

Received	: 12 Mei 2026
Revised	: 15 Juni 2026
Accepted	: 19 Juni 2026
Published	: 26 Juni 2026

Development of The Web-Based Stacko Media for Beginner-Level BIPA Learners' Speaking Skills at Unesa

¹⁾Lusiana Rahman

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura,
Indonesia
E-mail: ¹⁾fisakoemi@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the increasing interest in BIPA (Indonesian for Foreign Speakers) learning along with the growing need for communication. This condition demands innovation in learning media that can effectively and engagingly support the learning process. Therefore, practical BIPA learning media are needed to support a flexible learning process for beginner-level learners. This study aims to (1) describe the development process of a web-based stacko media for speaking skills of beginner-level BIPA learners, (2) determine the feasibility of the web-based stacko media, and (3) examine the practicality of the web-based stacko media in improving speaking skills of beginner-level BIPA learners. This research employs the 4D development model, limited to the development stage. Data collection instruments include interviews and questionnaires. The results show that the web-based stacko media was developed through the define, design, and develop stages. The feasibility of the media based on expert validation shows that material experts gave a score of 77% (feasible), media experts 96% (very feasible), and language experts 95% (very feasible). The practicality of the media reached 85% from learners and 86% from instructors, both categorized as very practical. Therefore, the web-based stacko media is feasible and practical to be used as a learning medium to improve the speaking skills of beginner-level BIPA learners.

Keywords: learning media, web-based stacko, speaking skills, BIPA

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran BIPA yang semakin diminati seiring dengan meningkatnya kebutuhan komunikasi. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar secara efektif dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran BIPA yang praktis untuk mendukung proses belajar pemelajar tingkat pemula yang fleksibel. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media stacko berbasis web pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula, (2) mengetahui kelayakan media stacko berbasis web, dan (3) mengetahui kepraktisan media stacko berbasis web pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dibatasi sampai tahap development. Instrumen

pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media stacko berbasis web dikembangkan melalui tahap *define*, *design*, dan *develop*. Kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase 77% (layak), ahli media 96% (sangat layak), dan ahli bahasa 95% (sangat layak). Kepraktisan media memperoleh persentase 85% dari pemelajar dan 86% dari pengajar dengan kategori sangat praktis. Sehingga media stacko berbasis web layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula.

Kata kunci: media pembelajaran, stacko berbasis web, keterampilan berbicara, BIPA

PENDAHULUAN

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 (Agustina dalam Amelia, 2024).

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 (Syamsi, Hamzah, Fadilah, & Haerul, 2025). 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 (Sulistyarini, 2016). Hal tersebut juga didorong oleh Tumbuhnya kerja sama 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. Keberhasilan ini adalah hasil kolaborasi pengajar, lembaga, dan pemelajar dalam memperluas ruang untuk mempromosikan bahasa dan budaya Indonesia secara

internasional. Faiza dan Erowati (2021) mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara menjadi aspek fundamental dalam pembelajaran BIPA karena berperan dalam kemampuan komunikasi lisan dan evaluasi penguasaan bahasa. Kelancaran berbicara sering menjadi indikator keberhasilan belajar bahasa asing (Faqih *et al.*, 2025). Perbedaan bahasa membuat pemelajar harus melalui proses bertahap sesuai tingkatan, dengan penyesuaian metode dan media pengajaran (Oktaviani, 2024). 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 (Sulistyarini, 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 (Oktriyana, Herniawati, & Sugiarti, 2025). Selain itu, Boonkit (2010) mengungkapkan bahwa interaksi dengan penutur asli juga berperan dalam meningkatkan keterampilan berbicara secara alami.

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, tetapi media itu sendiri merupakan bagian dari keseluruhan situasi dan proses interaksi (Widia, 2021). 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 Awanda, Rahardi, & Widharyanto, 2024). Terdapat tujuan utama media pendidikan salah satunya ialah fungsi edukatif, yaitu mendidik dan membangun sikap positif melalui media menarik (Widia, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi fungsi tersebut ialah media *stacko* (balok susun). Media *stacko* merupakan permainan berbasis balok yang dirancang untuk meningkat interaksi dalam keterampilan berbicara (Sansastra, Ratnawati, & Khususiyah, 2022). Menurut Syifa dan 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 & Qudsiyah, 2022). 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 & 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. 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.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini, yaitu Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan yang akan digunakan sebagai

dasar pengembangan produk ini, yaitu model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel pada 1974. Model ini terdiri dari empat tahap: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Setiap tahap dalam model ini dirancang secara sistematis supaya dapat menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi karakteristik peserta didik. Tahap *design* berfokus pada perencanaan dan penyusunan rancangan media pembelajaran. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan untuk merealisasikan rancangan menjadi produk awal yang kemudian akan divalidasi oleh para ahli. Meskipun model ini mencakup tahap *disseminate*, dalam penelitian ini, proses hanya dilakukan sampai tahap *development*, dengan mempertimbangkan fokus penelitian yang terbatas pada pengembangan media untuk pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa.

Pemilihan model 4D bertujuan untuk menghasilkan media *stacko* berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran BIPA tingkat pemula dan menguji kepraktisannya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan (*development*) dan tidak dilanjutkan ke tahap penyebarluasan (*dissemination*). Keputusan ini bukan tanpa alasan, melainkan merupakan hasil pertimbangan yang matang berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang secara spesifik menargetkan pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa.

Fokus utama penelitian ini adalah merancang media pembelajaran yang tepat guna bagi kebutuhan keterampilan berbicara pemelajar BIPA di lingkup terbatas tersebut. Oleh karena itu, alur penelitian ini sengaja dibatasi agar lebih mendalam, terarah, dan kontekstual, tanpa harus melebar ke ranah implementasi yang lebih luas. Peneliti meyakini bahwa kualitas pengembangan akan lebih terjaga ketika perhatian penuh tercurah pada satu kelompok sasaran yang nyata, bukan tersebar ke berbagai titik yang justru dapat mengaburkan esensi dari tujuan awal.

Dalam penelitian ini, subjek uji coba terdiri dari dua kelompok utama, yaitu subjek validasi dan sub-subjek uji coba pengguna. Dalam penelitian ini melibatkan ahli yang berkompeten di bidang pembelajaran BIPA dan pengembangan media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media *stacko* dari segi isi materi, desain tampilan, serta efektivitas pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA. Para validator terdiri atas 1) Ahli materi BIPA, 2) ahli media, dan 3) ahli bahasa.

Subjek Uji Coba Pengguna Uji coba pengguna dilakukan untuk mengukur kepraktisan media *stacko* pada keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula. Subjek dalam uji coba ini, yaitu 1) Pemelajar BIPA tingkat pemula di Unesa yang menjadi sasaran utama penggunaan media, 2) Pengajar BIPA yang berperan dalam mengimplementasikan media dan memberikan umpan balik terkait penggunaannya dalam kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Jenis wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur karena membutuhkan data eksploratif untuk memahami kebutuhan dan tantangan dari permasalahan yang ditemukan. Sedangkan angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala likert yakni sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama, analisis data hasil kelayakan produk dari validasi ahli materi, media, dan bahasa. Tahap kedua, analisis data hasil kepraktisan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Analisis Data

1. Proses Pengembangan Media *Stacko* Berbasis Web pada Keterampilan Berbicara Pemelajar BIPA Tingkat Pemula di Unesa

Penelitian dan pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *stacko* berbasis web pada keterampilan berbicara tingkat pemula BIPA di Unesa. Penelitian yang dilakukan berdasarkan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan *et al.*, (1974) yang disederhanakan hanya sampai 3 tahap. Hal ini karena penelitian yang dilakukan hanya untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2013) bahwa *Research & Development* ini dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

1) Analisis Awal

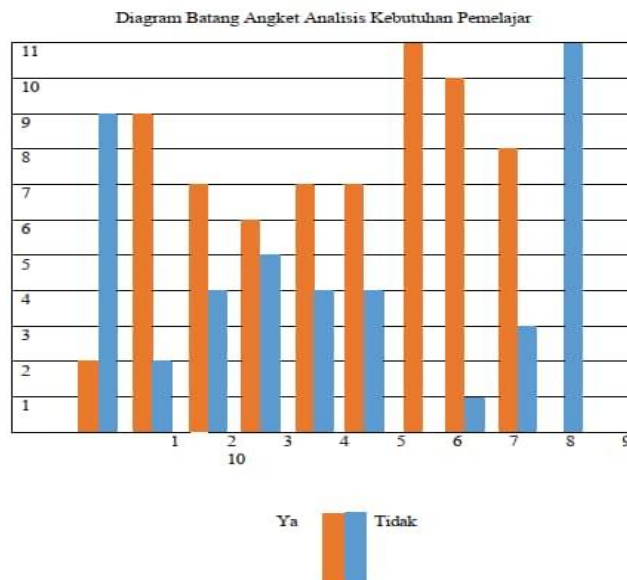
Tujuan dilakukannya analisis ini adalah untuk mengkaji dan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran keterampilan berbicara BIPA tingkat pemula. Informasi didapatkan melalui tahapan wawancara dengan pengajar BIPA keterampilan berbicara tingkat pemula di Unesa yakni Ibu Dr. Prima Vidya Asteria, S. Pd., M. Pd. Informasi yang didapatkan ialah dalam pengajaran keterampilan berbicara, tantangan yang dihadapi sangat bergantung pada tujuan belajar, level kemampuan dari level 1 hingga 7, dan latar belakang budaya serta bahasa pemelajar. Pemelajar dengan aksara non-Latin seperti Jepang, Korea, atau Tiongkok menghadapi kesulitan yang lebih besar dibandingkan mereka yang menggunakan alfabet Latin. Kesulitan pemelajar dalam berbicara dapat mencakup pengucapan dan penugasan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mengharuskan pemelajar berperan aktif dalam keterampilan berbicara. Pengembangan media pembelajaran yang tidak monoton dan terkesan baru bagi individu akan memberikan kesan tersendiri yang mampu diingat dalam memori jangka panjang.

Pemelajar BIPA tingkat pemula menghadapi berbagai tantangan dalam keterampilan berbicara yang dipengaruhi oleh tujuan belajar, level kemampuan (dari level 1 hingga 7), serta latar belakang budaya dan bahasa, khususnya bagi mereka yang berasal dari negara dengan aksara non-Latin seperti Jepang, Korea, dan Tiongkok. Kesulitan umum meliputi pengucapan dan pelaksanaan tugas berbicara. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran dirancang menarik dengan latihan tambahan, bahan pengulangan, serta aktivitas seperti membuat video, wawancara, dan diskusi.

Pendekatan yang digunakan berorientasi pada pembelajar dan pengalaman langsung (student-centered dan experiential learning), dengan integrasi pendekatan plurilingual dan plurikultural. Praktik antarbudaya diterapkan melalui kerja kelompok lintas budaya dan pengenalan budaya Indonesia dalam konteks komunikasi sehari-hari. Media pembelajaran disesuaikan dengan level dan kebutuhan pembelajar, menggabungkan benda fisik dan media digital yang dekat maupun jauh dari pengalaman mereka. Evaluasi dilakukan secara variatif melalui praktik individu, berpasangan, atau kelompok, dengan penilaian dari teman dan guru untuk menjaga keterlibatan dan menghindari kebosanan.

2) Analisis Kebutuhan Pembelajar

Kebutuhan pembelajar dalam hal ini dianalisis bertujuan untuk mengetahui karakteristik, motivasi, kebutuhan, dan kesulitan dalam keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Analisis pembelajar dilakukan dengan menyebarkan angket kepada pembelajar BIPA pemula A2 di Unesa.



Gambar 1. Angket Analisis Kebutuhan Pembelajar

Warna oranye pada diagram batang menunjukkan persentase untuk jawaban Ya dan warna biru untuk jawaban Tidak. Hasil analisis kebutuhan pembelajar menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 17–25 tahun, dengan persentase 81% menjawab “Tidak” dan hanya 19% yang menjawab “Ya” (Soal 1). Pada soal 2 terkait tujuan belajar Bahasa Indonesia, sebanyak 81% pembelajar menyatakan belajar untuk keperluan bekerja/sekolah/tujuan pribadi, sedangkan 18% menjawab “Tidak”. Soal 3 mengenai kebiasaan berlatih berbicara dalam Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa 63% pembelajar menjawab “Ya” dan 36% menjawab “Tidak”. Selanjutnya, soal 4 tentang kepercayaan diri saat berbicara dalam Bahasa Indonesia memperoleh hasil 55% pembelajar merasa percaya diri, sementara 45% tidak.

Pada soal 5 mengenai kesulitan dalam pengucapan kata, sebanyak 63% pemelajar menjawab “Ya” dan 36% menjawab “Tidak”. Hasil yang sama juga ditunjukkan pada soal 6 mengenai kesulitan menyusun kalimat saat berbicara, di mana 63% menjawab “Ya” dan 36% “Tidak”. Soal 7 menunjukkan bahwa seluruh pemelajar (100%) ingin belajar berbicara dengan cara yang menyenangkan.

Kemudian pada soal 8, 90% responden menyatakan media seperti video, permainan, atau percakapan sangat membantu proses pembelajaran, sedangkan 9% tidak. Soal 9 terkait preferensi belajar menunjukkan bahwa 73% pemelajar lebih suka belajar berbicara melalui praktik langsung, sementara 27% lebih memilih teori. Terakhir, pada soal 10 seluruh pemelajar (100%) menyatakan tidak pernah menggunakan media *stacko* berbasis web dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemelajar BIPA masih menghadapi beberapa kendala dalam berbicara, khususnya pada aspek pengucapan dan penyusunan kalimat.

3) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Merumuskan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Tujuan pembelajaran yang diidentifikasi berjumlah 7 dan bersifat umum. Tujuan ini menjadi dasar menentukan tugas dan konsep yang akan dianalisis lebih lanjut. Menentukan tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan, seperti kemampuan membuat kalimat menggunakan kata tanya secara tepat.

4) Analisis Tugas

Tahap ini adalah melakukan analisis terhadap instrumen penilaian yang akan dituangkan dalam media *stacko* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari 7 tujuan yang dianalisis, hanya 5 tujuan yang menuntut aktivitas spesifik sehingga dijabarkan dalam bentuk analisis tugas.

5) Analisis Konsep

Analisis ini dilakukan untuk menentukan isi materi dalam media *stacko* yang akan dikembangkan. Analisis konsep menghasilkan 3 konsep inti yang diperlukan untuk menunjang pencapaian tujuan dan penyelesaian tugas.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan kedua dalam model pengembangan 4D adalah perancangan. Perancangan mencakup kegiatan (1) penyusunan standar tes, (2) pemilihan media, (3) pemilihan format, dan (4) rancangan awal media.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ketiga ini sudah masuk pada proses mengembangkan produk. Setelah selesai, produk kemudian diujikan untuk mengetahui kelayakan produk. Produk pertama kali diujikan kepada tiga validator ahli, meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setelah itu diuji cobakan kepada pemelajar untuk mengetahui respons pemelajar terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji kelayakan dilakukan dengan melibatkan validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media. Selanjutnya, dilakukan tahap revisi hasil validasi untuk menyempurnakan media.

Setelah dilakukan uji kelayakan tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh respons dari pemelajar terkait media *stacko* berbasis web pada keterampilan berbicara BIPA tingkat pemula di Unesa. Adapun uji coba dilakukan kepada 11 pemelajar BIPA tingkat pemula A2.

2. Kelayakan Media *Stacko* Berbasis Web Pada Keterampilan Berbicara Tingkat Pemula BIPA di Unesa

a. Hasil uji kelayakan ahli materi

Uji kelayakan terhadap media *stacko* berbasis web oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi ahli materi pertama menunjukkan bahwa materi dalam produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan sedikit revisi. Kemudian dilakukan perbaikan sesuai saran pada kolom komentar lembar validasi. Uji kelayakan kedua setelah tahap revisi, media *stacko* berbasis web dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hasil uji kelayakan media pembelajaran *stacko* BIPA oleh ahli materi menunjukkan skor total sebesar 62 dari skor maksimal 80 dengan persentase 77%, sehingga termasuk dalam kategori layak.

b. Hasil uji kelayakan ahli bahasa

Uji kelayakan terhadap video animasi oleh ahli bahasa dilakukan sekali. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa kelayakan bahasa dan kelayakan penyajian dalam produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan. Hasil uji kelayakan media pembelajaran *stacko* BIPA oleh ahli bahasa memperoleh skor total 57 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 95%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak.

c. Hasil uji kelayakan ahli media

Uji kelayakan terhadap media *stacko* oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi ahli media pertama menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan sedikit revisi. Kemudian dilakukan perbaikan sesuai saran pada kolom komentar lembar validasi. Uji kelayakan kedua setelah tahap revisi, video animasi dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hasil uji kelayakan media pembelajaran *stacko* BIPA oleh ahli media memperoleh skor total 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase 96%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Kepraktisan Media *Stacko* Berbasis Web Pada Keterampilan Berbicara Tingkat Pemula BIPA di Unesa

a. Hasil Angket Respon Pembelajar pada Uji Coba

Hasil angket respons pemelajar pada uji coba memperoleh skor keseluruhan sebesar dari skor maksimal 275 dengan persentase 85%. Pada aspek kemudahan, indikator media *stacko* berbasis web mudah digunakan dalam praktik berbicara memperoleh persentase 78% dengan kategori praktis. Pada aspek desain, indikator media *stacko* menarik dan memotivasi untuk belajar berbicara memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat praktis.

b. Hasil Angket Respon Pengajar

Hasil angket respon pengajar pada uji coba luas memperoleh skor total 42 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 86%, yang dikategorikan sangat praktis. Pada aspek kemudahan penggunaan, indikator media *stacko* berbasis web mudah digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran (1) memperoleh persentase 100% (sangat praktis), sedangkan indikator media *stacko* berbasis web mudah diterapkan dalam kelas (2) memperoleh persentase 80% (praktis). Pada aspek teknis, indikator media *stacko* berbasis web tidak membutuhkan perangkat tambahan yang sulit disiapkan (3) memperoleh persentase 60% (cukup praktis).

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *stacko* berbasis web ini mengikuti tahapan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis ujung depan melalui wawancara dengan pengajar BIPA untuk mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran keterampilan berbicara bagi pemula. Analisis permasalahan di awal sangat penting untuk memetakan hambatan yang dialami pengajar maupun pemelajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa media konvensional cenderung membuat pembelajaran monoton, sehingga dibutuhkan inovasi yang dapat mendorong interaksi aktif. Selain itu, perumusan tujuan pembelajaran pada tahap ini didasarkan pada kebutuhan nyata pemelajar. Dalam pelaksanaannya, aktivitas belajar dirancang secara kooperatif melalui tugas berpasangan atau kelompok guna melatih tanggung jawab individu, yang didukung oleh pandangan Juliarta, Sudana, & Arini (2021) mengenai efektivitas kerja kelompok dalam penguasaan materi.

Memasuki tahap perancangan, peneliti menyusun standar tes lisan dan memilih format media yang interaktif menggunakan platform web dan piranti Canva. Proses desain ini mengutamakan prinsip keterbacaan, pemilihan jenis huruf, dan kombinasi warna yang tepat agar pengguna, khususnya pemelajar tingkat pemula, dapat memahami instruksi dengan mudah. Prinsip ini diperkuat oleh pendapat Rakhmawati (2015) yang menyatakan bahwa aspek visual media harus proporsional untuk menunjang pemahaman isi materi. Rancangan awal media diwujudkan dalam bentuk balok pertanyaan digital yang mencakup aktivitas melengkapi dan membuat kalimat menggunakan kata tanya secara kontekstual.

Pada tahap pengembangan, rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk akhir yang melalui proses validasi oleh para ahli dan uji coba penggunaan. Menurut Lestari *et al.*, (2018), tahap ini merupakan langkah wajib untuk memastikan kelayakan produk sebelum digunakan secara luas. Hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan rata-rata skor di atas 88%, yang menempatkan media ini pada kategori sangat layak. Kualitas visual media juga mendapat apresiasi karena tampilannya yang menarik, di mana menurut Lestari *et al.*, (2018), aspek desain memiliki dampak signifikan terhadap tingkat penerimaan pengguna. Selanjutnya, uji coba kepraktisan kepada pemelajar dan pengajar menghasilkan skor 85% dengan kategori sangat praktis. Pentingnya uji coba ini didukung oleh Wijayanti (2018)

sebagai proses final untuk menguji efektivitas media BIPA di lapangan. Meskipun model 4D asli melibatkan tahap penyebaran (*disseminate*), penelitian ini dimodifikasi hanya sampai tahap pengembangan karena keterbatasan sumber daya, sebuah langkah yang dianggap sah dalam desain *Research & Development* menurut Azmar *et al.*, (2024). Dengan demikian, media *stacko* berbasis web dinyatakan efektif dan layak untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA tingkat pemula.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Tahap pendefinisian berhasil mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pemelajar BIPA tingkat pemula serta kebutuhan spesifik mereka dalam pembelajaran. Selanjutnya, tahap perancangan menghasilkan rancangan awal produk berupa *storyboard* dan desain antarmuka media. Pada tahap pengembangan, dihasilkan produk akhir berupa media *stacko* berbasis web yang telah melalui uji kelayakan oleh para ahli. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 77%, ahli media sebesar 96%, dan ahli bahasa sebesar 95%. Selain layak, media ini juga terbukti sangat praktis berdasarkan respon pengguna, dengan perolehan skor 85% dari pemelajar dan 86% dari pengajar. Secara keseluruhan, media *stacko* berbasis web dinyatakan efektif sebagai sarana inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan interaksi aktif pemelajar BIPA tingkat pemula.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada tim redaksi Jurnal Aksis atas bantuan, kerja sama, dan kesempatan yang diberikan hingga artikel ini dapat terbit dengan baik.

REFERENSI

- Amelia, D. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* (K. Rohman, Ed.). Tanah Datar: Intelektual Edu Media. Retrieved from https://repository.ubharajaya.ac.id/30811/1/Buku_Ajar_Pengembangan_Pembelajaran_Bahasa_Indonesia_di_SD_Decenni_Amelia.pdf
- Awanda, A. F. K., Rahardi, R. K., & Widharyanto, B. (2024). Urgensi Penggunaan Media Dalam Pembelajaran BIPA Level A-1. *ALINEA Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 4(2), 232–243. Retrieved from <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea>
- Azmar, Amalia, S. R., Istiani, N., Dewi, P., Reza, M. R., & Fikri, A. A. (2024). *Android-based SAKLAR Application: An Alternative Learning Media for Lorentz Force*.

- 9(June), 82–89. Retrieved from <http://jurnalkonstan.ac.id/index.php/jurnal>
- Boonkit, K. (2010). *Enhancing the Development of Speaking Skills for Non-Native Speakers of English*. 2(2), 1305–1309. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.191>
- Faiza, F. S., & Erowati, R. (2021). Tingkat Kemampuan Berbicara Pemelajar BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Tingkat Pemula menggunakan Tes Teks Deskripsi. *Tabasa: Jurnal Bahasa Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 2(2). Retrieved from <https://ejournal.uinsaid.ac.id/tabasa/article/view/3883/1497>
- Faqih, A., Utami, Y. P., Fane, A., Hakim, L., Linia, M., Ilahi, L. K., Izzuddin. (2025). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Anak Panti Asuhan Melalui Kegiatan Komunikatif dan Menyenangkan : Program Pengabdian di Panti Asuhan Muhammadiyah Sumenep. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i4.1893>
- Juliarta, P. G. A., Sudana, D. N., & Arini, N. W. (2021). Peranan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan*, 5(2), 294–300. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index%0APeranan>
- Lestari, N. M. C. P., Sutama, I. M., & Utama, I. D. G. B. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual Bagi Pebelajar Bipa Pemula di Undiksha*. 8(2), 86–95. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/20535>
- Mardiana, & Azizah, L. (2023). Permainan Uno Stacko dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature*, 3(2), 178–185. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/43802>
- Natalia, G. D. (2023). Kesulitan-Kesulitan yang Dihadapi oleh Pembelajar BIPA. Retrieved from medcom.id website: <https://osc.medcom.id/community/kesulitan-kesulitan-yang-dihadapi-oleh-pembelajar-bipa-5526>
- Nurjannah, F., & Qudsiyah, K. (2022). *Pengembangan media pembelajaran modifikasi uno stacko*. 1–10. Retrieved from https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/893/2/FATTA_NURJANNAH_PM_AR2022.pdf
- Oktaviani, R. (2024). Development of Teaching Materials based on Project Based Learning for Editing Course. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(2), 649–659. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342166>
- Oktriyana, D. L., Herniawati, A., & Sugiarti, S. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa SD pada pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 80–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.100>
- Rakhmawati, E. N. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit. *Jurnal Pendidikan*

-
- Seni Rupa, 1–7. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/serupa/article/viewFile/2939/2602>
- Salma, W., Rizal, M. S., & Abadi, M. (2023). Problematika dan Strategi Pengajaran BIPA bagi Pemelajar Multilingual di Assalihyah School Pattani Thailand. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(3), 166–176. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Sansastra, P., Ratnawati, V., & Khususiyah. (2022). Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. *Seminar Nasional Dalam Jaringan Konseling Kearifan Nusantara Ke-3*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2958>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Bandung: Alfabeta. Retrieved from https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- Sulistyarini, I. (2016). Implementasi Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di Unit Pelayanan dan Pengembangan Bahasa Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Sebelas Maret Institutional Repository*. Retrieved from https://core.ac.uk/display/211753165?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1
- Syamsi, N., Hamzah, R. A., Fadilah, N., & Herul. (2025). Sejarah Perkembangan dan Kedudukan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 2(1), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.59923/jiim.v2i1.432>
- Syifa, D. A., & Parastuti. (2020). *Penggunaan Media Permainan Uno Stacko untuk Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar*. 4(1). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/33941/30280>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A source book*. University of Minnesota. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>
- Widia, I. (2021). Jenis Kesalahan Bahasa Indonesia Tulis Pembelajaran Asing. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 2021. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPBSI/article/view/32530>
- Wijayanti, S. P. (2018). Pengembangan Media Buku Budaya dalam Pembelajaran Wawasan Budaya Indonesia Pelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Unesa. *E-Journal Unesa*, (1), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/27314/24985>
-