

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa adalah sarana komunikasi yang paling efisien untuk menyampaikan pesan, gagasan, perasaan, dan tujuan kepada orang lain, serta memudahkan terciptanya kerja sama antar individu (Mailani dkk., 2022). Kemampuan berbahasa menjadi kebutuhan penting bagi setiap orang, karena melalui keterampilan ini seseorang dapat mengembangkan kapasitas intelektual, membangun hubungan sosial, serta membentuk karakter siswa, bahasa juga memegang peranan yang sangat krusial dalam dunia pendidikan (Magdalena dkk., 2021). Keterampilan berbicara merupakan aspek yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa, karena berbicara memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, serta menyampaikan informasi secara lisan, yang pada akhirnya menjadi landasan utama dalam membangun komunikasi yang efektif (Sahara & Satria, 2025). Di dalam ranah pendidikan, keterampilan berbicara tentu sangat berperan penting untuk membentuk generasi yang cerdas, kritis, dan kreatif. Melalui penguasaan keterampilan ini, peserta didik mampu mengungkapkan gagasan mereka secara cerdas dan tepat sesuai dengan konteks situasi saat berbicara. Selain itu, keterampilan berbicara memungkinkan mereka berpikir kritis dalam mengekspresikan pendapat maupun perasaan kepada orang lain. Keterampilan ini juga mendorong peserta didik menjadi lebih kreatif dalam mengkomunikasikan gagasan mereka dengan jelas dan dapat dipahami dengan baik, sehingga komunikasi yang efektif dapat tercapai (Sundari & Kuntarto, 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keterampilan merupakan bentuk kemampuan atau keahlian yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu tugas. Menurut Mahsun dan Koiriyah (2019), Keterampilan adalah kemampuan untuk memanfaatkan akal, pemikiran, ide, dan kreativitas dalam melakukan, mengolah, atau menciptakan sesuatu agar lebih bermakna, sehingga menghasilkan nilai dari pekerjaan tersebut. Menurut Gordon (Resdiono, 2022), keterampilan adalah kemampuan untuk melaksanakan suatu pekerjaan dengan lebih efisien dan tepat. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, keterampilan dapat

disimpulkan sebagai kemampuan yang melibatkan pemanfaatan akal, pemikiran, ide, dan kreativitas untuk menyelesaikan tugas, mengolah, atau menciptakan sesuatu yang bernilai dengan efisien dan tepat. Keterampilan juga mencakup penerapan pengetahuan ke dalam praktik guna mencapai tujuan yang diharapkan, sehingga menghasilkan hasil kerja yang bermakna dan bermanfaat. Sebagai makhluk sosial, kita dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan yang dapat terus diasah dan dikembangkan. Salah satu kemampuan tersebut adalah keterampilan berbicara, yang berperan besar dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara tidak hanya mempermudah individu pada saat berinteraksi dengan individu yang lain, tetapi selain itu juga menjadi komponen utama dalam menjalin hubungan, menyampaikan ide, serta memahami dan dipahami oleh orang di sekitar kita. Maka dari itu, keterampilan dalam berbicara sangat diperlukan dan harus senantiasa ditingkatkan.

Menurut Nuryanto dkk. (2018), keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek kebahasaan yang perlu dikuasai secara optimal, karena keterampilan ini menjadi salah satu indikator utama keberhasilan siswa dalam mempelajari bahasa. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara menjadi hal yang sangat penting bagi siswa, dengan memiliki kemampuan dalam menguasai keterampilan berbicara, akan memudahkan kita dalam berbahasa dan juga berinteraksi dengan orang lain. Berbicara adalah dasar dari proses komunikasi yang memungkinkan setiap individu untuk mengekspresikan pemikiran, gagasan, dan emosi mereka, serta untuk menyimpan dan menyampaikan informasi (Saliya dkk., 2023).

Berbicara termasuk ke dalam empat keterampilan dasar berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Karena itu, penting untuk menanamkan keterampilan berbicara sebagai bagian dari proses pembelajaran peserta didik. Karena dengan keterampilan berbicara siswa dapat menyampaikan ide dan gagasan dengan baik. Kemampuan berbicara bukanlah sesuatu yang mudah untuk dikuasai. Tidak semua orang dapat menyampaikan gagasan, ide, dan perasaan mereka dengan baik. Sebagian besar orang merasa lebih nyaman mengekspresikan gagasan, ide, dan perasaan mereka melalui tulisan (Sundari & Kuntarto, 2019). Meskipun

demikian, tidak semua peserta didik mampu menunjukkan keterampilan berbicara yang baik. Berdasarkan hasil penelitian, pada beberapa kasus di sekolah tertentu ditemukan bahwa hanya satu orang siswa yang berhasil mencapai tingkat keterampilan berbicara yang memadai, sedangkan lima siswa lainnya masih berada pada tingkat yang kurang memuaskan (Elfrisca dkk., 2023).

Agar keterampilan berbicara dapat meningkat, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang menjelaskan dengan rinci mengenai proses dan penciptaan suasana belajar yang mendorong siswa untuk terlibat dalam interaksi sehingga dapat merangsang terjadinya perubahan atau perkembangan pada diri mereka. Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau kerangka kerja yang dijadikan acuan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, baik di kelas maupun kegiatan tutorial (Sri Wahyuni dkk., 2024). Model pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan adalah pemanfaatan permainan, baik pada bentuk digital maupun tradisional, untuk mendukung serta meningkatkan proses pengajaran, pembelajaran, atau penilaian (Wahyuning, 2022)

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV-C MIN 2 Kota Bandung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan bahwa guru cenderung menggunakan metode diskusi, yang mengakibatkan tidak semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam berbicara dan mengutarakan pendapat, hanya sebagian kecil siswa saja yang sudah berani, tetapi sebagian besar siswa lainnya masih cenderung pasif dan terlihat masih takut, malu dan tidak percaya diri. Siswa kelas IV-C pun hanya sebagian kecil yang dapat berbicara dengan baik ketika mengutarakan pendapat dan mengkomunikasikan pembelajaran. Tetapi terkait dengan respon pada saat pembelajaran, siswa kelas IV-C dapat merespon dengan baik. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) di MIN 2 Kota Bandung adalah 70. Di kelas IV-C pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, ada sekitar 10 siswa dari 26 siswa yang mendapatkan nilai terbaik.

Berdasarkan kondisi yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bandung, khususnya pada kelas IV-C, dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dianggap sebagai solusi. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk memfokuskannya dalam penelitian dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas IV-C MI Negeri 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV-C di MI Negeri 2 Kota Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana keterampilan berbicara siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas IV-C MI Negeri 2 Kota Bandung pada akhir siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas IV-C MI Negeri 2 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV C MI Negeri 2 Kota Bandung pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah diterapkan model

pembelajaran *Game Based Learning* di kelas IV MI Negeri 2 Kota Bandung pada akhir siklus.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh setelah penelitian ini selesai adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Dalam ranah teoretis, pada pelaksanaan penelitian ini peneliti berharap mampu memberikan kontribusi dan dapat menambah wawasan mengenai peningkatan keterampilan berbicara dalam pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Hasil dari penelitian ini nantinya bisa digunakan dalam proses pembelajaran di masa yang akan mendatang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Peneliti mengharapkan dari penelitian ini dapat menjadi landasan dan dasar untuk mengatasi permasalahan kurangnya keterampilan berbicara siswa di sekolah dengan menggunakan model *Game Based Learning*.

b. Bagi guru

Dengan harap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat untuk peserta didik adalah dengan adanya penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* diharapkan dapat terus berlatih meningkatkan keterampilan berbicara dan mereka juga mendapatkan pengalaman baru dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

d. Bagi Peneliti

Untuk peneliti kedepannya diharapkan dapat menerapkannya dengan baik, menjadikan model pembelajaran ini meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar dan mengajar di kelas merupakan fokus utama penyelenggaraan pendidikan di lingkungan sekolah. Dalam pembelajaran, guru perlu cermat memilih model pengajaran yang sesuai agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Wahyuning (2022) Model pembelajaran merupakan suatu desain atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, juga salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model *Game Based Learning* ini adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat penyampaian materi (Hermawan, 2024). Dari pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan permainan secara langsung di dalam kelas untuk mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa video game dapat digunakan oleh para pendidik sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan perhatian siswa.

Model pembelajaran *Game Based Learning* mempunyai beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya, menurut Permana (2022) langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut di bawah ini:

- a. Langkah awal yang dilakukan oleh guru adalah menentukan topik atau materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- b. Guru mempersiapkan terlebih dahulu media dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Pendidik atau guru menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran berbasis permainan secara rinci.
- d. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan digunakan serta durasi waktu untuk proses pembelajaran.
- e. Guru membagi siswa menjadi individu atau kelompok sesuai kebutuhan.
- f. Selama proses permainan berlangsung, guru menjadi pemimpin jalannya

- permainan sampai waktu yang sudah ditentukan habis.
- g. Guru melakukan evaluasi terhadap siswa berdasarkan hasil belajar yang dicapai melalui metode permainan.
 - h. Guru mengumumkan siswa dengan peringkat tertentu untuk memberikan motivasi dan semangat belajar.
 - i. Guru mengevaluasi keseluruhan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sebagai masukan untuk mendukung pembelajaran berikutnya

Menurut Rahmaniati (2024), ada beberapa langkah-langkah dalam penerapan model berbasis permainan ini, diantaranya adalah:

- a. Memilih permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran.
- b. Memberikan penjelasan mengenai konsep yang akan dipelajari.
- c. Menyampaikan aturan permainan.
- d. Melaksanakan permainan.
- e. Merangkum pengetahuan
- f. Melakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran.

Dalam penerapan model pembelajaran Game Based Learning, penelitian ini menggunakan beberapa jenis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, yaitu:

1. Permainan Siapa Cepat Dia Dapat

Permainan ini bertujuan melatih siswa untuk membedakan antara kalimat fakta dan opini secara cepat dan tepat dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif.

2. Permainan Bola Fakta dan Opini

Permainan ini bertujuan membantu siswa membedakan kalimat fakta dan opini secara menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan.

3. Permainan Lompat Maju Fakta, Lompat Mundur Opini

Permainan ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam membedakan antara kalimat fakta dan opini, maupun ciri-cirinya. Lalu bertujuan untuk menumbuhkan kerja sama dan kekompakkan, dalam kelompok. Serta membuat pelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

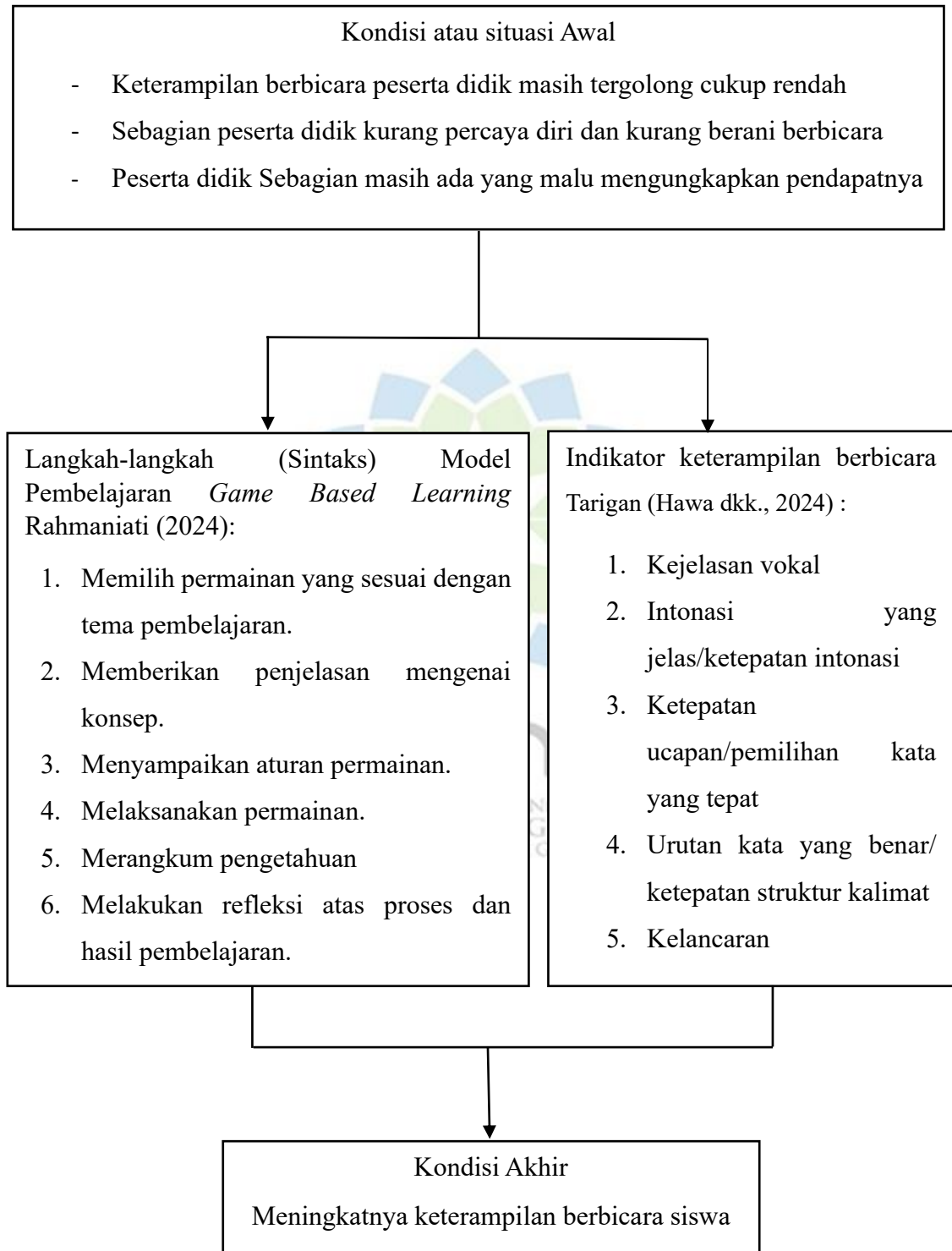
Pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* membuka ruang bagi peserta didik untuk berkontribusi aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, fokus pembelajaran tidak lagi berada pada peran guru, melainkan diarahkan pada keterlibatan aktif siswa. Model ini juga dapat membantu melatih keterampilan berbicara siswa, khususnya bagi peserta didik yang belum mampu atau masih merasa canggung dan malu dalam menyampaikan pendapat di depan kelas atau kepada teman-temannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Menurut Aprinawati (2017) Berbicara adalah bentuk komunikasi yang verbal berfungsi menyampaikan makna secara efektif melalui pilihan kata dan struktur kalimat yang jelas dan runtut. Sejalan dengan pendapat Meliyanti (2023) bahwa Keterampilan berbicara adalah proses yang melibatkan komunikasi verbal dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan. Di sekolah dasar, kemampuan yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh seluruh siswa adalah keterampilan berbicara dikarenakan berkaitan langsung dengan proses belajar. Sebagai jenjang pendidikan awal sebelum melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi, pembelajaran keterampilan berbicara memerlukan perhatian khusus, mengingat kemampuan ini akan sangat penting bagi peserta didik ketika mereka dewasa dan hidup di tengah masyarakat. Keterampilan berbicara ini sangat penting, tetapi pada kenyataannya, masih banyak yang belum menguasai keterampilan dalam berbicara.

Menurut Menurut Tarigan (Hawa dkk., 2024), indikator keterampilan berbicara mencakup lima komponen berikut:

1. Kejelasan vokal
2. Intonasi yang jelas/ketepatan intonasi
3. Ketepatan ucapan/pemilihan kata yang tepat
4. Urutan kata yang benar / ketepatan struktur kalimat
5. Kelancaran

Dari uraian yang telah dijelaskan di atas, maka kerangka berpikir yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis atau dugaan sementara pada penelitian ini adalah bahwa “Penerapan model *Game Based Learning* diduga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah”.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti tentu akan mengkaji dan menelusuri berbagai penelitian sebelumnya dengan tujuan memahami keterkaitan antara penelitian-penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan. Dibawah ini adalah beberapa dari banyaknya penelitian terdahulu, diantaranya sebagai berikut:

Penelitian terdahulu pertama berasal dari Elva Nurul Aini (2024) dalam skripsi yang berjudul: “Penerapan Metode Pembelajaran *Point Counter Point* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas 5 MI”. Metode penelitian yang dipakai paa penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik dalam berbicara dapat meningkat dengan menggunakan metode *Point Counter Point*. Pada awal penelitian, keterampilan siswa dalam berbicara siswa kelas V sebelum penerapan metode *Point Counter Point* masih pada tingkat rendah dalam proses pembelajaran. Ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikalnya. Pada pembelajaran siklus 1 tindakan 2, terjadi peningkatan yang rata-rata nilainya mencapai 65 dan ketuntasan klasikal 54%, yang masuk dalam kategori kurang. Peningkatan terus berlanjut pada pembelajaran siklus 2 tindakan 1 yang rata-rata nilainya mencapai 69 dengan tingkat penyelesaian klasikalnya sebesar 66% yang dikategorikan cukup. Lalu ada pada siklus 2 tindakan 2, yang rata-rata nilainya mengalami peningkatan menjadi 77 dengan ketuntasan klasikal sebesar 79% dan termasuk ke dalam kategori baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada saat menyampaikan pendapat meningkat setelah diterapkannya metode *Point Counter Point* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sementara mata pelajaran yang ditelitinya berbeda, serta model yang digunakan juga berbeda.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari (2022) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) disertai media flash card mampu meningkatkan keterampilan siswa. Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media *flash card* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema “Indahnya Kebersamaan” di kelas IV SDN 147 Pekanbaru. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil yang diperoleh, yaitu sebelum tindakan rata-rata keterampilan berbicara siswa hanya mencapai 52,27% (kategori sangat kurang), kemudian meningkat menjadi 62,83% (kategori kurang) pada siklus 1, dan mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 78,98% (kategori baik) pada siklus 2. Kesamaan penelitian ini terletak pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara. Namun perbedaan terlihat pada subjek yang menjadi objek penelitian dan model pembelajaran yang digunakan.

Ketiga, penelitian ketiga dilakukan oleh Panca Beta (2019) dalam artikelnya yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran”. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus 1 dan 2, dengan penerapan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 65 Pajalesang, Kota Palopo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata mencapai 80,85 yang tergolong baik. Selain itu, secara klasikal, sebanyak 82,35% siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan minimal berada pada kategori baik dalam keterampilan berbicara. Persamaan penelitian ini terletak pada tujuannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.