



Pelaksanaan Permainan Berani Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Lasmana Sari¹ Latif²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru,
Indonesia^{1,2}

Email: lasmanasari@student.uir.ac.id¹ latif@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan Berani Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD IT Fadhilah Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas III dan empat orang siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Berani Berbicara telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran, yaitu penyampaian tujuan, penjelasan aturan permainan, pemberian contoh berbicara, pelaksanaan permainan secara bergiliran, serta pemberian bimbingan dan umpan balik oleh guru. Penerapan permainan memperoleh respon yang sangat positif dari siswa yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, keberanian, dan rasa percaya diri selama pembelajaran. Selain itu, permainan Berani Berbicara memberikan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa pada aspek lafal, intonasi, kelancaran berbicara, kemampuan menyampaikan ide secara runtut, penggunaan ekspresi, serta ketepatan isi pembicaraan. Dengan demikian, permainan Berani Berbicara dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Berani Berbicara, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Abstract

This study aimed to describe the implementation of the Berani Berbicara (Dare to Speak) game in Indonesian language learning for third-grade students at SD IT Fadhilah Pekanbaru. The study employed a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of one third-grade teacher and four students selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, including data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings revealed that the Berani Berbicara game was implemented according to the planned learning stages, including explaining learning objectives, introducing the game rules, providing speaking demonstrations, conducting turn-taking speaking activities, and giving guidance and feedback. The implementation generated highly positive student responses, reflected in increased enthusiasm, active participation, courage, and self-confidence during learning activities. Furthermore, the game contributed to the improvement of students' speaking skills, including pronunciation, intonation, fluency, idea organization, use of facial expressions, and relevance of spoken content. Therefore, the Berani Berbicara game can serve as an effective alternative instructional strategy for improving elementary school students' speaking skills in Indonesian language learning.

Keywords: Berani Berbicara Game, Speaking Skills, Indonesian Language Learning, Elementary School



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, menuntut penguasaan kemampuan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Namun, pada kenyataannya, siswa di sekolah sering kali mengalami kendala psikologis seperti rasa takut salah dan terbatasnya diksi yang dikuasai. Kondisi tersebut diperburuk oleh suasana pembelajaran yang kaku, di mana Pratiwi & Setiawan (2021) menekankan bahwa metode guru yang monoton dan satu arah hanya akan menjadikan praktik berbicara sebagai beban bagi peserta didik ketimbang sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan. Sebagai sebuah proses pengembangan diri, pembelajaran melibatkan penyesuaian berbagai elemen belajar untuk menghasilkan perubahan perilaku yang konsisten. Perspektif pendidikan kontemporer memandang pembelajaran bukan lagi sebagai transfer pengetahuan yang kaku, melainkan proses interaktif di mana siswa secara mandiri membangun pemahamannya. Dalam konteks ini, keberhasilan instruksional bertumpu pada kemampuan guru dalam mengelola dinamika kelas serta menghadirkan stimulus pembelajaran yang mampu menyentuh sisi emosional siswa secara efektif (Puspitasari, 2020).

Pembelajaran bahasa di sekolah dasar sering kali dianggap sebagai proses yang monoton, di mana siswa kelas III harus menghafal kosakata dan struktur kalimat tanpa konteks yang menarik. Dalam pengalaman sehari-hari, anak-anak pada usia ini lebih suka bermain daripada duduk diam mendengarkan penjelasan guru, sehingga metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan latihan tulis sering gagal menarik perhatian mereka. Hal ini terlihat dari pengamatan di kelas, di mana siswa tampak bosan dan kurang antusias saat berlatih berbicara, yang akhirnya membuat mereka enggan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Akibatnya, kelancaran berbicara mereka tidak berkembang optimal, karena pembelajaran bahasa seharusnya melibatkan interaksi aktif dan pengalaman langsung, bukan hanya teori (Sari & Wulandari, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan komunikasi siswa, terutama dalam aspek kelancaran berbicara yang sering kali menjadi tantangan bagi siswa kelas rendah. Berdasarkan studi kualitatif yang dilakukan oleh Sari & Wulandari (2021), banyak siswa di sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara lancar karena kurangnya kesempatan berlatih berbicara secara aktif. Hal ini diperburuk oleh metode pembelajaran tradisional yang lebih menekankan pada aspek membaca dan menulis, sehingga siswa kurang terampil dalam berinteraksi verbal. Di era digital saat ini, di mana komunikasi menjadi kunci keberhasilan, pengembangan kemampuan berbicara yang lancar sangat diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global (Putra et al., 2023).

Pembelajaran berbicara merupakan upaya sistematis untuk membina kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan buah pikiran dan emosi secara verbal. Pembelajaran ini secara esensial memadukan pelatihan artikulasi bunyi dengan pengembangan aspek pragmatik agar siswa mampu berkomunikasi secara adaptif sesuai dengan situasi yang dihadapi. Mengingat fungsinya sebagai sarana interaksi primer, pembelajaran berbicara di jenjang sekolah dasar memegang peranan strategis dalam membangun fondasi komunikasi yang efektif, baik dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat luas (Abidin & Saputra, 2021). Hambatan berupa kecemasan komunikatif dan keterbatasan kosakata yang dialami siswa merupakan dampak dari pola pengajaran yang cenderung monoton dan minim interaksi. Menanggapi problematika tersebut, penggunaan teknik permainan bahasa 'Barani Berbicara' hadir sebagai instrumen pedagogis yang strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan menyenangkan. Melalui skema permainan yang dirancang secara kreatif, siswa didorong untuk mengoptimalkan potensi bicaranya dengan lebih percaya diri, yang secara simultan juga berkontribusi pada perluasan cakrawala linguistik mereka melalui



proses belajar yang alami (Mustafa & Rahmawati, 2023). Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek yang mengintegrasikan proses mekanis dan kognitif untuk memproduksi bunyi bahasa yang bermakna sebagai medium komunikasi verbal. Secara substansial, kompetensi ini tergolong sebagai keterampilan produktif yang mengharuskan peserta didik tidak sekadar mahir dalam aspek artikulasi, tetapi juga terampil dalam mengonstruksi gagasan secara logis dan persuasif. Pada jenjang pendidikan dasar, penguasaan kemampuan berbicara menjadi fondasi krusial bagi siswa dalam merepresentasikan diri serta berinteraksi secara sosial maupun akademis, sehingga pencapaian efikasi berbicara ini menjadi determinan utama bagi tingkat literasi verbal anak secara komprehensif (Abidin & Saputra, 2021). Namun, di beberapa sekolah dasar, kelancaran berbicara sering kali menjadi tantangan karena kurangnya kesempatan praktik langsung dalam lingkungan pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek membaca dan menulis (Sari, 2021). Sebagai solusi, permainan bahasa muncul sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini memanfaatkan elemen seperti role-playing dan simulasi percakapan yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 8-9 tahun untuk meningkatkan kefasihan komunikasi mereka (Widodo, 2022).

Kurangnya media berbicara yang efektif di sekolah dasar sering kali menjadi hambatan utama dalam pengembangan kelancaran berbicara siswa, karena media tersebut diperlukan untuk memberikan stimulus dan latihan praktis yang mendukung komunikasi verbal. Berdasarkan penelitian kualitatif oleh Sari & Wulandari (2021), siswa sekolah dasar umumnya kurang terpapar media berbicara seperti alat audio-visual atau permainan interaktif yang dapat memfasilitasi latihan berbicara aktif, sehingga mereka kesulitan mengembangkan kelancaran tanpa dukungan visual atau audio yang menarik. Di era digital saat ini, di mana teknologi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, masalah ini diperburuk oleh keterbatasan akses media berbicara yang inovatif di lingkungan sekolah (Putra et al., 2023). Di beberapa sekolah dasar sering kali mengalami kesulitan karena kurangnya variasi media berbicara, seperti rekaman suara atau video interaktif, yang membuat kegiatan berbicara terasa monoton dan kurang menarik, sebagaimana diungkapkan dalam wawancara oleh Rahayu (2022), sehingga kelancaran berbicara mereka tidak berkembang optimal.

Sebagai upaya mengatasi situasi ini, dikembangkan permainan bahasa bernama "Berani Berbicara" sebagai alternatif inovatif. Permainan ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan kualitatif siswa, di mana mereka menyatakan kecenderungan terhadap kegiatan yang menghibur dan melibatkan interaksi, seperti yang muncul dalam diskusi kelompok terfokus: "Jika ada permainan, saya lebih berani berbicara karena tidak takut salah." Pendekatan ini mendapat dukungan dari riset mengenai gamifikasi dalam edukasi bahasa, contohnya karya Putri & Sari (2022), yang melalui wawancara dengan siswa SD menemukan bahwa permainan pendidikan mampu meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri dalam berbicara. Penelitian kualitatif mereka, yang mencakup observasi partisipan di ruang kelas bahasa, mengindikasikan bahwa siswa yang terjun dalam permainan bahasa lebih fasih menyampaikan ide, dengan lonjakan partisipasi kelas yang cukup bermakna. Oleh karena itu, pengembangan permainan bahasa "Berani Berbicara" menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi masalah berbicara umum di sekolah dasar, khususnya meningkatkan kelancaran berbicara siswa sekolah. Permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, memungkinkan siswa berlatih berbicara tanpa rasa takut, sesuai dengan temuan Widodo et al., (2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan permainan efektif dalam membangun kepercayaan diri dan kemampuan berbicara siswa. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, diharapkan masalah berbicara umum dapat diminimalisir secara bertahap, mendukung pengembangan kompetensi bahasa Indonesia



yang lebih komprehensif (Nugroho & Sari, 2024). Hasil studi kualitatif oleh Sari et al., (2021) yang mempelajari siswa sekolah dasar di Indonesia, di mana defisit kepercayaan diri dalam berbicara sering berasal dari pengalaman traumatis di masa awal, seperti olokan atau teguran yang berlebihan. Penelitian tersebut, yang menggunakan pendekatan studi kasus di berbagai sekolah dasar, menyoroti bahwa masalah ini bisa diperparah oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang minim unsur permainan, sehingga anak-anak menganggap pembelajaran bahasa sebagai tugas berat alih-alih kegiatan menyenangkan.

Lebih lanjut, kajian oleh Rahman et al., (2023) mengenai pengembangan alat bantu ajar bahasa di sekolah dasar Islam menegaskan perlunya penyisipan nilai-nilai islami ke dalam permainan, seperti keberanian berbicara sebagai manifestasi tawakal dan integritas. Melalui analisis tematik dari wawancara dengan pendidik dan siswa, penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan yang memadukan unsur bahasa dengan narasi islami dapat membangun kepercayaan diri siswa secara komprehensif. Meski demikian, tantangan penerapan juga teridentifikasi dari data kualitatif, seperti batasan waktu belajar dan perbedaan kemampuan siswa. Riset Widodo (2024) tentang rintangan dalam pengembangan permainan bahasa di sekolah dasar, berdasarkan studi fenomenologi, menunjukkan bahwa guru sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan permainan dengan kebutuhan pribadi siswa, yang berpotensi mengurangi efektivitasnya. Melalui penelitian kualitatif yang melibatkan wawancara mendalam dengan pengajar kelas III serta observasi partisipan di SD IT Fadilah Pekanbaru, terungkap bahwa murid kelas III sering kali menghadapi hambatan saat harus berbicara di hadapan kelas. Dari narasi wawancara dengan Bunda Yelsa, guru bahasa Indonesia setempat, banyak anak merasa canggung dan khawatir membuat kesalahan ketika diminta berpendapat, yang terlihat dari raut wajah mereka yang tegang serta intonasi suara yang tidak stabil. Temuan ini diperkuat oleh catatan observasi selama sesi diskusi kelas, di mana hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif, sedangkan sisanya memilih untuk diam atau berbicara dengan suara lirih. Kondisi ini bukan sekadar mengganggu kefasihan berbicara mereka, melainkan juga merusak rasa percaya diri secara menyeluruh, sebagaimana yang disampaikan oleh siswa sendiri dalam kegiatan refleksi kelompok: "Saya khawatir jika kata-katanya keliru, teman-teman akan menertawakan." Dalam lingkungan pendidikan Islam terintegrasi seperti SD IT Fadilah Pekanbaru, Pembinaan Kemampuan Berbicara Menjadi Sangat Penting Karena siswa diharapkan dapat menyampaikan gagasan dengan jelas dan penuh keyakinan, selaras dengan prinsip akhlak mulia dalam ajaran Islam. Alasan pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan Berani Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya mengatasi rendahnya aktivitas verbal dan hambatan mental siswa kelas III SD IT Fadilah Pekanbaru. Sedangkan tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan Berani Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta menjelaskan bagaimana permainan tersebut dapat meningkatkan keberanian, keaktifan, dan kefasihan berbicara siswa melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pelaksanaan permainan Berani Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD IT Fadilah Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan di SD IT Fadilah Pekanbaru yang beralamat di Jalan Muhajirin Soekarno Hatta, Sidomulyo Barat, Kecamatan Tuah Madani (dahulu Kecamatan Tampan), Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, pada bulan Oktober sampai Desember 2025. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan melibatkan empat orang siswa



kelas III yang memenuhi karakteristik penelitian, yaitu memiliki kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis yang baik, serta seorang guru kelas III sebagai informan pendukung. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap pra-lapangan yang meliputi observasi awal, pengurusan perizinan, dan wawancara pendahuluan; tahap pekerjaan lapangan berupa observasi partisipan, pelaksanaan permainan Berani Berbicara, wawancara semi terstruktur, serta dokumentasi; dan tahap analisis serta pelaporan hasil penelitian. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta data sekunder yang diperoleh dari berbagai dokumen dan literatur yang relevan. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti, sedangkan instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan permainan Berani Berbicara dalam meningkatkan keberanian dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa, serta dokumentasi, diperoleh data mengenai pelaksanaan permainan Berani Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD IT Fadhilah Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan Berani Berbicara, respon siswa selama mengikuti pembelajaran, serta kondisi keterampilan berbicara siswa setelah penerapan permainan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan Berani Berbicara telah berlangsung dengan baik sesuai dengan tahapan pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, siswa menunjukkan respon yang positif, ditandai dengan meningkatnya keberanian, keaktifan, dan kepercayaan diri dalam berbicara di depan kelas. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai hasil penelitian, pembahasan disajikan berdasarkan fokus penelitian sebagai berikut.

Pelaksanaan Permainan Berani Berbicara

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, permainan Berani Berbicara dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Guru menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh berbicara yang baik, menentukan topik, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara secara bergantian. Selama kegiatan berlangsung guru memberikan bimbingan, umpan balik, dan motivasi sehingga siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengucapkan kata dengan jelas, menggunakan intonasi yang cukup tepat, serta menyampaikan ide sesuai dengan topik. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang dipengaruhi logat daerah dan merasa gugup, kondisi tersebut dapat diminimalkan melalui bimbingan guru.

Tabel 1. Pelaksanaan Berani Berbicara di Kelas III SD IT Fadhilah Pekanbaru

No	Indikator	Keterangan
1.	Mengucapkan kata dengan jelas	Penyebutan kata dengan artikulasi jelas, sehingga mudah dipahami
2.	Ketepatan	Intonasi sudah sesuai saat praktik berbicara
3.	Intonasi	Pengucapan kata sudah tepat, meskipun ada logat daerah
4.	Kelancaran	Tuntas tanpa hambatan saat berbicara



Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa permainan Berani Berbicara terlaksana dengan baik dan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan berbicara secara aktif melalui bimbingan dan umpan balik dari guru.

Respon Siswa terhadap Permainan Berani Berbicara

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap permainan Berani Berbicara. Siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani tampil di depan kelas, serta aktif menyampaikan pendapat. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa tidak lagi pasif selama proses pembelajaran berlangsung. *"Respon siswa sangat baik. Setelah permainan diterapkan, mereka menjadi lebih berani berbicara, lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan lebih percaya diri menyampaikan pendapat. Meskipun beberapa siswa masih memerlukan bimbingan, secara keseluruhan kemampuan berbicara mereka mengalami peningkatan."* (Wawancara Guru). Berdasarkan wawancara guru, dapat diketahui bahwa penerapan permainan Berani Berbicara memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih berani berbicara di depan kelas, lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan, secara keseluruhan kemampuan berbicara siswa menunjukkan peningkatan setelah permainan diterapkan.

Tabel 2. Respon Siswa Selama Pelaksanaan Permainan Berani Berbicara di Kelas III SD IT Fadhilah Pekanbaru

No	Indikator	Keterangan
1.	Antusias mengikuti pembelajaran	Siswa memperhatikan penjelasan guru, mengikuti aturan permainan, dan bersemangat mengikuti kegiatan.
2.	Keberanian tampil di depan kelas	Sebagian besar siswa berani tampil menyampaikan pendapat atau cerita meskipun beberapa masih merasa malu pada awal kegiatan.
3.	Keaktifan dalam pembelajaran	Siswa aktif berpartisipasi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan secara bergantian.
4.	Percaya diri	Kepercayaan diri siswa meningkat setelah memperoleh motivasi, bimbingan, dan dukungan dari guru serta teman-teman.
5.	Interaksi dengan teman	Siswa memberikan perhatian, mendengarkan, serta memberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi kepada teman yang tampil.
6.	Motivasi belajar	Siswa merasa lebih senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia karena dilakukan melalui permainan.

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa permainan Berani Berbicara mampu meningkatkan partisipasi, keberanian, dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kondisi Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami perkembangan yang baik setelah mengikuti permainan Berani Berbicara. Perkembangan tersebut terlihat pada aspek lafal, intonasi, kelancaran berbicara, kemampuan menyampaikan ide, penggunaan ekspresi, serta ketepatan isi pembicaraan. Sebagian besar siswa mampu menyampaikan pendapat secara lebih runtut dan percaya diri meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan latihan lebih lanjut dalam mengatur intonasi dan mengurangi rasa gugup. Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperkuat temuan observasi bahwa permainan Berani Berbicara memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keberanian dan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan Berani Berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD IT Fadhillah Pekanbaru telah berjalan dengan baik. Guru melaksanakan pembelajaran secara sistematis melalui pemberian tujuan pembelajaran, penjelasan aturan permainan, pemberian contoh berbicara, pelaksanaan permainan secara bergiliran, serta pemberian bimbingan dan umpan balik kepada siswa. Pembelajaran berlangsung secara aktif dengan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berlatih berbicara. Temuan ini sejalan dengan pendapat Anjelina dan Tarmini (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara berkembang melalui praktik secara langsung. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Salsahbilla et al. (2025), Rizal (2025), dan Laelasari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan atau aktivitas berbicara mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengembangkan keterampilan berbicara. Dengan demikian, permainan Berani Berbicara menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa sekolah dasar.

Respon siswa terhadap pelaksanaan permainan Berani Berbicara menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi, serta lebih berani menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa meningkat karena guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berbicara disertai bimbingan dan penguatan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Anjelina dan Tarmini (2022) bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan faktor penting dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Laelasari et al. (2024), Puspitoningrum et al. (2024), serta Indriani et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dan pembelajaran berbasis aktivitas mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta rasa percaya diri siswa. Ain (2024) juga menyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh faktor eksternal serta dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, permainan Berani Berbicara tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami perkembangan pada aspek lafal, intonasi, kelancaran berbicara, penyampaian ide, penggunaan ekspresi, dan ketepatan isi pembicaraan. Sebagian besar siswa mampu menyampaikan pendapat dengan lebih jelas, runtut, dan percaya diri dibandingkan sebelum pelaksanaan permainan, meskipun beberapa siswa masih memerlukan latihan lanjutan dalam penggunaan intonasi dan penyusunan kalimat yang lebih efektif. Temuan tersebut mendukung pendapat Anjelina dan Tarmini (2022) bahwa keterampilan berbicara berkembang melalui latihan yang berkelanjutan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Salsahbilla et al. (2025), Puspitoningrum et al. (2024), Viora dan Pebriana (2024), serta Ramika et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas berbicara mampu meningkatkan keberanian, kelancaran berbicara, kemampuan menyampaikan ide, serta rasa percaya diri siswa. Temuan penelitian ini semakin diperkuat oleh hasil penelitian Syafri et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, permainan Berani Berbicara dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.



KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang Pelaksanaan Permainan Berani Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD IT Fadilah Pekanbaru, disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan Berani Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD IT Fadilah Pekanbaru telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan pembelajaran yang direncanakan. Permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa melalui pemberian kesempatan kepada setiap siswa untuk berbicara secara bergantian dengan bimbingan dan umpan balik dari guru. Penerapan permainan Berani Berbicara juga memperoleh respon yang sangat positif dari siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, keberanian, dan rasa percaya diri selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, permainan ini memberikan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa pada aspek lafal, intonasi, kelancaran berbicara, penyampaian ide, penggunaan ekspresi, serta ketepatan isi pembicaraan. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan latihan lebih lanjut, secara keseluruhan permainan Berani Berbicara terbukti menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis mendalam mengenai implementasi permainan *Berani Berbicara* sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya mengevaluasi peningkatan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga mengungkap proses pedagogis yang membentuk keberanian, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada pengukuran hasil belajar atau efektivitas media pembelajaran secara kuantitatif, penelitian ini memberikan perspektif kualitatif mengenai tahapan implementasi permainan, peran guru dalam memberikan scaffolding dan umpan balik, serta dinamika interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Temuan ini memperluas pemahaman tentang bagaimana strategi pembelajaran berbasis permainan dapat membangun kompetensi berbicara melalui keterlibatan sosial dan emosional siswa, sehingga menawarkan kontribusi konseptual terhadap pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih komunikatif, partisipatif, dan kontekstual pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., & Saputra, A. (2021). *Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar: Strategi dan implementasi*. Alfabeta.
- Ain, N. (2024). Analisis faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa di lingkungan sekolah. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(1), 22–35.
- Anjelina, & Tarmini, W. (2022). Pengembangan keterampilan berbicara siswa kelas rendah melalui latihan berulang. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(3), 210–225.
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327-7333.
- Indriani, N., Sunanto, L., & Hadiansah, D. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 369-381.
- Laelasari, J., Nurashiah, I., & Khaleda, I. (2024). Penerapan media permainan tradisional ucing puntang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 386-396.
- Mustafa, M., & Rahmawati, E. (2023). Strategi permainan bahasa dalam meningkatkan aktivitas verbal siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 45–58.



- Nugroho, R., & Sari, L. (2024). Inovasi media pembelajaran berbicara di era kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 12–25.
- Pratiwi, A., & Setiawan, B. (2021). Analisis kendala psikologis siswa dalam pembelajaran berbicara secara lisan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(1), 210–224.
- Puspitasari, D. (2020). Mengelola dinamika kelas melalui stimulus emosional dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Paedagogia*, 23(2), 89–102.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa indonesia di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459-468.
- Putra, A., et al. (2023). Tantangan komunikasi verbal siswa sekolah dasar di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(1), 112–125.
- Putri, A., & Sari, D. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar: Studi kasus motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 112–128.
- Rahayu, S. (2022). Metode pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar: Studi kasus di Pekanbaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 67–79.
- Rahman, A., et al. (2023). Integrasi nilai Islami dalam media pembelajaran bahasa untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 78–95.
- Rizal, S. (2025). Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas V melalui Model Pembelajaran Role playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Mamben Lauk: Improving the Speaking Skills of Fifth Grade Students through the Role Playing Learning Model in Indonesian Language Subjects at SDN 1 Mamben Lauk. *Al-Faiza: Journal of Islamic Education Studies*, 3(3), 166-177.
- Salsahbilla, A. P., Jannah, W. N., & Labudasari, E. (2025). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 2 Benda. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 1065-1084.
- Sari, N. (2021). Problematika pembelajaran keterampilan berbicara pada kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 34–46.
- Sari, N. P., et al. (2021). Pengalaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa: Studi kasus di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 45–62.
- Sari, N., & Wulandari, T. (2020). Pengaruh metode konvensional terhadap antusiasme belajar siswa kelas III. *Jurnal Pedagogi Bahasa*, 4(2), 55–68.
- Sari, N., & Wulandari, T. (2021). Kesulitan kelancaran berbicara siswa sekolah dasar: Pendekatan kualitatif. *Media Pendidikan*, 15(4), 201–215.
- Syafri, F. S., Azizah, A. N., Anggraeni, I. R., Marselinda, S., Marsela, R., Sabilah, T., ... & Lestari, L. F. (2025). Penggunaan Permainan Tebak Kata Berantai Menggunakan Kartu Kata sebagai Media Pembelajaran Mapel Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN 60 Kota Bengkulu. *Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(2), 73-80.
- Viora, D., & Pebriana, P. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 7599-7608.
- Widodo, H. P. (2022). *Permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. Rajawali Pers.
- Widodo, H. P. (2024). Rintangan pengembangan permainan bahasa di sekolah dasar: Studi fenomenologi. *Jurnal Analisis Pendidikan*, 11(1), 22–35.
- Widodo, H. P., et al. (2025). Efektivitas permainan dalam pembelajaran bahasa: Studi eksperimental di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 89–102.