

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia memegang banyak peran penting dalam kehidupan bangsa. Salah satunya adalah sebagai bahasa nasional yang digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa ini, masyarakat dapat berkomunikasi dengan baik dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang mampu mempersatukan keberagaman. Keberadaan bahasa Indonesia sangatlah penting, terutama sebagai sarana utama dalam interaksi sosial sehari-hari dijelaskan oleh Maghfiroh( 2022:3) Lebih dari sekedar alat komunikasi, menurut Vanila arni et all, ( 2025:5) bahasa Indonesia merupakan bagian penting dari identitas, budaya, dan jati diri bangsa. Akan tetapi, konteks Indonesia yang terdiri dari ribuan pulau serta ratusan bahasa daerah, keberadaan satu bahasa nasional yang dapat menyatukan keanekaragaman tersebut menjadi sangat penting. Sehubungan dengan itu, bahasa Indonesia hadir untuk memenuhi kebutuhan ini, tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai representasi kesatuan dan integrasi bangsa.

Bahasa Indonesia juga berperan sebagai simbol pemersatu masyarakat yang sangat beragam. Peran ini terbukti sangat diperlukan, terutama dalam menyatukan kelompok etnis yang berbeda pada masa pergerakan nasional. Hal tersebut diperkuat dengan adanya Sumpah Pemuda tahun 1928, yang secara resmi menetapkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bangsa. Keputusan ini memberikan dorongan besar bagi perjuangan kemerdekaan rakyat Indonesia. Hal ini diutarakan pada penelitian yang dilakukan oleh Hoerudin et al., (2021:1). Berbeda dengan pendapat yang di utarakan pada penelitian Delila Maya Sari Siregar et al., (2024:2) bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa sehari-hari yang digunakan masyarakat Indonesia. Secara historis, bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu dan termasuk ke dalam rumpun bahasa Austronesia. Hal ini menegaskan bahwa bahasa Indonesia memiliki akar sejarah

yang kuat serta kedudukan penting dalam kehidupan bangsa.

Tidak kalah penting, bahasa juga berfungsi sebagai media berpikir manusia. Melalui penelitian Henilia, (2024:2) dapat kita ketahui bahwa melalui bahasa, manusia dapat memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan dengan cara mengingat, menganalisis, memahami, menilai, menalar, dan membayangkan. Unsur bahasa yang paling penting dalam fungsi ini adalah kata-kata. Oleh karena itu, bahasa yang memiliki kekayaan kosakata akan sangat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, termasuk bahasa Indonesia. Selanjutnya, menurut Harefa, (2024:2) bahasa juga dapat dipandang sebagai hasil budaya manusia. Budaya manusia pada hakikatnya banyak dipengaruhi oleh bahasa, sebab tanpa bahasa kebudayaan tidak akan mungkin terbentuk. Bahasa merupakan faktor utama yang memungkinkan kebudayaan lahir, berkembang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. berdasarkan hal tersebut, bahasa dapat di artikan sebagai cerminan budaya suatu masyarakat.

Selain itu berbagai fungsi dan perannya, bahasa Indonesia tidak hanya hadir sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai identitas nasional yang merepresentasikan persatuan bangsa. Kedudukannya sebagai bahasa nasional memperlihatkan betapa pentingnya bahasa ini dalam menyatukan ribuan pulau dan ratusan bahasa daerah. Selain itu, bahasa Indonesia juga menjadi simbol perjuangan dan kemerdekaan bangsa sejak ditetapkan sebagai bahasa persatuan melalui Sumpah Pemuda 1928. Lebih jauh, bahasa berfungsi sebagai cerminan budaya serta sarana pengembangan ilmu pengetahuan, yang memungkinkan masyarakat untuk berpikir, menganalisis, dan mengekspresikan gagasan secara lebih luas. Maka dari itu, bahasa Indonesia merupakan pilar *fundamental* dalam menjaga persatuan bangsa, memperkuat identitas nasional, mencerminkan budaya, sekaligus mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan peradaban Indonesia

### 2.1.2 Hakikat Keterampilan Berbahasa

Kehidupan manusia tidak terlepas dari kegiatan berbahasa, karena bahasa menjadi sarana utama untuk berkomunikasi antar individu. Menurut penelitian Izzati et al., (2024:2) Bahasa dianggap sebagai alat yang paling sempurna dalam menjalin interaksi dengan orang lain. Keterampilan berbahasa sangat penting dilakukan sejak dini, bahkan sejak masih di bangku sekolah dasar, agar kemampuan berbahasa dan berkomunikasi dapat berkembang dengan baik.

Keterampilan berbahasa yang pertama kali dimiliki manusia adalah menyimak. Menurut penelitian Anggraeny et al., (2020:3) menyimak merupakan keterampilan yang paling banyak digunakan dibandingkan tiga keterampilan lainnya, yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan menyimak dengan baik sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama untuk mendukung komunikasi yang efektif dan proses pembelajaran. Berbeda dengan menyimak, keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit. Menurut penelitian Shaffiyah et al., (2024:2), Menulis bukan hanya sekadar kegiatan menuangkan kata-kata, melainkan juga proses menyampaikan informasi secara jelas, runtut, dan efektif dalam bentuk tulisan.

Secara keseluruhan, keterampilan berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis bukan hanya bermanfaat untuk menunjang keberhasilan akademik, tetapi juga menjadi bekal utama dalam membangun hubungan sosial, mengembangkan karier, serta beradaptasi dengan perkembangan zaman. Maka dari itu, keterampilan berbahasa harus senantiasa dilatih dan dikembangkan agar setiap individu mampu menyampaikan ide, gagasan, dan perasaannya secara tepat serta mampu memahami pesan dari orang lain dengan baik. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa dapat menjadi kunci utama dalam meraih kesuksesan di berbagai bidang kehidupan.

### **2.1.3 Hakikat Keterampilan Berbicara**

#### **2.1.3.1 Pengertian**

Keterampilan berbicara memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan keterampilan berbahasa karena menjadi sarana utama bagi individu untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, serta ide secara lisan kepada orang lain. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2024:2) menunjukkan bahwa berbicara memungkinkan seseorang menyampaikan gagasan secara jelas, berpartisipasi aktif dalam kelompok sosial, serta memenuhi berbagai kebutuhan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks formal maupun informal. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Tobing et al. (2025:2), keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang dapat melatih kemampuan berkomunikasi peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas, yang disesuaikan dengan perkembangan jiwa dan tahap psikologisnya.

Keterampilan berbicara juga merupakan bentuk perilaku manusia yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor, seperti faktor fisik yang berkaitan dengan alat ucap, faktor neurologis yang mengatur proses berpikir dan pengolahan bahasa, faktor linguistik yang mencakup penguasaan kosakata dan struktur bahasa, serta faktor psikologis yang berhubungan dengan kepercayaan diri dan keberanian berbicara. Selanjutnya, menurut Ramadhan & Indriyani (2023:2), kemampuan berbicara seseorang dapat diukur dari sejauh mana individu tersebut mampu menyampaikan informasi secara tepat dan memperoleh informasi secara efektif dari orang lain dalam proses komunikasi. Keterampilan berbicara mencakup berbagai bentuk kegiatan berbahasa lisan, seperti monolog, dialog, percakapan, pidato, presentasi, serta berbicara di depan umum dan bentuk komunikasi lisan lainnya.

Keterampilan berbicara tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai indikator kemampuan seseorang dalam mengekspresikan pikiran secara efektif. Keterampilan ini berperan penting dalam membangun interaksi sosial yang baik, karena melalui kemampuan berbicara yang tepat seseorang dapat menjalin hubungan interpersonal, menyampaikan pendapat secara santun, serta menyesuaikan penggunaan bahasa dengan situasi dan lawan bicara.

Dalam konteks pendidikan, keterampilan berbicara menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran, sebab peserta didik yang memiliki keterampilan berbicara yang baik cenderung lebih aktif dalam diskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi verbal. Lebih lanjut, keterampilan berbicara tidak hanya menekankan pada kelancaran dalam mengucapkan kata-kata, tetapi juga pada ketepatan isi, kejelasan penyampaian, penggunaan bahasa yang efektif, serta sikap dan intonasi yang mendukung pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui latihan yang terarah dan kontekstual agar individu mampu berkomunikasi secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam berbagai situasi kehidupan.

#### **2.1.3.2 Tujuan Keterampilan Berbicara**

Berbicara bukan hanya sekadar menyampaikan rangkaian kata-kata secara lisan, tetapi juga merupakan proses menyampaikan makna, maksud, dan pesan kepada orang lain secara komunikatif agar dapat dipahami dengan baik. Penelitian oleh Sari (2021:5) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara berperan penting dalam membangun interaksi sosial yang baik antara siswa dan lingkungannya, karena melalui kemampuan berbicara yang efektif siswa dapat berkomunikasi secara santun, terbuka, dan saling menghargai. Dengan keterampilan berbicara yang baik, siswa mampu bekerja sama dalam kelompok, melakukan negosiasi, menyampaikan pendapat secara logis, serta memahami sudut pandang orang lain dalam berbagai situasi komunikasi.

Selain itu, Putri (2022:3) mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara berfungsi sebagai dasar bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya, yaitu mendengarkan, membaca, dan menulis. Ketika siswa terampil dalam berbicara, mereka cenderung lebih mudah memahami isi bacaan, menuangkan ide secara runtut dan sistematis dalam bentuk tulisan, serta menyimak informasi secara efektif melalui proses komunikasi dua arah. Oleh karena itu, secara umum tujuan pengembangan keterampilan berbicara adalah membantu siswa mengekspresikan ide dan gagasan secara efektif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logis,

menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi, membangun interaksi sosial yang positif, serta mendukung penguasaan keterampilan berbahasa lainnya secara terpadu.

proses pembelajaran, pengembangan keterampilan berbicara perlu dilakukan secara terencana dan berkesinambungan agar siswa memiliki kesempatan untuk berlatih dan mengaplikasikan kemampuan berbicaranya dalam berbagai konteks. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, komunikatif, dan partisipatif sehingga siswa terdorong untuk berani berbicara, mengemukakan pendapat, serta bertanya dan menanggapi secara aktif. Melalui berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab, dan simulasi berbicara, siswa tidak hanya dilatih untuk berbicara dengan lancar, tetapi juga diarahkan untuk berpikir kritis, menghargai pendapat orang lain, serta bertanggung jawab terhadap informasi yang disampaikan. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya berkontribusi terhadap keberhasilan akademik siswa, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, kemampuan sosial, dan kesiapan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri individu, seperti motivasi belajar, tingkat kepercayaan diri, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta penguasaan unsur-unsur kebahasaan yang meliputi kosakata, tata bahasa, dan pelafalan. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan kondisi di luar diri individu, antara lain metode pembelajaran yang digunakan guru, peran guru dalam memfasilitasi kegiatan berbicara, lingkungan sosial yang mendukung atau menghambat komunikasi, serta kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara aktif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, keterampilan berbicara tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor tersebut.

Berikut ini disajikan beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan

berbicara menurut para peneliti. Faktor Lingkungan dan Sosial : Menurut Sari (2021:5), lingkungan yang mendukung akan mendorong perkembangan keterampilan berbicara.

1. Faktor Guru dan Metode Pembelajaran : Berdasarkan penelitian Putri (2022:6), peran guru dan metode pembelajaran sangat memengaruhi keterampilan berbicara siswa, karena guru berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan model dalam proses pembelajaran berbicara. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan partisipatif sehingga siswa memiliki keberanian serta kesempatan yang lebih luas untuk berlatih berbicara. Melalui penerapan metode yang variatif dan kontekstual, siswa terdorong untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta menyampaikan gagasan secara lisan dengan lebih percaya diri dan terstruktur. Dengan demikian, peran guru dan metode pembelajaran yang digunakan menjadi faktor penting dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa secara optimal.
2. Faktor Pengalaman dan Latihan : Menurut Rahmawati (2021:3), latihan berbicara yang berkesinambungan menjadi kunci utama dalam meningkatkan kemampuan berbicara, karena keterampilan ini tidak dapat dikuasai secara instan tanpa proses latihan yang teratur. Melalui pengalaman berbicara yang terus-menerus, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah kelancaran, ketepatan pengucapan, serta kemampuan menyusun gagasan secara runtut dan jelas. Latihan yang dilakukan secara berulang juga membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi rasa cemas saat berbicara di depan orang lain, serta membiasakan diri menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi komunikasi. Dengan demikian, pengalaman dan latihan yang memadai menjadi faktor penting dalam membentuk keterampilan berbicara siswa secara optimal
3. .Faktor Media Pembelajaran : Hidayati (2020:4) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa, karena media mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik dapat membantu siswa memahami konteks pembicaraan, memperkaya kosakata, serta memberikan stimulus untuk mengemukakan pendapat secara lisan. Selain itu, pemanfaatan media seperti gambar, video, audio, dan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan komunikatif sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif berbicara. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara efektif..

### **2.1.3.2 Bentuk dan Jenis Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara memiliki berbagai bentuk dan jenis yang berkembang sesuai dengan tujuan komunikasi, situasi, serta konteks penggunaan bahasa. Setiap bentuk keterampilan berbicara menuntut kemampuan yang berbeda, baik dari segi penguasaan bahasa, kelancaran penyampaian, maupun keberanian dan sikap pembicara. Dalam praktiknya, keterampilan berbicara tidak hanya digunakan dalam situasi formal, tetapi juga dalam interaksi sehari-hari yang bersifat informal. Oleh karena itu, pemahaman mengenai bentuk dan jenis keterampilan berbicara menjadi penting agar proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berbagai bentuk dan jenis keterampilan berbicara tersebut mencakup kegiatan berbicara secara individu maupun kelompok, baik dalam bentuk monolog maupun dialog, yang masing-masing memiliki karakteristik dan tuntutan keterampilan yang berbeda.

1. Bentuk keterampilan berbicara dapat dibedakan berdasarkan tujuan dan situasi komunikasinya, yaitu:
  - a. Berbicara Interpersonal (Percakapan dua arah)
  - b. Berbicara Informatif (Presentasi)
  - c. Berbicara Persuasif (Kampanye)
  - d. Berbicara Ekspresif (Membaca puisi)

2. Jenis keterampilan berbicara dibedakan berdasarkan fungsi dan konteks penggunaannya, meliputi:
  - a. Berbicara Formal (Pidato)
  - b. Berbicara Nonformal (Diskusi Kelompok)
  - c. Berbicara Monolog (Laporan Lisan)
  - d. Berbicara Dialog (Debat)

### **2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara memiliki banyak kelebihan, seperti meningkatkan kepercayaan diri, berpikir kritis, dan kemampuan berinteraksi sosial. Namun, keterampilan ini juga memiliki kekurangan atau hambatan, terutama terkait faktor psikologis, keterbatasan kosakata, kurangnya latihan, serta metode pembelajaran yang kurang efektif. Sari (2021:3) menyatakan bahwa keterampilan berbicara membantu siswa menjalin komunikasi dan kerja sama dengan teman maupun guru. siswa belajar menghargai pendapat orang lain dan membangun hubungan sosial yang positif. Namun Penelitian Sari (2021:4) menambahkan bahwa lingkungan belajar yang tidak mendukung misalnya guru yang terlalu kritis atau teman yang mengejek membuat siswa enggan berbicara secara terbuka.

Keterampilan berbicara memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan ini bukan hanya aspek linguistik, tetapi juga melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial yang mendukung pembentukan karakter, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran, terutama melalui penggunaan media dan metode yang menarik serta interaktif.

### **2.1.3.4 Indikator Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara dalam konteks penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan siswa kelas III UPT SD Negeri 067776 Medan Johor dalam menyampaikan ide, pikiran, maupun perasaan secara lisan dengan runtut, jelas, serta mudah dipahami oleh pendengar. Kemampuan tersebut tidak hanya mencakup

kelancaran dalam mengucapkan kata-kata, tetapi juga ketepatan penggunaan kosakata, struktur kalimat, intonasi, dan lafal yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, keterampilan berbicara juga berkaitan dengan sikap siswa saat berbicara, seperti keberanian, kepercayaan diri, serta kemampuan menyesuaikan bahasa dengan situasi dan lawan bicara. Dengan demikian, keterampilan berbicara dalam penelitian ini dipandang sebagai kemampuan komunikatif yang mendukung siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan interaksi sosial di lingkungan sekolah. Indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara meliputi:

- a. Kosakata, yaitu kemampuan memilih serta menggunakan kata yang sesuai dengan konteks;
- b. Intonasi dan lafal, yakni kejelasan pengucapan dan ketepatan penggunaan nada suara;
- c. Kelancaran, yaitu kemampuan berbicara tanpa banyak jeda atau keraguan;
- d. Keberanian, yakni kesiapan siswa untuk tampil berbicara di hadapan guru maupun teman sekelas.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mempermudah proses komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pendidikan dan pengajaran dapat berlangsung secara lebih efektif. Oleh karena itu, menurut Yusup et al. (2023:2), media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan dan menjadi salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahayuningsih et al. (2022:2) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, serta membantu terjalinnya hubungan yang baik antara guru dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mengatasi kebosanan siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Penelitian oleh Lestari (2023:2) menegaskan bahwa kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena mampu menyajikan informasi secara lebih detail, jelas, dan menarik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, materi yang disampaikan guru dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu upaya strategis dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana yang memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mengurangi tingkat kebosanan siswa di dalam kelas. Melalui media yang tepat, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih konkret, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu menjadi perhatian utama bagi pendidik, sebab media yang tepat dan inovatif dapat meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar yang optimal. Penguasaan dan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal juga mencerminkan profesionalisme guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu kunci penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas dan bermakna bagi peserta didik.

### 2.1.5 Media Game Online *Wordwall*

*Wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Ditegaskan oleh Nisa & Susanto (2022:2) bahwa dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat. Zulfah (2023:2), *Wordwall* memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Maka dari hal ini, *Wordwall* dapat menjadi cara alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar menyesuaikan karakteristik mereka yang masih suka bermain. melalui penelitian oleh Hasil et al., (2022:3) dapat kita ketahui bahwa Penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* ini mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dengan cara memahami terlebih dahulu soal yang ada, kemudian menyelesaikan soalnya di buku latihan, kemudian menjawab soal tersebut dengan catatan memperhatikan waktu dan nyawa yang tersedia.

Disamping itu, Media *Game Wordwall* juga memiliki kelebihan, melalui penelitian yang dilakukan oleh Biasa et al, (2021:2) ditemukan bahwa Media ini memberikan dampak signifikan terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu di SDLB Pembina Lawang. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan menguasai kosakata siswa tunarungu. Selain itu, juga mampu meningkatkan minat, motivasi, daya fokus, kemampuan berpikir kritis, dan peran aktif siswa tunarungu dalam pembelajaran, serta mengasah ingatan siswa tunarungu. Sehingga media *game* edukasi *Wordwall* bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan kosakata baru pada siswa tunarungu. Walaupun *Wordwall* memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran interaktif, penggunaannya tetap perlu diseimbangkan dengan metode lain. Guru perlu mengantisipasi kendala teknis, memadukannya dengan strategi pembelajaran yang variatif, serta menyesuaikan penggunaannya dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu penelitian yang dilakukan Suarmini & Nurjaya (2023:3) ditemukan manfaat Media ini yaitu dapat menjadi wadah bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan, karena *Wordwall* menyediakan template atau fitur yang beragam. Media pembelajaran *Wordwall* juga cocok untuk merancang evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan berbagai hasil penelitian, disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi. Berikut ini beberapa manfaat dan kekurangan game online *Wordwall*.

1. Bermanfaat bagi siswa sekolah dasar, tetapi juga dapat membantu siswa berkebutuhan khusus seperti tunarungu dalam meningkatkan kosakata, konsentrasi, serta kemampuan berpikir kritis.
2. *Wordwall* menyediakan beragam template yang memudahkan guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. *Wordwall* masih memiliki ketergantungan pada jaringan internet, keterbatasan fitur gratis, dan potensi membuat siswa lebih berfokus pada permainan dibanding pemahaman materi.
4. Penggunaan media *Wordwall* perlu dipadukan dengan metode pembelajaran lain agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

Penerapan *Game Online Wordwall* yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu game Roda acak. Penerapan *Wordwall* dengan template roda acak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada video narasi, dapat dilakukan dengan mengisi roda tersebut menggunakan berbagai materi pembelajaran. Misalnya, roda acak dapat berisi tema narasi seperti persahabatan, petualangan, atau pengalaman pribadi; tokoh/karakter seperti ayah, ibu, pahlawan, binatang, maupun sahabat; latar cerita seperti sekolah, rumah, hutan, kota, dan desa; pertanyaan pemahaman yang menuntut siswa menjawab konflik utama atau penyelesaian dalam video; serta unsur kebahasaan seperti penggunaan kalimat langsung, konjungsi, dan kosakata emotif.

Berikut adalah Langkah-Langkah Membuat Game Roda Acak di *Wordwall*

A. Langkah 1 Masuk ke situs *Wordwall*

1. Buka <https://wordwall.net>
2. Klik tombol “*Log in*” (jika sudah punya akun) atau “*Sign up*” untuk membuat akun baru.

B. Langkah 2 Membuat Aktivitas Baru

1. Setelah masuk, klik tombol “*Create Activity*”.
2. Akan muncul banyak pilihan template game.
3. Pilih “*Random wheel (Roda Acak)*”.

C. Langkah 3 Mengisi Konten Game

1. Isi kolom “*Title*” (judul kegiatan), misalnya: “*Roda Acak Keterampilan Berbicara Kelas III*”
2. Pada bagian “*Enter your items*”, masukkan isi roda, bisa berupa:
  - Gambar, misalnya:
    - “situasi apa yang terjadi pada gambar tersebut”
  - Kata/tema acak, misalnya:
    - “Sekolah”, “Keluarga”, “Hobi”, “Teman”, “Guru”, dll.
3. Tambahkan sebanyak mungkin item agar permainan lebih seru.
4. Klik tombol “*Done*” untuk menyimpan.

D. Langkah 4 Menyesuaikan Pengaturan (Opsional) Sebelum digunakan, kamu bisa menyesuaikan:

- Tampilan Tema: (*Classic, Spinning Wheel, Crystal*, dll.)
- Efek Suara: aktifkan untuk membuat game lebih menarik.
- Mode Soal: apakah setelah satu item keluar, akan dihapus dari roda atau tetap ada.
- Pilihan “*Edit content*” jika ingin mengganti isi roda.

E. Langkah 5 Menggunakan di Kelas

- a. Klik tombol “*Start*” untuk memutar roda.
- b. Roda akan berputar dan berhenti secara acak pada satu pilihan.
- c. Minta siswa yang terpilih menjawab pertanyaan /menyelesaikan tugas yang muncul. lanjutkan ke item berikutnya sampai semua siswa berpartisipasi.

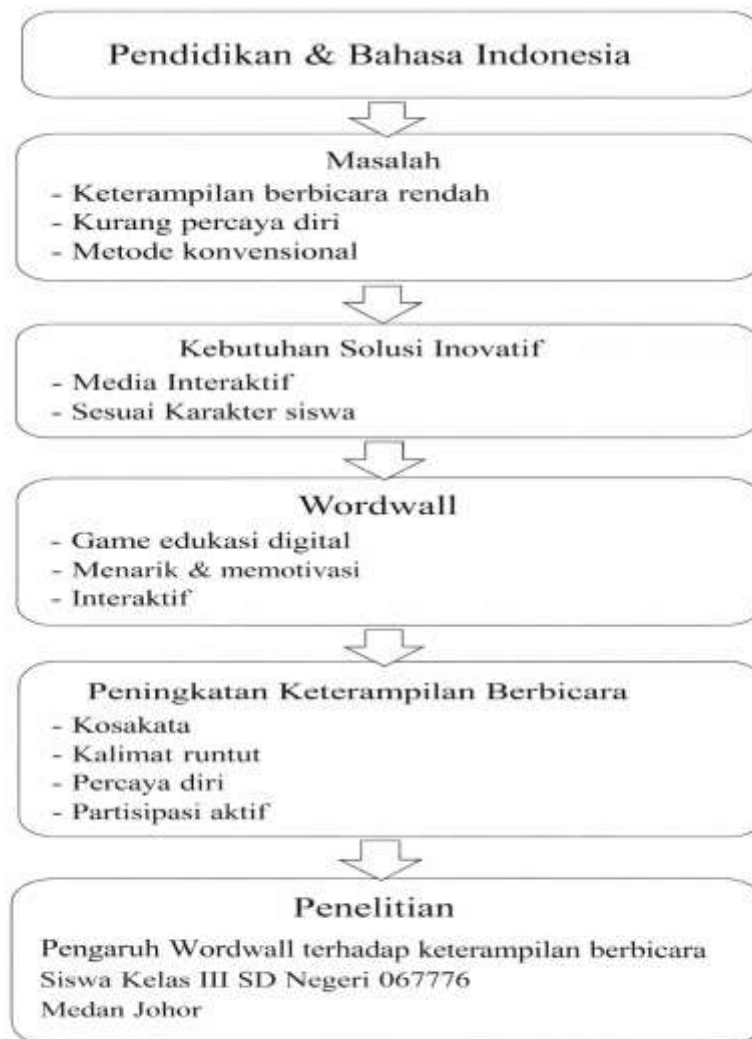
## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini diawali dari kenyataan di lapangan yang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Rendahnya keterampilan tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat, serta memiliki keterbatasan dalam mengembangkan kosakata dan menyusun kalimat secara runtut saat berbicara.

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong interaksi dua arah, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

*Wordwall* dipilih sebagai alternatif media pembelajaran karena memiliki karakteristik yang interaktif, menarik, dan berbasis digital sehingga relevan dengan perkembangan teknologi serta minat belajar siswa saat ini. Melalui penggunaan *Wordwall*, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan berbicara secara lebih menyenangkan dan kontekstual melalui berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa untuk memperkaya kosakata, melatih kelancaran berbicara, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan gagasan.

Diharapkan, penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri 067776 Medan Johor. Peningkatan tersebut diharapkan terlihat dari aspek penguasaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat secara runtut, kelancaran berbicara, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

### 2.3 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Game Online Wordwall* (Variabel Independen/X). Media *game online Wordwall* dalam penelitian ini dipahami sebagai suatu platform pembelajaran berbasis permainan *digital* yang dimanfaatkan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Wordwall* berfungsi sebagai sarana penyajian berbagai bentuk aktivitas interaktif, seperti kuis, pencocokan kata, permainan kosakata, serta latihan berbicara. Implementasi *Wordwall* dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui indikator frekuensi penggunaan, variasi aktivitas yang

diberikan, serta tingkat keterlibatan siswa dalam mengikuti permainan.

2. Keterampilan Berbicara (Variabel Dependen/Y). Keterampilan berbicara dalam konteks penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan siswa kelas III sekolah dasar dalam menyampaikan ide, pikiran, maupun perasaan secara lisan dengan runtut, jelas, serta mudah dipahami oleh pendengar.
3. Penelitian ini melibatkan peserta didik tingkat III SD dari UPT SD Negeri 067776 Medan Johor sebagai subjek. Peserta didik tersebut dibedakan menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran berbasis media *Wordwall* dan kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan serupa.
4. Secara operasional, *Wordwall* berfungsi sebagai perlakuan (treatment) berupa media pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan keterampilan berbicara menjadi hasil belajar yang diukur melalui aspek kosakata, intonasi, lafal, kelancaran, dan keberanian, yang dinilai menggunakan tes unjuk kerja berbicara dengan rubrik penilaian terstandar agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data secara sistematis. Hipotesis menjadi dugaan awal yang disusun oleh peneliti berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta logika ilmiah yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis umumnya dirumuskan dalam bentuk hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang selanjutnya diuji menggunakan teknik analisis statistik tertentu untuk mengetahui kebenaran dugaan yang diajukan.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka dapat dirumuskan dugaan sementara, yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media game *Wordwall* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III UPT SD Negeri 067776 Medan Johor. Pengujian hipotesis dilakukan setelah data penelitian terkumpul dan nilai statistik uji dihitung. Selanjutnya, nilai tersebut

dibandingkan dengan daerah penolakan hipotesis yang telah ditentukan. Apabila nilai statistik uji berada pada daerah penolakan, yang ditunjukkan dengan nilai  $p < \alpha$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran game Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Sebaliknya, apabila nilai statistik uji tidak berada pada daerah penolakan, yaitu nilai  $p > \alpha$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran game Wordwall tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

