

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa mendasar yang wajib dimiliki oleh setiap orang karena berperan penting dalam proses komunikasi. Kemampuan ini tidak hanya diperlukan dalam kegiatan belajar seperti diskusi atau presentasi di dalam kelas, tetapi juga ketika berinteraksi sosial dalam kehidupan sehari-hari agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada lawan bicara. Taufina (2019) menjelaskan bahwa berbicara ialah keterampilan individu didalam mengucapkan kata atau bunyi bahasa secara lisan sesuai dengan situasi, fungsi, dan norma berbahasa untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, maupun perasaannya. Oleh sebab itu, keterampilan ini harus dikembangkan sejak di bangku sekolah, karena dengan adanya kemampuan berbicara yang baik, siswa dapat mengutarakan ide dan pendapat secara jelas, meyakinkan, serta dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kontribusi besar dalam pengembangan kemampuan berbicara peserta didik. Melalui mata pelajaran ini, siswa tidak hanya mempelajari penggunaan bahasa yang benar dari segi struktur, pilihan kosakata, maupun kaidah tata bahasa, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan komunikasi lisan dalam berbagai situasi. Abidin (2013) menyatakan bahwa terdapat empat tujuan utama dalam pengajaran keterampilan berbicara di sekolah, yaitu meningkatkan keterampilan siswa terhadap berbagai potensi sumber ide, mengembangkan kemampuan menghasilkan gagasan, melatih keterampilan berbicara untuk beragam kebutuhan komunikasi, serta mendorong kreativitas siswa dalam mengolah, menyusun, dan menyampaikan gagasan secara efektif.

Keterampilan berbicara adalah hasil dari latihan yang konsisten. Tanpa latihan yang cukup, individu yang cenderung pendiam akan sulit untuk mengekspresikan diri. Kemampuan berbicara merupakan

keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar sejak dini. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara pada jenjang sekolah sangat krusial dalam menyusun landasan kokoh kemampuan berbicara tiap individu yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara merupakan hal yang sangat penting bagi siswa. Mereka harus mampu mengekspresikan diri secara lisan baik dalam menyampaikan informasi maupun dalam mencari informasi baru.

Hakikat keterampilan berbahasa yaitu terdiri dari 4 jenis keterampilan diantaranya adalah menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dapat diukur secara langsung. Keterampilan tersebut dapat dinilai ketika seorang siswa melakukan praktik berbicara seperti berpidato, menyampaikan pendapat, mengungkapkan gagasan, dan juga berkomunikasi. Solchan (2014) menyatakan bahwa tujuan berbicara bagi siswa sekolah ialah untuk melatih keberanian siswa, melatih siswa untuk memberikan pendapat sesuai dengan pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki, dan melatih siswa untuk mengajukan berbagai pertanyaan. Sehingga, siswa yang masih merasa kesulitan dalam melaksanakan berbagai hal tersebut dapat dikategorikan masih memiliki keterampilan berbicara yang rendah.

Keterampilan berbahasa yang dikuasai oleh seseorang sejatinya akan berbanding lurus dengan kecerdasan dan jalan pikiran seseorang (Tarigan, 2021). Keterampilan berbahasa pada siswa yang masih dalam kategori rendah, dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti kesulitan dalam mengikuti pelajaran, kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, dan dapat menyebabkan pada menurunnya prestasi akademik siswa. Rendahnya keterampilan berbicara pada siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari kurangnya kesempatan untuk berlatih, kurangnya motivasi, hingga metode pembelajaran yang tidak berjalan secara efektif. Situasi ini juga akan berdampak pada perkembangan siswa secara komprehensif, baik dalam aspek sosial atau akademik.

Rendahnya keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa tingkat SMP saat ini menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Faktor yang menyebabkan sulitnya dalam mengembangkan keterampilan berbahasa diantaranya adalah kebiasaan belajar, motivasi, hubungan interaksi guru dengan siswa, hubungan interaksi siswa dengan siswa, dan beberapa faktor lainnya. (Afifatur Rahma, 2021). Faktor lain yang juga sangat memengaruhi keterampilan siswa dalam berbahasa Indonesia, terdapat dalam proses pembelajaran bahasa di kelas seperti metode pembelajaran yang masih monoton dan cenderung berpusat pada ceramah serta latihan tertulis sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Keterampilan berbicara siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sekolah, seperti bagaimana pergaulan siswa sehari-hari, bagaimana pola interaksi yang diterapkan oleh siswa, dan juga dorongan dari guru yang akan sangat berpengaruh dalam proses perkembangan bahasa. Masih minimnya kesempatan untuk berlatih berbicara bagi siswa dalam konteks nyata, dapat menyebabkan siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Indonesia secara baik dalam kehidupan sehari-hari. Tugas seorang guru adalah bagaimana membuat proses belajar menjadi menarik bagi siswa, dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang tentunya sangat memerlukan peran aktif siswa dalam proses belajarnya seperti pada materi teks argumentasi, teks deskripsi, teks prosedur, dan lain sebagainya. Namun perminatan siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia dapat dihitung masih kurang dibandingkan dengan pembelajaran yang lain, sehingga dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar bahasa Indonesia karena pembelajaran bahasa Indonesia dianggap membosankan dan kurang relevan dalam kehidupan yang nyata dibandingkan mata pelajaran yang lain.

Berdasar pada berbagai konteks tersebut, tentu perlu adanya inovasi dan juga strategi untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Salah satu alternatif yang bisa diimplementasikan ialah pada materi teks deskripsi, di mana siswa akan banyak belajar mengolah kata baik itu secara langsung ataupun tertulis. Salah satu bentuk metode pembelajaran pada teks deksripsi diantaranya adalah permainan tebak kata (*Guessing Game*) muncul sebagai alternatif yang efektif. Metode pembelajaran ini akan mengarahkan siswa agar dapat berpikir cepat, mencari kosakata yang sesuai, dan menyebutkan ciri-ciri khusus (deskripsi) agar orang lain dapat menebak kata yang dimaksud. Secara tidak sadar, siswa akan terlatih berbicara tanpa merasa tertekan karena dibalut dalam suasana permainan.

Dengan menggabungkan unsur menyenangkan dalam permainan, metode pembelajaran ini memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan tebak kata bisa mendorong minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode permainan tebak kata diharapkan efektif dan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, memfasilitasi pemahaman konsep materi pembelajaran secara lebih mendalam, dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Materi teks deskripsi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sangat selaras dengan permainan tebak kata. Menurut Dalman (2018), teks deskripsi adalah sebuah karangan yang memvisualisasikan objek atau kejadian secara detail melalui pilihan kata yang tajam, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat dan merasakan pengalaman tersebut secara langsung. Dalam teks deskripsi siswa harus menggambarkan objek secara detail. Permainan tebak kata yang diterapkan pada materi teks deskripsi, keberhasilan permainan bergantung pada seberapa baik siswa mendeskripsikan ciri-ciri objek tersebut. Oleh karena itu, penggunaan metode permainan ini diyakini dapat meningkatkan keberanian berbicara siswa sekaligus kemampuan mendeskripsikan objek secara lisan pada siswa

kelas 7. Dalam metode pembelajaran ini, siswa diajak untuk berpikir kreatif, aktif, strategis, dan juga saling bekerja sama.

Metode permainan tebak kata dalam pembelajaran teks deskripsi, memiliki pengaruh dalam melatih kemampuan berbicara dan fokus siswa. Salah satu keunggulan utama metode permainan tebak kata dalam pembelajaran teks deskripsi adalah implementasi langsung materi pembelajaran atau praktikum yang dapat memahamkan siswa melalui praktikum. Siswa juga dapat berlatih berkomunikasi, bernegosiasi, dan berinteraksi sosial seperti yang dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Hal tersebut menciptakan pembelajaran yang berarti bagi siswa. Metode permainan tebak kata adalah salah satu model pembelajaran partisipatif yang mana pembelajaran dengan menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam kegiatan belajar. Dalam pendekatan ini, siswa tidak sekadar menjadi penerima materi, melainkan berperan aktif dalam mengolah, memahami, dan menkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Peserta didik pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Fase-D adalah siswa dalam tahap perkembangan yang sangat krusial untuk pembentukan karakter dan kemampuan berbahasa siswa. Pada fase ini, siswa mulai memasuki masa remaja di mana mereka lebih aktif dan senang berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penerapan metode permainan tebak kata sangat relevan untuk memahami materi teks deskripsi serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, berdasarkan kebutuhan materi pembelajaran bahasa Indonesia sesuai kurikulum merdeka pada tingkat Sekolah Menengah Pertama atau SMP, peserta didik sangat membutuhkan keterampilan berbicara sebagai implementasi keterampilan berbahasa yang kemudian diterapkan dalam setiap materi. Keterampilan berbahasa tersebut dijelaskan sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1. Keterampilan Berbahasa Indonesia Tingkat SMP

Jenjang	Materi	Keterampilan Bahasa
Kelas 7	Teks Deskripsi	Menulis, Berbicara
	Puisi Rakyat	Menulis, Berbicara
	Teks Prosedur	Berbicara
	Teks Berita	Menyimak, Berbicara
	Buku Fiksi dan Non Fiksi	Membaca, Berbicara
	Surat Pribadi dan Surat Dinas	Menulis
Kelas 8	Teks Laporan Hasil Observasi	Menulis
	Teks Persuasif (Iklan, Soglan, dan Poster)	Berbicara
	Artikel Imiah Populer	Menulis
	Mengulas Karya Fiksi	Membaca
	Cipta Puisi	Menulis Sastra
	Teks Pidato	Berbicara
Kelas 9	Teks Deskripsi Implementasi	Menulis, Berbicara
	Teks Prosedur Implementasi	Menulis, Berbicara
	Teks Rekon	Membaca, Menulis
	Teks Eksplanasi	Menulis, Berbicara
	Teks Laporan	Menulis, Berbicara
	Teks Argumentasi	Berbicara

(Sumber: Buku Bahasa Indonesia, Kurikulum Merdeka)

Berdasarkan tabel di atas, materi pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SMP memerlukan semua aspek keterampilan berbahasa baik menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Namun peneliti akan fokus pada proses keterampilan berbicara berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan. Keterampilan berbicara dipilih dikarenakan kebutuhan proses pembelajaran yang sangat penting berdasarkan tabel di atas. Permainan tebak kata dipilih karena sebagai awal materi pembelajaran teks deskripsi pada siswa kelas 7 dapat mulai diterapkan. Sehingga tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode permainan tebak kata dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa SMP.

Potensi metode permainan tebak kata dalam materi teks deskripsi sangat besar untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, Namun kenyataannya tidak semua guru, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), memahami konsep dan penerapan metode ini secara mendalam. Beberapa faktor yang mungkin menjadi penyebabnya adalah; 1) Kurangnya pelatihan yang memadai, yaitu banyak guru belum mendapatkan pelatihan yang cukup tentang berbagai model pembelajaran, termasuk metode permainan; 2) Beban kerja yang tinggi, yaitu guru seringkali terbebani dengan banyak tugas administratif dan persiapan pembelajaran sehingga sulit untuk mempelajari model-model pembelajaran baru; dan 3) Kurangnya sumber daya juga menjadi kendala dalam peningkatan keterampilan berbahasa siswa, karena tidak semua sekolah mempunyai fasilitas dan dukungan yang optimal untuk menerapkan pembelajaran yang variatif. Oleh sebab itu, penelitian ini diharap mampu memberi solusi agar penerapan metode permainan tebak kata dalam materi teks deskripsi dapat dilaksanakan secara optimal dan sesuai dengan kondisi sekolah.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif dan efisien penerapan metode permainan tebak kata dalam mengoptimalkan keterampilan siswa dalam berbahasa khususnya keterampilan berbicara. Indikator yang dapat diamati secara langsung adalah dari kelancaran berbicara siswa, ketepatan penggunaan bahasa, maupun keberanian dalam mengungkapkan pendapat. Indikator lainnya juga dapat diteliti berdasarkan nilai atau kompetensi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas yang diukur melalui pembelajaran materi teks deskripsi. Penelitian ini juga bertujuan agar materi pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat diimplementasikan dengan baik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sebagaimana menurut Sufanti (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan pada peningkatan kemahiran siswa dalam berbahasa dan berinteraksi baik secara ucapan maupun tulisan.

Berdasarkan tinjauan dari peneliti pada saat pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi di SMP Muhammadiyah 1 Gombong, ditemukan masih banyaknya siswa yang kesulitan ketika memahami materi teks deskripsi dan ketika berbicara menyampaikan deskripsi. Siswa masih kesulitan dalam mentransformasikan gagasan dan pikiran yang ada dalam kepalanya, menjadi sebuah kosakata yang dapat diucapkan atau menjadi sebuah deskripsi. Meninjau kondisi dan kebutuhan pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan merancang metode permainan tebak kata dalam materi teks deskripsi sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Gombong.

Berdasarkan berbagai latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan pengujian melalui implementasi metode permainan tebak kata yang kemudian diterapkan pada materi teks deskripsi dan pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada jenjang kelas 7 di SMP Muhammadiyah 1 Gombong. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen kuantitatif untuk mengetahui efektivitas penerapan metode permainan tebak kata dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 7 di SMP Muhammadiyah 1 Gombong pada tahun 2025. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan juga dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP serta model permainan tebak kata, dapat digunakan sebagai bentuk model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi permasalahan diatas, peneliti memberikan rumusan permasalahan seperti dibawah ini:

1. Bagaimana implementasi metode permainan tebak kata dalam pembelajaran materi teks deskripsi pada siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang tahun 2025 ?.
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang menggunakan metode permainan tebak kata dalam materi teks deskripsi ?.
3. Bagaimana efektivitas penggunaan metode permainan tebak kata pada pembelajaran materi teks deskripsi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang tahun 2025?.

C. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan penelitian dilakukan guna mengarahkan fokus kajian hanya pada efektivitas penggunaan metode permainan tebak kata dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP. Dengan adanya batasan tersebut, penelitian bisa dilakukan secara lebih terarah dan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun. Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini dirumuskan seperti dibawah ini.

1. Mendeskripsikan bagaimana implementasi metode permainan tebak kata dalam pembelajaran materi teks deskripsi pada siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang tahun 2025.
2. Mendeskripsikan bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang menggunakan metode permainan tebak kata dalam materi teks deskripsi.
3. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan metode permainan tebak kata pada pembelajaran materi teks deskripsi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang Tahun 2025.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian efektivitas permainan tebak kata dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada materi teks deskripsi siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombong tahun 2025 ini memiliki manfaat baik teoretis maupun praktis diantaranya.

1. Manfaat Teoretis

Hasil studi ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi nyata melalui inovasi model dan metode pembelajaran, terutama memanfaatkan pendekatan metode pembelajaran yang aktif. Temuan yang diperoleh dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, serta mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Peningkatan kualitas pembelajaran yaitu penerapan metode permainan tebak kata dalam materi teks dekkripsi diharapkan bisa mengoptimalkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama, sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar, aktif, dan juga mengeluarkan ide-ide kreatifnya.
- b. Peningkatan pada hasil belajar siswa di kelas, yaitu penelitian ini diharap mampu memperlihatkan adanya peningkatan nilai atau hasil belajar siswa yang diperoleh dalam berbagai aspek pembelajaran bahasa Indonesia, seperti kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.
- c. Pengembangan keterampilan sosial yaitu, melalui metode permainan tebak kata dalam materi teks dekkripsi, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah.
- d. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan yaitu, metode permainan tebak kata dalam materi teks dekkripsi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan.

- e. Relevansi dengan kehidupan nyata yaitu, melalui aktivitas permainan tebak kata, peserta didik mampu mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses belajar terasa lebih bermakna dan relevan.
- f. Memberikan alternatif model pembelajaran yaitu, penelitian ini dapat memberi alternatif model pembelajaran bagi guru bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama, selain model pembelajaran yang sudah ada.

