

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berbicara memegang peranan penting, baik dalam konteks komunikasi sehari-hari maupun dalam berbagai kegiatan akademik. salah satu aspek yang mendukung penguasaan kemampuan berbicara adalah teknik permainan bahasa. Teknik ini mencakup berbagai cara yang digunakan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara dengan cara yang menyenangkan dan efektif, seperti latihan intonasi, ekspresi, improvisasi, dan interaksi verbal. Dijelaskan dalam surah Ar-Rahman ayat 1-4

لَرَّحْمٰنٍ (1) عَلَّمَ الْقُرْآنَ (2) خَلَقَ الْاِنْسَانَ (3) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (4)
الشَّمْسُ وَالْقَمَرُ حُسْبَانٍ

Artinya : (Allah) yang Maha Pengasih (1). Yang telah mengajarkan Alquran (2). Dia menciptakan manusia (3). Mengajarnya pandai berbicara (4).

Dalam era komunikasi yang semakin kompleks dan dinamis, kemampuan berbicara menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting. salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara adalah melalui teknik permainan bahasa. teknik ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengasah keterampilan berkomunikasi.

Permainan bahasa mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan penggunaan kata, frasa, dan struktur kalimat dengan cara yang kreatif dan interaktif. melalui permainan ini, seseorang dapat belajar untuk mengungkapkan ide dan pendapat dengan lebih percaya diri, serta memahami nuansa bahasa yang sering kali sulit ditangkap dalam pembelajaran konvensional.

Dalam konteks ini, kami akan mengeksplorasi berbagai teknik permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi, baik di lingkungan pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. dengan memanfaatkan metode ini, diharapkan pembaca dapat menemukan cara baru untuk berlatih berbicara, meningkatkan kosakata, dan memperluas pemahaman tentang bahasa secara keseluruhan. melalui permainan bahasa, siswa tidak hanya belajar untuk berbicara dengan tepat dan lancar, tetapi juga memahami penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum.

Oleh karena itu, penguasaan teknik permainan bahasa dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk mengasah keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Pentingnya kualitas berbahasa dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari beberapa isu yang terlihat akhir-akhir ini. Salah satu isu yang diperbincangkan terkait dengan kemampuan

berbahasa yang dialami oleh sebagian peserta didik , hal ini dapat menyebabkan adanya gangguan dan hambatan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, tak hanya itu proses komunikasi dan interaksi yang dilakukan akan kurang efektif antar guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran, penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan yang disampaikan. Oleh sebab itu kualitas bahasa yang dimiliki peserta didik dan tenaga pendidik menjadi faktor esensial dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas (KBBI, 2024:1).

Atmazaki, (2020:36) mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) mempunyai peranan penting yang sangat strategis karena memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung. selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang sangat bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. belajar Bahasa Indonesia untuk siswa SD pada dasarnya bertujuan untuk mengasah dan membekali mereka dengan kemampuan berkomunikasi serta kemampuan menerapkan bahasa Indonesia dengan tepat untuk berbagai tujuan. Salah satu yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya adalah bahasa verbal/lisan atau berbicara. manusia bisa berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan bahasa verbal/lisan, dalam menyatakan maupun menerima informasi yang tidak bisa dilakukan oleh makhluk-makhluk lainnya.

Sugiarsih, (2010: 36), berpendapat permainan bahasa memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. kemampuan berbahasa anak-anak atau peserta didik perlu didukung oleh penguasaan kosakata. Hal ini disebabkan karena bahasa terdiri dari beberapa unsur yang disusun secara beraturan agar membentuk suatu pola untuk dapat menjadi bermakna. banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang sangat berpengaruh terhadap kelancaran komunikasi orang tersebut. seseorang dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari, masalah ini dirasakan oleh peneliti, untuk mencari pemecahannya. masalah yang dialami merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan keadaan yang diinginkan. penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya melakukan perbaikan praktik pembelajaran untuk meningkatkan solidaritas dan prestasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV dengan teknik permainan bahasa.

Aristoteles (2004:25) menyatakan bahwa kemampuan berbicara adalah seni untuk mempengaruhi orang lain dengan menggunakan bahasa yang efektif. dalam karyanya Rhetoric, Aristoteles mengidentifikasi tiga elemen penting dalam berbicara: ethos (karakter pembicara), pathos (emosi pendengar), dan logos (logika). Ketiga elemen ini harus diterapkan dengan bijak untuk mencapai tujuan berbicara yang persuasif, Noam Chomsky (2007:29) berpendapat bahwa kemampuan berbicara adalah bagian dari kemampuan bawaan manusia untuk mempelajari dan

menghasilkan bahasa. Dalam teorinya tentang universal grammar, Chomsky menjelaskan bahwa manusia memiliki kemampuan bawaan dalam otak untuk memahami dan memproduksi bahasa. Ini mencakup kemampuan berbicara yang berkembang melalui interaksi sosial dan kognitif yang memanfaatkan struktur bahasa universal, David Crystal (2003:89) berpendapat bahwa kemampuan berbicara tidak hanya melibatkan penguasaan struktur bahasa, tetapi juga penguasaan konteks sosial di mana bahasa digunakan. Kemampuan berbicara yang baik mencakup keterampilan untuk menyesuaikan cara berbicara dengan *audiens* yang berbeda, serta memperhatikan aspek sosial dan budaya dalam komunikasi.

Ferdinand de Saussure, (2009:45) seorang ahli linguistik strukturalis, berpendapat bahwa teknik permainan bahasa dapat dipahami melalui hubungan antara tanda dan makna dalam bahasa. Ia memperkenalkan konsep semiotics, yaitu studi tentang tanda dan simbol dalam bahasa. dalam hal ini, permainan bahasa terjadi ketika makna yang terkandung dalam tanda-tanda tersebut dapat dimanipulasi atau diputarbalikkan untuk menciptakan efek tertentu, seperti dalam permainan kata (pun) atau metafora, Victor Shklovsky (2005:25) seorang pengarang dan teoretikus sastra Rusia, mengemukakan konsep defamiliarization atau “penyimpangan,” yang merupakan teknik dalam seni dan sastra untuk membuat hal-hal yang biasa tampak asing atau baru. dalam konteks permainan bahasa, teknik ini digunakan untuk mengubah

cara kita memahami bahasa dengan mempermainkan konvensi bahasa yang biasa, seperti dalam puisi atau permainan kata-kata yang menciptakan kesan baru melalui penggunaan yang tidak biasa dari bahasa, Jacques Derrida (2006 :50) seorang filsuf postmodern, memperkenalkan konsep dekonstruksi, yang mengajarkan bahwa bahasa selalu penuh dengan ambiguitas dan ketidakpastian. dalam hal ini, teknik permainan bahasa dapat dilihat sebagai upaya untuk menggali dan mengeksplorasi ketidakpastian dalam makna kata-kata, yang dapat membingungkan atau memperluas interpretasi. permainan bahasa, sering kali membuka peluang untuk interpretasi yang berbeda-beda.

Demikian sebaliknya, suatu permainan yang menggembirakan namun tidak mengembangkan keterampilan berbahasa, tidaklah bisa juga dikatakan permainan bahasa. melalui bermain siswa, dapat belajar berbagai kemampuan dasar, mengembangkan keterampilan motorik, daya pikir, kemasyarakatan dan keterampilan berbahasa. Pendidik hendaknya memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk melakukan semua keterampilan itu.

Oleh karena itu pelajaran yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik, menyenangkan hati tanpa ada unsur paksaan, sehingga hasilnya pun akan lebih baik. Ini relevan sekali dengan konsep pembelajaran, Kontekstual Teaching & Learning (CTL) dan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan

menyenangkan (PAIKEM) yang saat ini sedang digalakkan. melejitkan kemampuan berbahasa merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis setinggi-tingginya yang mungkin dapat diperoleh dalam pembelajaran.

Adapun hasil dari penelitian terdahulu penelitian yang dilakukan oleh S. Maharani, Destiniar, E.F.P.Sari, yang berjudul, pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia di SD Negeri 144 Palembang, persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pemahaman tentang meningkatkan kemampuan berbicara, dan penelitian menggunakan quasi eksperimen dan desain post test dan pretest, perbedaan dengan penelitian terdahulu yakni terletak pada teknik permainan yang digunakan peneliti sendiri menggunakan permainan dan dimana saya sedangkan peneliti terdahulu menggunakan teknik permainan bermain peran,

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan februari 2024 dalam proses pembelajaran di kelas II SD Negeri 36 kota Bengkulu guru telah melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi kegiatan pembelajarannya terbatas pada pembelajaran tentang lafal, intonasi, dan kebahasaan. Tampak siswa tidak terlibat aktif, tetapi ditinjau dari sudut pandang bahasa komunikatif proses pembelajaran bahasa indonesia di kelas II belum maksimal, terutama bila dilihat dari

kemampuan berbicara Bahasa Indonesia dengan indikator ketepatan, kelancaran, intonasi, ekspresi dan tema yang dilakukan oleh siswa.

Jika ditinjau dari KKTP Bahasa Indonesia dikelas II semester 1 SD Negeri 36 Kota Bengkulu berjumlah 30 orang yaitu nilai kemampuan bicaranya 20 orang kemampuan bicaranya baik, 5 orang sedang dan 5 orang rendah dari 30 jumlah siswa yang memperoleh nilai cukup sedangkan yang memperoleh nilai amat baik tidak ada, adapun rincian data diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 60-69 ada 5 siswa (25%) ,termasuk kategori kurang, sedangkan siswa yang memperoleh nilai 70-79 ada 5 siswa (25%) termasuk kategori cukup, adapun kategori baik dengan siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 ada 10 siswa (50%) dan kategori amat baik dengan memperoleh nilai 90-100 belum dicapai seorang pun (0%) hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh belum memenuhi target yang telah ditentukan.

Dari uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, “ Pengaruh Teknik Permainan Bahasa (*Talking Stick*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD Negeri 36 Kota Bengkulu.” diharapkan dengan teknik permainan bahasa ini dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas kemampuan berbicara siswa, sehingga

mereka dapat menguasai keterampilan berbahasa dengan lebih baik dalam berbagai situasi

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, proses pembelajaran di SDN 36 Kota Bengkulu khususnya kelas II ini sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru masih terpaku menggunakan buku paket untuk mengajar, metode yang digunakan masih konvensional, siswa tidak dapat aktif merangkai kata-kata dengan Bahasa sendiri, siswa kurang bisa bersosialisasi dengan Bahasa sendiri, siswa kurang bisa bersosialisasi dengan temannya.
2. Rendahnya kemampuan berbicara siswa sering kali mengalami kesulitan dalam berbicara secara lancar dan tepat dalam menggunakan bahasa Indonesia. kemampuan berbicara yang kurang ini dapat disebabkan oleh rasa kurang percaya diri, kurangnya kosakata, atau ketidakmampuan untuk menyusun kalimat yang logis dan efektif.
3. Metode pengajaran konvensional banyak guru yang masih menggunakan metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah atau hafalan, yang tidak memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam berbicara. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi pasif dan kurang

interaktif karena sifat belajar yang kurang variatif, media yang digunakan masih minim bahkan dikatakan tidak pernah menggunakan media.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan masalah yang diteliti, maka peneliti memberikan batasan-batasan pada, teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik permainan Bahasa yang digunakan adalah , (*Talking Stick*) permainan ini melatih kemampuan berbicara dengan sopan dan mendengarkan secara aktif, dimana dari hasil tes soal beserta angket kurangnya kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri 36 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, rumusan masalah yang dikemukakan adalah seperti berikut:

1. Apakah ada pengaruh teknik permainan bahasa (*Talking Stick*) terhadap kemampuan berbicara bahasa indonesia pada siswa di kelas II SD Negeri 36 Kota Bengkulu?
2. Apa saja kelebihan dan fdalam menerapkan teknik permainan bahasa (*Talking Stick*) pada siswa kelas II SD. Negeri 36 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui pengaruh Teknik Permainan Bahasa(*Talking Stick*) terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa di kelas II SD Negeri 36 Kota Bengkulu
2. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan faktor dalam menerapkan teknik permainan bahasa , (*Talking Stick*) dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa indonesia pada siswa kelas II SD. Negeri 36 Kota Bengkulu?

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini yang berfokus pada usaha-usaha menciptakan iklim kelas yang mendukung terwujudnya proses belajar mengajar yang optimal dalam memberikan manfaat:

1. Secara teoritis bagi guru dapat membuktikan kelayakan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara dalam usaha menggali potensi siswa serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mencapai

keterampilan pada komponen kebahasaan keterampilan berbicara (*speaking skill*).

2. Secara praktis, memberi masukan kepada guru dalam memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik disamping aspek kognitif siswa.
3. Secara psikologis, dapat mempertebal rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan gagasan, memecahkan suatu masalah dan mendeskripsikan suatu kejadian.
4. Bagi peneliti sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang dan sebagai wawasan berpikir untuk penerapan strategi pembelajaran

