

DESAIN MODEL KETERAMPILAN BERPIDATO INOVATIF

Yunarni Siregar

Universitas Negeri Jakarta
yunarnisiregar2015@gmail.com

Herlina, Herlina

Universitas Negeri Jakarta
herlina@unj.ac.id

Sintowati Rini Utami

Universitas Negeri Jakarta
sintowati_riniutami@unj.ac.id

Abstrak

Keterampilan berpidato merupakan bagian penting dari kemampuan komunikasi lisan yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, sosial, dan profesional. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran keterampilan berpidato masih sering dilakukan secara konvensional dan kurang menarik, sehingga tidak mampu mendorong partisipasi aktif dan rasa percaya diri peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain model keterampilan berpidato yang inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun, menyampaikan, dan menguasai pidato secara efektif. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan model, validasi oleh ahli, serta uji coba terbatas pada kelompok kecil. Model ini dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan komunikatif, pembelajaran berbasis proyek, dan menggali pendekatan yang memungkinkan pembelajaran pidato lebih efektif. Uji coba dilakukan terhadap peserta didik kelas XI di tiga Sekolah Menengah Atas di Jakarta. Hasil validasi menunjukkan bahwa model ini sangat layak diterapkan, sementara uji coba menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek struktur pidato, penggunaan bahasa yang tepat, intonasi, ekspresi wajah, dan penguasaan audiens. Model ini juga dinilai mampu menumbuhkan kreativitas dan rasa percaya diri peserta didik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya berpidato, terutama dalam pengembangan pembelajaran berbasis multimoda.

Kata kunci: keterampilan berpidato, desain model, inovatif, komunikasi lisan, multimoda

Jurnal Ilmiah
Pendidikan Bahasa, Sastra
Indonesia dan Daerah

Abstract

Speech skills are an important part of oral communication skills that are very much needed in the world of education, social, and professional. However, in practice, learning speech skills is still often done conventionally and is less engaging, so it is unable to encourage active participation and build students' self-confidence. This study aims to develop an innovative speech skills model design that can improve students' abilities in composing, delivering, and mastering speeches effectively. The approach used is research and development (R&D), with stages of needs analysis, conceptual model design, expert validation, and offering innovative model designs. This model is designed by integrating a communicative approach, project-based learning, and exploring the use of interactive digital media in the form of videos and other presentation support applications. Interviews involved 609 grade XI students from several high schools in Jakarta. The results of the interviews showed that this model is very much needed and feasible to be implemented. These findings are expected to be an

alternative innovative design in learning speaking skills, especially speech, especially in the development of multimodal-based learning.

Keywords: *skills speech, model design, innovative, communication oral, multimodal*

PENDAHULUAN

Keterampilan komunikasi menjadi salah satu kompetensi penting bagi siswa. Siswa tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan akademik dalam bentuk pengetahuan. Siswa juga dituntut untuk mampu menyampaikan gagasan dalam presentasi individual, diskusi, kerjasama, dan umpan balik efektif (Perdana & Pitrianti, 2022). Komunikasi efektif bergantung pada penggunaan bahasa sebagai sarana komunikasi, ekspresi, dan media secara terstruktur dalam menjamin sampainya gagasan yang dibicarakan (Alam et al., 2022; Mailani et al., 2022; Murti, 2015; Sebayang et al., 2024). Bahasa juga berperan dalam membentuk budaya, identitas, makna, nilai, dan keyakinan dari penuturnya yang diturunkan dari generasi ke generasi (Kramsch, 1968; Widiana Anggraheni & Arsanti, 2024). Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu bahasa yang perannya semakin meluas juga merupakan identitas bangsa yang menjadi media penyampai pengetahuan, dan informasi formal, sekaligus sebagai media ekspresi gagasan dan emosi penuturnya (Masreng, 2017; Muliastuti, 2018; Orong et al., 2023; Sofiani et al., 2023; Wati et al., 2024).

Menilik meluasnya perkembangan peran dan penggunaan bahasa Indonesia secara formal dan profesional menjadikan keterampilan berbahasa Indonesia banyak dipelajari bahkan oleh penutur asing (Widiana Anggraheni & Arsanti, 2024). Keterampilan berbahasa merupakan kunci keberhasilan di dunia akademik, bisnis, diplomasi, dan pergaulan (Idris et al., 2021; Rambu, 2016; Sarah Robiatul Adawiyah et al., 2024; Wati et al., 2024). Berbicara bahasa Indonesia sebagai salah satu keterampilan berbahasa Indonesia dalam era digital karena juga menjadi penting penting dalam keseharian maupun kehidupan profesional (Santhanasamy & Yunus, 2022). Berbicara mencakup keterampilan dalam penggunaan intonasi, ekspresi, dan penggunaan kata-kata yang tepat (Fan & Yan, 2020). Penguasaan berbicara secara aplikatif dalam konteks kehidupan menjadi sasaran capaian pembelajaran pada kelas XI dan XII. Salah satu keterampilan yang diajarkan adalah keterampilan berpidato.

Melalui pembelajaran keterampilan pidato ini, peserta didik diharapkan menguasai teknik komunikasi efektif dan mengaplikasikannya dalam kehidupan formal dan informal. Pidato yang baik mencakup kemampuan organisasi gagasan, pilihan diksi, dan penyampaian pesan yang menarik. Idealnya seluruh peserta didik, terutama penutur bahasa Indonesia, dapat melakukannya secara baik (Ummah, 2019). Namun sejumlah penelitian menunjukkan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam kemampuan berpidato ini (Fan & Yan, 2020; Pusparini & Suryatiningsih, 2023; Sulistyowati, 2022). Padahal keterampilan berpidato ini merupakan salah aspek mendasar dalam komunikasi dari dunia akademik, politik, bisnis, dan keagamaan yang diperlukan dalam membangun kredibilitas pribadinya (Hogan, 2008; Lucas & Stob, 2020).

Berpidato yang efektif tidak hanya mengandalkan aspek verbal semata, tetapi juga melibatkan aspek nonverbal, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, intonasi suara, dan interaksi dengan audiens (Beebe & Beebe, 2013). Kemampuan ini memerlukan latihan yang berulang serta strategi pembelajaran yang tepat agar seseorang dapat berbicara dengan percaya diri, menarik perhatian pendengar, dan menyampaikan pesan secara persuasif (Pearson, Child, Mattern, et al., 2006). Dalam praktiknya, pengajaran keterampilan berpidato masih menghadapi berbagai tantangan yang menghambat efektivitas pembelajaran.

Budiyanti (2016) dan Barus (2020) dalam artikelnya masing-masing mengidentifikasi beberapa faktor yang menghambat siswa dalam pembelajaran berbicara, seperti rasa takut dan malu saat berbicara di depan kelas, kurangnya pengalaman, serta rendahnya kepercayaan diri akibat rasa gugup, bimbang, dan kaku ketika berbicara yang diakibatkan dari belum dikuasainya faktor kebahasaan dan non-kebahasaan sebagai fondasi dalam berpidato. Metode pembelajaran berpidato masih

pembelajaran berpidato yang masih bersifat konvensional menjadi salah satu tantangan utama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa atau mahasiswa. Pendekatan tradisional cenderung berfokus pada teori dan

kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih secara langsung di hadapan audiens (Morreale & Pearson, 2008). Akibatnya, banyak siswa mengalami kecemasan berbicara (speech anxiety), kesulitan menyusun gagasan dengan sistematis, serta kurangnya kepercayaan diri dalam menyampaikan pidato mereka (MacIntyre & Gregersen, 2012).

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi kendala dalam meningkatkan keterampilan berpidato. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dari pengajar tanpa adanya inovasi dalam penggunaan teknologi membuat proses latihan berbicara menjadi kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital saat ini (Evans, 2009). Peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam mengevaluasi performa mereka sendiri, karena metode konvensional kurang menyediakan umpan balik yang bersifat real-time dan konstruktif (Godwin-Jones, 2000).

Lebih jauh, beberapa penelitian menunjukkan bahwa banyak individu mengalami glossophobia atau ketakutan berbicara di depan umum, yang menghambat mereka dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik. Ketakutan ini sering kali muncul akibat kurangnya pengalaman berbicara di hadapan audiens, tekanan psikologis, dan ketidakmampuan mengatasi stres saat berbicara (Dwyer & Davidson, 2012; Ebrahimi et al., 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi dan model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis pengalaman.

Dalam penelitian ini, dikembangkan suatu model keterampilan berpidato yang menggabungkan pendekatan berbasis teknologi dengan strategi *experiential learning*. Model ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta memfasilitasi proses refleksi dan evaluasi berbasis data. Dengan adanya model yang lebih inovatif, diharapkan bahwa pembelajaran keterampilan berpidato dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan di era digital.

Kaitannya dengan itu, keterampilan berbicara telah melibatkan banyak studi yang menjelaskan pendekatan yang efektif dalam pembelajarannya mulai dari metode konvensional hingga pemanfaatan teknologi.

Berikut dipaparkan analisis teoretik terhadap pendekatan-pendekatan tersebut.

Pendekatan Tradisional dalam Pembelajaran Berpidato

Dalam pendekatan ini, keterampilan berpidato mengandalkan metode pembelajaran tradisional yang banyak menggunakan ceramah, latihan individual, dan umpan balik dari pengajar atau rekan sejawat (Lucas & Stob, 2020). Fokus pembelajaran metode ini adalah pada struktur pidato, teknik vokal, serta penguasaan bahasa tubuh (Beebe & Beebe, 2013). Dengan pendekatan ini, peserta didik diarahkan untuk membangun keterampilan secara bertahap melalui pengulangan dan koreksi, di mana keberhasilan sangat bergantung pada intensitas latihan dan kualitas umpan balik yang diberikan secara langsung dan kontekstual (Lucas & Stob, 2020).

Namun demikian, dalam konteks pendidikan masa kini, metode tradisional ini mulai menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu dan kesempatan untuk melakukan latihan secara intensif dengan audiens nyata. Latihan berbicara di depan umum yang idealnya memerlukan audiens langsung agar peserta dapat merasakan dinamika komunikasi secara nyata sering kali tidak dapat diwujudkan karena kendala logistik maupun kurikulum yang padat. Hal ini berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran karena peserta tidak mendapatkan pengalaman komunikasi yang autentik dan natural (Dereza, n.d.).

Selain itu, perubahan karakteristik generasi peserta didik juga menjadi tantangan tersendiri. Generasi saat ini, yang tumbuh dalam era digital dan komunikasi daring, cenderung lebih nyaman berinteraksi melalui teks atau media sosial daripada secara langsung. Karakteristik ini menjadikan banyak peserta didik memiliki kecenderungan introvert, serta mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri secara lisan di depan publik (K. Cain & Bignell, 2014). Ketakutan berbicara di depan umum—yang dikenal sebagai *glossophobia*—menjadi salah satu hambatan paling umum dalam pembelajaran keterampilan berpidato. Ketakutan ini bukan hanya terkait dengan kurangnya kemampuan teknis, tetapi juga berakar pada kecemasan sosial, rendahnya kepercayaan diri, serta pengalaman masa lalu yang kurang mendukung (Dwyer & Davidson, 2012). Berbicara di depan umum seolah menjadi

momok yang menakutkan. Pembelajaran dengan pendekatan ini sering kali gagal dalam mengatasi kecemasan berbicara, karena tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan berbicara yang nyata (Morreale & Pearson, 2008). Problem ini didukung dengan perilaku pendidik dalam mengajar yang cenderung mengabaikan dan menolak perkembangan pengetahuan dan kemajuan dalam proses pembelajaran (T. Cain, 2016).

Model Berbasis experiential learning dalam Keterampilan Berpidato

Pendekatan pembelajaran eksperiensial ini dikenalkan oleh Kolb pada tahun 1984. Pendekatan ini mengindikasikan pentingnya pengalaman langsung sebagai fondasi utama dalam proses belajar. Teori ini berakar pada gagasan bahwa pengetahuan diperoleh melalui transformasi pengalaman—belajar bukan hanya sebagai hasil dari pemrosesan informasi, tetapi juga melalui partisipasi aktif individu dalam pengalaman yang bermakna (D. A. Kolb et al., 2014). Pendekatan *experiential learning* juga telah mulai diterapkan dalam pengajaran keterampilan berbicara. Proses pembelajaran meliputi tahap *concrete experience* (peserta didik mengalami langsung situasi berbicara di depan umum), *reflective observation* (Evaluasi dilakukan untuk memahami tantangan dan keberhasilan dalam berbicara), *abstract conceptualization* (Peserta didik mengembangkan strategi baru berdasarkan pengalaman mereka), dan *active experimentation* (strategi yang telah dipelajari diterapkan dalam sesi berbicara berikutnya). *experiential learning* pada dasarnya menggeser paradigma *passive learning* menjadi *active learning* yang menjadikan peserta didik sebagai subjek aktif.

Pendekatan ini diyakini meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan praktis peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman meningkatkan keterlibatan emosional, kepercayaan diri, serta ketahanan peserta didik dalam menghadapi situasi menantang, seperti kecemasan berbicara di depan umum (D. A. Kolb et al., 2014; A. Y. Kolb & Kolb, 2008). Pengalaman nyata yang diterima peserta didik melalui praktik langsung menjadikan pendekatan ini diyakini lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional (Hogan,

2008). Pendekatan ini karenanya tidak hanya menawarkan pendekatan pedagogis yang relevan untuk pembelajaran abad ke-21, tetapi juga memberikan landasan konseptual yang kuat bagi pengembangan keterampilan komunikasi yang berorientasi pada praktik dan refleksi berkelanjutan.

Namun, untuk dapat diimplementasikan secara efektif, pendekatan ini memerlukan lingkungan belajar yang aman secara psikologis, terutama bagi peserta didik yang memiliki tingkat kecemasan tinggi terhadap penampilan di depan publik. Dukungan dari fasilitator, umpan balik yang membangun, serta kultur kelas yang menghargai proses belajar menjadi faktor penting untuk memaksimalkan efektivitas model ini. Tanpa elemen-elemen tersebut, peserta mungkin justru merasa tertekan, yang akan menghambat proses refleksi dan pengembangan diri secara optimal (Boud et al., 2013; Boud, Keogh, & Walker, 1985).

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Keterampilan Berpidato

Mengacu pada berbagai tantangan dan peluang yang telah disebutkan sebelumnya, maka perlu dikembangkan model pembelajaran keterampilan berpidato yang inovatif, integratif, dan adaptif terhadap tuntutan zaman. Model pembelajaran ini tidak hanya harus menekankan aspek teknis komunikasi, tetapi juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, mengurangi tingkat kecemasan dalam berbicara di depan umum, serta mengintegrasikan teknologi digital secara efektif untuk memperkaya pengalaman belajar. Hal ini penting mengingat bahwa keterampilan berbicara bukan sekadar kemampuan kognitif, melainkan juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik yang berkembang melalui latihan yang kontekstual, reflektif, dan berkelanjutan (Evans, 2009).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan perangkat digital telah membuka peluang baru dalam pembelajaran keterampilan berbicara, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan berpidato (Evans, 2009). Berbagai inovasi teknologi saat ini menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan personal dalam proses belajar. Misalnya, penggunaan simulasi berbasis kecerdasan buatan (AI) memungkinkan peserta didik untuk berlatih berbicara dengan umpan balik instan mengenai intonasi, kecepatan bicara, dan pilihan

kata (Chen et al., 2016). Sementara itu, teknologi realitas virtual (VR) dan augmented Reality (AR) memungkinkan pembelajaran yang lebih immersif dengan menciptakan lingkungan audiens virtual yang menyerupai kondisi nyata, sehingga peserta dapat melatih keterampilan berbicara dalam situasi yang realistis namun tetap aman secara psikologis (Carol Johnson, 2021) (Huang & Hwang, 2025) (Y. Wang & Mughaid, 2022).

Selain itu, berbagai aplikasi interaktif seperti *public speaking coaches*, *speech analysis tools*, dan *presentation simulators* berbasis mobile telah berkembang pesat (Nuci et al., 2021; A. I. Wang & Tahir, 2020). Aplikasi ini menawarkan fitur seperti pelacakan performa, rekaman video, analisis ekspresi wajah, hingga gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar (Asih & Halisiana, 2022). Penerapan pendekatan *experiential learning* juga semakin relevan dalam konteks ini, di mana peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen, sebagaimana dijelaskan dalam model pembelajaran Kolb. Integrasi antara teknologi dan pembelajaran berbasis pengalaman tidak hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun kepercayaan diri, melakukan kesalahan tanpa rasa takut, dan mengembangkan gaya komunikasi yang autentik (A. Y. Kolb & Kolb, 2008).

Dengan demikian, model pembelajaran keterampilan berpidato masa kini harus bersifat hibrida dan fleksibel, menggabungkan prinsip-prinsip pedagogi klasik dengan inovasi teknologi kontemporer, serta mengedepankan pendekatan psikososial yang mendukung pengembangan kepercayaan diri dan ketahanan emosional peserta didik. Dalam kerangka ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendampingi proses eksplorasi dan refleksi peserta, bukan hanya sebagai penyampai informasi.

State of The Art

Berdasarkan paparan pada beberapa model pendekatan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya keterampilan berpidato, terdapat beberapa gap yang perlu dijawab. Di satu sisi, pendekatan *experiential learning* diyakini sebagai salah satu pendekatan yang terbaik. Di sisi lain, generasi digital menuntut pembelajaran yang membuat mereka nyaman

dengan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Sayangnya, kedua pendekatan ini kurang terintegrasi dalam penggunaannya. Modalitas dalam pembelajaran cenderung masih menggunakan pendekatan tunggal dalam proses pembelajaran. Banyak studi cenderung berfokus pada satu pendekatan secara terpisah—baik pada dimensi pengalaman langsung tanpa dukungan teknologi, maupun pada pemanfaatan teknologi digital tanpa pendekatan reflektif dan berbasis pengalaman. Hal ini mengakibatkan kesenjangan dalam pengembangan model pembelajaran holistik yang mampu mengoptimalkan potensi dari kedua pendekatan tersebut secara bersamaan (Bateman, 2019; D. A. Kolb et al., 2014). Padahal, integrasi antara *experiential learning* dan teknologi digital sangat menjanjikan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih immersif, personal, dan fleksibel. Pendekatan *experiential learning* memberikan struktur pedagogis yang kuat berbasis siklus pengalaman, sementara teknologi digital dapat memperkaya proses ini dengan memberikan akses pada simulasi interaktif, umpan balik otomatis, pelacakan performa, dan lingkungan belajar virtual. Realitas virtual (VR) dapat digunakan untuk menciptakan simulasi audiens yang realistis, mendukung tahap pengalaman konkret dan eksperimen aktif. Sementara itu, aplikasi berbasis AI dapat digunakan untuk memberikan umpan balik secara langsung yang memperkaya proses refleksi dan konseptualisasi (Alodan et al., 2024; Chen et al., 2015).

Namun demikian, kekosongan dalam kerangka teoretis maupun praktis untuk menggabungkan kedua pendekatan ini secara terencana dan berkelanjutan masih menjadi tantangan. Belum banyak model pembelajaran yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana siklus *experiential learning* dapat difasilitasi oleh teknologi secara sistematis, termasuk bagaimana setiap tahap dalam siklus tersebut didukung oleh media digital yang tepat, dengan mempertimbangkan aspek afektif, kognitif, dan sosial peserta didik. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan model pembelajaran terpadu yang tidak hanya menggabungkan *experiential learning* dan teknologi secara fungsional, tetapi juga menjadikannya sebagai pendekatan yang saling melengkapi secara pedagogis. Model ini idealnya mampu merespons dinamika pembelajaran kontemporer, meningkatkan efektivitas

pelatihan keterampilan berbicara di depan umum, serta membangun kepercayaan diri peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan berbasis teknologi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berkontribusi memberikan kerangka konsep dalam pengembangan Desain Model Keterampilan Berpidato yang Inovatif, yang mencoba mengintegrasikan *experiential learning* dengan AI dan VR untuk simulasi berpidato serta umpan balik real-time yang lebih akurat. Strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengurangan kecemasan berbicara juga diperlukan dalam membangun kepercayaan diri peserta didik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi inovatif yang dapat mengatasi keterbatasan dalam metode pembelajaran berpidato saat ini, sehingga dapat meningkatkan kompetensi berbicara peserta didik secara lebih efektif dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan tujuan utama untuk mengembangkan dan menguji kelayakan Desain Model Pembelajaran Keterampilan Berpidato Inovatif yang mengintegrasikan *experiential learning*, teknologi AI/VR, dan strategi reduksi kecemasan berbicara. Model ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara yang lebih kontekstual, imersif, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik masa kini. Penelitian ini melibatkan tahapan riset awal untuk analisis kebutuhan, visualisasi konsep (design), realisasi pengembangan model, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan 609 pelajar tingkat menengah atas yang sedang mengikuti materi keterampilan berbicara. Partisipan dipilih secara *purposive* untuk memastikan keragaman latar belakang dan tingkat kecemasan berbicara. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Data disajikan secara Analisis data tematik dari wawancara dan observasi untuk melihat persepsi dan pengalaman belajar peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan untuk Desain Model Keterampilan Berpidato yang Inovatif

Berpidato merupakan salah satu keterampilan yang penting dalam kehidupan akademik maupun profesional. Kemampuan

untuk berbicara di depan umum tidak hanya mencakup kelancaran berbicara, tetapi juga penguasaan materi, pengelolaan kecemasan, dan kemampuan berinteraksi dengan audiens (Lucas & Stob, 2020). Dalam dunia yang semakin digital dan serba terhubung, keterampilan ini harus berkembang agar dapat memenuhi tantangan zaman, yang mengharuskan model pembelajaran berbicara yang inovatif dan adaptif. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis kebutuhan dalam mendesain model keterampilan berpidato yang inovatif yang dapat memenuhi berbagai harapan peserta didik dan masyarakat.

Melalui sejumlah penelitian ditemukan banyak peserta didik yang merasa cemas atau gugup saat berpidato di depan umum, bahkan meskipun mereka telah mempersiapkan materi dengan baik. Berdasarkan kuesioner yang disebar pada 609 peserta didik kelas XI SMA di Jakarta ditemukan bahwa kesulitan dalam berpidato. Siswa sekolah menengah atas di Jakarta menghadapi berbagai kesulitan dalam keterampilan berpidato, baik secara verbal maupun nonverbal. Hambatan yang dialami meliputi rasa takut, kurang percaya diri, serta kesulitan dalam menyusun dan menyampaikan ide secara jelas. Secara verbal, siswa mengalami kesulitan dalam struktur penyampaian ide, pemilihan kosakata, dan intonasi suara. Sementara itu, aspek nonverbal seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan gestur tubuh juga belum optimal.

Hasil angket relevan dengan wawancara terhadap sejumlah siswa. Sejumlah ungkapan semisal, “*Saya sering bingung memilih kata yang tepat, jadi terkadang kata-kata saya terdengar seperti bahasa sehari-hari, bukan bahasa formal.*”, “*Saya tidak tahu bagaimana menjaga nada suara agar tidak monoton, kadang saya berbicara terlalu cepat atau terlalu pelan.*”, “*Saya merasa malu menatap audiens, jadi saya lebih sering menunduk atau membaca teks saja.*”, dan “*Saya tidak tahu kapan harus menggunakan gerakan tangan, jadi rasanya seperti hanya berdiri diam saat berbicara.*” Hanyaah menggambarkan betapa mereka kesulitan secara verbal dan non verbal yang membuat mereka tidak percaya diri. Meskipun pembelajaran dengan media multimodal seperti gambar dan video telah dilakukan, penggunaannya masih minim dalam konteks pidato. Wawancara dengan siswa mengungkapkan keinginan mereka untuk

pembelajaran yang lebih praktis dan interaktif, seperti latihan intonasi, gerakan tubuh, serta penggunaan video contoh. Salah satu peserta didik menyebutkan, *“Saya berharap bisa diajarkan cara memilih kata-kata yang sesuai dan bagaimana menyampaikan pidato yang terdengar lebih formal.”*

Guru pun mengakui bahwa pendekatan pembelajaran masih konvensional, berfokus pada hafalan teks tanpa pelatihan aspek nonverbal atau praktik nyata. Selain itu, umpan balik yang diberikan masih terbatas pada aspek linguistik, sementara elemen penting dalam komunikasi nonverbal sering diabaikan. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan inovatif dalam pembelajaran berpidato agar siswa lebih percaya diri dan efektif dalam berbicara di depan umum.

Oleh karena itu, desain model keterampilan berpidato yang inovatif harus mampu mengatasi kecemasan ini dengan pendekatan yang mengutamakan kepercayaan diri. Model ini juga harus memperhatikan kebutuhan untuk menguasai materi secara mendalam. Peserta didik tidak hanya perlu bisa berbicara lancar, tetapi mereka harus dapat menyusun pidato yang logis dan menarik. Selain itu, keterampilan komunikasi non-verbal, seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan kontak mata, memiliki peranan penting dalam kelancaran berpidato (Hancock et al., 2010). Komunikasi non-verbal berfungsi untuk mendukung dan memperkuat pesan verbal. Oleh karena itu, model ini harus mencakup latihan dalam menggunakan komunikasi non-verbal dengan efektif. Peserta didik juga perlu mempelajari teknik untuk melibatkan audiens dalam pidato mereka, menjaga perhatian audiens, dan menciptakan pengalaman komunikasi yang interaktif (Baccarani & Bonfanti, 2015).

Hal ini mendukung temuan dalam wawancara dengan beberapa orang guru. Permasalahan yang dihadapi peserta didik dikarenakan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat hafalan dan monoton dalam penyampaian. Peserta didik dibimbing untuk membaca teks dengan intonasi, mimik wajah, gesture, dan aspek non verbal lainnya. Hanya saja tuntutan pembiasaan melalui terbatas sebagai anjuran dan sedikit sekali dalam memberikan evaluasi dan feedback.

Permasalahan yang dihadapi siswa dalam berpidato salah satunya adalah pembelajaran yang masih dilaksanakan dengan pendekatan

konvensional, yakni berfokus pada hafalan teks dan penyampaian materi secara monoton tanpa memperhatikan aspek nonverbal yang mendukung efektivitas komunikasi. Dalam metode ini, siswa sering kali hanya diminta untuk membaca atau menghafal teks pidato tanpa mendapatkan bimbingan yang memadai dalam penggunaan intonasi, ekspresi wajah, kontak mata, maupun gestur yang mendukung penyampaian pesan.

Selain itu, pendekatan konvensional cenderung kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih secara aktif dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata saat berpidato di depan audiens. Mereka jarang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi teknik berbicara yang dapat meningkatkan daya tarik pidato, seperti pengaturan jeda, variasi nada suara, atau penggunaan ruang panggung. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pidato dengan percaya diri dan menarik perhatian audiens.

Teknologi dan Media Pembelajaran yang Mendukung

Dalam dunia pembelajaran saat ini, teknologi memiliki peran yang sangat penting. Penggunaan alat bantu teknologi dapat mempermudah peserta didik dalam mengasah keterampilan berpidato. Sebagai contoh, penggunaan aplikasi dan platform digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pelatihan kapan saja dan di mana saja, memberi mereka kesempatan untuk berlatih tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Selain itu, media visual seperti PowerPoint atau video juga dapat digunakan untuk memperkaya pidato, memberikan ilustrasi yang dapat mendukung penjelasan, dan membuat pesan lebih mudah dipahami (Mayer, 1989). Bahkan, teknologi virtual seperti *Virtual Reality* (VR) kini dapat digunakan untuk memberikan simulasi pidato di depan audiens yang berbeda tanpa harus benar-benar berada di hadapan audiens tersebut, yang memberi peserta didik pengalaman berpidato di lingkungan yang lebih beragam (Kahlon et al., 2019). Hal ini selaras dengan ungkapan peserta didik bahwa memang pembelajaran pidato memerlukan dukungan teknologi yang mempermudah dalam proses pembelajaran. *“Kalau ada praktik langsung dan contoh-contoh video pidato yang bagus dan proses belajar yang menyenangkan, saya rasa kami bisa lebih mudah memahami caranya.”*

Sebagaimana di akui guru, penggunaan media dukung dalam proses pembelajaran memang sangat diperlukan. Hanya saja keterbatasan aspek dan kompetensi dalam menyusun bahan ajar berbasis teknologi menjadi kendala besar. Penggunaan power point memang ditemukan, namun masih dalam format tradisional yang tidak kuat. Padahal power point bisa dimaksimalkan dalam penggunaan yang multimoda.

Metode Pembelajaran yang Inovatif

Metode pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan berpidato yang efektif. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Dalam model ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk merancang pidato mereka sendiri, mengumpulkan informasi, dan mengolah materi dengan cara yang kreatif. Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengasah keterampilan berpidato, tetapi juga melibatkan keterampilan lain seperti riset, kolaborasi, dan penyelesaian masalah (Tarigan, 2021). Metode lain yang bisa digunakan adalah simulasi atau role playing, di mana peserta didik dapat berlatih berbicara di depan audiens dengan berbagai latar belakang dan situasi. Metode ini memberikan pengalaman langsung yang lebih nyata dan membantu peserta didik belajar untuk menyesuaikan gaya pidato mereka dengan audiens yang berbeda. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran, juga dapat digunakan dalam desain model ini. Misalnya, memberikan tantangan berpidato dengan batasan waktu atau memperkenalkan level-level kesulitan untuk meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum peserta didik (Asih & Halisiana, 2022; Earp, n.d.; Fischer et al., n.d.). Elemen permainan ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terus berlatih.

Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi merupakan komponen penting dalam pengembangan keterampilan berpidato. Penilaian berbasis kinerja (performance-based assessment) adalah cara yang efektif untuk mengukur kemajuan peserta didik dalam keterampilan berbicara di depan umum. Dengan menilai kelancaran berbicara, penggunaan bahasa tubuh, serta interaksi dengan audiens,

instruktur dapat memberikan umpan balik yang konstruktif yang membantu peserta didik untuk terus berkembang. Umpan balik yang diberikan tidak hanya harus datang dari instruktur, tetapi juga dari rekan-rekan peserta didik. Sistem peer feedback dapat memperkaya proses evaluasi, karena memberikan sudut pandang berbeda tentang cara berbicara dan teknik yang digunakan dalam pidato. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh berbagai perspektif dan masukan yang berguna untuk meningkatkan kualitas pidato mereka (Budiana, 2018; Morreale et al., 2007; Pearson, Child, & Kahl, 2006). Latihan dan feedback menjadi hal yang sangat diperlukan peserta didik sebagaimana diungkapkan bahwa, "*Akan sangat membantu jika ada latihan intonasi dan cara berbicara agar tidak terdengar monoton.*"

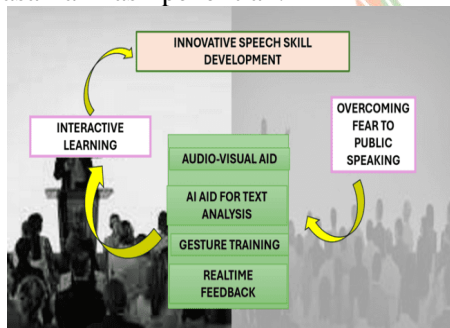
Infrastruktur dan Sumber Daya yang Mendukung

Desain model keterampilan berpidato yang inovatif juga memerlukan infrastruktur yang memadai, seperti ruang yang nyaman dan dilengkapi dengan alat bantu seperti mikrofon, proyektor, dan kursi audiens. Fasilitas ini memungkinkan peserta didik untuk berlatih dengan kondisi yang mirip dengan situasi berpidato di dunia nyata. Selain itu, ketersediaan sumber daya pembelajaran yang berkualitas, seperti buku, artikel, dan video tentang teknik berbicara di depan umum, sangat penting untuk mendukung perkembangan keterampilan ini. Sumber daya ini memberikan dasar teoritis dan praktik yang dapat membantu peserta didik dalam mempersiapkan pidato mereka dengan baik.

Merujuk pada hasil penelitian, pendekatan multimoda menjadi penting dalam pengembangan keterampilan berpidato. Modalitas komunikasi mencakup visual, audio, gerakan tubuh, dan interaksi digital diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Analisis suara, intonasi, dan ekspresi wajah diperlukan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Teknologi dapat membantu memberikan penguatan pengalaman dan umpan balik dalam memperbaiki teknik berbicara peserta didik. Gerakan dan gesture menjadi bagian penting dalam komunikasi dan keterampilan berbicara. Penggunaan teknologi dapat membantu melatih ekspresi non-verbal. Latihan multimoda yang melibatkan keseluruhan moda yang mungkin digunakan

dalam membangun lingkungan yang lebih realistic. Interaksi dengan sesama peserta didik melalui game dan umpan balik real dapat menjadi Latihan dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan teknologi juga dimungkinkan membantu proses ini. Umpan balik langsung menjadi bagian evaluasi yang penting ada. Kejujuran di antara peserta didik menjadi hal penting diperhatikan. Umpan balik otomatis tentang struktur, pilihan kata, dan efektivitas komunikasi. Model AI dapat menyarankan perbaikan dalam penyampaian pidato berdasarkan analisis semantik dan pragmatik.

Berikut model yang dapat dikembangkan berdasarkan hasil penelitian.



PENUTUP

Simpulan

Pengembangan model keterampilan berpidato yang inovatif melibatkan beberapa elemen penting, termasuk desain instruksional yang interaktif, penggunaan teknologi untuk mendukung latihan, serta evaluasi berbasis kinerja yang berkelanjutan. Dengan menggunakan metode seperti pembelajaran berbasis proyek, role-playing, dan gamifikasi, serta memanfaatkan alat bantu teknologi seperti VR dan aplikasi digital, model ini dapat mengatasi tantangan yang dihadapi peserta didik dalam berpidato dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara yang efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model efektif dalam pembelajaran keterampilan berpidato bagi peserta didik generasi saat ini adalah penggunaan disain multimoda dalam proses pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

Alam, G. N., Mahyudin, E., Affandi, R. N., Dermawan, W., & Azmi, F. (2022). Internasionalisasi Bahasa Indonesia di Asean: Suatu Upaya Diplomati Indonesia.

Jurnal Dinamika Global, 7(01), 25–53. <https://doi.org/10.36859/jdg.v7i01.1039>

Alodan, H. A., Sutt, A. L., Hill, R., Alsdhan, J., & Cross, J. L. (2024). Effectiveness, experience, and usability of low-technology augmentative and alternative communication in intensive care: A mixed-methods systematic review. *Australian Critical Care*, 38(1), 101061. <https://doi.org/10.1016/j.aucc.2024.04.006>

Asih, R. A., & Halisiana, H. T. (2022). Enhancing students' speaking skill through a game-based learning innovation of family game show. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.20400>

Baccarani, C., & Bonfanti, A. (2015). Effective public speaking: A conceptual framework in the corporate-communication field. *Corporate Communications*, 20(3), 375–390. <https://doi.org/10.1108/CCIJ-04-2014-0025>

Barus, S. L. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpidato Melalui Penggunaan Media Audio Visual Siswa Kelas Ix Smp Negeri 1 Sttu Julu Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPPP*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i2.5364>

Bateman, J. A. (2019). Multimodality and Genre A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents. In *Palgrave* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.200806.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Beebe, S. A., & Beebe, S. J. (2013). *Public Speaking Handbook*. Pearson Education, Inc.

Boud, D., Keogh, R., & Walker, D. (2013). *Reflection: Turning experience into learning*. Routledge.

Budiana, N. (2018). Implementasi Strategi Can Do Terhadap Kemampuan Berpidato Mahasiswa PBSI Universitas Muhadi Setiabudi Brebes. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(2), 94–106. [file:///F:/HALIBURNEO/Yunani Siregar/Interpersonal/P15.pdf](file:///F:/HALIBURNEO/Yunani%20Siregar/Interpersonal/P15.pdf)

Budiyanti. (2016). Peningkatan Keterampilan

- Berpidato Melalui Teknik ATM (Amati Tiru Modifikasi) Berbasis Kartu Acak Pada Peserta Didik Kelas IXd SMP Negeri 2 Banyubiru Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Profesi Keguruan*, 1(1), 17–25.
- Cain, K., & Bignell, S. (2014). Reading and listening comprehension and their relation to inattention and hyperactivity. *British Journal of Educational Psychology*, 84(1), 108–124. <https://doi.org/10.1111/bjep.12009>
- Cain, T. (2016). Denial, opposition, rejection or dissent: why do teachers contest research evidence? *Research Papers in Education*, 1–15.
- Carol Johnson. (2021). Language learners' perceptions of automatic speech recognition as a writing tool: A Technology Acceptance Model analysis. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., June, 2013–2015.
- Chen, L., Feng, G., Leong, C. W., Joe, J., Kitchen, C., & Lee, C. M. (2016). Designing An Automated Assessment of Public Speaking Skills Using Multimodal Cues. *Journal of Learning Analytics*, 3(2), 261–281. <https://doi.org/10.18608/jla.2016.32.13>
- Chen, L., Leong, C. W., Feng, G., Lee, C. M., & Somasundaran, S. (2015). Utilizing multimodal Cues to Automatically evaluate Public Speaking Performance. *International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction, ACII 2015*, 394–400. <https://doi.org/10.1109/ACII.2015.7344601>
- Dereza, N. (n.d.). *Chapter 1: Why Public Speaking Matters Today Public Speaking in the Twenty-First Century*. <http://www.cmu.edu/>
- Dwyer, K. K., & Davidson, M. M. (2012). Is Public Speaking Really More Feared Than Death? *Communication Research Reports*, 29(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/08824096.2012.667772>
- Earp, J. (n.d.). *GAME MAKING FOR LEARNING: A SYSTEMATIC REVIEW OF THE RESEARCH LITERATURE*. <http://tinyurl.com/earp-lit-review>
- Ebrahimi, O. V., Pallesen, S., Kenter, R. M. F., & Nordgreen, T. (2019). *Psychological Interventions for the Fear of Public Speaking: A*. 10(March). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00488>
- Evans, M. (2009). *Foreign Language Learning with Digital Technology*. Continuum Interantional Publishing Group.
- Fan, J., & Yan, X. (2020). Assessing Speaking Proficiency: A Narrative Review of Speaking Assessment Research Within the Argument-Based Validation Framework. *Frontiers in Psychology*, 11(February), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00330>
- Fischer, H., Heinz, M., Schlenker, L., & Follert, F. (n.d.). *Gamifying Higher Education. Beyond Badges, Points and Leaderboards*. <http://0cn.de/scholar>
- Godwin-Jones, B. (2000). Emerging technologies: Speech technologies for language learning. *Language Learning and Technology*, 3(2), 6–9.
- Hancock, A. B., Stone, M. D., Brundage, S. B., & Zeigler, M. T. (2010). Public Speaking Attitudes: Does Curriculum Make a Difference? *Journal of Voice*, 24(3), 302–307. <https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2008.09.007>
- Hogan, K. (2008). *the Secret Language of Business*. John Wiley & Sons.
- Huang, P., & Hwang, Y. (2025). Augmented Reality-Assisted Learning: Enhancing Vocabulary Accquition and Motivation in Elementary English Education. *Availabe at SSRN-5134189* https://papers.ssrn.com/Sol3/Papers.Cfm?Abstract_id=5134189. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5134189>
- Idris, W., Ahmad, S., Balango, M., & Gorontalo, U. N. (2021). Developing students' critical thinking in English speaking skill by using problem based learning method. *Jurnal Normalita*, 9(2), 279–291.
- Kahlon, S., Lindner, P., & Nordgreen, T. (2019). Virtual reality exposure therapy for adolescents with fear of public speaking: A non-randomized feasibility and pilot study. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s13034-019-0307-y>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2008). Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development. In *Armstrong: Management Learning, Edu. and Develop.* (pp. 42–68). <https://doi.org/10.1002/9781119852865.ch15>

- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2014). Experiential learning theory: Previous research and new directions. *Perspectives on Thinking, Learning, and Cognitive Styles*, 216, 227–247. <https://doi.org/10.4324/9781410605986-9>
- Kramsch, C. (1968). Language and Culture. *Sociology*, 2(2), 254–255. <https://doi.org/10.1177/003803856800200229>
- Lucas, S. E., & Stob, P. (2020). *The Art of Public Speaking* (THIRTEENTH). McGraw Hill Education.
- MacIntyre, P., & Gregersen, T. (2012). Emotions that facilitate language learning: The positive-broadening power of the imagination. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 2(2), 193. <https://doi.org/10.14746/sslt.2012.2.2.4>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Masreng, R. (2017). Diplomasi Bahasa Menjembatani Keragaman Bahasa Daerah Dan Pengutamaan Bahasa Indonesia. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(1), 155. <https://doi.org/10.22225/jr.1.1.21.155-167>
- Mayer, R. E. (1989). Models for Understanding. In *Source: Review of Educational Research* (Vol. 59, Issue 1).
- Morreale, S. P., & Pearson, J. C. (2008). Why communication education is important: The centrality of the discipline in the 21st century. *Communication Education*, 57(2), 224–240. <https://doi.org/10.1080/03634520701861713>
- Morreale, S. P., Spitzberg, B. H., & Barge, J. K. (2007). *Human communication : motivation, knowledge, and skills*. Wadsworth.
- Muliastuti, L. (2018). Penyebaran Bahasa dan Sastra Indonesia Melalui Pengajaran BIPA dan Ekspedisi Budaya. *Kongres Bahasa Indonesia*, 2015–2019.
- Murti, S. (2015). Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(2), 177–184.
- Nuci, K. P., Tahir, R., Wang, A. I., & Imran, A. S. (2021). Game-Based Digital Quiz as a Tool for Improving Students' Engagement and Learning in Online Lectures. *IEEE Access*, 9, 91220–91234. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3088583>
- Orong, Y., Dermawan, T., & Karkono, K. (2023). Penguatan Bahasa Indonesia di Kancan Persaingan Global dan Signifikansinya bagi Studi Filsafat. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 22(2), 261–274. https://doi.org/10.17509/bs_jpbbsp.v22i2.55916
- Pearson, J. C., Child, J. T., & Kahl, D. H. (2006). Preparation meeting opportunity: How do college students prepare for public speeches? *Communication Quarterly*, 54(3), 351–366. <https://doi.org/10.1080/01463370600878321>
- Pearson, J. C., Child, J. T., Mattern, J. L., & Kahl, D. H. (2006). What are students being taught about ethics in public speaking textbooks? *Communication Quarterly*, 54(4), 507–521. <https://doi.org/10.1080/01463370601036689>
- Perdana, T. I., & Pitrianti, S. (2022). Kemampuan Berbicara Siswa SMK Negeri 1 Kedawung dengan Menggunakan Model Fasilitator dan Penjelas. *Jurnal Literasi*, 6(April 2022), 78–85.
- Pusparini, D. A., & Suryatiningsih, N. (2023). Exploring Students' Public Speaking Skills Through Business Meeting Simulation. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 6(2), 183. <https://doi.org/10.20527/jetall.v6i2.17050>
- Rambu, C. G. (2016). Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Diplomasi Pertahanan Indonesia Terhadap Negara Asean. *Jurnal Pertahanan & Bela Negara*, 6(1), 245–260. <https://doi.org/10.33172/jpbh.v6i1.303>
- Santhanasamy, C., & Yunus, M. M. (2022). A Systematic Review of Flipped Learning Approach in Improving Speaking Skills. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 127–139.
- Sarah Robiatul Adawiyah, Karim, D. A., & Susi Fitria. (2024). Peran Dan Fungsi Bahasa Sebagai Komponen Utama Dalam Komunikasi Bisnis. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi*, 2(1), 53–59. <https://doi.org/10.62495/jpime.v2i1.15>
- Sebayang, D. S. B., Kabeakan, N., Tambunan, I. S. br, Tambunan, N. F. A., Nurjannah,

- Srimiati, Angkat, P. A., Syahira, F., & Nasution, Y. A. (2024). Analisis Kesalahan Sintaksis dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 12(2), 76–85.
- Sofiani, R., Rofi'ah, S., & Putriyanti, L. (2023). Peran Bahasa Indonesia Di Era Globalisasi Saat Ini Untuk Menunjang Prestasi Siswa. *Prosiding Sendika*, 4(1), 150–158.
- Sulistiyowati, T. (2022). Factors Causing English Speaking Anxiety (ESA) in EFL Context: A Case Study among Post-Graduate Students in Indonesia. *Applied Research in English Education*, 1(1), 37–47.
- Tarigan, S. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 148–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781878>
- Ummah, M. S. (2019). Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wang, Y., & Mughaid, A. (2022). Design of a Virtual Reality-Based Learning System for Spoken English. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(24), 25–41. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i24.35655>
- Wati, F., Maya, F., Hasugian, S., Febriana, I., Wulandari, M., & Bakara, S. (2024). Peran Bahasa Indonesia dalam Mendorong Kolaborasi Ekonomi untuk Pembangunan Berkelanjutan. *JIIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 1(8), 3143–3151.
- Widiana Anggraheni, F., & Arsanti, M. (2024). Peran Bahasa Indonesia Diera Globalisasi. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 152–154.