

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya bahasa dalam segala aspek kehidupan tidak dapat diabaikan, karena bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas (Noermanzah, 2019). Menurut Hikmah (2021) keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berkaitan karena merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aspek-aspek dari keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek reseptif yang bersifat menerima, seperti pada keterampilan menyimak dan membaca, kemudian aspek produktif yang bersifat menghasilkan, seperti pada keterampilan berbicara dan menulis (Mawarensa, 2022).

Pembelajaran bahasa di sekolah diharapkan agar siswa dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan baik dan benar, baik itu secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dalam menjalani hidupnya manusia membutuhkan komunikasi dengan manusia yang lain. Komunikasi dilakukan oleh dua orang atau lebih, salah satunya yaitu komunikasi dengan lisan, dimana satu orang sebagai pembicara dan yang lainnya sebagai pendengar. Maka dari itu, komunikasi juga dapat dilakukan di kelas pada saat pembelajaran, dimana ada komunikasi antar guru dengan siswa atau siswa dengan siswa. Menurut Carliyan & Nisa (2023) berbicara adalah salah satu ragam jenis bahasa lisan yang digunakan untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan yang diinginkan dan kegiatan tersebut bersifat produksi. Sedangkan menurut Harianto (2020) berbicara merupakan satu komponen menyampaikan pesan dan amanat secara lisan, dimana pembicara melakukan encode dan memiliki kode bahasa untuk menyampaikan pesan dan amanat, kemudian pesan dan amanat tersebut akan diterima oleh pendengar yang melakukan decode atas

kode-kode yang dikirim dan memberikan interpretasi. Dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan cara seseorang untuk menyampaikan ide, pikiran, gagasan dan perasaan dalam bentuk bahasa lisan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada orang lain.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling sering dan mudah untuk dilakukan oleh manusia. Berbicara juga merupakan urutan kemampuan berbahasa yang kedua setelah kemampuan menyimak dan merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, sebab kemampuan berbicara dapat menunjang kemampuan berbahasa yang lainnya. Dengan menguasai kemampuan berbicara, siswa akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya sesuai dengan konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Adapun menurut Karyadi (2023) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan dalam memproses perubahan wujud pikiran melalui bunyi bahasa yang bermakna dengan maksud agar orang lain memahami apa yang dimaksudkan, sehingga mampu dan sanggup untuk menyampaikan gagasan maupun ide, memberikan komentar, memproduksi kata, mengekspresikan bahasa, menanyakan sesuatu, bercerita, dan menyampaikan informasi. Sedangkan Harianto (2020) mengatakan bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah kemampuan memiliki dan menata gagasan secara logis dan sistematis, menuangkannya ke dalam kode kebahasaan sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan serta konteks komunikasi yang sesuai, dan mengucapkannya dengan lancar dan jelas. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan menyampaikan informasi secara logis dan sistematis dengan bahasa lisan, yang bertujuan agar orang lain dapat memahami apa yang disampaikan oleh pembicara. Adapun indikator keterampilan berbicara menurut Nurgiyantoro (2011: 414) yaitu meliputi 1) pelafalan, 2) tata bahasa, 3) kosa kata, 4) kefasihan, dan 5) pemahaman.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN III Cileuya dan SDN I Cileuya, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih terbilang rendah. Terdapat beberapa siswa yang kurang jelas dan suara yang kurang lantang pada saat mereka sedang berbicara. Siswa-siswa kelas V juga masih kesulitan memilih kata dan struktur kalimat ketika sedang menjelaskan atau mempresentasikan. Selain itu, tidak semua siswa mendapatkan kesempatan untuk berbicara, baik itu dalam diskusi maupun presentasi, sehingga siswa tersebut menjadi pasif dalam pembelajaran. Hasil wawancara kepada wali kelas V di setiap sekolah juga menyebutkan bahwa masih banyak siswa yang masih malu dan ragu-ragu untuk mengungkapkan gagasan dan pikirannya sendiri.

Berkaitan dengan rendahnya keterampilan berbicara siswa, salah satu penyebabnya yaitu karena pembelajaran yang monoton. Guru sudah mengaplikasikan beberapa model yang berkaitan dengan pemecahan masalah, tetapi masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Permasalahan yang paling sering ditemui pada proses pembelajaran yaitu hanya beberapa anak yang mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya dalam pembicaraan, karena pada umumnya anak belum mampu mengekspresikan hal tersebut. Menurut Anjelina & Tarmini (2022) hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) faktor internal berupa perasaan malu, ragu, tidak percaya diri, takut, dibuli oleh teman-teman, atau tidak menguasai materi pembelajaran dan 2) faktor eksternal yang berasal dari lingkungan dan keluarga, seperti siswa merasa kurang diperhatikan dan tidak mendapatkan kasih sayang. Adapun Wabdaron & Reba (2020) juga mengatakan siswa tidak membiasakan diri untuk berani berbicara, merasa takut salah, kurangnya rasa percaya diri, dan kurang mampu mengembangkan keterampilan bernalar dalam berbicara.

Untuk dapat terampil berbicara, siswa harus sering berlatih dan melakukan banyak kegiatan berbicara. Ada banyak ragam cara untuk dapat melatih siswa berbicara, salah satunya yaitu dengan berbicara saat pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru harus dapat meningkatkan minat belajar siswa agar dia ingin mengeluarkan pendapat dan ekspresinya dalam bentuk

lisan. Salah satu hal yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan bantuan media pembelajaran. Menurut Nanda et al. (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa dengan tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa.

Semakin berkembangnya zaman, media pembelajaran juga ikut berkembang. Banyak media yang dapat digunakan untuk memancing perhatian dan minat siswa agar dia ingin berbicara, salah satunya yaitu dengan media konkret, sesuai dengan tahapan usia Sekolah Dasar. Dalam beberapa tahun terakhir, *game* telah menjadi semakin populer sebagai media pembelajaran di seluruh dunia. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa (Suaidah et al., 2023). Hal ini disebabkan karena aktivitas anak di sekolah tidak bisa dipisahkan dari bermain. Ketika di rumah, anak akan lebih sering menggunakan *gadget* dibandingkan dengan bermain bersama dengan teman-temannya. Selain untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, media pembelajaran konkret juga dapat meningkatkan aktivitas sosial dan minat siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran konkret yang berbasis permainan yaitu media pembelajaran ular tangga. Ular tangga merupakan permainan anak-anak yang biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan sebuah papan berisi kotak-kotak persegi yang di dalamnya terdapat angka-angka, gambar tangga dan ular (Hidayat, 2022). Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada siswa (Wati, 2021).

Permainan ular tangga memiliki keunggulan, yaitu 1) dapat memberikan wawasan bagi siswa ketika terjadinya proses pembelajaran dalam bentuk aktivitas bermain dan belajar, 2) menstimulus terhadap tumbuh kembang daya pikir, daya cipta, dan bahasa, 3) terciptanya tempat bermain dengan penuh rasa

aman, serta penuh dengan kebahagiaan 4) diharapkan terwujudnya pribadi yang ingin mengakui kekalahan serta adanya kerjasama antar siswa serta memiliki kemampuan dalam bersabar ketika menunggu giliran (Jendriadi et al., 2023).

Penelitian terdahulu yang menggunakan media permainan ular tangga ini pernah dilakukan Siti Nabila Putri, Aaz Fauzi Wahid, & Tatu Hilaliyah (2024) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V.” Penelitian ini menunjukkan bahwa di kelas eksperimen terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media ular tangga. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai *post-test* pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 79,60, sedangkan rata-rata pada kelas kontrol yaitu 77,03.

Penelitian lainnya yang menggunakan media permainan ular tangga yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Dede Yusuf et al., 2022) yang berjudul “*The Effect of Snake and Ladder Media on Students's Understanding of Mathematical Concepts.*” Hasil dari penelitiannya yaitu terdapat pengaruh media ular tangga terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa (Study Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V di SDN III Cileuya).”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Keterampilan berbicara siswa masih belum nampak, seperti masih malu dan ragu-ragu, pelafalan kurang jelas, suara yang kurang lantang, dan kesulitan memilih kata dan struktur kalimat.

2. Tidak semua siswa mendapatkan kesempatan untuk berbicara dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini berfokus pada:

1. Variabel yang diukur yaitu media ular tangga (variabel X) untuk meningkatkan keterampilan berbicara (variabel Y) siswa kelas V.
2. Aspek yang diukur yaitu keterampilan berbicara siswa.
3. Mata pelajaran yang digunakan yaitu bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berbicara antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar?
2. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berbicara antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu untuk:

1. Mengetahui perbedaan keterampilan berbicara antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan berbicara antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, peneliti mengharapkan agar memperoleh manfaat secara teoritis maupun praktis sehingga berguna bagi perkembangan ilmu pendidikan. Adapun manfaat-manfaat tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan tambahan kajian dan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru, yaitu dapat menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- b. Manfaat bagi siswa, yaitu memberikan pemahaman dan pengalaman belajar mengenai keterampilan berbicara dengan berbasis permainan, dan diusahakan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam proses keterampilan berbicara.
- c. Manfaat bagi sekolah, yaitu dapat memberikan sarana pembelajaran untuk bisa meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berbicara siswa.
- d. Manfaat bagi peneliti, yaitu untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), sekaligus untuk menambah pengetahuan dan bekal peneliti agar lebih kreatif, inovatif, serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.