

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Menurut ketentuan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.(2022:4) Menurut Rahman et al., (2022:2) Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Melalui proses ini, generasi penerus dibentuk menjadi individu yang dapat menjadi teladan berdasarkan pengalaman dan pengetahuan generasi sebelumnya. Pendidikan menjadikan manusia bukan sekadar bagian dari data kependudukan, melainkan menumbuhkan kesadaran akan tugas dan panggilannya sebagai entitas yang memiliki potensi budaya.

Penguasaan bahasa sebagai salah satu aspek pembelajaran menjadi bagian integral dari proses pendidikan, karena bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pewarisan budaya dan pengembangan intelektual peserta didik. Menurut Oktaviani & Nurhamidah (2023:2) bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan bangsa Indonesia yang secara resmi telah dijadikan salah satu mata pelajaran wajib dalam satuan pendidikan di Indonesia. Berdasarkan proses pembelajaran, mata pelajaran ini mencakup keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan keterampilan berbahasa tersebut bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan komunikasi yang efektif, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya bahasa sebagai sarana interaksi sosial, ekspresi ide, dan

pengembangan budaya serta pengetahuan.

Diantara keterampilan berbahasa, Keterampilan berbicara merupakan kemampuan utama yang harus dipelajari oleh siswa sejak dini hingga dewasa kelak agar siswa dapat berkomunikasi baik dengan orang lain. Menurut Anjelina & Tarmini (2022:2), Keterampilan berbicara dianggap sulit, maka dari itu keterampilan berbicara siswa perlu dilatih terus menerus. Adapun bentuk kegiatan dalam melatih keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu saat ceramah, bercerita, berpidato, berdialog, dan diskusi. Kegiatan-kegiatan tersebut dirancang untuk mengembangkan aspek kelancaran, ketepatan penggunaan bahasa, kosakata, serta struktur kalimat siswa, sehingga mereka mampu menyampaikan gagasan secara jelas, logis, dan sesuai konteks. Selain itu, latihan berkelanjutan dalam keterampilan berbicara juga berperan penting dalam membangun rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial yang mendukung interaksi efektif dalam berbagai situasi komunikasi.

Sementara itu, masih ditemukan masalah dalam keterampilan berbicara siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar. Melalui penelitian Izzati et al., (2024:2) mengungkapkan, hal ini terjadi karena keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa masih kurang dan siswa enggan untuk mengemukakan pendapatnya di kelas karena rasa takut atau sungkan. Banyak penelitian menemukan bahwa siswa kesulitan berbicara karena terbatasnya perbendaharaan kata. Menurut Rahmawati (2021:3), kesalahan pelafalan dan intonasi membuat pendengar sulit memahami pesan yang disampaikan. Kurangnya latihan lisan menyebabkan siswa tidak terbiasa mengucapkan kata dengan benar. Melalui penelitian Putri (2022:5) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di sekolah sering terlalu berfokus pada aspek menulis dan membaca, sehingga keterampilan berbicara kurang terasah bahkan siswa jarang diberi kesempatan berdiskusi, presentasi, atau bercerita. Selain itu, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif turut memperparah rendahnya kemampuan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan berbicara siswa SD memerlukan

perhatian serius melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendorong keberanian siswa untuk mengekspresikan diri secara lisan.

Berdasarkan hasil informasi, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, seperti *Wordwall*, dapat menjadi salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemampuan berbahasa siswa dalam pembelajaran di kelas. *Wordwall* memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu, menurut Zulfah (2023:4) *Wordwall* merupakan sebuah media *game* edukasi berbasis kata-kata, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar menyesuaikan karakteristik mereka yang masih suka bermain. *Wordwall* merupakan platform berupa *website* yang menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif. Pemilihan Media *Wordwall* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa juga dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan *Wordwall* juga berpotensi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara, melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melatih pemahaman kosakata, struktur kalimat, serta kemampuan merespons pertanyaan secara spontan. Selain itu, integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam berbicara, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif, kreatif, dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial peserta didik secara menyeluruh.

Sejalan dengan hal tersebut, *Wordwall* sebagai media memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yaitu *Wordwall* sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan, seperti menghadirkan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui desain berbasis permainan, meningkatkan motivasi siswa dengan fitur kompetisi, serta mudah diakses lewat berbagai perangkat. Variasi aktivitas yang tersedia memungkinkan guru menyesuaikan materi, sementara hasil belajar siswa dapat direkam secara otomatis sehingga memudahkan evaluasi. Selain

itu, karakteristik *Wordwall* yang menyerupai permainan sesuai dengan dunia anak sekolah dasar yang gemar bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, *Wordwall* juga memiliki keterbatasan, antara lain ketergantungan pada jaringan internet, fitur terbatas pada versi gratis, serta kurang optimal untuk pembelajaran yang membutuhkan penjelasan mendalam. Kendala lain yang mungkin muncul adalah keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa serta potensi distraksi, di mana siswa lebih terfokus pada kompetisi daripada pemahaman materi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya inovatif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih intraktif. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, yaitu *Wordwall*. Siring dengan mempertimbangkan potensi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, penting untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga dapat diketahui sejauh mana media ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih partisipatif dan komunikatif. Sehubungan dengan itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam “Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III UPT SD Negeri 067776 Medan Johor T.P 2025/2026”, sebagai upaya untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kompetensi berbicara siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah yang dialami oleh siswa UPT SD Negeri 067776 Medan Johor T.P 2025/2026, adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa masih rendah

2. Siswa masih enggan berbicara di kelas karena rasa takut, malu, atau kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat di depan teman dan guru.
3. Media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *Game Online Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri 067776 Medan Johor T.P 2025/2026.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan media *game online wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III T.P 2025/2026?
2. Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *game online wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media *game online Wordwall* terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III T.P 2025/2026?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan media *game online wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3 T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *game online wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3 T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *game online Wordwall* pada keterampilan berbicara siswa kelas 3 T.P 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini juga memberikan dua manfaat yaitu secara teoritis dan praktis, yaitu:

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar.

### 2. Manfaat praktis

1. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan rasa percaya diri, memperluas kosakata, serta melatih kemampuan berbicara dengan cara yang lebih menyenangkan.
2. Bagi Guru: Memberikan pilihan media pembelajaran kreatif yang mampu membuat suasana belajar lebih interaktif dan memudahkan siswa dalam menguasai materi.
3. Bagi Sekolah: Menjadi salah satu upaya dalam mendukung penerapan pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital.
4. Untuk Peneliti: Menjadi rujukan untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif dalam pengembangan keterampilan berbahasa.