

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Permainan Bahasa

Permainan bahasa secara harfiah adalah kegiatan atau aktivitas yang melibatkan penggunaan bahasa dalam bentuk permainan. permainan dalam hal ini merujuk pada aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, berinteraksi, dan belajar, sementara bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan ide, informasi, atau perasaan dalam bentuk lisan maupun tulisan. (Haryono B, 2011:28)

(Tarigan, H.G, 2008: 29), berpendapat secara keseluruhan, permainan bahasa berarti aktivitas yang memanfaatkan bahasa untuk berkomunikasi dalam konteks yang menyenangkan atau sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk melatih keterampilan berbahasa, seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Permainan ini biasanya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bahasa dengan cara yang interaktif, kreatif, dan tidak membosankan.

Konsorsium Dosen (2009:69) mengemukakan, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan.

apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal, pengertian permainan bahasa Menurut Soeparno bahwa “apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan Bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.

Dari beberapa pendapat di atas bila permainan itu tidak menggembarakan, meskipun melatih keterampilan berbahasa tertentu, tidak dapat dikatakan permainan bahasa. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembarakan dan melatih keterampilan permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar. Hal tersebut dapat dimengerti, sebab sekelompok anak, atau seseorang anak yang menang dalam permainan belum tentu secara utuh mencerminkan siswa pandai berbahasa Indonesia.

Berdasarkan dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa merupakan suatu aktivitas yang memperoleh hasil keterampilan berbahasa dengan cara menggembarakan dan membelajarkan. permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. bila ada permainan mengembirakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa.

a) Tujuan Permainan Bahasa

Adapun tujuan permainan Bahasa Indonesia sebagaimana dijelaskan oleh Nasif Musthofa, (2003:59) di bawah ini ;

- 1) Memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan bahasa tertentu.
- 2) Memupuk jiwa permainan yang sehat,atau salaing mengungguli satu sama lain.
- 3) Mendorong pelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
- 4) Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.

- 5) Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Hal-hal yang harus di perhatikan dalam menggunakan permainan bahasa menurut Salim adalah:

- 1) Sifat permainan bahasa adalah sebagai sarana pembantu dalam pengajaran dan bukan “tujuan”.
- 2) Banyak orang berkeyakinan bahwa permainan bahasa hanya cocok untuk usia-usia anak-anak padahal ada beberapa permainan bahasa yang cocok untuk usia-usia muda dan usia tua.
- 3) Tujuan permainan bahasa tidak terbatas untuk menghilangkan kejenuhan dan kelelahan dalam pengajaran bahasa, akan tetapi untuk menyempurnakan materi bahasa yang diajarkan.
- 4) Saat memilih dan menentukan permainan bahasa, hendaknya diperhatikan istila-istilah bahasa yang diajarkan, tata cara pelaksanaan permainan “untuk kelompok- berpasang-pasangan – individu – golongan.

Permainan bahasa merupakan kegiatan yang penuh dengan kerjasama. permainan bahasa bertujuan untuk memotivasi pebelajar dalam menggunakan bahasa dengan tujuan sebagai alat komunikasi. Permainan bahasa menjadikan lebih jelas pengetahuan dan ide-ide yang ada diantara para pemain. (Nasih Musthofa, 2003:45)

b) Jenis Permainan Bahasa (*Talking Stick*)

Sugiarsih,(2010:36) berpendapat permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara bersifat pasif reseptif dengan maksud inisiatif untuk dapat berkomunikasi dengan berbahasa Indonesia bukan berasal dari dirinya, melainkan dari orang lain yang sikap dan tindakannya diharapkan oleh pendengar untuk diperhatikan dengan seksama sehingga dapat dipahami maksudnya dan dapat diikuti struktur kalimatnya. Bahasa lisan yang dapat dipahami dapat berjenis : bunyi bahasa, fonem, suku kata, kata-kata lepas, frasa, kalimat dan wacana yang utuh dan lengkap. Karena tujuan utama dari permainan yang dapat dimanfaatkan antara lain :

1). Pengertian permainan bahasa (*Talking Stick*)

(Agusta, 2018:35), permainan *Talking Stick* merupakan salah satu Model pembelajaran kooperatif yang sangat inovatif. (Fithriyani, M.2014:182) jenis permainan *Talking Stick* adalah jenis permainan

yang menggunakan bantuan stick, dimana peserta didik yang memegang stick tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi sebelumnya, agar peserta didik bertanggung jawab dan lebih berani mengungkapkan pikiran dan pendapat serta menciptakan suasana yang menyenangkan.

Pembelajarann *Talking Stick* ialah salah satu tata cara pembelajaran yang dilaksanakan dengan membagikan independensi seluas-luasnya pada anak didik buat bisa beraktifitas dengan lapang tanpa terdapat faktor perintah serta keterpaksaan dan meningkatkan rasa yakin diri. Dengan cara literal *Talking Stick* berarti *stick* berdialog. tata cara ini dilihat dari adat- istiadat masyarakat asli amerika (kaum Indian) dalam pertemuan dampingi kaum, dimana bila arahan rapat atau dialog mulai berbicara ataupun menjawab sehingga stik itu wajib dipindahkan pada orang yang hendak berbicara. Begitu berikutnya hingga seluruh badan rapat atau dialog berbicara serta bila seluruh badan rapat atau dialog telah menemukan kesempatan berbicara sehingga stik itu dikembalikan pada arahan rapat. (Sukmadewi U.P, 2020:35).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa (*Talking Stick*) adalah alat atau simbol komunikasi yang digunakan dalam diskusi atau musyawarah untuk memberikan kesempatan berbicara secara bergiliran kepada setiap peserta. berbagai pendapat menyatakan bahwa (*Talking Stick*) berfungsi untuk menjaga keteraturan, menghargai pendapat orang lain, dan mendorong partisipasi yang adil dalam forum diskusi. Inti dari penggunaan adalah menciptakan suasana komunikasi yang tertib, terarah, dan demokratis, di mana setiap orang

diberi hak yang sama untuk menyampaikan pendapat tanpa interupsi.

2). Langkah-langkah penerapan permainan (*Talking Stick*)

Adapun langkah-langkah penerapan permainan (*Talking Stick*) berdasarkan pendapat Anisa S (2018:35) dijelaskan sebagai berikut :

1. Guru mencadangkan stik dengan ukuran 10cm yang akan menjadi alat selama proses berlangsung.
2. Selanjutnya guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada peserta didik.
3. Setelah memberikan penjelasan mengenai materi, guru memberikan kesempatan pada peserta didik selama 15 menit untuk memahami materi yang telah disampaikan.
4. Setelah waktu 15 menit berlalu, maka guru meminta agar seluruh siswa menutup buku catatan mereka.
5. Siswa dan guru menyanyikan lagu daerah bersama-sama sambil memainkan tongkat.
6. Seiring lagu daerah dinyanyikan maka tongkat akan terus berjalan atau berpindah-pindah dari satu siswa kepada siswa yang lainnya.
7. Ketika musik berhenti, maka siswa terakhir yang memegang tongkatlah yang akan menjawab pertanyaan dari guru.
8. Langkah seperti ini akan terus berlanjut saat seluruh siswa mendapat giliran menjawab pertanyaan dari guru.

Tata cara *Talking Stick* bermaksud untuk mendesak anak didik jadi lebih berani mengemukakan opini serta meningkatkan tindakan menghormati opini dan berlatih menghormati orang lain dalam mengemukakan ide serta gagasannya. Tujuan dari tata cara *Talking Stick* dapat meningkatkan kesertaan serta interaksi antar siswa alhasil teras tindakan kepemimpinan serta sanggup membuat ketetapan dalam kelompok. dan dalam kegiatan belajar kelompok ini siswa banyak bekerja aktif.

3) Manfaat permainan (*Talking Stick*)

Adapun manfaat berdasarkan pendapat Nasroni (2020: 61) dijelaskan sebagai berikut :

- a. Mengatur giliran bicara : membantu menghindari terjadinya interupsi atau kekacauan dalam diskusi. Semua siswa diberi kesempatan yang sama untuk berbicara, tanpa ada yang mendominasi percakapan.
- b. Mengembangkan keterampilan mendengarkan: Karena siswa harus mendengarkan dengan saksama, teknik ini juga melatih keterampilan mendengarkan aktif. Setiap siswa belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain dengan hormat sebelum menyampaikan pendapat mereka sendiri.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri: dengan memberikan giliran berbicara yang adil, membantu siswa merasa

lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

- d. Meningkatkan keterampilan berbicara (*Talking Stick*) memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara dengan jelas dan teratur, sehingga keterampilan berbicara mereka berkembang secara lebih baik.
- e. Menciptakan suasana diskusi yang positif: teknik ini mendorong diskusi yang konstruktif dan berbasis pada saling menghormati, karena setiap siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pikirannya tanpa gangguan.

4) Kelebihan dan kekurangan permainan (*Talking Stick*)

Kelebihan dan kelemahan *Talking Stick* penerapan jenis permainan yang interaktif dan komunikatif dapat menginspirasi semangat siswa. Semangat ini menjadi modal bagi mereka untuk tetap termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana kelas menarik dan menyenangkan, "*Talking Stick*" memiliki beberapa keunggulan lain. Begitupun dengan model pembelajaran lainnya, jenis pembelajaran *Talking Stick* juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

- a. Kelebihan permainan (*Talking Stick*.)

Kelebihan dalam pembelajaran model *talking stick* ini sebagaimana dijelaskan (Suprijono, 2014:110) adalah sebagai berikut

- 1) Menguji kesiapan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam menguji kesiapan siswa, Guru harus dapat memastikan bagaimana siswa belajar selama proses
- 2) Menguji kesiapan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam menguji kesiapan siswa, Guru harus dapat memastikan bagaimana siswa belajar selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pertanyaan guru selama kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk menguji kesiapan siswa dalam menerapkan permainan (*Talking Stick*)
- 3) Melatih siswa membaca dan memahami materi dengan cepat.

Siswa dapat melatih membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat menggunakan permainan *Talking Stick* atau Permainan ini memungkinkan siswa mempelajari materi pelajaran dengan menguji apa yang mereka ketahui dan pahami

- 4) Memacu peserta didik lebih giat belajar.

Penerapan model pembelajaran *Talking Stick* dapat membuat siswa lebih giat dalam belajar. dikarenakan dalam pembelajaran

Talking Stick dapat melatih dalam memahami materi pokok yang akan dipelajari sebelum kegiatan *Talking Stick* dilakukan.

- 5) Siswa lebih berani mengemukakan pendapat.

Siswa dapat lebih giat dan berani dalam belajar jika menggunakan permainan *Talking Stick*, karena model ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep dasar sebelum melakukan kegiatan *Talking Stick*.

b. Kekurangan permainan (*Talking Stick*)

Berdasarkan yang dikemukakan oleh (Aris Sohiman 2017 : 29) dalam bukunya yang berjudul jenis permainan inovatif, kekurangan permainan *Talking Stick* yang disebutkan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat siswa tidak siap menjawab pertanyaan.
- 2) Membuat siswa menjadi tegang.
- 3) Ketakutan akan pertanyaan yang akan ditanyakan oleh pendidik.

Menurut (Istarani 2015:19), kelemahan permainan *Talking Stick* adalah :

- 1) Kurangnya interaksi antara sesama siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Kurangnya daya nalar siswa disebabkan karena siswa lebih bersifat memahami apa yang ada di dalam buku.

- 3) Kemampuan menganalisis siswa menjadi permasalahan disebabkan siswa lebih mempelajari materi yang ada dibuku saja.

Dari beberapa pendapat diatas Bentuk pembelajaran *Talking Stick* mempunyai kelebihan dan kekurangan jenis permainan *Talking Stick* memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya cocok digunakan dalam proses pembelajaran selain itu *Talking Stick* juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir cepat karena siswa harus merespons secara spontan ketika mendapat giliran serta menumbuhkan kerja sama dan sportivitas di antara siswa

Pantas H (2020:35) menjelaskan ketika guru melaksanakan pembelajaran dikelas memang dituntut untuk selalu kreatif dalam melaksanakan pembelajaran agar para peserta didik tidak merasa bosan dan pembelajaran pun berjalan dengan baik dan lancar, maka model pembelajaran dikelas harus dimodifikasi agar pembelajaran lebih bervariasi. dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya, penggunaan bentuk pembelajaran *Talking Stick* ini amat berhubungan dengan pembelajaran bahasa indonesia yaitu keterampilan berbicara dalam diri siswa, bentuk pembelajaran *Talking Stick* yang Inovatif bermaksud memicu keterampilan siswa dalam berbicara, meningkatkan literasi membaca siswa, dan untuk mengurangi kejenuhan dalam belajar selama di dalam kelas sehingga memberi

semangat pada siswa supaya cara berlatih jadi sesuatu cara yang menggembirakan buat anak ajar, dengan begitu tujuann pembelajaran hendak bisa berhasil dan sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan

Dengan mengenakan wujud pembelajaran *Talking Stick* dapat meningkatkan kegiatan anak ajar dalam menjajaki kegiatan pembelajaran yang berjalan selama di kelas, sebab siswa harus siap saat menjawab pertanyaan ketika mendapatkan giliran tongkat berhenti pada nya. bentuk pembelajaran *Talking Stick* mempunyai kelebihan ialah amat simpel serta lumayan gampang buat dipraktekkan, mengurangi arti serta tujuan pembelajaran yang hendak diterimanya. bentuk pembelajaran *Talking Stick* pula mempunyai kelebihan ialah

2. Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

a) Pengertian kemampuan berbicara

Henry Guntur Tarigan, (2000:11). kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide yang dikombinasikan. kelihatan (*visible*) yang

memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide yang dikombinasikan.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Arsjad dan Mukti, (2001:12) bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan dan penempatan persendian (juncture). Jika dilakukan dengan tatap muka, gerakan tangan dan mimik juga berperan.

Soetjiningsih, (2005:12) mengatakan kemampuan berbicara merupakan indikator seluruh perkembangan anak karena kemampuan berbicara sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya sebab melibatkan kemampuan kognitif, sensori motor, psikologi, emosi dan lingkungan sekitar anak. Seorang anak tidak akan mampu berbicara tanpa dukungan dari lingkungannya. Mereka harus mendengar pembicaraan yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari maupun pengetahuan tentang dunia. Mereka harus belajar mengekspresikan dirinya, membagi pengalamannya dengan orang lain dan mengemukakan keinginannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Aktivitas anak yang dapat dilakukan yaitu dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya sehingga dapat melatih anak untuk terampil bicara..

b) Tahapan berbicara anak

Suhartono (2005) menjelaskan tahap kemampuan berbicara yaitu:

1) Tahap penanaman

Pada tahap ini anak menegosiasikan bunyi-bunyi yang pernah didengarnya dengan benda, peristiwa, situasi dan sebagainya yang pernah dikenal melalui lingkungannya. Pada tahap ini anak baru mampu menggunakan kalimat terdiri satu kata atau frase. Kata yang diucapkannya mengacu pada benda-benda yang ada disekelilingnya.

2) Tahap telegrafis

Pada tahap ini anak mampu menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. Anak menggunakan dua atau tiga kata untuk mengganti

kalimat yang berisi maksud tertentu dan ada hubungannya dengan makna. Ujaran tersebut sangat singkat dan padat. Oleh karena itu, ujaran anak sejenis ini disebut juga telegrafis.

3) Tahap transformasional

Pada tahap ini anak sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah dan menginformasikan sesuatu. Pada tahap ini anak sudah mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam. Berbagai kegiatan anak aktivitasnya dikomunikasikan atau diujarkan melalui kalimat-kalimat. Yang termasuk pada tahap ini yaitu anak berumur lima tahun.

Berdasarkan tahapan-tahapan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tahapan berbicara berada pada tahap transformasional. Pada tahap tersebut anak sudah dapat berani bertanya, menyuruh, menyanggah, menginformasikan sesuatu serta berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam.

c) Aspek-Aspek Kemampuan Berbicara

Menurut Dhieni (2005:20), ada beberapa aspek yang dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yaitu aspek kebahasaan dan non

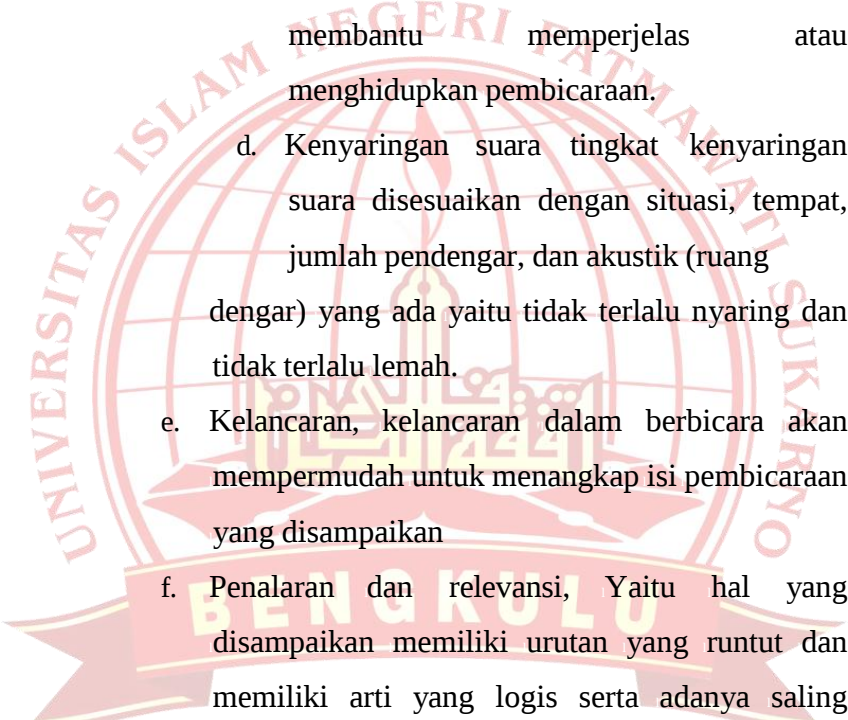
kebahasaan:

1) Aspek kebahasaan, meliputi :

- a. Ketepatan ucapan (pelafalan bunyi), anak harus dapat mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat dan jelas.
- b. Penempatan tekanan, nada, jangka, intonasi dan ritme
- c. Penempatan tekanan, nada, jangka, intonasi dan ritme yang sesuai akan menjadi daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara.
- d. Penggunaan kata dan kalimat kata sebaiknya dipilih yang memiliki makna dan sesuai dengan konteks kalimat. anak juga perlu dilatih menggunakan struktur kalimat yang benar.

2) Aspek nonkebahasaan, meliputi :

- a. Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku
Dalam berbicara harus bersikap wajar, tenang dan tidak kaku. wajar berarti berpenampilan apa adanya, tidak dibuat-buat. lalu, sikap tenang adalah sikap dengan perasaan hati yang tidak gelisah, tidak gugup dan tidak tergesa-gesa.

- 
- b. Memperhatikan orang lain berbicara Dengan memperhatikan orang lain berbicara berarti telah belajar menghormati pemikiran orang lain.
 - c. Gerak-gerak dan mimik yang tepat gerak-gerak dan mimik yang tepat berfungsi untuk membantu memperjelas atau menghidupkan pembicaraan.
 - d. Kenyaringan suara tingkat kenyaringan suara disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik (ruang dengar) yang ada yaitu tidak terlalu nyaring dan tidak terlalu lemah.
 - e. Kelancaran, kelancaran dalam berbicara akan mempermudah untuk menangkap isi pembicaraan yang disampaikan
 - f. Penalaran dan relevansi, Yaitu hal yang disampaikan memiliki urutan yang runtut dan memiliki arti yang logis serta adanya saling keterkaitan atau hubungan dari hal- hal yang disampaikan.

Hal serupa diungkapkan oleh Hurlock (2008:26) bahwa kemampuan berbicara meliputi beberapa aspek, yaitu:

- 1) Pengucapan

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan logatnya. Perbedaan ketepatan pengucapan bergantung pada tingkat perkembangan mekanisme suara, serta bimbingan yang diterima dalam mengaitkan suara kedalam kata yang berarti. Perbedaan logat disebabkan karena meniru model yang pengucapannya berbeda dengan yang biasa digunakan anak.

2) Pengembangan Kosakata

Anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi dalam mengembangkan kosakata yang dimiliki. peningkatan jumlah kosa kata tidak hanya karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama.

3) Pembentukan Kalimat

Pada mulanya anak menggunakan kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. kemudian kata tersebut digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kemampuan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan

meliputi ketepatan ucapan, pilihan kata dan Sedangkan aspek kenonbahasaan meliputi: sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, pandangan diarahkan kepada lawan bicara, kesediaan, menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran dan relevansi/penalaran.

d) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bicara Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak menurut Hurlock (2008) yaitu

1. Kesehatan : anak yang sehat, lebih cepat belajar berbicara dibanding anak yang tidak sehat karena motivasinya lebih kuat untuk menjadi anggota kelompok sosial dan berkomunikasi dengan anggota kelompok tersebut.
2. Kecerdasan : anak yang mempunyai kecerdasan tinggi belajar berbicara lebih cepat dan memperhatikan penguasaan bahasa yang lebih unggul dibanding anak yang tingkat kecerdasannya rendah.
3. Keadaan sosial ekonomi : anak dari kelompok yang keadaan ekonominya lebih tinggi lebih mudah belajar berbicara, mengungkapkan dirinya lebih baik dan lebih banyak berbicara dibanding

dari kelompok yang keadaan sosial ekonominya lebih rendah. penyebab utamanya adalah anak dari kelompok yang lebih tinggi, lebih banyak didorong untuk berbicara dan lebih banyak dibimbing melakukannya.

4. Jenis kelamin : dibandingkan dengan anak perempuan, anak laki- laki tertinggal dalam belajar berbicara. pada setiap jenjang umur, kalimat anak laki- laki lebih pendek dan kurang betul tata bahasanya, kosa kata yang diucapkan lebih sedikit dan pengucapannya kurang tepat dibanding anak perempuan.
5. Keinginan berkomunikasi : Semakin kuat keinginan untuk berkomunikasi dengan orang lain semakin kuat motivasi anak untuk belajar berbicara dan bersedia menyisihkan waktu dan usaha yang diperlukan untuk belajar.
6. Ukuran keluarga : Anak tunggal atau anak dari keluarga kecil biasanya berbicara lebih awal dan lebih baik dibanding anak dari keluarga besar, karena orang tua dapat menyisihkan waktu yang lebih banyak untuk mengajar anaknya berbicara.
7. Urutan kelahiran : Dalam keluarga yang sama, anak pertama lebih unggul dibanding anak yang lahir kemudian. Ini karena orang tua dapat

menyisihkan waktunya lebih banyak untuk mengajar anaknya berbicara.

8. Hubungan dengan teman sebaya : Semakin banyak hubungan anak dengan teman sebayanya dan semakin besar keinginan mereka untuk diterima sebagai anggota kelompok sebaya akan semakin kuat motivasi mereka untuk belajar berbicara.
9. Kepribadian : Anak yang dapat menyesuaikan diri dengan baik cenderung kemampuan bicaranya lebih baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif dibanding anak yang penyesuaian dirinya jelek. Kenyataannya, bicara seringkali dipandang sebagai salah satu petunjuk anak yang sehat mental, jenis kelamin, lingkungan budaya, lingkungan keluarga dan bilingualisme.

e) Tujuan Berbicara

Intersolusi (2006:84) berpendapat bahawa tujuan berbicara yaitu

1. Memberitahukan sesuatu kepada pendengar (*informatif*)

Tujuan ini bertujuan untuk memberikan informasi, pengetahuan, atau fakta kepada pendengar. Fokus utamanya adalah menyampaikan data secara jelas dan objektif. Contoh: guru menjelaskan materi pelajaran kepada murid.

2. Meyakinkan atau mempengaruhi pendengar (*persuasif*)

Tujuan ini digunakan untuk memengaruhi sikap, pandangan, atau tindakan pendengar agar sejalan dengan apa yang disampaikan

pembicara. Biasanya digunakan dalam pidato politik, iklan, atau kampanye. Contoh: seorang aktivis lingkungan mengajak orang untuk mengurangi penggunaan plastik.

3. Menghibur pendengar (*rekreatif atau entertaining*)

Tujuan ini lebih mengarah pada memberikan hiburan, kesenangan, atau emosi positif kepada pendengar. Biasanya digunakan dalam acara santai seperti stand-up comedy, cerita lucu, atau pidato perpisahan yang ringan. Contoh: pelawak yang membawakan materi komedi di atas panggung.

Tarigan, (2000:80) tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Pada dasarnya, berbicara itu memiliki tiga maksud utama, yaitu: memberitahukan, melaporkan (*to inform*), menjamu, menghibur (*to entertain*) dan membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*), pendapat ini tidak hanya menekankan bahwa tujuan berbicara hanya untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, namun juga

menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari si pendengar atau penyimak.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yang utama ialah untuk berkomunikasi. Sedangkan tujuan berbicara secara umum ialah untuk memberitahukan atau melaporkan informasi kepada penerima informasi, meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi, untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima.

f) Manfaat Berbicara

Zulkifli Muzaba (2012:78) keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat diperlukan untuk berkomunikasi. Dengan kemampuan berbicara yang baik, maka komunikasi akan berlangsung dengan baik, tidak terjadi diskomunikasi, dan yang lebih menyenangkan, kita akan merasa nyaman terhadap lawan bicara karena kemampuan yang dimiliki untuk berbicara bisa dibayangkan jika kita tidak mempunyai kemampuan yang baik dalam berbicara. komunikasi akan sulit untuk dilakukan dengan baik, pemahaman dari pihak lawan akan sulit, bahkan akan menyebabkan diskomunikasi dalam berbicara antara satu sama lain.

Jadi ada banyak manfaat yang bisa dirasakan langsung jika seseorang terampil berbicara, beberapa manfaat berbicara yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperlancar komunikasi antar sesama manusia terbanyak dilakukan dengan lisan atau melalui berbicara. Oleh karena itu, secara mendasar bahwa kemampuan berbicara menduduki peranan penting dalam komunikasi antar sesama.
- 2) Mempermudah pemberian berbagai informasi ketepatan dan kecepatan informasi yang diberikan melalui lisan dari seseorang kepada yang lain amat bergantung pada mutu dan kejelasan pembicaraan pemberi informasi. Oleh karena itu, orang yang mampu berbicara dengan baik kemungkinan besar dapat menyampaikan informasi secara tepat dan cepat kepada lawan bicaranya.
- 3) Meningkatkan kepercayaan diri biasanya pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. karena dengan mantap mengungkapkan gagasan atau buah pikirannya kepada orang lain, tanpa disertai keraguan. dengan kata lain pembicara yang baik adalah seseorang yang mampu mengungkapkan sesuatu kepada orang lain dengan jelas dan bisa memahami keadaan lawan bicara atau mitra tuturnya.

- 4) Meningkatkan kewibawaan Diri pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Oleh karena itu, secara langsung akan dapat meningkatkan kewibawaan dirinyapada saat dia tampil sebagai pembicara, sekaligus dimungkinkan kewibawaan itu akan akan menyatu atau berpengaruh terhadap keberadaan dirinya secara utuh.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari keterampilan berbicara adalah alat untuk memperlancar komunikasi antar sesama, mempermudah pemberian berbagai informasi, meningkatkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kewibawaan diri.

3. Kelebihan dan Kekurangan dalam menerapkan teknik permainan bahasa

Metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran bahasa indonesia. Meski demikian, metode permainan memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan metode permainan ialah sebagai berikut.

a. Kelebihan teknik permainan bahasa

Metode permainan dipandang istimewa sekaligus penting dalam pembelajaran atau pendidikan untuk

anak. Bennett dkk (2005: 45-46), permainan memiliki keistimewaan atau kelebihan, yaitu:

- 1) Permainan mengutamakan gagasan dan minat anak-anak sehingga anak diberi kesempatan untuk menyalurkan gagasan dan minat mereka dalam suatu permainan.
- 2) Permainan dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran. Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar.
- 3) Hal yang pokok bagi pembelajaran melalui permainan adalah rasa memiliki. Dalam suatu permainan, anak dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk mencapai tujuan tertentu sehingga rasa saling memiliki akan muncul dalam diri anak. Pembelajaran melalui permainan menjadi lebih relevan karena anak diberi kebebasan untuk mengembangkan dan mengungkapkan inisiatif sendiri.
- 4) Dengan permainan anak-anak dapat mempelajari cara belajar. Cara belajar individu berbeda-beda, yaitu ada tipe auditori, visual, maupun kinestetik.
- 5) Anak-anak lebih mudah mengingat hal-hal yang mereka lakukan dalam permainan. Permainan

dapat memudahkan anak untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada.

- 6) Pembelajaran melalui permainan terjadi dengan mudah dan tanpa ketakutan. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa terpaksa dan takut dalam belajar.
- 7) Anak-anak dapat menjadi diri mereka sendiri sehingga permainan itu alamiah karena dunia anak adalah bermain.
- 8) Dilihat dari sudut pandang perkembangan (developmental), permainan itu memadai. Anak-anak secara intuitif mengetahui hal-hal yang mereka butuhkan dan memenuhi kebutuhan itu melalui permainan.
- 9) Permainan memungkinkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya. Guru tidak hanya dapat melihat hasil belajar anak, tetapi juga proses belajar anak selama permainan berlangsung

Selain itu, Yulianti (2010: 27) mengemukakan bahwa kelebihan metode permainan yaitu anak dapat mengembangkan kemampuan kognisi dan motoriknya, serta belajar mengenai dunia sosial dan lingkungannya melalui permainan. Kemampuan kognisi anak dapat berkembang karena anak ingin memaknai apa yang telah ia lihat dan ia lakukan selama bermain. Anak juga dapat

mengembangkan kemampuan sosialnya melalui interaksi dengan teman sebaya atau orang dewasa lainnya. Mereka belajar mengenai peraturan-peraturan, serta belajar bekerja sama dan berbagi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode permainan dalam pembelajaran antara lain anak diberi kesempatan untuk menyalurkan gagasan dan minat mereka dalam suatu permainan, permainan dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran, dan anak dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk mencapai tujuan tertentu sehingga rasa saling memiliki akan muncul dalam diri anak. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan metode permainan menjadi lebih relevan karena anak diberi kebebasan untuk mengembangkan dan mengungkapkan inisiatif sendiri, anak-anak lebih mudah mengingat hal-hal yang mereka lakukan dalam permainan, permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa terpaksa dan takut dalam belajar, serta permainan memungkinkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya.

- b) Kekurangan teknik permainan bahasa

Selain kelebihan, teknik permainan bahasa juga memiliki kekurangan. Bennett dkk (2005: 23-24) mengungkapkan beberapa kekurangan permainan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Permainan dalam pembelajaran memerlukan keterlibatan dan intervensi guru yang peka dan berpengetahuan karena penggunaan permainan dalam pembelajaran perlu pengondisian siswa dan kesiapan yang lebih cermat.
- 2) Perlu perencanaan yang cermat dan pengaturan lingkungan permainan dalam rangka menyediakan dan meluaskan pembelajaran serta agar pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa.
- 3) Pembelajaran dengan permainan memerlukan waktu yang lebih banyak.
- 4) Perlu pengamatan yang cermat terhadap kegiatan anak selama permainan agar dapat melakukan pengukuran dan penilaian, serta merencanakan kemajuan dan kesinambungan pada materi selanjutnya

Selain itu, berdasarkan teori Gina (Bennett dkk, 2005: 149), kekurangan metode permainan yakni menuntut keterlibatan guru lebih banyak, di antaranya kesukaran sebagai guru bukan saja dalam merencanakan pengalaman bermain yang berkualitas, melainkan juga dalam mengeksplorasi hal-hal yang dipelajari dan dalam meluaskan pengalaman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kekurangan metode permainan dalam pembelajaran antara

lain menuntut keterlibatan dan intervensi guru yang lebih banyak, perlu perencanaan yang cermat dan pengaturan lingkungan permainan yang tepat, pembelajaran dengan permainan memerlukan waktu yang lebih banyak, serta perlu pengamatan yang cermat terhadap kegiatan anak selama permainan agar dapat melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

4. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan cabang linguistik yang dimiliki anak sedari dini, bahasa pertama yang diterima anak yaitu bahasa ibu, bahasa ibu merupakan bahasa yang dimiliki oleh ibu atau bahasa yang berasal dari tempat tinggal ibu. Setelah itu seorang anak akan menjumpai bahasa keduanya yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional dari negara kesatuan republik indonesia.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2007: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik. “ Bahasa adalah salah satu faktor mendasar yang membedakan manusia dengan hewan.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia. untuk menjaga kelestarian dan juga kemurnian bahasa indonesia maka

diperlukan berbagai upaya. contoh upaya untuk menjaga kemurnian bahasa adalah dengan menuliskan kaidah- kaidah ejaan dan tulisan bahasa Indonesia dalam sebuah buku yang disebut dengan pedoman ejaan umum Bahasa Indonesia (*PEUBI*), Pedoman Ejaan Umum Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai pedoman dalam suatu kegiatan berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia dengan benar, baik komunikasi secara langsung maupun tidak langsung.

a) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan panduan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) SD/MI mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara *efektif* dan *efisien* sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Berdasarkan teori tersebut, secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Akan tetapi tujuan yang lainnya juga sangat penting, baik itu yang berhubungan dengan identitas bangsa kita maupun dengan tujuan bahasa yang berkaitan dengan sastra dan budaya.

b) Nilai Penting Bahasa Indonesia bagi siswa SD/MI

Berdasarkan pendapat (Alwi, Hasan. 2003:28) pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bahasa Indonesia lisan dan tulis peserta didik, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia dan karya intelektual bangsa sendiri. pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memiliki nilai penting, karena pada jenjang Pendidikan inilah pertama kalinya pengajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan secara berencana dan terarah. Hal tersebut di atas dapat terlaksana apabila guru Bahasa Indonesia di SD dapat mengajarkan Bahasa Indonesia secara efisien, efektif dan terarah. Kualitas

pengembangan pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Metodologi pembelajaran Bahasa berdasarkan pendekatan komunikatif menurut (Anton M. 2000:177) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran permainan, simulasi bermain peran dan komunikasi pasangan dapat diterapkan. Selama ini pembelajaran bahasa lebih dipengaruhi oleh apa dan bagaimana guru mengajar dan hasilnya menjadikan kurang diminati siswa Guru mengalami kesulitan dalam pengembangan pembelajaran di kelas. Karena itu perlu diupayakan pembaharuan dan pengembangan pembelajaran secara terus menerus dan berkesinambungan.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini bukan pertama kalinya dilakukan namun ada penelitian-penelitian sebelumnya yang mempunyai persamaan dan perbedaan diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Zubaidy Anshory yang berjudul : Penggunaan Pendekatan Pragmatik dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di MI AL IKHSAN Jeru Turen Malang, Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah pemahaman tentang peningkatan keterampilan berbicara dan penelitian menggunakan quasi eksperimen dan juga

desain pretest-posttest.dan Perbedaan dengan penelitian terdahulu yakni terletak pada cara mengajar di dalam kelas peneliti sendiri menggunakan konsep pembelajaran yaitu *kontekstual teaching learning (CTL)* Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan pragmatic.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Ratnawati Peningkatan kemampuan berbicara melalui dongeng dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 Sekolah dasar negeri, Penelitian ini memiliki persamaan dalam peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia. Adapun perbedaan penelitian yakni kelas penelitian ini pada siswa kelas II SD Negeri sedangkan penelitian terdahulu melakukan penelitian pada kelas rendah /kelas IV.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Susilowati Peningkatan kemampuan berbicara Melalui metode diskusi kelompok pada siswa kelas III madrasah ibtidaiyah al-khoeriya kelurahan pabuaran kecamatan Cibinong kabupaten bogor, Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu adalah sama- meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa, Perbedaan dengan penelitian yakni metode yang digunakan adalah Teknik permainan Bahasa sedangkan penelitian terdahulu menggunakan Teknik diskusi kelompok.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nidaul Fitri hamdani pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu adalah sama – sama meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa dan juga sama – sama menerapkan permainan *Talking Stick* perbedaan dengan penelitian yakni pada penelitian ini diterapkan pada kelas II SD Negeri sedangkan penelitian terdahulu melakukan penelitian pada kelas rendah /kelas I Kesimpulan dari hasil penelitian terdahulu umumnya merangkum temuan utama yang diperoleh dari berbagai studi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti.

5. Kesimpulan ini sering kali mencakup beberapa poin diantaranya, Temuan Utama, Kesepakatan atau Perbedaan, Keterbatasan Penelitian, Implikasi untuk Penelitian Lanjutan Dengan demikian, kesimpulan ini memberikan gambaran umum mengenai tren, konsistensi, dan celah penelitian yang ada, serta potensi untuk pengembangan studi lebih lanjut. adapun dijelaskan pada tabel di bawah ini

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan

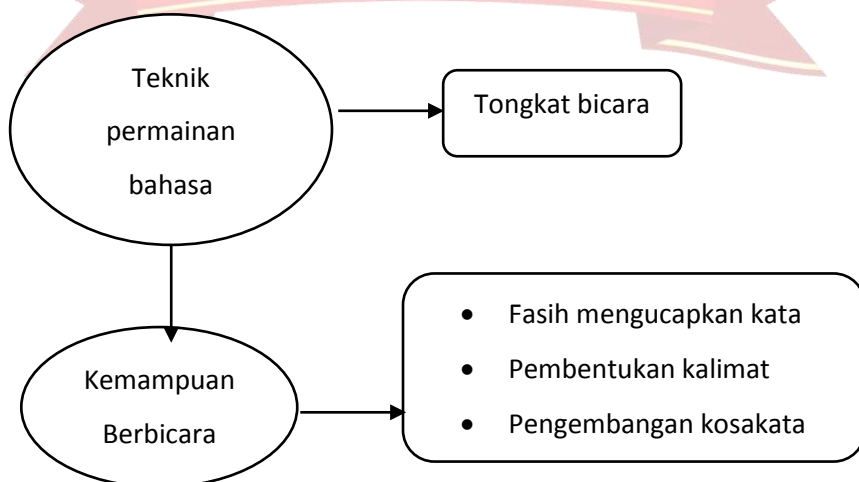
No	Nama peneliti	Judul skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Imam Zubaidy Anshory	Penggunaan Pendekatan Pragmatik dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di MI AL IKHSAN Jeru Turen Malang.	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah pemahaman tentang peninglatan keterampilan berbicara dan penelitian menggunakan quasi eksperimen dan juga desain <i>pretest-posttest</i> .	Perbedaan dengan penelitian terdahulu yakni terletak pada cara mengajar di dalam kelas peneliti sendiri menggunakan konsep pembelajaran yaitu <i>kontekstual teaching learning (CTL)</i> Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan pragmatik
2.	Eka Ratnawati	Peningkatan kemampuan berbicara melalui dongeng dalam pembelajaran	Penelitian ini memiliki persamaan dalam peningkatan kemampuan berbicara	Adapun perbedaan penelitian yakni kelas penelitian pada siswa kelas IV

		Bahasa Indonesia siswa kelas 1 Sekolah dasar negeri	Bahasa Indonesia.	SD Negeri sedangkan penelitian terdahulu melakukan penelitian pada kelas rendah /kelas 1
3.	Susilowati	Peningkatan kemampuan berbicara Melalui metode diskusi kelompok pada siswa kelas III madrasah ibtidaiah al-khoeriya kelurahan pabuaran kecamatan Cibinong kabupaten bogor	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu adalah sama-meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa	Perbedaan dengan penelitian yakni metode yang digunakan adalah Teknik permainan Bahasa sedangkan penelitian terdahulu menggunakan Teknik diskusi kelompok. Dalam proses pembelajaran
4.	Nidaul Fitri hamdani	pengaruh model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dalam	persamaan penelitian yang dilakukan penulis	perbedaan dengan penelitian yakni pada penelitian

		meningkatkan keterampilan berbicara siswa	dengan penelitian terdahulu adalah sama – sama meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa dan juga sama – sama menerapkan permainan <i>Talking Stick</i> .	ini diterapkan pada kelas II SD Negeri sedangkan penelitian terdahulu melakukan penelitian pada kelas rendah /kelas IV.
--	--	---	---	---

C. Kerangka Berpikir

Latar belakang dan landasan teori yang telah dijelaskan, dalam penelitian yang akan dilakukan terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh teknik permainan bahasa terhadap kemampuan berbicara bahasa indonesia pada siswa kelas II SD 36 Kota Bengkulu,



D. Asumsi penelitian

Asumsi penelitian tentang pengaruh teknik permainan bahasa terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 36 kota Bengkulu dapat mencakup beberapa hal berikut:

- 1) Teknik permainan bahasa mendorong keterlibatan aktif siswa Asumsi ini menganggap bahwa permainan bahasa dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa akan lebih sering berinteraksi, berbicara, dan mendengarkan.
- 2) Teknik permainan bahasa meningkatkan kemampuan berbicara Siswa Secara bertahap asumsi ini berfokus pada kemampuan siswa yang berkembang secara bertahap melalui permainan bahasa. Penggunaan teknik ini diyakini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam suasana yang tidak menekan, sehingga mereka lebih percaya diri untuk berbicara..
- 3) Hasil pengaruh teknik permainan bahasa terlihat dalam peningkatan keterampilan berbicara yang terukur asumsi ini berpendapat bahwa penerapan teknik permainan bahasa dapat dilihat hasilnya dalam peningkatan kemampuan berbicara siswa secara terukur, misalnya melalui
peningkatan kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, intonasi, dan kefasihan berbicara dalam bahasa Indonesia.

Dengan asumsi-asumsi ini, penelitian dapat menguji apakah penggunaan teknik permainan bahasa benar-benar berdampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas II SD Negeri 36 Kota Bengkulu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Dantes hipotesis yakni merupakan praduga atau asumsi yang harus diuji melalui data atau fakta yang diperoleh dengan melalui penelitian .(2012:164), Sugiyono, (2009:149) berpendapat hipotesis yakni adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. hipotesis maka dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori.

Margono, (2004:80) menyatakan bahwa hipotesis berasal dari perkataan hipo (hypo) dan tesis (thesis). Hipo berarti kurang dari, sedang tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara, belum benar-benar berstatus sebagai suatu skripsi/tesis.

Hipotesis merupakan pernyataan atau dugaan sementara dari rumusan masalah penelitian yang dimana rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk

pertanyaan berdasarkan kajian teori. dikatakan sebagai dugaan sementara karna jawaban yang diberikan baru sekedar didasarkan pada teori yang relevan dan belum di dasarkan pada fakta di lapangan yang diperoleh melalui pengumpulan data adalah hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan Teknik permainan Bahasa terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Kota Bengkulu

H_a : Ada pengaruh signifikan antara penggunaan Teknik permainan Bahasa terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Kota Bengkulu

