

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

Bab ini memaparkan landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran. Berikut paparan dari bagian-bagian tersebut.

#### **A. Landasan Teori**

Bagian ini memaparkan kajian pustaka yang dijadikan landasan teori dalam penelitian. Kajian pustaka ini merupakan hal penting karena menjadi landasan teoretis bagi peneliti dan kelengkapan dalam penelitian ini. Landasan teori menjelaskan beberapa topik bahasan dalam penelitian ini. Beberapa teori yang dipaparkan meliputi media ajar, *wordwall*, dan keterampilan berbicara. Berikut paparan terperinci.

##### **1. Media ajar**

Media ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Melalui media ajar, pengajar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif dan pemelajar dapat memahami materi pembelajaran lebih mudah. Oleh karena itu, penjelasan mengenai media ajar ini perlu dipaparkan sebagai topik dasar dalam penelitian ini.

Bagian ini memaparkan beberapa topik tentang media ajar yang terdiri dari: pengertian media ajar, fungsi media ajar, tujuan media ajar, jenis-jenis media ajar, dan karakteristik media ajar BIPA yang dipaparkan lebih detail sebagai berikut.

##### **a. Pengertian Media Ajar**

Banyak ahli mendefinisikan tentang media ajar. Menurut Wulandari, dkk. (2023, hlm. 3930) mengatakan bahwa media ajar adalah alat yang dapat digunakan oleh pengajar sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada pemelajar terkait dengan materi pembelajaran sehingga akan mudah untuk dipahami. Menurut Mukarromah dan Andriana (2022, hlm. 47) mengatakan bahwa media ajar digunakan dalam proses pembelajaran yang mengandung pesan serta informasi yang akan diberikan kepada para pemelajar yang diharapkan bisa merespons dan mengolah pesan sehingga media ajar tersebut dikenal sebagai media yang interaktif karena pesan yang dibawa bersifat sederhana dan kompleks. Menurut Zahwa dan Syafi'i (2022, hlm. 63) mengatakan bahwa media ajar merupakan seperangkat alat

atau wadah untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi berupa materi dalam proses belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk memulai belajar dan demi tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran tercapai dengan sempurna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar merupakan suatu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh pengajar sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada pemelajar. Media ajar berperan penting dalam mempermudah pemelajar untuk memahami hal yang diajarkan, karena sebagai perantara antara pengajar dan pemelajar. Dengan kata lain, media ajar adalah alat untuk proses penyampaian pesan dan informasi menjadi lebih efektif dan efisien sehingga pemelajar dapat menerima, mengolah, dan merespons materi jadi lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media ajar yang tepat dapat dengan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang merujuk pada Standar Nasional Pendidikan, yang meliputi standar isi, standar proses, dan standar kompetensi lulusan (SKL).

#### **b. Fungsi Media Ajar**

Media ajar memiliki fungsi dalam pembelajaran baik untuk pengajar maupun pemelajar. Menurut Ritonga, dkk. (2022, hlm. 346) memaparkan bahwa ada beberapa fungsi dari penggunaan media ajar, yaitu sebagai berikut.

##### 1) Fungsi komunikatif

Media ajar digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengajar dan pemelajar. Pemelajar tidak kesulitan dalam mempelajari materi yang disampaikan sehingga tidak ada salah persepsi dan kesalahan dalam memahami materi pembelajaran.

##### 2) Fungsi motivasi

Media ajar dapat menstimulus dan memotivasi pemelajar dengan pengembangan media ajar yang tidak hanya mengandung unsur artistik akan tetapi memudahkan pemelajar mempelajari materi dan dapat meningkatkan semangat belajar.

### 3) Fungsi kebermaknaan

Proses belajar mengajar dapat lebih bermakna. Jadi, tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran tetapi dapat meningkatkan keterampilan pemelajar untuk menganalisis dan mencipta karya.

### 4) Fungsi penyamaan persepsi

Setiap pemelajar memiliki pandangan yang sama terhadap pesan dan informasi yang disampaikan oleh pengajar dalam proses pembelajaran.

### 5) Fungsi individualitas

Pemelajar memiliki latar belakang yang berbeda, dari hal pengalaman, gaya belajar, keterampilan pemelajar maka media ajar dapat melayani setiap kebutuhan pemelajar yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Adam (2015) dalam Ahmad dan Mustika (2021, hlm. 2010) fungsi media ajar dibagi menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut.

- 1) Fungsi media ajar sebagai sumber belajar memiliki arti sebagai penyalur, penyampai, penghubung antara pengajar dan pemelajar dalam proses pembelajaran.
- 2) Fungsi semantik, yaitu media dapat menambah kosakata pemelajar sehingga dapat benar-benar memahaminya.
- 3) Fungsi manipulatif, yaitu keterampilan untuk melewati batas waktu, ruang, dan penglihatan.
- 4) Fungsi psikologis, yaitu terdiri atas fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, motivasi, dan sosiokultural.

Menurut Rusman (2012) dalam Sitepu (2021, hlm. 244) memaparkan bahwa media ajar memiliki tujuh fungsi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Sebagai sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai salah satu komponen dari sub sistem pembelajaran.
- 3) Sebagai pengarah dalam proses pembelajaran.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan memotivasi pemelajar.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme.
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa media ajar memiliki fungsi yang signifikan bagi proses pembelajaran sehingga dapat membantu pengajar dan pemelajar dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ajar menjadi sumber motivasi yang bisa meningkatkan motivasi belajar dengan tampilan yang menarik dan metode penyampaian yang interaktif. Fungsi lainnya yaitu membentuk kebermaknaan dalam proses pembelajaran, para pemelajar tidak hanya memperoleh materi baru tetapi juga mampu menganalisis dan menciptakan sesuatu dari hal yang telah dipelajari. Dari berbagai fungsi tersebut, penggunaan media ajar yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan efektif bagi setiap pemelajar.

### **c. Jenis-Jenis Media Ajar**

Media ajar tidak hanya berupa salindia, melainkan banyak jenis lainnya. Jenis media ajar yang dipakai disesuaikan dengan kebutuhan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Mukarromah dan Andriana (2022, hlm. 46) menyebutkan bahwa klasifikasi suatu media ajar yang bermanfaat sebagai media visual memiliki kegunaan berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari sumber yang ingin berkomunikasi kepada penerima. Dalam bentuknya yang tampak, media ini bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menarik perhatian, memperjelas gagasan, dan menggambarkan fakta-fakta secara lebih nyata. Ketika disajikan secara visual, sebuah informasi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Contoh media visual mencakup foto, sketsa, gambar, grafik, poster, kartun, bagan, globe, peta, papan buletin, hingga papan panel.

Sementara itu, media audio berfungsi sebagai jembatan komunikasi yang melibatkan indra pendengaran. Media ini menyampaikan pesan melalui simbol-simbol suara, seperti yang ditemukan pada alat perekam suara (tape recorder) dan radio. Ada pula media proyeksi diam, seperti film rangkai, film bingkai, dan OHP, yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar diam namun tetap efektif dalam mendukung proses pembelajaran atau penyampaian pesan.

Menurut Zahwa dan Syafi'i (2022, hlm. 68) pengelompokan media berdasarkan ciri-ciri fisiknya terbagi menjadi delapan kelompok yaitu sebagai berikut.

- 1) Benda asli
- 2) Presentasi verbal, seperti catatan dipapan tulis.
- 3) Presentasi grafis, seperti peta, grafik, dan sebagainya.
- 4) Multimedia interaktif
- 5) Gambar tidak bergerak seperti potret atau foto.
- 6) Gambar bergerak seperti video atau dokumenter.
- 7) Rekaman.
- 8) Replika atau tiruan.
- 9) Pengajaran tersistem.

Menurut Miarso dalam Wulandari, dkk. (2023, hlm. 3933) pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media penyaji, yang terdiri atas:
  - a) Kelompok satu: Citra visual, Bahan Cetak, dan Gambar
  - b) Kelompok dua: Media Proyeksi Diam
  - c) Kelompok tiga: Media Audio
  - d) Kelompok empat: Audio ditambah Media Visual Diam
  - e) Kelompok lima: Film
  - f) Kelompok enam: Televisi
  - g) Kelompok tujuh: Multimedia interaktif

2) Media objek

Media objek adalah benda tiga dimensi (3D) yang memuat informasi terkait materi ajar, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, dan fungsi.

3) Media interaktif

Media interaktif seperti *wordwall* membuat pemelajar tidak hanya menyimak penyajian atau objek, tetapi berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media ajar dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi, ciri fisik, dan cara penyajiannya. Media visual menyampaikan pesan dalam bentuk gambar, grafik, atau foto untuk mempermudah pemahaman pemelajar, sedangkan audio menggunakan suara, seperti radio dan alat perekam. Berdasarkan ciri fisiknya, media ajar dibagi menjadi benda asli, presentasi verbal dan grafis, gambar diam dan gerak, serta rekaman. Taksonomi media terdapat media penyaji (grafis, audio, film, multimedia), media objek, dan media interaktif berbasis *wordwall* yang memungkinkan pemelajar dapat berperan aktif di dalam kelas. Klasifikasi ini dapat membantu pemilihan media ajar yang efektif.

#### **d. Karakteristik Media Ajar BIPA**

Sebelum media ajar disusun, harus dirancang terlebih dahulu sesuai dengan karakteristik media ajar. Perancangan media ajar sangat penting, diharapkan mampu memotivasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan media ajar bukan hanya sekedar penyusunan materi, tetapi harus memiliki tujuan yang jelas dan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Ferilia, dkk. (2024, hlm. 40) mengatakan bahwa karakteristik media pembelajaran BIPA dapat dibagi menjadi empat jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu: (1) Media cetak atau visual, yang mencakup bahan-bahan seperti leaflet, buku, modul, brosur, dan berbagai alat bantu lain yang menyajikan informasi dalam bentuk teks dan gambar saja; (2) Media audio, seperti radio dan pemutar MP3, yang menyampaikan pesan melalui suara tanpa tampilan visual; (3) Media audio-visual, seperti video, film, dan animasi, yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan untuk menyampaikan materi secara lebih menarik; serta (4) Multimedia interaktif, seperti perangkat lunak komputer yang dirancang untuk menampilkan suara dan gambar, sekaligus memungkinkan pengguna terlibat aktif dalam kegiatan yang mendukung pemahaman isi secara optimal.

Menurut Cahyaningrum (2025, hlm. 10) memaparkan bahwa jenis media ajar BIPA yang digunakan oleh para pengajar untuk praktik di sekolah, yaitu sebagai berikut.

1) Media pembelajaran berbasis individu

Media ini terdapat empat contoh, yaitu sebagai berikut.

a) Teks MC

Media ini memudahkan para pemelajar agar bisa belajar menjadi seorang MC dengan membaca dan berlatih langsung menggunakan bahasa Indonesia, serta mendapatkan contoh dari pengajar terkait mimik, intonasi, dan gerakan tubuh.

b) Kartu

Media kartu membantu meningkatkan keterlibatan pemelajar, mendukung pembelajaran kolaboratif, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan minat belajar pemelajar.

c) Plastisin

Media ini membantu meningkatkan keterampilan motorik, kreativitas, dan pemahaman konsep pemelajar.

d) Gambar elektronik

Media ini mempermudah penyampaian materi abstrak dengan visualisasi yang jelas, menarik perhatian pemelajar, dan meningkatkan pemahaman serta daya ingat pemelajar.

2) Media pembelajaran berbasis sosial

Media ini terdapat beberapa contoh, yaitu sebagai berikut.

a) *Quizizz*

Media ini mendorong pemelajar untuk berkolaborasi dan berkompetisi secara interaktif dalam kelompok kecil.

b) Matras

Penggunaan matras ini membantu mengurangi risiko cedera pada pemelajar saat melakukan aktivitas fisik.

Menurut Dahlena dan Asnawi (2024, hlm. 82) menegaskan bahwa beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media catatan harian, media ini merupakan media konvensional, media ini mengembangkan keterampilan kosa kata dan dapat mengukur keterampilan Bahasa tulis pembelajar dalam menuangkan isi pikirannya.
- 2) Media lingkungan, lingkungan memiliki pengaruh yang besar dalam pembelajaran bahasa, lingkungan bisa dijadikan sebagai tempat praktik bagi pemelajar Bahasa Indonesia untuk melatih kemahiran dalam berkomunikasi.
- 3) Media komik strip, media ini dapat menambah pemahaman dan kreativitas dalam pembelajaran Bahasa serta dapat meningkatkan motivasi pemelajar Bahasa Indonesia, komik ini didesain sederhana dengan menggunakan beberapa panel gambar saja, tapi dapat mengungkapkan pokok pikiran secara utuh.
- 4) Media surat kabar, media ini juga dianggap sebagai media konvensional dalam pembelajaran BIPA, penggunaan media ini dapat dilakukan secara tim atau melalui proses diskusi, pembelajar dapat menemukan ide-ide dari membaca berita disurat kabar.
- 5) Media gambar, media ini adalah media visual, media ini dapat menimbulkan minat dalam mempelajari Bahasa Indonesia, serta memberi hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, merangsang kinerja otak untuk mengembangkan ide, gagasan, dan pikiran.
- 6) Media teka-teki silang, media ini dianggap dapat membantu pembelajar asing untuk memahami kosa kata.
- 7) Media lagu, media ini dapat membuat penutur asing lebih mudah memahami penguasaan keterampilan Bahasa sekaligus pengenalan budaya, media ini termasuk sebagai media audio visual.
- 8) Media wayang, media ini dapat meningkatkan keterampilan menulis, penutur asing akan semakin aktif dalam bertanya dan berpartisipasi mengenai hal-hal yang kurang dimengerti.

Berdasarkan beberapa teori di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran BIPA memiliki berbagai karakteristik dan jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan pemelajar. Media dapat dikategorikan menjadi media cetak (buku, modul), media

audio (radio, mp3), media audiovisual (video, film), serta multimedia interaktif (*flash card*, PowerPoint). Selain itu, media ajar BIPA juga dapat berbasis individu, seperti kartu, gambar elektronik, dan plastisin, serta berbasis sosial, seperti *quizizz* dan *matras*. Beberapa media konvensional yang digunakan meliputi catatan harian, surat kabar, lingkungan, dan teka-teki silang. Media kreatif, seperti komik strip, lagu, dan wayang, yang tidak hanya membantu pemahaman bahasa, tetapi juga mengenalkan budaya Indonesia. Dengan variasi ini, media ajar BIPA dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran bagi pemelajar asing.

## **2. *Wordwall***

*Wordwall* dapat membantu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Bagian ini memaparkan beberapa topik tentang *wordwall* yang terdiri atas: pengertian *wordwall*, fungsi dan fitur *wordwall*, serta kekurangan dan kelebihan *wordwall* yang dipaparkan lebih detail sebagai berikut.

### **a. Pengertian *Wordwall***

Platform digital ini dapat menyediakan berbagai aktivitas interaktif dalam proses pembelajaran, seperti kuis, pencocokan kata, teka-teki mencari sebuah kata sehingga pemelajar bisa latihan berbicara yang memungkinkan pemelajar dapat berlatih dengan suasana yang lebih asyik dan komunikatif. Menurut Sitohang, dkk. (2024, hlm. 13) mengatakan bahwa *wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan fitur dalam menumbuhkan motivasi belajar pemelajar sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan pengajar dalam kelas. Media *wordwall* menyediakan fitur seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Media ini dapat di akses melalui gawai, laptop, maupun tablet sehingga dapat memudahkan para pengajar dan pemelajar belajar di kelas. Selain itu *wordwall* juga memungkinkan pengajar untuk mengubah contoh yang ada dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. Sehingga *wordwall* tetap dapat digunakan secara gratis. Penggunaan *wordwall* dapat menumbuhkan motivasi pemelajar melalui macam-macam fitur yang ada di dalam *wordwall*.

Menurut Nesimnasi, dkk. (2024, hlm. 61) menjelaskan bahwa *wordwall* adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, melibatkan pemelajar

secara aktif melalui berbagai jenis permainan kata, kuis, dan aktivitas lainnya. Penerapan teknologi dalam konteks pendidikan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga memungkinkan pendidik untuk lebih responsif terhadap gaya belajar dan kebutuhan individual pemelajar. Dalam konteks ini, *wordwall* menawarkan potensi yang besar untuk membantu meningkatkan pemahaman pemelajar dengan cara yang menarik dan relevan bagi generasi digital saat ini. Menurut Sugiani (2022, hlm. 83) menegaskan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar pemelajar tidak lain hanya untuk meningkatkan hasil belajar pemelajar dan membuat proses pembelajaran yang kreatif dan menarik. *Wordwall* sangat disarankan untuk pengajar gunakan untuk proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat pemelajar agar tidak jenuh dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan platform digital yang bisa digunakan sebagai media ajar interaktif yang melibatkan pemelajar secara aktif untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, *wordwall* menawarkan potensi yang besar untuk membantu meningkatkan pemahaman pemelajar dengan cara yang menarik dan relevan bagi generasi digital saat ini.

#### **b. Fungsi *Wordwall***

Platform digital *wordwall* memiliki beberapa fungsi untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Sari dan Yarza (2021, hlm. 196) mengatakan bahwa mempunyai banyak contoh yang dapat disesuaikan oleh pengajar. *Wordwall* ini tidak berbayar untuk pilihan *basic* dengan pilihan lima buah contoh format. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi WhatsApp, Google Classroom maupun *e-mail*. Menurut Nisa dan Susanto (2022, hlm. 545) menegaskan bahwa, meskipun fungsinya untuk belajar, *wordwall* juga mengandung elemen permainan dengan berbagai fitur game yang menarik. Hal ini membuat pemelajar tidak cepat bosan atau jenuh saat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh pengajar melalui *wordwall*. Menurut Rohmatin (2023, hlm. 82) *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis situs web yang memiliki fungsi: (1) belajar sambil bermain, (2) menimbulkan ketertarikan pemelajar, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh

pemelajar, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis *wordwall*, (5) menumbuhkan keterampilan daya ingat pemelajar, (6) menumbuhkan kreativitas pemelajar, (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran dengan literasi.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur yang ada di dalam *wordwall* berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran sebagai media ajar yang interaktif. Selain itu *wordwall* juga bisa membuat pemelajar tidak cepat bosan atau jenuh ketika belajar.

### c. Fitur *Wordwall*

Menurut Utami, dkk. (2024, hlm. 6087) mengatakan bahwa *wordwall* juga memberikan peluang bagi pemelajar untuk merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Fitur-fitur seperti permainan pencocokan kata dan kuis mendorong pemelajar untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dalam memahami materi.

Menurut Ardila, dkk. (2023, hlm. 7252) memaparkan bahwa fitur-fitur *wordwall* yang gratis untuk diakses yaitu delapan belas fitur, di antaranya sebagai berikut.

- 1) *Match up*: fitur ini dapat dimainkan dengan cara menyeret dan melepas kata kunci di samping definisinya dengan kata lain agar soal dan jawaban berdampingan.
- 2) *Quiz*: fitur ini dapat dimainkan dengan cara memilih pilihan ganda yang paling sesuai dengan soal
- 3) *Random cards*: fitur ini dapat dimainkan dengan cara pemelajar memperhatikan dan memilih jawaban pada kartu yang tidak beraturan/acak
- 4) *Random wheel*: pemelajar diminta untuk menjawab pertanyaan pada saat jam roda berhenti di salah satu pertanyaan yang sudah tertera di roda yang berputar
- 5) *Grup short*: pemelajar diminta untuk mengelompokkan setiap item ke grup yang benar
- 6) *Anagram*: pemelajar diminta untuk menpengajartkan setiap huruf agar menjadi kata yang benar

- 7) *Missing word*: pemelajar diminta untuk melengkapi kolom yang kosong dengan jawaban yang benar.
- 8) *Find the match*: pemelajar diminta untuk mengetuk semua jawaban yang benar.
- 9) *Flash cards*: menguji pemelajar menggunakan kartu dengan petunjuk di depan dan jawaban di belakang.
- 10) *Matching pairs*: pemelajar diminta untuk memilih jawaban yang benar sesuai dengan pernyataan dengan cara memasangkan ubin yang memiliki kecocokan.
- 11) *Open the box*: pemelajar diminta untuk memilih salah satu box yang di dalamnya terdapat item berupa pertanyaan, pernyataan atau tantangan atau apapun itu yang bisa disesuaikan oleh pengajar
- 12) *Unjumble*: pemelajar diminta untuk menyeret dan menpengajartkan kata agar menjadi kalimat yang benar.
- 13) *Wordsearch*: pemelajar diminta untuk menemukan kata yang tersembunyi di antara kata/huruf yang lain di dalam kotak.
- 14) *Labelled diagram*: Peserta didik diminta untuk menyeret dan menempatkan pin ke objek gambar yang benar.
- 15) *Hangman*: pemelajar diminta untuk melengkapi kata dengan memilih huruf yang benar.
- 16) *Flip tiles*: pemelajar diminta untuk menjelajahi rangkaian ubin yang memiliki dua sisi dengan cara mengetuk untuk memperbesar dan menggeser untuk membalik.
- 17) *Crossword*: pemelajar diminta untuk memecahkan teka teki silang dengan petunjuk yang telah disediakan.
- 18) *Gameshow quiz*: pemelajar diminta untuk menebak kuis yang telah dibuat oleh pengajar dalam bentuk kalimat atau suara.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* memiliki banyak fitur yang dapat disesuaikan dengan karakteristik pemelajar BIPA. Selain itu, *wordwall* memberikan peluang bagi pemelajar untuk merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Fitur *wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *open the box* dan *gameshow quiz*.

#### **d. Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall***

Platform *wordwall* memiliki beragam format permainan yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya dengan mudah. Pengguna cukup memilih salah satu dari 18 fitur gratis yang disediakan mulai dari *wordsearch*, *anagram*, *open the box*, *gameshow quiz*, dan sebagainya. Menurut Aribowo (2021) fitur-fitur dalam *wordwall* merupakan perantara penyampaian materi dan bisa digunakan sebagai permainan edukatif mencari jawaban yang benar ketika soal sudah ditampilkan. Soal yang dibuat dalam bentuk gambar atau suara akan tertera dalam layar proyektor. Karena soal tersebut akan teracak dengan soal yang lain, kejelian dan ketelitian serta fokus sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan permainan ini. Berikut adalah langkah-langkah membuat dan memanfaatkan *wordwall*.

1. Buka <https://wordwall.net/> lalu *log in*. Jika Anda belum memiliki akun, silakan lakukan *Sign Up*.
2. Klik *create activity* lalu pilih fitur yang diinginkan.
3. Ketikkan judul permainan Anda.
4. Masukkan materi atau soal, bisa dalam bentuk kata-kata atau suara yang ingin Anda gunakan dalam permainan ini. Secara otomatis, sistem akan mengacak soal tersebut ke dalam fitur yang telah dipilih.
5. Sesuaikan pengaturan yang diinginkan.
6. Klik *done*.
7. Penting: Untuk akun gratis, pengguna hanya dapat memiliki kesempatan tiga kali membuat permainan yang ada di *wordwall*.

### **3. Keterampilan Berbicara**

Bagian ini akan menjelaskan tentang pengertian keterampilan berbicara dan standar kompetensi lulusan (SKL) berbicara BIPA. Berikut paparan terperinci.

#### **a. Pengertian Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara merupakan komponen yang sangat penting dikuasai ketika seseorang sedang mempelajari suatu bahasa. Menurut Hoerudin (2023, hlm. 2) mengatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan proses berbahasa secara lisan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, merefleksikan pengalaman, serta berbagi informasi. Berbicara merupakan sebuah keterampilan yang

memerlukan latihan secara terus-menerus. Menurut Faiza dan Irsyad (2021, hlm. 21) mengungkapkan bahwa komunikasi lisan atau keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting. Hal ini menyangkut keluasan identifikasi persoalan keterampilan berbicara. Ketika dalam pengajaran berbicara seseorang yang tidak dapat berkomunikasi dengan baik atau tidak mampu berbicara dengan baik, maka akan terjadi kesalahpahaman, salah makna, dan sebagainya.

Menurut Hikmah (2021, hlm. 60) menegaskan bahwa pembelajaran berbicara merupakan suatu proses yang melibatkan tiga komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga komponen tersebut berkaitan dalam suatu sistem. Intinya, hakikat pembelajaran berbicara adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi sehingga pemelajar mampu menyampaikan gagasan secara lisan atau keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan yang dapat dipadukan dengan aspek pengetahuan (kosakata, frase, kalimat) atau dengan pemahaman (menyimak dan membaca) sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan sempurna.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan proses berbahasa secara lisan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, merefleksikan pengalaman, serta berbagi informasi. Selain itu, keterampilan berbicara seseorang perlu terus dilatih supaya mampu berbicara dengan fasih dan dapat dipahami.

#### **b. SKL Berbicara BIPA**

SKL disusun dengan tujuan untuk menjadi pedoman dalam menentukan bahan pembelajaran, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, serta menentukan lulusan peserta didik pada lembaga kursus, serta bagi yang belajar mandiri, sebagai acuan dalam menyusun, merevisi, atau memutakhirkan kurikulum, baik pada aspek perencanaan maupun penerapannya.

Dalam Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 ditegaskan bahwa Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) ini terdiri atas tujuh jenjang dan memiliki SKL berbicara berbeda di setiap jenjangnya, yang diperinci sebagai berikut.

## 1) BIPA 1

**Tabel 2.1 Keterampilan Berbicara BIPA 1**

<p>3.1 Mampu mengungkapkan kalimat sederhana yang berkaitan dengan informasi pribadi dan orang lain: nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga, dan lain-lain.</p>	<p>3.1.1 Menggunakan kosa kata diri dan identitas pribadi/orang lain dalam bentuk kalimat sederhana secara lisan.</p> <p>3.1.2 Menggunakan ungkapan/kalimat perkenalan yang berisi informasi pribadi (nama, alamat, pekerjaan, negara asal, keluarga, dan lain-lain) secara lisan.</p>
<p>3.2 Mampu mengungkapkan dan bertanya jawab tentang arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas harian.</p>	<p>3.2.1 Menggunakan kata dan frasa yang berkaitan dengan arah dalam bentuk kalimat sederhana secara lisan.</p> <p>3.2.2 Menggunakan kalimat tanya yang berkaitan dengan informasi arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas sehari-hari.</p> <p>3.2.3 Menjelaskan arah, lokasi, lingkungan sekitar, dan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan kalimat sederhana.</p>
<p>3.3 Mampu merespons dengan ungkapan yang sederhana jika orang lain berbicara kepadanya</p>	<p>3.3.1 Memberi respons atas pernyataan/pembicaraan mitra tutur melalui ungkapan/kalimat sederhana.</p> <p>3.3.2 Menggunakan kata dan frase yang sesuai dengan pertanyaan atau konteks pembicaraan.</p> <p>3.3.3 Menggunakan kalimat/ungkapan sederhana dalam menjawab pertanyaan.</p>

## 2) BIPA 2

**Tabel 2.2 Keterampilan Berbicara BIPA 2**

<p>3.1 Mampu bertukar informasi mengenai kegiatan sehari-hari yang terjadi di tempat umum, misal membuka rekening di bank, mengisi kelengkapan keimigrasian, berobat di rumah sakit, dan registrasi atau meminjam buku di perpustakaan.</p>	<p>3.1.1 Menggunakan kata, frasa, dan ungkapan secara lisan dalam kegiatan sehari-hari yang terjadi di tempat umum.</p> <p>3.1.2 Menyampaikan informasi secara lisan mengenai kegiatan sehari-hari yang terjadi di tempat umum.</p> <p>3.1.3 Memanfaatkan informasi kebutuhan sehari-hari untuk bertukar pikiran dan bekerja sama dengan mitra bicara.</p>
<p>3.2. Mampu melakukan percakapan pendek berkaitan dengan tugas-tugas sederhana dan rutin.</p>	<p>3.2.1. Memilih kata dan frasa yang tepat untuk keperluan percakapan yang berkaitan dengan tugas-tugas sederhana dan rutin.</p> <p>3.2.2. Menggunakan kata dan frasa yang sesuai dengan tugas-tugas sederhana dan rutin</p> <p>3.2.3. Menggunakan kalimat dan ungkapan yang sesuai dengan tugas-tugas sederhana dan rutin dalam percakapan sehari-hari.</p>
<p>3.3. Mampu mendeskripsikan perasaan, latar belakang diri, lingkungan sekitar, dan hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhannya, seperti pendidikan, kesehatan, interaksi sosial, dan hiburan</p>	<p>3.3.1. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan perasaan, latar belakang diri, lingkungan sekitar, dan hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhannya, seperti pendidikan, kesehatan, interaksi sosial, dan hiburan.</p>

	3.3.2.Mengungkapkan perasaan, informasi tentang lingkungan sekitar dan hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhannya, seperti pendidikan, kesehatan, dan hiburan dengan tepat.
--	---

## 3) BIPA 3

**Tabel 2.3 Keterampilan Berbicara BIPA 3**

3.1. Mampu berperan serta dalam suatu percakapan tentang minat atau aktivitas sehari-hari secara spontan. (mis. tentang keluarga, hobi, pekerjaan, wisata, dan masalah umum).	<p>3.1.1.Mengajukan pertanyaan dengan tepat dan santun dalam suatu percakapan tentang minat atau aktivitas sehari-hari secara spontan. (mis. tentang keluarga, hobi, pekerjaan, wisata, dan masalah umum).</p> <p>3.1.2.Menyampaikan tanggapan dengan tepat dan santun dalam suatu percakapan tentang minat atau sehari-hari secara spontan (mis. tentang keluarga, hobi, pekerjaan, wisata, dan masalah umum).</p>
3.2. Mampu menangani situasi yang membutuhkan keterampilan berbicara dalam berbagai situasi.	<p>3.2.1.Membuka percakapan dengan benar ketika berada di tempat wisata atau tempat umum (pasar, apotek, bioskop, dll.).</p> <p>3.2.2.Menyampaikan respons (setuju atau tidak setuju) dalam percakapan dengan tepat atas tuturan mitra tutur ketika berada di tempat wisata, tempat umum (pasar, apotek, bioskop, dll.).</p>

	3.2.3. Menjelaskan kosa kata yang belum diketahui dengan strategi parafrase.
3.3. Mampu merangkai kata-kata dengan cara sederhana untuk menguraikan pengalaman dan peristiwa, harapan, atau cita-cita.	3.3.1. Menyebutkan pengalaman, peristiwa, harapan, atau cita-cita yang berhubungan dengan pendidikan dan pekerjaan dengan kosa kata yang benar. 3.3.2. Menceritakan pengalaman, peristiwa, harapan, atau cita-cita dengan kalimat sederhana dan logis.
3.4. Mampu mengungkapkan gagasan yang disertai dengan alasan.	3.4.1. Mengungkapkan rasa suka dan tidak suka akan sesuatu. 3.4.2. Mengungkapkan kekaguman atau kekecewaan yang disertai alasan.

## 4) BIPA 4

**Tabel 2.4 Keterampilan Berbicara BIPA 4**

3.1. Mampu menyampaikan pendapat dalam diskusi/pidato/ceramah dengan tuturan yang spontan dan pelafalan yang jelas.	3.1.1. Menyampaikan pendapat secara lisan dalam diskusi/pidato/ceramah, dengan tuturan yang spontan, intonasi yang tepat, dan pelafalan yang jelas. 3.1.2. Memberi jawaban terhadap pertanyaan mitra tutur ketika berdiskusi/berpidato/berceramah dengan tuturan yang spontan, intonasi yang tepat, dan pelafalan yang jelas.
3.2. Menyampaikan deskripsi yang jelas dan terperinci mengenai berbagai macam topik yang berhubungan dengan minat.	3.2.1. Mendeskripsikan berbagai macam topik yang berkaitan dengan seseorang atau sesuatu yang disukai.

	3.2.2.Mendesripsikan berbagai macam topik yang berkaitan dengan pekerjaan atau hal lain yang diminati.
3.3. Mampu menyampaikan pendapat mengenai suatu isu mutakhir yang berkaitan dengan kelemahan dan kelebihanannya.	3.3.1.Mengungkapkan kembali isi suatu isu mutakhir dengan kata-kata sendiri. 3.3.2.Memberi komentar terhadap suatu isu mutakhir berdasarkan kelemahan dan kelebihanannya.

## 5) BIPA 5

**Tabel 2.5 Keterampilan Berbicara BIPA 5**

3.1 Mengemukakan gagasan dan pendapat dari teks eksplanasi dengan menggunakan kalimat kompleks dan terstruktur dalam percakapan dengan didukung oleh data atau fakta untuk meyakinkan pendengar dalam percakapan.	3.1.1 Mengungkapkan pernyataan pembuka, penyimpulan, dan penutup dari teks eksplanasi misalnya ceramah. 3.1.2 Menyampaikan tanggapan terhadap ungkapan seseorang dalam teks eksplanasi, baik berupa persetujuan maupun penolakan, dengan kalimat yang kompleks yang didukung oleh contoh-contoh untuk meyakinkan pendengar dalam percakapan.
3.2 Mengungkapkan gagasan dari teks diskusi dengan fasih dan spontan.	3.2.1 Menyampaikan gagasan dan pendapat dari teks diskusi dengan lafal yang jelas dan tepat. 3.2.2 Mengungkapkan gagasan dan pendapat dari teks diskusi secara spontan dengan menggunakan peristilahan yang sesuai dengan bidang keilmuan tertentu berdasarkan konteks pembicaraan.

	3.2.3 Memberi persetujuan, penolakan, penguatan, dan ajakan dari teks diskusi dengan kosa kata yang santun
--	--

## 6) BIPA 6

**Tabel 2.6 Keterampilan Berbicara BIPA 6**

3.1 Menggunakan bahasa yang dipelajari sesuai dengan situasi tutur secara efektif, baik untuk tujuan sosial, akademik, maupun profesional.	3.1.1 mengungkapkan gagasan secara lisan dengan menggunakan bahasa yang efektif untuk tujuan sosial, akademik, atau profesional. 3.1.2 Menyampaikan pendapat melalui diskusi dengan menggunakan bahasa yang efektif untuk tujuan sosial, akademik, atau profesional.
3.2 Memaparkan dengan jelas dan terperinci mengenai topik sosial, akademik, dan profesional dengan mengintegrasikan subtema,	3.2.1 Mengembangkan pokok-pokok pikiran tertentu menjadi sebuah teks dengan topik sosial, akademik, dan profesional.

## 7) BIPA 7

**Tabel 2.7 Keterampilan Berbicara BIPA 7**

3.1 Berperan aktif dalam berbagai ragam percakapan tanpa banyak kendala dan lancar menggunakan ungkapan idiomatik.	3.1.1 Menyampaikan gagasan dengan menggunakan ungkapan idiomatik. 3.1.2 Menggunakan ungkapan idiomatik dengan tepat dalam berbagai ragam percakapan.
3.2 Menggunakan strategi untuk mengatasi kesulitan dalam menyimpulkan informasi ketika bercakap-cakap dan berdiskusi	3.2.1 Menegaskan kembali isi percakapan atau diskusi. 3.2.2 Menggunakan ungkapan yang berupa pertanyaan, pengulangan,

	pernyataan, maupun penegasan untuk mengatasi kesulitan dalam menyimpulkan informasi ketika bercakap-cakap dan berdiskusi.
3.3 Mempresentasikan deskripsi atau argumen dengan menggunakan gaya dan struktur teks yang logis sesuai dengan konteks.	3.3.1 Mendeskripsikan data dengan gaya yang sesuai dengan konteks. 3.3.2 Menyampaikan argumen dengan alur dan struktur teks yang logis.
3.4 Mengungkapkan gagasan secara spontan dan fasih dengan nuansa makna yang sesuai.	3.4.1 Mengajukan pertanyaan dengan menggunakan alasan logis secara spontan dan fasih dengan nuansa makna yang sesuai dengan konteks (siapa penutur, petutur, tentang apa, dan dalam situasi seperti apa). 3.4.2 Mengajukan tanggapan positif atau negatif dengan menggunakan alasan yang logis secara spontan dan fasih dengan nuansa yang sesuai dengan konteks (siapa penutur, petutur, tentang apa, dan dalam situasi seperti apa).

Berdasarkan teori di atas yang menjelaskan tentang SKL berbicara dalam tujuh level BIPA, penelitian ini difokuskan pada BIPA 4 atau tingkat madya pada indikator lulusan 3.1.1. yakni menyampaikan pendapat secara lisan dalam diskusi/pidato/ceramah, dengan tuturan yang spontan, intonasi yang tepat, dan pelafalan yang jelas.

## B. Penelitian Terdahulu

Bagian ini akan memaparkan tentang persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

**Tabel 2.8 Penelitian Terdahulu**

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Penulis (Tahun)	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Quiz dengan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran Makanan Khas Kuliner Laut bagi Pelajar Bipa Tingkat Dasar	Zayin Zakiya Umma Taqwa (2022)	Hasil yang didapatkan dari adanya kegiatan validasi kepada para ahli-ahli yaitu : (1) Hasil penilaian dari validator ahli media yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan skor presentase kelayakan dari aspek usability sejumlah 73,3%, aspek functionality 73,3%, dan aspek komunikasi visual sebesar 73,3%. Sehingga mendapatkan	Sama-sama menjadikan <i>wordwall</i> sebagai media ajar yang diterapkan.	Dalam penelitian ini <i>wordwall</i> digunakan untuk meningkatkan pengetahuan budaya Indonesia. Sedangkan penulis akan menggunakan <i>wordwall</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA.

			<p>rerata kelayakan sebesar 73,3%.</p> <p>Berdasarkan ciri-ciri kelayakan yang ada pada tabel 3.5 kategori kelayakan, maka media yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikategorikan layak. (2)</p> <p>sedangkan jika dari ahli materi pada media pembelajaran skor presentase kelayakan dari aspek pembelajaran mendapatkan skor 60%, aspek dari isi materi memperoleh skor sebesar 70%, aspek keefektifan memperoleh skor sejumlah</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>80%, sedangkan skor yang didapatkan dari aspek penyajian sebesar 80%. Sehingga mendapatkan rerata presentase kelayakan media pembelajaran sejumlah 72%, sesuai dengan tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran bisa ditarik kesimpulan bahwa presentase 72% termasuk pada kategori yang layak.</p>		
2.	Optimalisasi Media Digital Interaktif <i>Wordwall</i> dalam Pjj Bipa Di Kedutaan Besar Republik	Hilda Septriani dan Yuyus Rustandi (2023)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan dan efektivitas penggunaan <i>wordwall</i> dalam	Sama-sama menjadikan <i>wordwall</i> sebagai media ajar yang diterapkan.	Dalam penelitian ini <i>wordwall</i> digunakan untuk meningkatkan keaktifan

	Indonesia Di Bern, Swiss		pembelajaran di kelas BIPA 2 dan BIPA 3 dapat tercapai secara optimal yang diidentifikasi melalui perolehan skor mayoritas pemelajar dan konformitas jawaban mereka saat angket.		pemelajar BIPA 2 dan BIPA 3. Sedangkan penulis akan menggunakan <i>wordwall</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA 4.
3.	Aplikasi Berbasis <i>Word Wall</i> pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Wini Sugiani (2022)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media aplikasi <i>wordwall</i> pada pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan pemelajar dan meningkatkan hasil belajar pemelajar	Sama-sama menjadikan <i>wordwall</i> sebagai media ajar yang diterapkan.	Dalam penelitian ini <i>wordwall</i> digunakan untuk meningkatkan keaktifan pemelajar. Sedangkan penulis akan menggunakan <i>wordwall</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA.

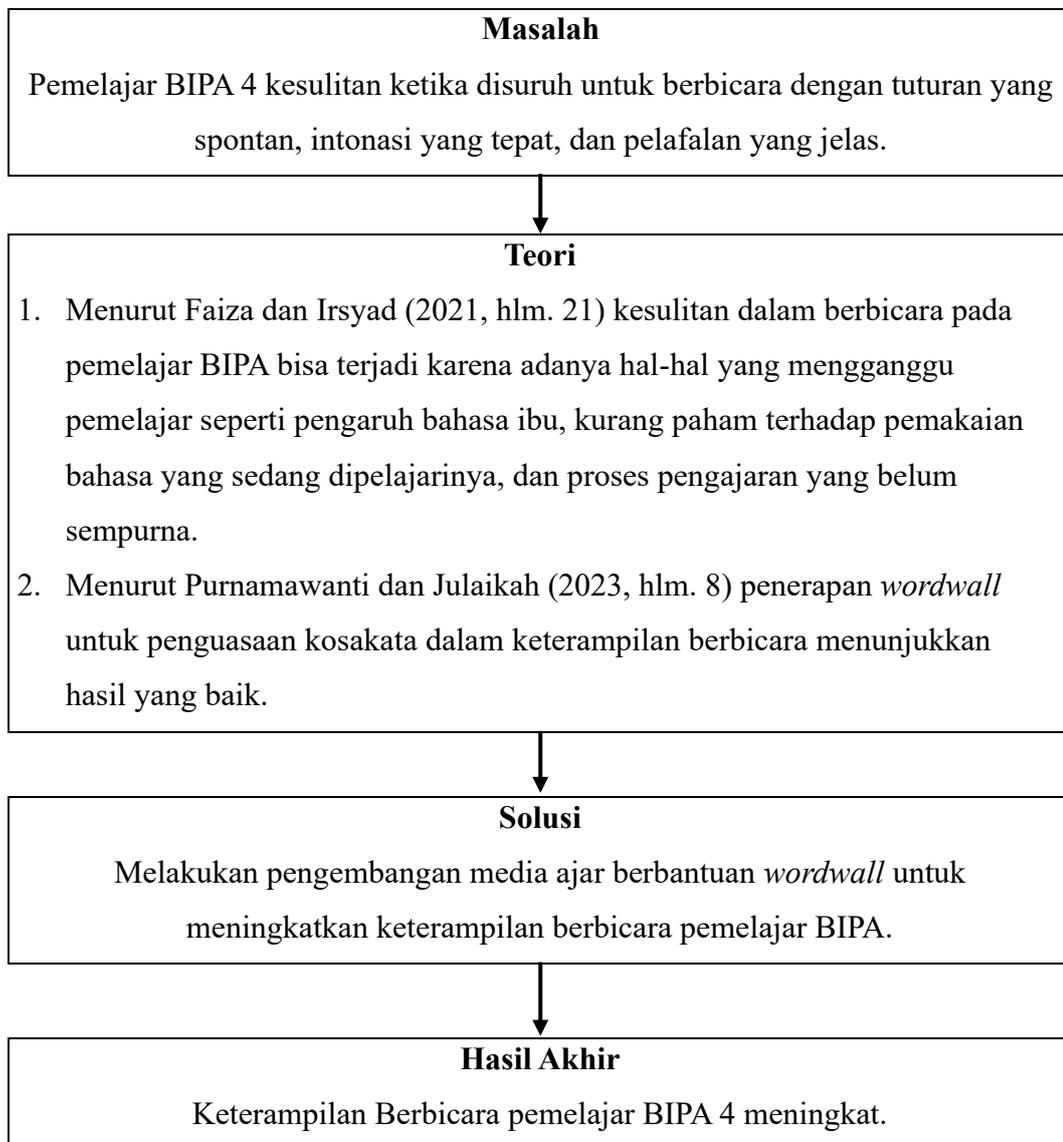
4.	Asesmen Pembelajaran Bipa Tingkat 3 Berwawasan Gorontalo Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	Udin Prasetya, Herson Kadir (2024)	Hasil penelitian ini yaitu perencanaan asesmen pembelajaran BIPA tingkat 3 berdasarkan standar kompetensi lulusan, bentuk instrumen asesmennya berupa tes kebahasaan (kosakata dan tata bahasa) yang berjumlah 12 soal tes, bertemakan wawasan Gorontalo.	Sama-sama menjadikan <i>wordwall</i> sebagai media ajar yang diterapkan.	Dalam penelitian ini <i>wordwall</i> digunakan untuk meningkatkan pengetahuan budaya Indonesia. Sedangkan penulis akan menggunakan <i>wordwall</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA.
5.	Inovasi Desain Pembelajaran BIPA: Strategi Kreatif dalam Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Indonesia bagi Penutur Asing	Kamilatu Zahra, Ahmad Syaeful Rahman (2025)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL secara signifikan meningkatkan keterlibatan penutur asing, motivasi belajar serta	Sama-sama menjadikan pemelajar BIPA sebagai objek yang diteliti.	Dalam penelitian ini <i>wordwall</i> digunakan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa secara umum. Sedangkan penulis akan

			<p>pemahaman kosakata dan struktur kalimat. GBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung keterlibatan aktif penutur asing, sehingga mempermudah mereka dalam menguasai bahasa Indonesia.</p>		<p>menggunakan <i>wordwall</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA.</p>
--	--	--	--	--	--

Tabel 2.8 merupakan bagian yang menjadi upaya peneliti untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Adanya penelitian terdahulu, peneliti mendapatkan inspirasi baru untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan gambaran atau dasar pemikiran peneliti yang bersifat sementara. Menurut Sugiyono (2024, hlm. 95) mengatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan pemikiran sementara peneliti mengenai tanda-tanda yang menjadi objek permasalahan dalam penelitian. Berikut paparan terperinci.



### **Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ajar berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar BIPA 4.