

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa

Hakikat pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan informasi antar individu atau kelompok dalam masyarakat. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia ialah identitas bangsa yang menyatukan keberagaman suku, budaya dan bahasa daerah di Indonesia. Bahasa Indonesia memegang peranan krusial didalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, logis dan kritis. Sehingga, bahasa Indonesia menjadi sarana untuk mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP, siswa diharapkan mampu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara optimal dalam berbagai situasi. Siswa juga diajarkan untuk mengharai bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan menggunakannya dengan efektif dan santun. Siswa juga dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memahami informasi yang diperoleh melalui bahasa. Sehingga, siswa dapat menyadari bahwasanya bahasa ialah alat yang berperan krusial didalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi dasar bahasa Indonesia di SMP, diantaranya ialah memahami isi teks lisan, mengikuti percakapan, dan menanggapi pertanyaan. Siswa juga diharapkan mampu menyampaikan pendapat, menceritakan pengalaman, dan juga berdiskusi secara aktif. Dalam pembelajaran membaca, siswa diharap bisa memahami isi teks bacaan, menganalisis struktur teks, dan menyimpulkan isi teks. Dalam materi menulis, siswa diharapkan mampu menulis karangan, surat, laporan, dan teks lainnya dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Pendekatan pembelajaran dalam bahasa Indonesia, berfokus terhadap penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi yang nyata. Hal tersebut

bertujuan untuk dapat menggabungkan pembelajaran bahasa dengan mata pelajaran lain. Bahasa Indonesia memang cenderung menggunakan teks sebagai bahan ajar utama. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat menyelesaikan masalah nyata melalui penggunaan bahasa.

2. Pembelajaran *Deep Learning*

Konsep pembelajaran mendalam atau *deep learning* sebagaimana yang digunakan dalam pembelajaran di kurikulum pendidikan Indonesia saat ini, adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kedalaman pemahaman siswa dibandingkan sekadar pemahaman suatu materi. Konsep ini dihadirkan sebagai respons terhadap fenomena "pembelajaran permukaan" (*surface learning*), di mana siswa cenderung hanya menghafal fakta untuk kepentingan ujian tanpa memahami dengan sesungguhnya esensi atau kegunaan dari ilmu yang dipelajari tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana implementasi kurikulum pembelajaran, *Deep Learning* dirancang untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan karakter siswa melalui pengalaman belajar yang lebih personal dan kontekstual.

Konsep pembelajaran *Deep Learning* terdiri dari tiga pilar utama, yaitu pembelajaran dengan penuh kesadaran (*mindful learning*), pembelajaran dengan penuh makna (*meaningful learning*), dan pembelajaran yang menggembirakan (*joyful learning*). Dalam pilar pembelajaran penuh kesadaran (*mindful*), guru dapat mengedepankan kesadaran penuh terhadap kondisi dan kebutuhan setiap siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih inklusif. Kemudian, dalam pembelajaran penuh makna (*meaningful*) memastikan bahwa materi pembelajaran yang diajarkan memiliki keterkaitan langsung dengan realitas kehidupan siswa, sehingga ilmu pengetahuan tidak dianggap sebagai teori abstrak, melainkan alat untuk memecahkan masalah yang ada di lingkungannya. Sementara itu, dalam pembelajaran menggembirakan (*Joyful*) memiliki tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan menggugah rasa ingin tahu, di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai kegagalan.

Secara operasional, *Deep Learning* mengubah peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi seorang fasilitator dan perancang pengalaman belajar. Proses evaluasi pun bergeser, tidak lagi hanya bergantung pada tes pilihan ganda, melainkan melalui penilaian proses, hasil karya (portofolio), dan refleksi mandiri. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, *Deep Learning* bertujuan mencetak generasi yang unggul dalam aspek kognitif sekaligus tangguh dalam menghadapi tantangan mental, kemampuan adaptasi yang tinggi, dan kecintaan belajar sepanjang hayat untuk menghadapi tantangan masa depan yang kompleks

3. Pembelajaran Metode Permainan

Metode permainan dalam pembelajaran, atau sering disebut *game-based learning* ialah model pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Landasan teori dari metode ini bersumber dari berbagai disiplin ilmu, seperti psikologi pendidikan, teori belajar, dan desain permainan. Metode permainan menawarkan banyak keunggulan dalam kegiatan belajar mengajar. selain menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, metode permainan juga mendorong cara piker siswa dalam membangun pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dengan adanya interaksi yang aktif dalam permainan, siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. selain itu, permainan juga bisa menghasilkan kondisi belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, sehingga siswa merasa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi ide-ide baru.

Metode permainan adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur menyenangkan dalam permainan untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran. Dengan memberikan materi pelajaran dalam bentuk permainan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi, aktif terlibat, dan memahami konsep dengan lebih baik. Metode ini bukan hanya mengasyikkan, namun juga efektif didalam

mengembangkan berbagai keterampilan peserta didik, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, bekerja sama, keterampilan sosial dan juga komunikasi.

Dalam implementasi metode permainan, guru tidak sekadar memberikan hiburan, melainkan menyusun skenario di mana materi akademik menjadi inti dari tantangan permainan, sehingga siswa dapat mengeksplorasi konsep melalui trial and error dalam lingkungan yang aman. Penggunaan elemen seperti poin, level, dan papan peringkat berfungsi sebagai pemicu motivasi intrinsik yang meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Melalui simulasi dan kompetisi yang sehat, metode permainan mampu mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi pemecah masalah yang kritis, sekaligus mengasah keterampilan kolaborasi dan ketangkasan kognitif mereka secara natural.

Terdapat beberapa jenis implementasi metode pembelajaran berbasis permainan, yaitu menggunakan media digital seperti aplikasi *kahoot*, *quizziz*, *wordwal*. Guru juga dapat melakukan implementasi metode permainan menggunakan verbal atau instruksi secara langsung, dan juga metode permainan yang berbasis media fisik seperti permainan ular tangga. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode permainan sudah banyak digunakan dan diimplementasikan oleh guru dalam berbagai pembelajaran di kelas. Perlu adanya pedoman yang dapat memudahkan guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan agar pembelajaran yang dilakukan dapat terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Keterampilan Berbicara Siswa

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan dan menerima pesan secara efektif. Keterampilan ini meliputi: Berbicara, yaitu mampu menyampaikan pesan secara jelas, runtut, dan menarik. Mendengarkan, yaitu mampu mendengarkan dengan penuh perhatian, memahami pesan yang disampaikan, dan memberikan tanggapan yang sesuai. Menulis, yaitu mampu

menyampaikan pesan secara tertulis dengan jelas, efektif, dan sesuai dengan tujuan, dan membaca, yaitu mampu memahami informasi yang disampaikan secara tertulis. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan dalam berbahasa Indonesia dan menjadi fokus dalam implementasi konsep pembelajaran bahasa Indonesia diterapkan.

Keterampilan berbicara siswa ialah keterampilan untuk menyampaikan gagasan, ide, sudut pandang yang diperoleh dari pemikiran yang disampaikan secara lisan dengan jelas, efektif, dan tepat. Kemampuan ini sangat krusial dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari interaksi sosial, presentasi di kelas, hingga wawancara kerja. Keterampilan berbicara yang baik melibatkan penguasaan kosakata, tata bahasa, intonasi, serta kemampuan untuk menyesuaikan gaya bahasa dengan situasi dan audiens. Pengembangan keterampilan berbicara siswa merupakan proses yang berkelanjutan. Sejak usia dini, anak-anak mulai belajar berbicara dan kemampuan ini terus diasah seiring bertambahnya usia. Di sekolah, siswa diberikan berbagai kesempatan untuk berlatih berbicara, seperti dalam diskusi kelompok, presentasi, dan debat. Melalui latihan yang konsisten, siswa diharapkan mampu melatih percaya diri, meningkatkan nalar kritis, dan keterampilan berkomunikasi secara efektif.

★ Keterampilan berbicara yang baik sangat krusial guna menunjang keberhasilan siswa dimasa mendatang. Siswa yang mampu berbicara dengan lancar dan persuasif akan lebih mudah diterima di perguruan tinggi, mendapatkan pekerjaan yang diinginkan serta bersosialisasi dengan orang lain yang memiliki beragam *background*. Selain itu, keterampilan berbicara juga dapat membantu siswa untuk bekerjasama dengan tim, menjadi pemimpin yang efektif serta memecahkan berbagai permasalahan. Meskipun penting, keterampilan berbicara seringkali menjadi tantangan bagi banyak siswa. Beberapa siswa mungkin merasa gugup atau takut ketika diminta berbicara di depan umum, sementara yang lainnya mungkin kesulitan dalam merumuskan kalimat atau memilih kata yang tepat. Tantangan-

tantangan ini dapat diatasi dengan latihan yang konsisten, dukungan dari guru dan orang tua, serta penggunaan strategi yang tepat.

5. Meteri Teks Deskripsi

Teks deskripsi adalah salah satu jenis teks yang memiliki karakteristik khusus dalam memaparkan informasi. Secara terminologi, teks deskripsi adalah karya tulis yang memotret realitas suatu benda, latar, maupun kejadian melalui penjelasan yang mendetail. Menurut Dalman (2018), esensi dari teks deskripsi adalah kemampuan penulis dalam menyajikan representasi verbal yang mampu membangkitkan imajinasi sensorik, sehingga audien dapat memvisualisasikan serta menghayati subjek yang dipaparkan secara langsung. Melalui penggambaran yang spesifik, teks ini mampu menghadirkan citraan visual dan sensorik yang kuat bagi audiensnya.

Dalam konteks pembelajaran, teks deskripsi tidak hanya dipandang sebagai sekadar urutan kalimat, melainkan sebagai alat untuk melatih ketajaman observasi. Kosasih (2020) menekankan bahwa teks ini harus disusun berdasarkan sudut pandang yang jelas agar rincian yang disampaikan memiliki struktur yang logis. Teori ini menjadi landasan utama dalam penyampaian materi di kelas, di mana siswa diajak untuk mengeksplorasi ciri fisik maupun suasana dari sebuah objek penelitian secara mendalam sebelum menuangkannya ke dalam bentuk bahasa yang terstruktur.

Materi teks deskripsi juga memiliki peran strategis dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skills*) siswa. Ketika siswa diminta mendeskripsikan sebuah objek secara lisan, mereka dituntut untuk melakukan pemilihan kata (diksi) yang tepat dan menyusun kalimat yang komunikatif agar pendengar dapat menangkap gambaran yang dimaksud. Proses ini sejalan dengan pendapat Afrizal (2020) yang menyatakan bahwa pemaparan keadaan secara lisan mampu menghadirkan objek di depan audiens, yang secara tidak langsung melatih kepercayaan diri dan kelancaran artikulasi siswa.

Sebagai materi pembelajaran, teks deskripsi berfungsi sebagai jembatan bagi siswa untuk menghubungkan pengamatan empiris dengan kemampuan linguistik. Dengan menguasai struktur dan kebahasaan teks deskripsi, siswa dapat menyampaikan ide secara lebih sistematis dan detail. Oleh karena itu, integrasi materi teks deskripsi dalam praktik berbicara di kelas sangat efektif untuk mengasah kemampuan komunikasi siswa, karena mereka belajar untuk menyampaikan informasi yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan mudah dipahami oleh orang lain.

6. Permainan Tebak Kata

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa saat ini mulai beralih pada konsep gamifikasi (*gamification*). Media permainan bahasa didefinisikan sebagai sekumpulan aktivitas terstruktur yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh keterampilan bahasa tertentu melalui cara yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut teori pembelajaran bermakna, integrasi permainan dalam kelas bukan sekadar hiburan, melainkan strategi untuk menurunkan hambatan afektif siswa seperti rasa takut salah atau bosan. Dengan adanya media permainan, proses akuisisi bahasa terjadi secara natural karena fokus siswa teralih pada tantangan permainan dibandingkan pada beban materi yang kaku.

Pentingnya bermain dalam belajar sangat relevan jika diterapkan pada siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ditinjau dari aspek psikologis, peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama tengah menempuh fase peralihan antara masa kanak-kanak dan masa remaja, di mana mereka masih membutuhkan aktivitas yang bersifat kinestetik dan interaktif, namun mulai menyukai tantangan intelektual. Bermain dalam konteks belajar memberikan ruang bagi mereka untuk bereksplorasi tanpa tekanan berlebih. Melalui permainan bahasa, materi yang bersifat teoretis dapat diubah menjadi pengalaman langsung yang komunikatif, sehingga sangat mendukung karakteristik psikososial remaja yang senang bersosialisasi dan bekerja dalam kelompok.

Salah satu bentuk permainan bahasa yang efektif adalah permainan tebak kata (*guessing game*). Permainan ini adalah suatu aktivitas di mana satu individu atau kelompok memberikan serangkaian petunjuk (*clue*) berupa ciri-ciri, sifat, fungsi, atau deskripsi tertentu tanpa menyebutkan nama objeknya, sementara pihak lain berusaha menebak kata yang dimaksud. Karakteristik utama dari tebak kata adalah adanya kesenjangan informasi (*information gap*) yang memicu interaksi aktif. Strategi ini sangat sinkron dengan materi teks deskripsi, karena untuk memberikan petunjuk yang akurat, siswa dipaksa untuk mengidentifikasi dan mengomunikasikan karakteristik khusus dari sebuah objek secara terperinci.

Implementasi permainan tebak kata di kelas memberikan manfaat multifaset, terutama dalam melatih kecepatan berpikir, memperkaya penguasaan kosakata, dan memicu keberanian berbicara di depan umum. Secara prosedural, langkah-langkah pelaksanaan permainan ini dimulai dengan pembentukan kelompok, pemberian kartu kata atau objek rahasia kepada delegasi kelompok, kemudian dilanjutkan dengan sesi pemberian petunjuk dalam batas waktu tertentu. Melalui prosedur yang sistematis ini, siswa tidak hanya belajar menguasai struktur teks deskripsi, tetapi juga mengasah keterampilan berbicara mereka secara spontan dan kreatif.

7. Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam proses pendidikan, teori belajar memegang peranan penting sebagai rujukan strategis bagi pengajar dalam mendesain skema pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Di antara berbagai teori yang berkembang, konstruktivisme menjadi salah satu pendekatan yang sering dijadikan pijakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Mustafa dan Winarno (2020), perspektif konstruktivisme menekankan bahwa perolehan ilmu pengetahuan terjadi saat peserta didik diberikan ruang seluas-luasnya untuk mengonstruksi pemahaman secara mandiri berbasis pada pengalaman empiris mereka. Teori ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak sekadar

diberikan dan diterima begitu saja oleh peserta didik, tetapi dibangun secara aktif melalui keterlibatan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Peran siswa dalam pembelajaran tidak hanya sebagai penerima informasi dari guru, melainkan sebagai subjek yang aktif mengonstruksi makna berdasarkan pengalaman serta pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Perspektif konstruktivistik ini menjadi dasar penting dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa mampu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi yang dipelajari. Berikut relevansi teori belajar konstruktivisme pada penelitian ini:

- a. Pengetahuan dibangun secara aktif: Siswa tidak hanya menghafal tata bahasa atau kosakata, tetapi mereka membangun pemahaman yang mendalam tentang bahasa melalui kegiatan seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.
- b. Peran pengalaman: Keterlibatan pengalaman individual peserta didik memegang peran penting dalam pembentukan pengetahuan mereka. Oleh karena itu, pendidik dapat menjadikan pengalaman tersebut sebagai jembatan untuk dapat menyelaraskan materi yang dipelajari di kelas terhadap situasi yang mereka temui dalam kehidupan nyata.
- c. Konteks sosial: Belajar bahasa adalah proses sosial. Interaksi dengan teman sebaya dan guru sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa.
- d. Peran guru: Guru berperan sebagai pendamping yang mendorong siswa aktif dalam belajar, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.

Implikasi konstruktivisme dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP diantaranya adalah :

- a. Pembelajaran berbasis masalah: Model pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam mencari solusi atas tantangan dunia nyata. Sebagai contoh, siswa ditugaskan untuk mendokumentasikan suatu kejadian atau menyusun surat yang ditujukan kepada tokoh sejarah sebagai bentuk analisis kritis
- b. Pembelajaran kooperatif: Siswa diarahkan untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok guna mendorong budaya saling belajar. Lingkungan ini memungkinkan terjadinya distribusi ide dan penguatan pemahaman melalui diskusi Bersama.
- c. Penggunaan berbagai sumber belajar: Selain buku teks, guru dapat memanfaatkan beragam sumber belajar seperti koran, majalah, film, dan internet untuk mengembangkan pembelajaran.
- d. Penilaian autentik: Evaluasi autentik menitikberatkan pada kompetensi peserta didik dalam mengimplementasikan pengetahuan pada situasi riil, melampaui sekadar penguasaan memori terhadap materi ajar

Pendekatan konstruktivisme dinilai lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman bahasa secara mendalam dan bermakna. Metode permainan menjadi salah satu strategi yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa didorong untuk berperan aktif dalam membentuk pengetahuannya. Melalui pendekatan bermain, siswa berkesempatan mengasah kemampuan pemecahan masalah sambil menghubungkan wawasan baru dengan pengalaman lama. Pola ini membuat pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat daya ingat siswa karena adanya keterikatan emosional dan logika yang kuat.

8. Teori Belajar Sosial

Menurut Bandura dalam Teori Belajar Sosialnya, manusia mempelajari perilaku dengan cara memperhatikan lingkungan sekitar dan meniru tindakan orang lain, kemudian menentukan perilaku mana yang akan diterapkan (Suardi, 2018). Teori ini menegaskan bahwa proses belajar banyak terjadi melalui observasi dan imitasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis permainan, pandangan Bandura sangat sesuai karena kemampuan berbahasa merupakan keterampilan sosial yang berkembang melalui interaksi antarsesama. Kegiatan permainan yang melibatkan kerja sama individu maupun kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk belajar bahasa melalui proses saling melihat, meniru, dan berkomunikasi. Oleh sebab itu, prinsip-prinsip utama dalam teori belajar sosial dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia:

a. Pemodelan

- 1) Guru sebagai Model: Guru menjadi model bahasa yang baik. Pelafalan, intonasi, dan penggunaan tata bahasa yang tepat oleh guru akan ditiru oleh siswa.
- 2) Teman Sebaya sebagai Model: Interaksi antar siswa menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan model bahasa. Siswa belajar dari cara berbicara teman-temannya.
- 3) Media sebagai Model: Buku, film, dan media lainnya juga menjadi model bahasa yang dapat dipelajari siswa.

b. Pengamatan

- 1) Perhatian: Siswa perlu memperhatikan model bahasa yang ada di sekitarnya.
- 2) Ingatan: Siswa menyimpan informasi yang diperoleh dari pengamatan dalam ingatannya.
- 3) Reproduksi Motorik: Siswa berusaha meniru atau mereproduksi apa yang telah diamati.
- 4) Motivasi: Siswa termotivasi untuk meniru model jika mereka melihat adanya manfaat atau penghargaan.

Berdasarkan teori belajar sosial di atas, model pembelajaran metode permainan atau *game based learning* menjadi metode yang tepat diterapkan dalam konteks belajar sosial.

9. Penelitian Kuantitatif

Sebagai sebuah kerangka riset, pendekatan kuantitatif mengutamakan objektivitas dalam pengujian hipotesis. Hal ini dicapai dengan mengukur indikator penelitian secara numerik dan mengolahnya melalui prosedur statistika yang sistematis. Menurut Sugiyono (2019), pendekatan kuantitatif merupakan metodologi riset yang berakar pada aliran positivisme, di mana fokus utamanya adalah melakukan investigasi terhadap populasi atau sampel spesifik. Proses ini melibatkan penggunaan instrumen terukur untuk menghimpun data numerik yang kemudian diolah secara statistika guna memvalidasi hipotesis penelitian. Karakteristik utama dari penelitian ini adalah adanya hubungan yang objektif antara peneliti dengan subjek penelitian, di mana peneliti menjaga jarak agar data yang diperoleh tetap murni dan tidak bias.

Penelitian kuantitatif sangat mementingkan aspek validitas dan reliabilitas instrumen. Karena penelitian ini bertujuan untuk menggeneralisasi temuan dari sampel ke populasi, maka instrumen pengumpulan data seperti angket atau kuesioner harus melalui uji coba yang ketat. Proses ini dilakukan agar data yang dihasilkan benar-benar akurat dalam menggambarkan fenomena yang diteliti. Desain penelitian kuantitatif umumnya bersifat terstruktur, formal, dan ditentukan sejak awal (spesifik), sehingga langkah-langkah penelitian tidak dapat berubah secara fleksibel di tengah jalan sebagaimana yang biasa ditemukan dalam penelitian kualitatif.

Pengolahan data pada riset kuantitatif diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama yaitu statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif difokuskan untuk memaparkan karakteristik data secara umum tanpa melakukan generalisasi pada populasi yang lebih luas, misalnya melalui penghitungan tendensi sentral seperti rerata (mean),

nilai tengah (median), dan nilai yang sering muncul (modus). Sementara itu, fungsi utama dari statistik inferensial adalah melakukan pengujian terhadap dugaan sementara (hipotesis) dan melakukan generalisasi temuan, sehingga karakteristik sampel dapat dianggap merepresentasikan kondisi populasi yang lebih luas.. Penggunaan rumus-rumus statistik ini memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didasarkan pada perhitungan matematis yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penelitian ini sangat efektif diterapkan apabila peneliti bermaksud menginvestigasi dampak serta keterkaitan antara variabel independen terhadap variabel dependen guna membuktikan adanya hubungan kausalitas atau membandingkan perbedaan antar kelompok tertentu dalam skala besar. Dengan pendekatan yang sistematis dan berfokus pada data numerik, penelitian kuantitatif memberikan dasar yang kuat bagi pengambilan kebijakan atau pengembangan ilmu pengetahuan yang memerlukan bukti empiris yang terukur. Dalam penelitian berjudul “Efektivitas Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombong Tahun 2025” menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk dapat menjawab rumusan masalah dan memaparkan data penelitian secara valid.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Atik Budiono (2024) dengan judul “Pengembangan Media Lecture Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dijenjang SMA”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Lecture Maker. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada variabel dependen yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui materi teks deskripsi untuk siswa SMP kelas VII.
2. Penelitian Rina Setiani (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Kelas XI SMA” Fokus utama penelitian ini adalah mengonstruksi media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS5 guna mengoptimalkan apresiasi teks cerita pendek. Pemilihan perangkat lunak ini didasarkan pada kelengkapan fiturnya yang mampu mengakomodasi kebutuhan visual dan auditori peserta didik secara simultan, sehingga diharapkan dapat memaksimalkan efektivitas penyerapan materi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada objek pengembangan yang berupa buku dan menghasilkan metode pembelajaran, serta terdapatnya variabel independent.
3. Penelitian Kireida Rona Islam, dkk (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Riset ini difokuskan untuk mengkaji dampak penerapan Game-Based Learning (GBL) di lingkungan sekolah terhadap motivasi serta minat belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi literatur dan analisis komparatif, temuan penelitian mengindikasikan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar siswa dan menawarkan motivasi tambahan melebihi apa yang dapat diperoleh dari metode tradisional. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam hal pengaruh

metode pembelajaran, namun penelitian ini terdapat variabel independen yang perlu dianalisis lebih lanjut.

4. Penelitian Nur Azizah (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III MI Darussalamah Tajinan Malang. Penelitian tersebut memiliki rumusan masalah yang hampir sama yaitu mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran. Penelitian tersebut terdiri dari dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada materi yang digunakan dan implementasi media yang digunakan.
5. Penelitian Anak Agung Istri Kristiana Dewi (2020) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio visual”. Penelitian tersebut memiliki relevansi tujuan yang sama dengan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Perbedaan dengan penelitian ini adalah data yang diujicoba hanya menggunakan 1 kelas saja sebagai kelas kontrol, sedangkan pada penelitian ini terdapat 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

C. Kerangka Berpikir

★ Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara, serta solusi yang ditawarkan melalui penerapan metode pembelajaran untuk dapat menangani masalah yang ditemukan pada penelitian ini. Berikut adalah alur logika kerangka berpikirnya:

1. Kondisi Ideal (Harapan)

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan salah satu kompetensi inti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa dengan baik. Pembelajaran berbicara seharusnya dilakukan secara interaktif, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa untuk berani mengungkapkan gagasan. Guru perlu memiliki variasi metode dan media yang dapat membantu guru dalam

mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara.

Kondisi ideal berdasarkan pada kurikulum saat ini adalah guru dapat menggunakan konsep pembelajaran mendalam (*deep learning*). Prinsip yang terdapat pada konsep pembelajaran mendalam diantaranya adalah mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui pendekatan yang berkesadaran, bermakna secara fungsional, serta menyenangkan secara emosional. Melalui prinsip pembelajaran tersebut, proses pembelajaran di kelas diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar secara baik dan menghasilkan lulusan yang terbaik.

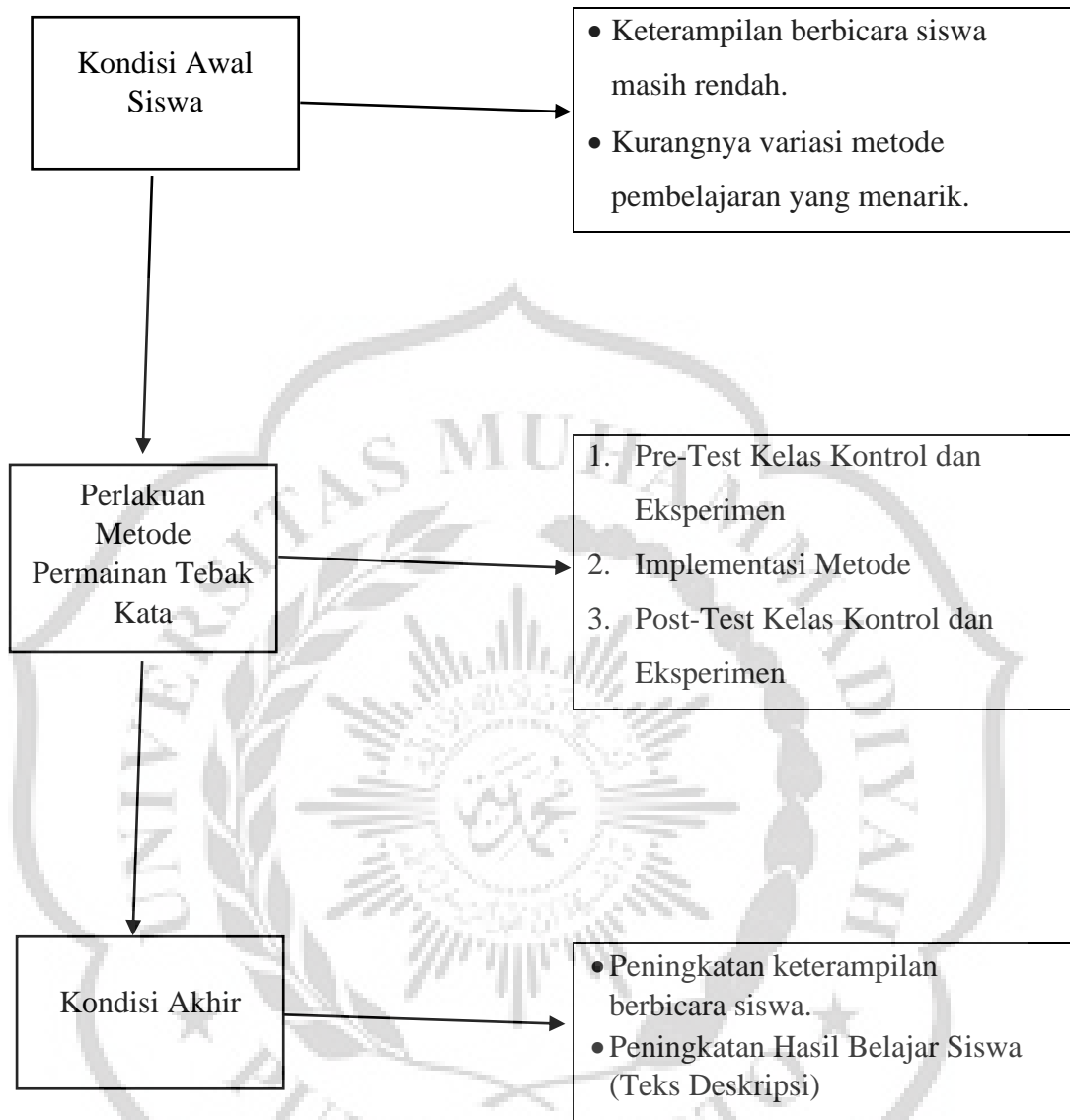
2. Kondisi Faktual

Temuan permasalahan berdasarkan observasi awal dilakukan, siswa kelas 7 SMP pada saat ini masih cenderung pasif, malu, atau takut salah saat diminta berbicara di depan kelas. Metode pembelajaran yang digunakan seringkali masih didominasi oleh metode ceramah atau penugasan teoritis, sehingga kurang memberikan porsi praktik yang cukup untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kondisi selanjutnya yaitu belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru agar dapat menerapkan metode pembelajaran interaktif dan adaptif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang mengacu pada konsep pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada prinsip pembelajaran yang menyenangkan atau *Joyful learning*.

3. Solusi Pemecahan Masalah

Diperlukan metode yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi instruksional yang relevan dengan profil psikologis siswa kelas 7, yang cenderung memiliki preferensi terhadap aktivitas kinestetik serta kompetisi moderat. Perlu adanya metode belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Solusi yang ditawarkan yaitu melalui metode pembelajaran permainan tebak kata yang diimplementasikan pada materi teks deskripsi.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis adalah jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya secara statistik. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen (Pretest-Posttest Design), dan dirumuskan sebagai berikut:

- Ha (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara materi teks deskripsi antara siswa yang diajar menggunakan permainan tebak kata dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional di kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang. (artinya: permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara).
- H0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara materi teks deskripsi antara siswa yang diajar menggunakan permainan tebak kata dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional di kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang.