

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program BIPA merupakan bagian strategis dari upaya Indonesia dalam mempromosikan bahasa dan budaya nasional di tingkat internasional. Meningkatnya jumlah pemelajar BIPA mendorong kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya pada keterampilan berbicara yang sering menjadi tantangan bagi pemula. Namun, perbedaan pandangan mengenai pengajaran bahasa Indonesia yang efektif bagi pemelajar masih sering ditemukan, baik terkait media pembelajaran, materi ajar, maupun metode pengajaran (Wasito Wojo dalam Sulistyani & Mulyono, 2016).

Saat ini, program BIPA telah diselenggarakan di berbagai negara di dunia, baik di perguruan tinggi maupun perwakilan Indonesia di luar negeri. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa BIPA memiliki peran penting dalam pengenalan bahasa Indonesia secara global dan perlu didokumentasikan melalui penelitian. Salah satu bahasa yang mengalami perkembangan pesat pada abad ke-20 adalah bahasa Indonesia (Danang, 2020). Sejak tahun 1990-an, program rintisan BIPA telah dimulai dan secara resmi dikelola oleh Pusat Bahasa sejak dibentuknya tim khusus BIPA pada tahun 1999.

Program BIPA semakin diminati pada beberapa tahun terakhir. Menurut data terbaru dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pada

tahun 2023 lebih dari 20.000 warga negara asing (WNA) terdaftar dalam program BIPA di berbagai lembaga pendidikan di seluruh Indonesia. Dengan berdirinya lebih dari 130 lembaga, termasuk universitas, pusat budaya, dan kelas bahasa di berbagai lokasi, inisiatif ini telah berkembang dengan cepat. Evolusi program BIPA menunjukkan bahwa program tersebut mampu memberikan dampak berupa keberhasilan pengajaran bahasa Indonesia kepada warga asing, dengan adanya peningkatan minat dari masyarakat nasional yang signifikan menjadi bukti nyata berhasilnya program BIPA (Sulistyani & Mulyono, 2016). Hal tersebut juga didorong oleh Tumbuhnya kerjasama internasional dan pentingnya posisi strategis Indonesia di dunia.

Meningkatnya peminat BIPA menunjukkan masa depan pengajaran bahasa Indonesia yang cerah, menjadikannya bagian penting dari percakapan global (Sulistyani & Mulyono, 2016). Keberhasilan ini adalah hasil kolaborasi pengajar, lembaga, dan pemelajar dalam memperluas ruang untuk mempromosikan bahasa dan budaya Indonesia secara internasional. Keterampilan berbicara menjadi aspek fundamental dalam pembelajaran BIPA karena berperan dalam kemampuan komunikasi lisan dan evaluasi penguasaan bahasa (Faiza & Irsyad, 2021). Kelancaran berbicara sering menjadi indikator keberhasilan belajar bahasa asing (Pho, 2018). Perbedaan bahasa membuat pemelajar harus melalui proses bertahap sesuai tingkatan, dengan penyesuaian metode dan media pengajaran (Namaziandost et al., 2019). Fokus penelitian ini adalah keterampilan berbicara pada tingkat pemula A2 di Unesa.

Sebagai pemelajar tingkat pemula, seringkali banyak kendala yang dialami oleh pemelajar maupun pengajar. Menurut Natalia (2023) beberapa

tantangan yang seringkali dihadapi dalam pengajaran keterampilan berbicara bagi pemula BIPA ialah kesulitan dalam pelafalan, kesulitan dalam menggunakan imbuhan, kesulitan kebakuan gaya bebas, kesulitan dalam kosakata, kesulitan dalam mendengarkan orang Indonesia berbicara. Tentunya kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh pemelajar tersebut memberikan tantangan bagi pengajar untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dan dapat menghasilkan dampak dalam jangka panjang bagi pemelajar.

Capaian pembelajaran BIPA tingkat pemula dalam standar kompetensi lulusan mencakup kemampuan memahami dan menggunakan konteks pengenalan diri serta mengungkapkan kebutuhan sehari-hari secara sederhana dan mudah dipahami untuk berinteraksi dengan mitra bicara yang kooperatif. Pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada keberhasilan pembelajaran, khususnya pada keterampilan berbicara yang merupakan salah satu dari empat keterampilan linguistik utama dan berperan penting dalam menunjang penguasaan bahasa secara keseluruhan (Sulistiyani & Mulyono, 2016). Kemahiran berbicara pemelajar asing tidak muncul secara alami, melainkan memerlukan bimbingan dan pengajaran yang berkelanjutan agar kemampuan berbicara bersifat komunikatif dan menarik. Pembelajaran BIPA tingkat dasar juga membutuhkan strategi yang khas karena adanya perbedaan konsep pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing dan penutur asli (Zamahsari dalam Salma et al., 2023).

Guna melengkapi gambaran tantangan pengajaran BIPA di Unesa, dilakukan wawancara dengan pengajar BIPA tingkat pemula. Berdasarkan

hasil wawancara dengan Ibu Prima, tantangan pengajaran keterampilan berbicara sangat dipengaruhi oleh tujuan belajar, tingkat kemampuan pemelajar (level 1–7), serta latar belakang bahasa dan budaya. Tantangan utama yang dihadapi adalah perbedaan latar belakang aksara yang menyebabkan kesulitan dalam pengucapan dan penguasaan kosakata. Untuk mengatasi hal tersebut, pengajar memberikan waktu tambahan latihan, menyediakan materi pengulangan, serta menerapkan berbagai aktivitas seperti pembuatan video, wawancara, dan diskusi. Proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dirancang secara inovatif agar tidak monoton, dengan menerapkan pendekatan plurilingual dan plurikultural serta berorientasi pada *student-centered learning* dan *experiential learning* sejak tahun 2020.

Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di Unesa perlu dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan, tingkat keterampilan, dan tujuan pembelajar. Media yang efektif adalah media yang mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Media yang ideal harus tepat dan proporsional sesuai level pemelajar. Selain mendukung pencapaian kompetensi, media juga harus membahas hal-hal yang dekat dan jauh dari pengalaman pemelajar, serta menumbuhkan kesadaran akan pluralitas dan saling menghormati sebagai warga dunia. Pada tahap pelaksanaan, pemelajar diminta mengulang bagian-bagian yang sulit. Mereka juga diminta praktik langsung. Pada tahap evaluasi, terdapat praktik individu, berpasangan, atau kelompok. Pemelajar akan saling mengoreksi dan menilai teman. Penugasan yang diberikan dapat berupa membuat video

pendek atau wawancara evaluasi yang dilakukan mencakup pengamatan langsung selama latihan berbicara, pemberian umpan balik dari teman dan guru, serta variasi tugas untuk menghindari kebosanan.

Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara secara alami melalui interaksi dan praktik langsung dalam berbagai konteks agar pemelajar BIPA mampu berkomunikasi secara efektif. Berdasarkan hasil wawancara, pada tingkat pemula pemelajar masih mengalami kesulitan yang dipengaruhi oleh latar belakang aksara, terutama dalam aspek pengucapan, pemilihan kosakata, dan penyusunan kalimat sesuai kaidah bahasa Indonesia. Kondisi ini menuntut penerapan metode pembelajaran berbasis interaksi, seperti permainan peran dan diskusi sederhana, untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kefasihan berbicara pemelajar (Mahmud, 2020). Selain itu, interaksi dengan penutur asli serta pembelajaran berbasis tugas juga berperan dalam meningkatkan keterampilan berbicara secara alami (Sudaryanto, 2018).

Dengan mempertimbangkan kebutuhan tersebut, pengembangan media Stacko berbasis web dipandang sebagai solusi untuk mendukung keterampilan berbicara secara aktif. Pemelajar BIPA dengan latar belakang aksara non-Latin cenderung mengalami kesulitan berbicara akibat perbedaan sistem tulisan, fonologi, dan struktur kalimat. Oleh karena itu, Stacko berbasis web dikembangkan dengan pendekatan interaktif yang mendorong pemelajar untuk mengucapkan pertanyaan secara mandiri dan memperoleh umpan balik langsung dari pengajar. Media ini juga dirancang fleksibel dan kontekstual sehingga memungkinkan pemelajar berlatih

berbicara dalam situasi yang lebih natural sesuai dengan kebutuhan komunikasi mereka.

Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas bukan merupakan suatu keuntungan tambahan, namun media itu sendiri merupakan bagian dari keseluruhan situasi dan proses interaksi (Widia, 2015). Media memiliki makna yang lebih luas lagi, bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan kesatuan yang diintegrasikan dengan materi pelajaran, media juga merupakan jenis perantara yang menyebarkan ide-ide sehingga dapat menjangkau audiens yang dituju (Thomas dalam Ferilia et al., 2024). Terdapat tujuan utama media pendidikan salah satunya ialah fungsi edukatif, yaitu mendidik dan membangun sikap positif melalui media menarik (Widya, 2015).

Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi fungsi tersebut ialah media *stacko*. Media *stacko* merupakan permainan berbasis balok yang dirancang untuk meningkat interaksi dalam keterampilan berbicara (Sansastra & Ratnawati, 2023). Menurut Syifa & Parastuti (2020) permainan edukatif yang yang dapat dikembangkan dan dikolaborasikan dengan materi ialah permainan *stacko* yang terdiri dari susunan beberapa balok. Dalam pembelajaran BIPA, pengembangan permainan *stacko* berbasis web dengan dimodifikasi menjadi media yang mampu menjembatani materi dengan diselingi pertanyaan maupun soal pada setiap baloknya. Pemelajar harus menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas atau berdiskusi sesuai dengan isi balok tersebut. Media Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman sekaligus menstimulasi

pemelajar untuk berbicara dalam bahasa Indonesia secara aktif. Konsep dasar *stacko* berbasis web menggabungkan pendekatan *task-based learning* dengan pembelajaran yang berbasis permainan (*game-based learning*), sehingga pemelajar merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.

Media *stacko* sebagai alat bantu pembelajaran berbasis permainan dapat diintegrasikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran BIPA guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta efektif bagi pemula. Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media *stacko* konvensional efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Modifikasi media *stacko* mampu meningkatkan motivasi belajar hingga 95% dalam kategori sangat positif (Nurjannah, Mulyadi, dan Qudsiyah, 2023). Penggunaan permainan *stacko* dalam pembelajaran keterampilan berbicara tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga keaktifan dan kepercayaan diri, yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil keterampilan berbicara dari 50,2% menjadi 78% (Mardiana dan Azizah, 2023). Berdasarkan penemuan tersebut, penelitian ini mengembangkan *stacko* dalam bentuk berbasis web untuk lebih mengakomodasi kebutuhan pemelajar. Dalam versi berbasis web, media ini menjadi lebih fleksibel, adaptif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran modern.

Media *stacko* berbasis web memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterampilan berbicara secara interaktif, baik secara individu maupun kelompok, melalui partisipasi aktif, kerja sama, dan peningkatan motivasi belajar (Surur & Oktavia, 2019). Selain itu, media ini juga mampu

meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan bersosialisasi pemelajar (Syifa & Parastuti, 2020). Setiap balok *Stacko* memuat pertanyaan berbasis kata tanya yang mendorong pemelajar untuk berbicara secara langsung melalui diskusi dan praktik lisan dengan tema kontekstual sesuai kebutuhan pembelajaran.

Media *stacko* berbasis web menjadi solusi atas kebutuhan media interaktif dalam pembelajaran BIPA yang selama ini masih didominasi metode konvensional. Kebutuhan akan media yang menarik dan komunikatif semakin meningkat, terutama untuk keterampilan berbicara pemelajar tingkat pemula yang masih menghadapi keterbatasan kosakata, kepercayaan diri, dan kesempatan praktik. Namun, kepraktisan penggunaan media *stacko* berbasis web dalam pembelajaran BIPA belum dibuktikan secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengembangan dan kepraktisan media *stacko* berbasis web pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *stacko* pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa?
2. Bagaimana kelayakan dari pengembangan media *stacko* dalam mendukung keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa?
3. Bagaimana kepraktisan media *stacko* pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media *stacko* yang sesuai untuk keterampilan

berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa.

2. Untuk mendiskusikan validasi media *stacko* sebagai alat bantu pembelajaran keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa.
3. Untuk mendiskusikan kepraktisan media *stacko* pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pengajaran BIPA, khususnya dalam hal penggunaan media kreatif untuk keterampilan berbicara.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar BIPA

Menyediakan alternatif pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif pemelajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membantu mengukur kemampuan berbicara pemelajar secara langsung dalam situasi interaktif.

b. Bagi Pemelajar BIPA

Membantu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara dengan cara yang menarik dan praktis. Pemelajar mendapat kesempatan untuk berlatih berbicara secara berkelompok yang mendukung kemampuan kerja sama.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi bagi penelitian terkait pengembangan media pembelajaran BIPA berbasis permainan yang berfokus pada keterampilan berbicara atau dapat dikombinasikan dengan

keterampilan lainnya.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media *stacko* berbasis web dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, dirancang secara khusus guna membantu pemelajar BIPA tingkat pemula dalam meningkatkan keterampilan berbicara, adapun spesifikasi produk media *stacko* berbasis web ialah sebagai berikut:

1. Nama Media : *Stacko* berbasis web
2. Jenis Media : Media pembelajaran berbentuk permainan interaktif *stacko* berbasis web.
3. Target Pengguna :
 - a. Pemelajar BIPA tingkat pemula (A2).
 - b. Fokus pada pemelajar dengan usia remaja hingga dewasa.
4. Tujuan Penggunaan
 - a. Meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula.
 - b. Meningkatkan kepercayaan diri pemelajar dalam berkomunikasi secara lisan dan mengimplementasikan hasil belajar pada keterampilan berbicara secara nyata.
 - c. Mendorong interaksi aktif antar pemelajar melalui permainan interaktif.
 - d. Mejangkau semua pemelajar sehingga tidak ada yang pasif saat proses pembelajaran.

5. Komponen Produk:

a. Media *stacko* berbasis web

Media *stacko* berbasis web merupakan pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis web dengan visualisasi tiga dimensi (3D). Media ini dirancang menyerupai permainan *stacko* fisik, namun diadaptasi dalam bentuk berbasis web yang dapat diakses melalui perangkat berbasis web.

b. Kategori pertanyaan

Disusun berdasarkan tingkat kesulitan dan tema pembelajaran. Pertanyaan terdiri dari 51 pertanyaan yakni mengenai materi kata tanya, melengkapi kalimat, membuat kalimat sederhana, pertanyaan mengenai teks cerita.

6. Fitur Interaktif

Media dilengkapi dengan elemen interaktif berupa balok digital. Ketika salah satu balok diklik, akan muncul pertanyaan acak yang harus dijawab secara lisan oleh pemelajar. Ini mendorong aspek berbicara dan spontanitas.

7. Navigasi dan Tombol

- a. Tombol “Mulai”: Untuk memulai permainan *stacko*.
- b. Tombol “Materi”: Mengarahkan pengguna pada ringkasan materi sebelum bermain.
- c. Tombol “Media”: Menuju tampilan permainan *stacko*.
- d. Tombol “Kembali”: Untuk kembali ke halaman utama atau menu sebelumnya.

8. Desain Tampilan

Media menggunakan tampilan sederhana dan ramah pengguna dengan warna yang menarik dan layout yang disesuaikan untuk akses di laptop maupun ponsel.

9. Bahasa Pengantar

Media menggunakan bahasa Indonesia yang telah disederhanakan dan sesuai dengan tingkat pemula, agar memudahkan pemahaman dan mendorong kepercayaan diri dalam berbicara.

10. Topik Pembelajaran:

- a. Fasilitas umum di Indonesia, topik pembelajaran dalam media *stacko* berbasis web mencakup berbagai aspek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah fasilitas umum. Materi yang disajikan berfokus pada pengenalan dan penggunaan fasilitas umum yang sering ditemui oleh pelajar BIPA.

11. Metode Penggunaan:

- a. Media *stacko* berbasis web diakses melalui laptop dan diproyeksikan ke layar.
- b. Pelajar dibagi menjadi beberapa kelompok kecil.
- c. Pengajar menjelaskan materi dengan mengarahkan pelajar untuk mengucapkan secara lisan materi pada proyektor.
- d. Penentuan giliran, ditentukan dengan permainan sederhana seperti batu- gunting-kertas. Setiap kelompok mengirim perwakilan.
- e. Dalam kelompok, individu bermain secara berurutan dari kanan ke kiri. Tiap individu yang mendapat giliran dipersilahkan untuk

memilih balok pada *stacko* berbasis web.

- f. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin kelompok, sedangkan jawaban yang salah dikoreksi oleh pengajar.
- g. Kelompok dengan poin tertinggi mendapat hadiah, sedangkan kelompok yang kalah mendapat tantangan tambahan seperti melafalkan abjad, membuat kalimat atau menyanyi dalam bahasa Indonesia dan lain sebagainya yang mendukung keterampilan berbicara.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pembelajaran dalam keterampilan berbicara bagi pemelajar BIPA tingkat pemula kerap menjadi kendala, seperti rendahnya kepercayaan diri, rendahnya motivasi berbicara dalam konteks nyata, serta media yang mendukung interaksi lisan secara menyenangkan dan komunikatif. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pemelajar dan ketersediaan media pembelajaran yang efektif. Penelitian pengembangan ini menjadi penting karena bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, yaitu media ini dirancang guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan yang mendorong pemelajar untuk berlatih berbicara secara spontan dalam situasi yang menyerupai komunikasi nyata. Pengembangan media ini ditujukan secara khusus untuk pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa.

G. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang menunjukkan bahwa produk pengembangan belum sepenuhnya menyelesaikan permasalahan pembelajaran BIPA secara menyeluruh. Pertama, media *Stacko* yang dikembangkan hanya ditujukan untuk pemelajar BIPA tingkat pemula, sehingga belum dapat diterapkan pada pemelajar tingkat menengah maupun lanjut. Kedua, fokus pengembangan hanya pada keterampilan berbicara, tidak mencakup keterampilan menyimak, membaca, maupun menulis. Ketiga, jenis media yang dikembangkan terbatas pada *Stacko* berbasis web, sehingga tidak membahas metode pembelajaran atau media lain di luar itu. Keempat, uji coba media hanya dilakukan pada pemelajar BIPA di Unesa, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke lembaga lain dengan karakteristik berbeda. Kelima, media hanya dapat diakses melalui browser dengan koneksi internet dan tidak mendukung penggunaan offline, aplikasi mobile, atau fitur teknologi lanjutan lainnya. Dengan demikian, meskipun media ini telah dikembangkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran dalam konteks lokal, diperlukan pengembangan lebih lanjut agar dapat digunakan secara lebih luas dan menyeluruh.

H. Definisi Istilah

- 1) *Media Stacko*: Sumber belajar yang dibuat untuk penelitian ini adalah permainan yang berbentuk balok atau susunan berisi soal-soal atau tugas terkait keterampilan berbicara.

- 2) Keterampilan Berbicara: kemampuan pemelajar BIPA tingkat pemula (level A1–A2) dalam mengungkapkan ide, informasi, atau pengalaman secara lisan menggunakan bahasa Indonesia. Fokus keterampilan mencakup pengucapan sederhana, struktur kalimat dasar, serta penggunaan kosakata umum yang sesuai dengan tema pembelajaran.
- 3) Pengembangan Media: tahapan-tahapan dalam model 4D (Define, Design, Develop) yang dilakukan untuk menghasilkan media *stacko*. Proses ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan tampilan dan isi media, serta pembuatan dan uji coba terbatas untuk mengetahui validitas dan kelayakan media.
- 4) Tingkat Pemula: Tingkatan kemampuan dasar dalam pembelajaran bahasa bagi pemelajar BIPA, biasanya mencakup pengenalan kosakata dasar, frasa sederhana, dan tata bahasa dasar.
- 5) Kepraktisan: kemudahan penggunaan media *stacko* oleh pemelajar dan pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan diuji melalui respon pemelajar terhadap pengalaman menggunakan media, yang diukur menggunakan angket uji kepraktisan. Media dianggap praktis jika mayoritas respon menunjukkan kemudahan, kenyamanan, dan kebermanfaatan penggunaan.
- 6) Kelayakan Media: kelayakan media *stacko* dalam penelitian ini ditentukan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap isi, penyajian, dan tampilan media. Media dinyatakan layak jika memperoleh nilai dalam kategori "layak" atau "sangat layak" berdasarkan instrumen angket validasi yang digunakan.