master. *Journal of Shipping and Ocean Engineering*, 5(2), 80-87.
- Dayanti, G. R., Ifani, M. Z., Maulana, M., & Ratih, K. (2023). Learning English Through Hobbies: Exploring Students' Learning Style at English Skills Classes. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 164-170.

- Diah, A., & Adityarini, H. (2024). The Analysis On The Impact Of Social Media Platforms On Student English Competence At Universitas Muhammadiyah Surakarta (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Dzikrillah, Z. M. (2020). Youtube Beauty Vlogger dan Perilaku Imitasi (Pengaruh Terpaan Tayangan Channel Youtube Beauty Vlogger Indonesia, Kualitas Konten, dan Kredibilitas Influencer Terhadap Perilaku Imitasi Penonton Channel Beauty Vlog Indonesia). (Skripsi, Universitas Sebelas Maret).
- Eriyawati, A., Mayasari, M., & Ramdhani, M. (2020). Pengaruh YouTube Atta Halilintar Terhadap Motivasi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 5(2), 139-154.
- Escueta, M., Quan, V., Nickow, A. J., & Oreopoulos, P. (2017). Education technology: An evidence-based review.
- Fatmawati, T. Y., & Nur, F. A. (2023). Representasi Kecantikan dalam Akun Tiktok Jharna Bhagwan. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 15(1), 118-133.
- Gupta, S., & Bostrom, R. (2013). Research note—An investigation of the appropriation of technology-mediated training methods incorporating enactive and collaborative learning. *Information Systems Research*, 24(2), 454-469.
- Harlisa, N. P., & Abdullah, M. N. A. (2024). Pengaruh Tren Menjadi Content Creator Terhadap Angkatan Kerja Generasi Z. *SABANA: Jurnal Sosiologi, Antropologi, dan Budaya Nusantara*, 3(1), 14-19.
- Hecht, G. (Ed.). (2011). *Entangled geographies: Empire and technopolitics in the global Cold War*. MIT Press.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Khasanah, H. N., Partawijaja, R. V. I. P., Muanas, I., & Apriyanti, C. (2023, August). Influencing Factors Of Students'learning Motivation To Learn English In SDN 2 Mantren. In *Proceeding The Second English National Seminar" Exploring Emerging Technologies In English Education"* (2023) (Pp. 150-158). LPPM Press STKIP PGRI Pacitan.
- Khasanah, L. U., Hartanto, E., & Wulandari, C. (2020). Dampak Pembelajaran Agama, dan Konten Film Animasi Nussa di Youtube Terhadap Sikap Anak (Studi Empiris Pada Orangtua dan Wali Murid Sekolah Dasar Islam Terpadu di Depok). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 26-36.
- Lu, X., Chen, Y., & Epstein, D. A. (2021). A model of socially sustained self-tracking for food and diet. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW2), 1-32.
- Luviani, A., & Delliana, S. (2020). Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) di Youtube terhadap Perilaku Imitasi Anak. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2).
- Malikha, A. F., & Wirawanda, Y. (2022). Analisis Resepsi terhadap Romantisme pada Vlog Youtube (Studi Analisis Resepsi Vlog Youtube "Isti Ve Musab" pada Penonton Perempuan). *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 128-151.
- Mawaddah, I. (2018). Pengaruh intensitas menonton tayangan gaming pada akun youtube Reza Oktovian terhadap perilaku imitasi bahasa anak (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah).
- Mehmood, N. (2019). Factors Impacting EFL Teachers' Self-Efficacy: A Theoretical Perspective. *English Language Teaching*, 12(4), 39-48.
- Nguyen, V., & Stracke, E. (2021). Learning experiences in and outside class by successful Vietnamese tertiary students studying English as a foreign language. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 15(4), 321-333.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177-181.
- Pratama, R. S. (2024). Peran TV Tani Indonesia dalam Mengedukasi Gen Z tentang Pertanian Melalui Konten Youtube (Skripsi, Universitas Nasional).
- Puspitaningrum, D. (2022). Konvergensi Media dan Memori Kolektif Masyarakat Indonesia. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(11), 3675-3686.
- Putra, D. W. P., Kumara, R. H. A., Nabilla, N. T., Putra, R. I. J., Pratama, R. N., Lutfiana, S., ... & Putra, A. K. D. (2024). Persepsi Mahasiswa UNNES terhadap Penggunaan Media Sosial: Youtube sebagai

- Sumber Belajar Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 4(1), 35-45.
- Ratna Rintaningrum (2016). I Find It Easy To Learn English When.....: Lecturers" Perspective. *Proceeding The 2016 Jambi International Seminar On Education (JISE)*, with the theme: Sharing Power, Valuing Local Cultures, and Achieving Success On Education, in Jambi. 2016.
- Reese, H. W. (2011). The learning-by-doing principle. *Behavioral Development Bulletin*, 17(1), 1-19. <https://doi.org/10.1037/h0100597>
- Rohmah, L. S. N., & Kusuma, R. S. (2018). Setyo Novanto sebagai meme internet: analisis dimensi mimetik di youtube. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 10(2), 103-122.
- Safariková, S. (2012). The influence of football on the personal development of children in Uganda. *Journal of Human sport and exercise*, 7(1), S173-S177.
- Safira, Z., & Afriani, A. L. (2021). Pengaruh Youtube Beauty Vlogger Suhay Salim Terhadap Perilaku Imitasi Siswi SMKN 20 Jakarta. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan*, 3(2).
- Safitri, L. A. (2022). Pengaruh Intensitas Tayangan NCT di Channel YouTube NCT terhadap Perilaku Imitasi dan Fanatisme pada Komunitas NCTzen di Semarang (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Sanjaya, A., Fauzani, M. R., Riyadi, S., & Nugraha, A. L. (2024). Teknopolitik Pemimpin Federasi Sepakbola Indonesia Dalam Implementasi Teknologi Video Assistant Referee. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 8(2).
- Savitri, H. I., & Prasetyarini, A. (2022). Teacher-Student Interaction in Speaking Class at SMPN 1 Colomadu (*Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Setyawan, S. (2017). Pola proses penyebaran dan penerimaan informasi teknologi kamera DSLR. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 9(2), 146-156.
- Sinaga, T. A. (2023). Pembelajaran Sosial Berdasarkan Perilaku Imitasi Melalui Tayangan Beauty Vlogger Indonesia Di Youtube Dalam Merias Wajah. *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora*, 7(2), 158-167.
- Syailendra, M., Arifin, R., & Rachman, A. (2024). Perspektif Masyarakat Kecamatan Kertak Hanyar Dalam Olahraga Sepak bola. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 12(2), 165-177
- Thériault, M., Léger, P. M., & Plante, J. F. (2021). Impacts of Gamification on Learning and Engagement in the Context of Learning Data Analytics (Doctoral dissertation, HEC Montréal).
- Trianita, Y., & Fitriningrum, R. K. (2020). Pengaruh Penggunaan Channel Youtube "Kerajinan 5-Menit" terhadap Pengembangan Kreativitas pada Generasi Milenial. *BroadComm*, 2(2), 1-11.
- Daniati, W. R., Abidin, Z., & Kurniansyah, D. (2024). Channel YouTube NCT Dream Dan Minat Belajar Aksara Hangeul. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1076-1086.
- Wibawa, M. A., & Pradekso, T. (2018). Pengaruh Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif yang dilakukan Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Interaksi Online*, 6(3), 307-311.