

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan proses menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan untuk memberikan informasi, menyampaikan ide atau mempengaruhi orang lain (Anas & Sapri, 2021). Informasi yang disampaikan dapat berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi secara langsung (Rizal Masdul & Masdul, 2018). Seseorang perlu menguasai keterampilan berkomunikasi agar dapat menyampaikan gagasan dengan baik, karena keterampilan berkomunikasi memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide dengan cara yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh orang lain.

Komunikasi menjadi hal yang penting bagi manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Di dalam dunia pendidikan, komunikasi menjadi hal yang krusial dan sangat diperlukan untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran (Akib & Perkasa, 2022). Bagi peserta didik, komunikasi memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar dan perkembangan pribadi. Peserta didik yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi yang baik dapat mengekspresikan gagasan, pendapat, serta pertanyaan secara jelas.

Komunikasi efektif tidak lepas dari peranan keterampilan berbahasa (Astuti, 2022). Untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, seorang anak membutuhkan bahasa untuk berkomunikasi. Dengan kemampuan berbahasa yang baik, anak akan lebih mudah mengaktualisasikan dan menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya. Menurut Astuti, kemampuan berbahasa pada anak berkembang seiring bertambahnya pengalaman dan kebutuhan anak. Lingkungan menjadi salahsatu faktor yang memiliki pengaruh besar dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak.

Lingkungan menentukan berkembang tidaknya bahasa seorang anak sesuai dengan usianya, terutama di lingkungan keluarga, sekolah, dan tempat tinggal, atau di masyarakat (Nurainun & Mayana Putri, 2024). Sekolah merupakan lingkungan yang sangat dekat dengan anak anak. Stimulasi yang tepat dalam

pembelajaran disekolah, terutama di kelas dapat memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka memiliki karakteristik yang khas (Sofia Agustina, 2023) . Menyimak, membaca, dan memirsa adalah keterampilan berbahasa bersifat reseptif, sedangkan kemampuan produktif terdiri dari keterampilan berbicara dan mempresentasikan, serta keterampilan menulis. Keterampilan berbicara termasuk salah satu fokus utama dalam pembelajaran, mengingat sifatnya yang produktif.

Berbicara dikatakan sebagai keterampilan produktif karena melibatkan kemampuan seseorang untuk menghasilkan atau memproduksi bahasa yang dapat didengar dan dipahami oleh orang lain. Pada pembelajaran keterampilan berbahasa produktif, selain perlu menguasai teori dengan baik, memerlukan praktik dalam penerapannya dan latihan yang intensif (Muthahar & Fatonah, 2021; Sholihah, 2020). Berbicara merupakan salah satu aspek dalam keterampilan berbahasa yang terikat oleh aturan-aturan kebahasaan seperti berkaitan dengan proses pembentukan kata, satuan-satuan bahasa, pemaknaan bahkan dikaitkan dengan unsur-unsur sosial (Fauziah M, 2018). Kegiatan berbicara menghasilkan berbagai gagasan yang digunakan untuk kegiatan berkomunikasi yakni dalam bentuk lisan.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, atau perasaan kepada orang lain melalui bahasa lisan secara jelas, efektif, dan mudah dipahami. Keterampilan ini mencakup aspek kebahasaan, seperti penggunaan kata-kata, intonasi, ekspresi, dan struktur kalimat, serta aspek non-verbal, seperti gestur dan kontak mata, untuk mendukung pemahaman pendengar (Tarigan, 2008).

Keterampilan berbicara dalam konteks pendidikan, mencakup kemampuan menyampaikan pendapat, bercerita, berdiskusi, dan berdebat secara logis dan tertata. Tujuan pembelajaran berbicara di sekolah yaitu agar peserta didik dapat berkomunikasi dalam berbagai situasi secara tepat dan benar dengan menggunakan bahasa Indonesia lisan untuk mengemukakan pemikiran, pendapat, perasaan, dan pengalaman, serta menjalin komunikasi, melakukan interaksi sosial dengan anggota masyarakat yang lain (Tambunan, 2018). Selain itu pembelajaran keterampilan berbicara juga mengutamakan pengembangan sikap positif peserta

didik, tidak hanya fokus pada pencapaian akademis. (Sopia & Quratul Ain, 2024). Di lingkungan sekolah, keterampilan ini mendukung peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok, presentasi, dan proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Evaluasi keterampilan berbicara melibatkan berbagai aspek, baik dari segi kebahasaan maupun nonkebahasaan. Aspek kebahasaan mencakup artikulasi, intonasi, diksi, dan struktur kalimat yang tepat, sementara aspek nonkebahasaan melibatkan ekspresi, gestur, serta penguasaan materi. Namun, kriteria penilaian dapat bervariasi sesuai dengan jenis keterampilan berbicara yang sedang diuji (Muthahar & Fatonah, 2021). Beberapa pendapat tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang menguasai keterampilan berbicara baik dapat menyampaikan pemikiran secara jelas, tepat, dan mampu berkomunikasi dengan percaya diri, menggunakan kosakata yang sesuai, serta mendengarkan dan merespons pendapat orang lain dengan baik dan bersikap positif.

Meskipun keterampilan berbicara penting, banyak peserta didik di sekolah dasar yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan ini. Pada saat pembelajaran berlangsung, sering ditemukan peserta didik tidak berani mengeluarkan pendapat sendiri, malu berbicara di depan kelas, grogi, suara sangat lirih atau tersendat-sendat saat berbicara, dan menggunakan bahasa daerah (Delvia dkk., 2019). Menurut Delvia kendala lainnya adalah suasana belajar yang kurang menarik karena kurangnya ruang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan berbicara, guru belum menggunakan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran berbicara di sekolah, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif, jenuh, tidak konsentrasi dalam belajar dan sering membuat gaduh.

Pendapat serupa menyatakan bahwa peserta didik malu dan ragu-ragu dalam mengungkapkan gagasan dan ide mereka. Kebanyakan dari mereka masih malu dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, dan kesulitan merangkai kata (Hanifa dkk., 2020).

Permasalahan dalam keterampilan berbicara tersebut sedikit banyak dipengaruhi gaya pembelajaran guru di dalam kelas. Terkadang guru kurang memberi kesempatan latihan berbicara di kelas. Pembelajaran berbicara di sekolah diyakini belum diajarkan dengan maksimal sesuai tuntutan kurikulum (Tambunan,

2018). Guru juga jarang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih berbicara dalam suasana yang interaktif.

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk mengukur keterampilan berbicara peserta didik kelas tiga sekolah dasar melalui 27 guru kelas tiga sekolah dasar di Bekasi, Tangerang dan Jakarta. Penelitian ini difokuskan pada jenis keterampilan bercerita. Asesmen yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes keterampilan bercerita secara individual. Hasilnya, sebanyak 78 persen peserta didik memiliki keterampilan berbicara masih kurang. Dan hanya 22 persen yang memiliki keterampilan berbicara sudah cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan penguasaan keterampilan berbicara peserta didik pada kelas tiga jenjang sekolah dasar, terutama pada jenis keterampilan bercerita. Rendahnya hasil tes keterampilan berbicara tersebut disebabkan peserta didik mengalami kesulitan pada beberapa aspek penilaian dalam keterampilan bercerita.

Hasil penelitian menunjukkan 57 persen peserta didik kesulitan dalam mengemukakan ide atau gagasan, 17 persen kesulitan dalam pemilihan kata, 10 persen kesulitan dalam mengurutkan rangkaian cerita, serta 15 persen peserta didik kurang memiliki keberanian atau rasa percaya diri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek yang perlu dikembangkan adalah mengemukakan ide dan gagasan.

Permasalahan keterampilan berbicara di sekolah dasar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi, minat, percaya diri, keterampilan bahasa, dan konsentrasi. Faktor eksternal terdiri dari kerjasama, lingkungan, bahasa ibu. Konteks sosial dan dukungan keluarga (Sopia & Quratul Ain, 2024). Faktor internal meliputi rasa takut dan cemas yang dialami peserta didik ketika berbicara, sedangkan faktor eksternal mencakup metode pengajaran yang kurang interaktif, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang kreatif turut mempengaruhi rendahnya keterampilan berbicara. Kurangnya media pembelajaran serta kecenderungan guru menggunakan metode konvensional menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara peserta didik (Elvira dkk, 2020).

Pembelajaran dengan metode konvensional membuat peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam keterampilan berbicara mereka (Sarjiyati, 2020). Peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara. Penyebabnya proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai pusat pembelajaran bagi peserta didik (Masdar, 2022).

Kondisi tersebut disebabkan guru mengalami kesulitan untuk menemukan alternatif metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan keterampilan berbicara kepada peserta didik selain buku teks bahasa Indonesia yang dipergunakannya (Ovalina dkk., 2020). Berbagai kesulitan menunjukkan bahwa diperlukan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar. Media dan metode yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar dapat merancang pembelajaran yang tepat.

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar dikelompokkan menjadi kelas rendah (kelas 1,2,3) dan kelas tinggi (4,5,6). Peserta didik kelas 3 masuk pada kategori kelas rendah yang memiliki rentang usia antara 6 sampai 9 tahun. Usia tersebut Pada fase ini, peserta didik difokuskan pada pembelajaran yang bersifat konkret, pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk memberikan informasi kepada peserta didik melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan peserta didik (Zulvira dkk., 2021).

Peserta didik kelas rendah memerlukan perhatian yang lebih banyak dikarenakan mereka masih lemah dalam berkonsentrasi (Helsa & Kenedi, 2019). Karakteristik mereka yang sulit berkonsentrasi, menuntut guru kelas rendah harus mampu mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan efektif. Berdasarkan karakteristik tersebut, penggunaan metode dan media dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi dalam keberhasilan pembelajaran. Berbagai media digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Diantaranya media gambar (Muna dkk, 2019); media audio visual (Dewi, 2020); boneka tangan (Habibi dkk, 2022); komik (Saputri & Firmansyah, 2023), *Board Game* (Hilumalo dkk, 2023) dan lain sebagainya.

Hasil survey yang dilakukan peneliti sebagai penelitian pendahuluan terhadap 126 peserta didik kelas tiga sekolah dasar, menunjukkan bahwa 82 persen

siswa senang belajar secara berkelompok, 56 persen suka pembelajaran dengan permainan, dan 88 persen memilih *Board Game* sebagai media pembelajaran yang disenangi. Demikian pula dengan guru, sebagian besar lebih memilih menggunakan media yang dicetak untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pemilihan media cetak tersebut dilakukan karena peserta didik kelas tiga masih bersifat operasional konkret sehingga membutuhkan media yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung. Dan sebagian besar memilih media cetak berbentuk *Board Game*. Hal ini didasarkan karena dalam pembelajaran keterampilan berbicara, media *Board Game* merupakan salah satu media yang dapat diterapkan berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas rendah.

Board Game atau papan permainan adalah permainan yang dimainkan di atas permukaan atau meja dengan berbagai aksesori, seperti dadu, papan permainan, token, dan kartu (Parlett 1999; Woods 2012). *Board Game* adalah permainan yang memiliki beberapa kotak di mana instruksi dan pertanyaan tertulis di setiap kotak (Fithri, 2016). Menurut Fithri, *Game Board* atau permainan papan dapat digunakan sebagai instrumen untuk menarik perhatian peserta didik agar mau mengikuti dan berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar.

Penggunaan *Board Game* dapat membantu dan menstimulasi peserta didik untuk lebih banyak berbicara selama pelajaran. *Board Game* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mempromosikan pembelajaran aktif yang menstimulasi peserta didik untuk merenungkan ide-ide dan bagaimana mereka menggunakan ide-ide tersebut (Collins dan O'Brien 2003). Dengan menggunakan *Board Game* atau permainan papan dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara (Sari, 2018). Sejalan dengan Sari, *Board Game* diakui sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan seperti percakapan atau menceritakan cerita sebagai intervensi lebih lanjut (Poss dan Bugaj, 2020).

Penggunaan *Board Game* sebagai media dalam pembelajaran keterampilan berbicara memang sering digunakan. (Khunaiwi, 2021) mengembangkan permainan papan “Beberan” sebagai media inovatif sangat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dalam penelitiannya, menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan permainan papan “Beberan” yang dikembangkan dengan langkah-

langkah penelitian dan pengembangan. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan *Board Game* dapat meningkatkan keterampilan berbicara, terutama dalam pengetahuan kosakata dan bercerita (Ng et al. 2021).

Menurut Wong & Yunus, hasilnya juga menunjukkan bahwa peserta didik menikmati bermain *Board Game* karena suasana yang menyenangkan dan santai mendorong mereka untuk berbicara tanpa rasa rendah diri atau takut membuat kesalahan (Wong & Yunus, 2023). *Board Game* memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berbicara, berbeda dengan kegiatan berbicara lain yang cenderung membatasi peserta didik pada aturan dan rutinitas belajar yang monoton. Selain itu, peserta didik sepakat bahwa permainan papan mengkondisikan peserta didik untuk lebih banyak interaksi sosial dengan teman-teman mereka dan memahami sudut pandang yang berbeda selama permainan.

Anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Inilah yang menjadi alasan mengapa perkembangan kognitif anak yang berusia 7-11 tahun tersebut dinamakan tahap konkret operasional (Kurniawan & Rahman, 2019). Pada usia kelas 3 SD, siswa berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk menstimulasi keterampilan mereka sehingga mendorong interaksi antar siswa, dan menumbuhkan semangat bermain sambil belajar.

Board Game dapat dirancang dengan komponen yang menantang siswa untuk menyusun cerita berdasarkan gambar, kata kunci, atau situasi tertentu yang muncul dalam permainan. Dengan cara ini, siswa terlatih untuk mengembangkan ide secara terstruktur, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keberanian berbicara secara spontan dan kreatif. Penggunaan *Board Game* juga mendukung pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis *Board Game* mendorong kerja sama, diskusi, serta refleksi, yang semuanya merupakan elemen penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan *Board Game* sebagai media pembelajaran sangat rasional dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita di kelas III Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya selaras dengan tahap perkembangan kognitif siswa, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian terdahulu di atas merupakan penggunaan *Board Game* meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Inggris (Tulloh & Sari, 2023) Pembelajaran Keterampilan bahasa Inggris memiliki kesamaan dengan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kebaruan dalam mengembangkan *Board Game* guna memperkuat keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menyusun ulang atau mengisahkan kembali suatu informasi yang telah diterima. Selain itu, peneliti memasukkan unsur kearifan lokal pada konten dan desain *Board Game* yang dibuat sehingga menambah wawasan peserta didik dan dapat menjadi upaya untuk melestarikan nilai-nilai kearifan lokal.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengembangan media *Board Game* menjadi sebuah kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. Melalui penerapan *Board Game ini*, diharapkan keterampilan berbicara peserta didik dapat meningkat dan memberikan dampak positif bagi peserta didik dan guru khususnya, dan bagi praktik pendidikan di masa mendatang.

B. Identifikasi Masalah

Uraian yang telah disampaikan mengindikasikan adanya sejumlah kendala dalam pembelajaran keterampilan berbicara sebagai berikut:

1. Kesenjangan antara harapan dan hasil pembelajaran: Terdapat kesenjangan antara harapan keterampilan berbicara yang ideal di sekolah dasar dengan hasil tes keterampilan berbicara yang diperoleh dari pembelajaran yang dilakukan.
2. Terdapat kesulitan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Banyak peserta didik di sekolah dasar yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbicara, diantaranya mereka mengalami

kesulitan dalam merangkai kalimat yang runtut dan menyampaikan gagasan dengan jelas.

3. Keterampilan berbicara peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif ketika diminta untuk berbicara di depan kelas, rasa malu dan kurang percaya diri menjadi hambatan utama bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
4. Keterbatasan dalam penguasaan konsep dan keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Guru juga jarang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih berbicara dalam suasana yang interaktif.
5. Kebutuhan akan media *Board Game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar.

Masalah tersebut menginspirasi perlunya kajian lebih lanjut serta pengembangan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang telah ditemukan, penelitian ini diarahkan pada Pengembangan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan ini akan dilakukan hingga tahap *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan berbicara peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil kelayakan pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas media *Board Game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *Board Game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III tingkat sekolah dasar. Penggunaan media ini bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan mendorong keterlibatan peserta didik, guna meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan materi pembelajaran dan hal hal esensial terkait pengembangan media *Board Game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara di sekolah dasar. Melalui pembahasan ini diharapkan semakin menambah dan memperkaya wawasan keilmuan segenap komunitas sekolah terutama pengajar yang menggunakan media untuk memfasilitasi pembelajaran di sekolah, serta memberikan sumbangsih bagi kemajuan pendidikan dasar serta menjadinbahan kajian bagi peneliti selanjutnya.

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada aspek keterampilan berbicara serta memfasilitasi memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam melatih keterampilan berbicara. Adanya media ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih mudah dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih baik serta mengasah keterampilan berbicara.