

PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* PADA KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK SD

Nurul Lubna Gajalba^{1*}, Prana Dwija Iswara², Diah Gusrayani³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

Email Korespondensi: nurullubna@upi.edu^{1*}

ABSTRACT

In language learning, students experience less than optimal learning outcomes. This is due to one factor, namely teachers often being confused in determining learning strategies that can improve language skills, especially in the context of speaking. Therefore, this study aims to determine the effect of the game-based learning model on the speaking skills of elementary school students. The method used in this study is an experiment, which is included in the quantitative method. The research design used is Pre-experimental with a One-Group Pretest-Posttest. The sampling technique in this study was Probability Sampling with a Simple Random Sampling form, totaling 25 students. The data collection technique used was a speaking skills test. The results of the hypothesis testing indicate the influence of the game-based learning model on the speaking skills of elementary school students. This is demonstrated by statistical testing, namely the paired sample t-test with a result of $0.000 < 0.05$. Then, the extent of the influence of the game-based learning model was examined using the n-gain test, which obtained an average result of 0.55.

Keywords: *Game-Based Learning, Speaking Skills*

ABSTRAK

Dalam pembelajaran berbahasa, siswa memiliki hasil belajar yang kurang maksimal. Hal tersebut disebabkan karena salah satu faktor yaitu guru seringkali kebingungan dalam menentukan strategi belajar yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya dalam konteks berbicara. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *game-based learning* pada keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang termasuk dalam metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Probability Sampling* dengan bentuk *Simple Random Sampling* yang berjumlah 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes keterampilan berbicara. Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh dari model *game-based learning* pada keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan dengan pengujian statistik yaitu *uji paired sample t-test* dengan hasil $0.000 < 0.05$. Kemudian dilihat seberapa besar pengaruh dari *model game-based learning* menggunakan uji *n-gain* yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 0.55.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Keterampilan Berbicara*

Cara sitasi: Gajalba, N. L., Iswara, P. D., & Gusrayani, D. (2025). Pengaruh model *game-based learning* pada keterampilan berbicara peserta didik sd. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6 (3), 782-790.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut seseorang untuk meningkatkan keterampilannya di berbagai bidang, salah satunya keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa diartikan sebagai landasan utama siswa dalam mempelajari bahasa. Bahasa juga diartikan sebagai hasil budaya yang hidup dan berkembang di masyarakat agar bisa membantu perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik (Rahma & Wiranti, 2024). Maka dari itu, keterampilan ini perlu diajarkan sedini mungkin, termasuk di sekolah dasar. Di jenjang ini, siswa diajarkan keterampilan berbahasa secara terintegrasi, meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran ini biasanya dimulai dengan mendengarkan cerita atau penjelasan, di mana siswa diajak untuk memahami makna dan menyampaikan kembali dengan kata-kata mereka sendiri. Selanjutnya, keterampilan berbicara dikembangkan melalui kegiatan seperti diskusi, bercerita, atau bermain peran. Guru juga memiliki peran penting dalam memberikan umpan balik yang membangun agar siswa merasa percaya diri dalam menggunakan bahasa.

Namun demikian, meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas model *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa, sebagian besar masih terfokus pada jenjang pendidikan menengah atau pada aspek keterampilan tertentu saja. Penelitian sebelumnya belum banyak menguji penerapan model ini secara spesifik dalam konteks sekolah dasar, khususnya di wilayah Sumedang. Hal ini menciptakan topik penelitian yang perlu dijawab untuk melihat sejauh mana model *game-based learning* dapat memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa SD di wilayah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di tingkat sekolah dasar.

Bahasa merupakan alat komunikasi utama antar makhluk sosial. Belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, manusia berkomunikasi menggunakan secara verbal maupun nonverbal. Keterampilan berbicara merupakan komunikasi verbal, dimana seseorang dapat menyampaikan ide, perasaan, dan informasi secara langsung kepada orang lain. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk terus mengembangkan kemampuan berbicara mereka agar dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dan efisien dalam berbagai situasi. Dengan kemampuan berbicara yang baik, seseorang dapat menjadi lebih sukses dalam karir dan kehidupan mereka secara keseluruhan. Pembelajaran berbicara penting untuk diajarkan dan tidak boleh diabaikan. Pembelajaran keterampilan berbicara yang dilaksanakan di sekolah dasar meliputi berbicara melaporkan, menginformasikan, dan memberitahukan, berbicara menghibur dan berbicara mengajak, meyakinkan, membujuk, dan menggerakkan (Sa'diyah & Nugraheni, 2023).

Pentingnya strategi pembelajaran dalam mendukung keterampilan berbicara tidak bisa dianggap remeh. Dengan adanya strategi pembelajaran yang efektif, siswa akan lebih mudah untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Salah satu metode pembelajaran yang efektif adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara sebanyak mungkin, baik dalam bentuk percakapan informal maupun presentasi formal. Metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan akan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar berbicara. Misalnya, menggunakan permainan, drama, atau *role play* dalam pembelajaran bahasa akan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *game-based learning*. Segala potensi yang dimiliki game sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa (Wibawa et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dengan metode pembelajaran *game-based learning* dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sarat dengan nuansa angka-angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan (Djollong, 2014). Pendekatan kuantitatif adalah metode untuk menyelidiki masalah sosial dengan menguji teori-teori yang menggunakan variabel-variabel yang diukur secara numerik. Hasilnya kemudian dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk mengevaluasi validitas prediksi yang dihasilkan oleh teori tersebut. Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Dalam penerapannya, penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design One Group Pretest-Posttest*, yang terdiri dari satu kelompok dengan cara melakukan *pretest*, kemudian memberikan perlakuan dan melakukan *posttest* untuk membandingkan hasilnya. Desain penelitian ini menjadi dasar untuk memastikan bahwa penelitian dapat menjawab pertanyaan penelitian dengan cara yang valid dan dapat diandalkan (Wajdi et al., 2024). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling* dengan bentuk *Simple Random Sampling* sehingga didapatkan sampel sebanyak 25 orang siswa. Sebelum itu, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak untuk digunakan dalam penelitian. Melalui perhitungan yang telah dilakukan menggunakan *software JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program)*, dapat diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga instrumen valid. Kemudian uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* didapat nilai 0.737 yang dinyatakan dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen yang digunakan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Prosedur dalam penelitian kuantitatif ini menghasilkan temuan yang dihasilkan oleh data-data yang dikumpulkan dengan alat atau instrumen yaitu tes. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian sebanyak 25 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Instrumen penelitian ini adalah tes keterampilan berbicara dengan menggunakan model *game-based learning*. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan selama satu bulan. Proses pelaksanaan *game-based learning* berlangsung melalui beberapa tahapan terstruktur, dimulai dari perencanaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan materi, hingga integrasi game dalam kegiatan belajar. Selama pelaksanaan, siswa dilibatkan secara aktif melalui tantangan menarik yang mendorong partisipasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari subjek penelitian yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Pengolahan data dilakukan melalui Langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, siswa diberikan tes keterampilan berbicara permainan. Kedua, pada saat yang bersamaan dengan langkah pertama, penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk skor terendah dan skor 3 untuk skor tertinggi. Indikator pertama yaitu pengaturan volume suara dan intonasi. Skor 1 apabila satu dari tiga indikator tersebut terpenuhi. Skor 2 apabila dua dari tiga indikator terpenuhi. Skor 3 apabila tiga indikator tersebut terpenuhi. Dalam analisis ini dilakukan melalui pengujian normalitas, *paired sample t-test*, dan *n-gain score* dibantu dengan *software JASP 0.19.3.0 (Jeffreys's Amazing Statistics Program)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan untuk menganalisis pengaruh model *game-based learning* terhadap keterampilan berbicara siswa. Data pada analisis ini didapatkan dari hasil *pretest* beserta *posttest* yang didapatkan dari hasil pengukuran tes keterampilan berbicara berdasarkan tiga indikator. Berikut merupakan data hasil *pretest* keterampilan berbicara siswa.

Tabel 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AG	67	67
2	AKS	44	89
3	ANA	44	78
4	APA	56	78
5	AHP	44	67
6	AN	67	89
7	AAS	56	78
8	DAZ	56	67
9	ES	56	56
10	FFH	78	89
11	FAR	44	100
12	GRR	33	44
13	MOR	56	67
14	MAFK	56	78
15	MIF	67	100
16	MRA	44	89
17	NAP	56	78
18	NZM	56	78
19	RNK	67	89
20	RSA	44	89
21	SRH	78	100
22	SA	67	78
23	VFAZ	33	78
24	ZA	44	89
25	ZRP	33	67
Rata-rata		53.84	79.28

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 53.84 dan rata rata nilai *posttest* sebesar 79.28. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa nilai *posttest* siswa mengalami kenaikan dari nilai *pretest*. Namun ada beberapa siswa yang nilainya tidak mengalami kenaikan. Dengan demikian, hasil ini memberikan gambaran positif tentang model *game-based learning* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V.

Analisis Data Penelitian

Penelitian ini mengoperasikan *software* JASP 0.19.3.0 (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*) untuk menganalisis data.

Deskriptive Statistics

Berdasarkan hasil tes yang sudah diperoleh, dapat dianalisis secara deskriptif yaitu dilihat dari rata-rata hasil keterampilan berbicara siswa. Berikut hasil analisis deskriptif tersebut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

<i>Descriptive Statistics</i>			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>
Mode	56.000	a	78.000 a
Median	56.000		78.000
Mean	53.840		79.280
Std. Deviation	12.993		13.698
Minimum	33.000		44.000
Maximum	78.000		100.000

Descriptive Statistics

	Pretest	Posttest
--	---------	----------

^a The mode is computed assuming that variables are discrete.

Merujuk pada data yang didapatkan pada tabel 2 diperoleh nilai terendah atau nilai minimum *pretest* adalah 33. Sedangkan nilai terendah atau nilai minimum *posttest* adalah 44. Kemudian untuk nilai tertinggi atau nilai *maximum pretest* adalah 78 dan nilai tertinggi atau nilai *maximum posttest* adalah 100.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang didapatkan termasuk data yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang dihasilkan dalam penelitian harus berdistribusi normal untuk melanjutkan pengujian hipotesis selanjutnya.

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Test of Normality		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Shapiro-Wilk	0.923	0.924
P-value of Shapiro-Wilk	0.060	0.064

Berdasarkan tabel 3 peneliti menggunakan temuan uji normalitas data *Shapiro-Wilk* untuk diterapkan sebagai aturan pengambilan keputusan. Berikut merupakan pedoman pengambilan keputusan dalam uji normalitas:

Jika nilai sig. > 0.05, maka data penelitian berdistribusi normal

Jika nilai sig. < 0.05, maka data penelitian berdistribusi tidak normal

Merujuk pada hasil yang didapatkan pada tabel 3, hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* dapat diidentifikasi bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* siswa berdistribusi normal. Keputusan tersebut diambil berdasarkan nilai *P-value of Shapiro-Wilk* yang menunjukkan hasil *pretest* 0.060 > 0.05 dan hasil *posttest* 0.064 > 0.05. berdasarkan hasil uji normalitas yang telah didapat, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*.

Uji Hipotesis (*Paired Sample T-Test*)

Untuk menjawab rumusan masalah beserta hipotesis maka tahap selanjutnya yaitu uji *Paired Sample T-Test*. Berikut merupakan hasil uji *Paired Sample T-Test*.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples T-Test				
Measure 1	Measure 2	t	df	p
Pretest	Posttest	-8.412	24	< .001

Note. Student's t-test.

Berdasarkan tabel 4, diperoleh hasil pengujian *Paired Sample T-Test* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai statistik yang diperoleh akan menjadi acuan untuk menetapkan keputusan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model *game-based learning*. Dalam uji *Paired Simple T-Test* menggunakan $\alpha = 0.05$. dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Berikut kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian:

Jika nilai $p\text{-value} < 0,05$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai $p\text{-value} > 0,05$, maka H_0 diterima.

Berdasarkan tabel *output* tersebut, diketahui nilai p sebesar $<.001$ yaitu $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil tes keterampilan berbicara antara *pretest* dan *posttest*. Artinya terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *game-based learning* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Uji N-Gain

Uji *n-gain* digunakan untuk mengetahui besar peningkatan keterampilan berbicara siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Pengujian ini dibantu dengan *software SPSS* 22. Berikut merupakan hasil uji *n-gain*:

Tabel 5 Tabel Hasil Uji N-Gain

No	Nama	Pretest	Posttest	Nilai N-Gain	N-Gain Persen (%)	Kategori
1	AG	67	67	.00	.00	Tidak Terjadi Peningkatan
2	AKS	44	89	.80	80.36	Tinggi
3	ANA	44	78	.61	60.71	Sedang
4	APA	56	78	.50	50.00	Sedang
5	AHP	44	67	.41	41.07	Sedang
6	AN	67	89	.67	66.67	Sedang
7	AAS	56	78	.50	50.00	Sedang
8	DAZ	56	67	.25	25.00	Rendah
9	ES	56	56	.00	.00	Tidak Terjadi Peningkatan
10	FFH	78	89	.50	50.00	Sedang
11	FAR	44	100	1.00	100.00	Tinggi
12	GRR	33	44	.16	16.42	Rendah
13	MOR	56	67	.25	25.00	Rendah
14	MAFK	56	78	.50	50.00	Sedang
15	MIF	67	100	1.00	100.00	Tinggi
16	MRA	44	89	.80	80.36	Tinggi
17	NAP	56	78	.50	50.00	Sedang
18	NZM	56	78	.50	50.00	Sedang
19	RNK	67	89	.67	66.67	Sedang
20	RSA	44	89	.80	80.36	Tinggi
21	SRH	78	100	1.00	100.00	Tinggi
22	SA	67	78	.33	33.33	Sedang
23	VFAZ	33	78	.67	67.16	Sedang
24	ZA	44	89	.80	80.36	Tinggi
25	ZRP	33	67	.51	50.75	Sedang

Adapun jumlah siswa dengan kategori tinggi adalah 7 orang, jumlah siswa dengan kategori sedang 13 orang, jumlah siswa dengan kategori rendah adalah 3 orang dan jumlah siswa dengan kategori rendah adalah 2 orang.

Tabel 6 Tabel Analisis Rata-rata Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	25	.00	1.00	.5497	28336
ngain_persen	25	.00	100.00	54.9684	28.33569
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan data pada tabel 4.8, nilai *n-gain* untuk setiap indikator menunjukkan hasil yang beragam. Hal ini mencerminkan adanya perbedaan tingkat efektivitas model pembelajaran *game-based learning* pada tiap indikator keterampilan berbicara siswa. Namun, secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *n-gain* adalah 0,5497. Dengan angka tersebut, dapat dikategorikan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa berada pada kategori sedang.

Tabel 7 Rekapitulasi Data *Pretest Posttest* Setiap Indikator

No	Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
1	Pengaturan Volume Suara	39	60	.34	Sedang
2	Kelancaran	47	68	.34	Sedang
3	Kontak dan Gestur	35	53	.28	Rendah

Pada tabel 4.10 diketahui bahwa setiap indikator keterampilan berbicara mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *game-based learning*. Indikator pertama pengaturan volume suara mengalami peningkatan sebesar 0.34 berada pada kategori sedang, artinya siswa sudah cukup memenuhi kriteria suara terdengar nyaring, intonasi yang bervariasi dan tidak monoton, serta pengucapan jelas. Indikator kedua kelancaran mengalami peningkatan sebesar 0.34 berada pada kategori sedang, artinya siswa sudah mampu memenuhi kriteria pemilihan kosakata tepat, pembicaraan tidak terputus-putus, pembicaraan tidak menggumam. Indikator ketiga kontak mata dan gestur mengalami peningkatan sebesar 0.28 berada pada kategori rendah, artinya siswa belum dapat memenuhi kriteria menjaga kontak mata, menjaga gestur tubuh, dan ekspresi wajah yang sesuai.

Pembahasan

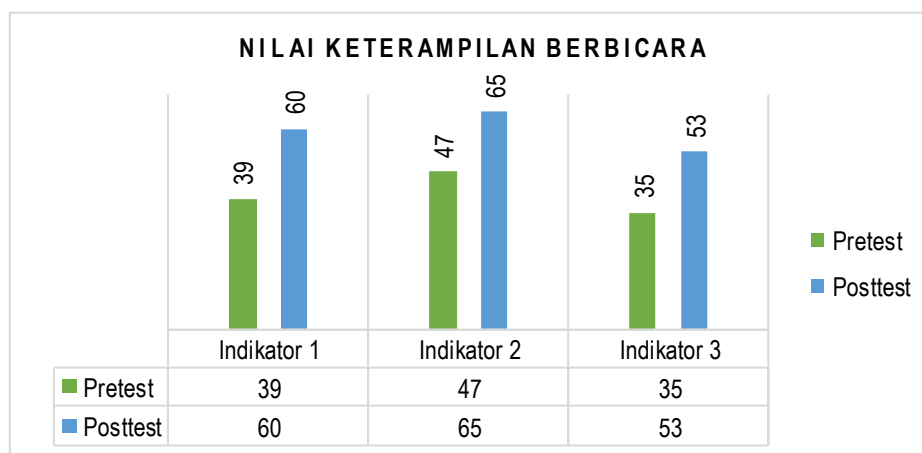
Pada penelitian ini digunakan metode penelitian pre-eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*, mengenai pengaruh model pembelajaran *game-based learning* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Februari di SDN Sindang IV Kabupaten Sumedang. Bahan Ajar yang digunakan adalah Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka Kelas V Bab 2 Buku Jendela Dunia.

Sebelum penerapan model *game-based learning*, nilai rata-rata *pretest* sebesar 53.84 dengan kriteria cukup tinggi dan rata rata nilai *posttest* sebesar 79.28 dengan kriteria tinggi. Temuan pengujian hipotesis statistik dengan nilai *p* sebesar $<.001$ yaitu $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pada indikator pertama, siswa memperoleh skor 60 (kategori cukup tinggi), menunjukkan kemampuan dalam berbicara dengan suara nyaring, intonasi bervariasi, dan pengucapan jelas. Namun, masih terdapat kendala seperti suara pelan, intonasi monoton, dan artikulasi kurang jelas akibat kurangnya kepercayaan diri. Sebagian besar siswa berhasil mengatasi masalah ini selama

pembelajaran berlangsung. Indikator kedua, yaitu kelancaran berbicara, memperoleh skor 65 (kategori tinggi). Siswa mulai lancar dalam memilih kosakata yang sesuai topik, meskipun awalnya banyak yang berbicara terputus-putus dan menggumam. Hambatan ini berkurang seiring proses pembelajaran. Indikator ketiga mendapatkan skor 53 (kategori cukup tinggi), menandakan siswa mulai mampu menjaga kontak mata dan menggunakan gestur tubuh secara lebih luwes. Namun, ekspresi wajah masih menjadi kelemahan utama karena belum sesuai dengan isi pembicaraan, yang menunjukkan bahwa aspek ini masih perlu ditingkatkan.

Berbagai peningkatan pada tiap indikator menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game-based learning* memberikan dampak positif dan cukup berarti terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Pendekatan ini diduga mampu mendorong keterlibatan dan motivasi siswa untuk aktif berbicara, karena suasana belajar yang dihadirkan melalui permainan cenderung lebih menarik dan interaktif. Selain itu, metode ini juga berpotensi menurunkan rasa cemas saat berbicara di depan umum serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam



mengemukakan pendapat secara lisan.

Adapun nilai masing-masing indikator keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah menerapkan model *game-based learning* dan ditinjau perindikator mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Keputusan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.

Gambar 1. Histogram Nilai Pretest dan Posttest Keterampilan Berbicara

Peningkatan yang beragam dalam setiap indikator menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game-based learning* memiliki dampak yang positif dan cukup signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Model ini mungkin membantu siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk berbicara, karena pendekatan berbasis permainan sering kali menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini juga dapat mengurangi kecemasan berbicara di depan umum, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa saat berbicara.

KESIMPULAN

Model *game-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata dari hasil data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Peningkatan yang terjadi pada dua indikator. Indikator pengaturan volume suara dan intonasi, serta indikator kelancaran yang termasuk kategori sedang sebesar 0.34. Meskipun model *game-based learning* telah membantu meningkatkan beberapa aspek keterampilan berbicara, masih terdapat ruang untuk perbaikan terutama dalam hal penggunaan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang hasil peningkatannya berada pada kategori rendah sebesar 0.28.

Dengan hasil uji hipotesis yang ada, hasilnya menunjukkan terdapat pengaruh dari model *game-based learning*. Namun pada uji *n-gain* menunjukkan hasil yang sudah cukup baik, maka masih ada peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih komprehensif agar dapat meningkatkan

semua aspek keterampilan berbicara siswa secara lebih merata. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya menciptakan situasi active learning dan relevan dengan konteks kehidupan siswa untuk mendukung perkembangan keterampilan berbicara secara optimal.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan dan mengembangkan model game-based learning dan model pembelajaran lainnya yang mampu meningkatkan partisipasi siswa serta melatih keterampilan berbahasa, khususnya dalam konteks berbicara. Desain *game* yang menekankan pada *real-life communication scenarios* dan *interactive dialogue choices* akan lebih efektif dalam melatih kemampuan berbicara karena memberikan konteks yang mendekati penggunaan bahasa sehari-hari serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan spontan dalam berkomunikasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengombinasikan model game-based learning dengan variabel lain seperti motivasi belajar, kepercayaan diri, atau kecerdasan emosional, sehingga menghasilkan novelty yang bernilai dalam ranah pendidikan. Selain itu, peneliti juga dapat mengukur pengaruh model ini tidak hanya dalam pembelajaran bahasa, tetapi juga dalam pembelajaran bidang lain seperti sains, matematika, atau IPS. Gunakan media interaktif bagi siswa yang tidak hanya menyajikan konten pembelajaran secara menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan, eksplorasi, dan kolaborasi, yang semuanya merupakan aspek penting dalam pembelajaran aktif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Direktur dan Wakil Direktur UPI Kampus Sumedang, Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dosen Pembimbing, serta Kepala Sekolah SDN Sindang IV beserta guru dan staff yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian, dan semua pihak yang telah ikut berkontribusi dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (*Technique of Quantitative Research*). *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(1), 86–100. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/224>
- Rahma, H., & Wiranti, D. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3095>
- Sa'diyah, L. S., & Nugraheni, A. S. (2023). Alternatif Strategi Pembelajaran Melalui Kegiatan Ber cerita dan Dramatisasi Kreatif dalam Pembelajaran Berbahasa Lisan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 86. <https://doi.org/10.30651/lf.v7i1.7176>
- Wajdi, F., Seplyana, D., Juliastuti, Rumahlewang, E., Fatchiatuzahro, Halisa, N. N., Rusmalinda, S., Kristiana, R., Niam, M. F., Purwanti, E. W., Melinasari, S., & Kusumaningrum, R. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. In E. Damayanti (Ed.), *Widina* (1st ed., Vol. 7, Issue 2). *Widina Media Utama*. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/567818-metode-penelitian-kuantitatif-2aa4ad16.pdf>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-based learning (gbl)* sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>