

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan orang lain, saling berhubungan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan hubungan yang baik maka seseorang harus melakukan interaksi dengan orang lain melalui komunikasi.

Adapun kemampuan berbahasa merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang. Dengan demikian, setiap orang harus melatih cara berbahasanya dalam berkomunikasi. Keterampilan berbahasa dikuasai oleh semua orang dengan banyak berlatih diri. Cara yang paling mudah dilakukan dengan bentuk kegiatan pembelajaran berbahasa (Tarigan, 2008). Jadi untuk dapat berkomunikasi seseorang harus terampil berbahasa. Dalam berkomunikasi bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Satu hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran adalah penyampaian materi pelajaran. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran. Dengan demikian, guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang guru diharapkan dapat memilih metode yang sesuai dan tepat, karena metode merupakan komponen dari proses pembelajaran.

Hal yang paling menunjang keberhasilan pendidikan atau pengajaran adalah guru atau pengajar. Dengan demikian guru dituntut kemampuannya untuk menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa sebaik-baiknya. Disamping itu guru juga harus menguasai tentang metode, model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Sesuai dengan hasil wawancara penelitian dengan guru bahasa Indonesia di MA Al Ma'arif Tulungagung, menyampaikan bahwa siswa kelas X mengalami beberapa siswa kurang mengeluarkan pendapat. Hal tersebut dikarenakan siswa masih terbiasa dengan metode ceramah, ada beberapa siswa yang antusias juga ada yang merasa bosan, jenuh tidak bersemangat dan siswa pasif saat pembelajaran karena metode yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa dan pada saat siswa dijelaskan materi ada yang berbicara dan tidak memahami apa materi yang telah disampaikan. Tidak hanya permasalahan tersebut, kegiatan pembelajaran juga terhambat dengan kemampuan siswa dalam berbicara. Siswa merasa kesulitan dalam mengembangkan ide atau tema yang telah ditentukan oleh guru dalam pembelajaran dan guru menggunakan metode Ceramah dalam pembelajaran.

Oleh karena itu salah satu tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami kata-kata bahasa Indonesia yang mungkin mereka temukan di lingkungan mereka. Sehingga perlu lebih banyak perhatian guru untuk membuat transfer dalam proses berbicara lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan untuk dipelajari. Untuk melakukan tugas berat ini, para guru diharapkan memiliki kecerdikan dalam mengajar dengan menggunakan segala jenis alat peraga yang sudah ada di lingkungan mereka. Salah

satu alat bantu tersebut adalah dengan menggunakan game. Penulis memilih permainan karena permainan membantu dan mendorong banyak siswa untuk mempertahankan minat dan pekerjaan mereka.

Dengan permainan siswa dapat bersenang-senang dan menghilangkan rasa lelah mereka selama pelajaran. Selama bertahun-tahun, game telah dianggap sebagai sesuatu yang tidak berguna. Saat ini, setiap orang percaya bahwa belajar dengan bermain dianggap efektif untuk menjawab kebosanan siswa atas belajar yang serius, ketat, dan monoton di kelas. Dengan menggunakan game diharapkan siswa dapat menikmati proses belajarnya tanpa melupakan tujuan utama belajarnya. Permainan adalah cara yang bersahabat bagi seorang guru untuk menyajikan materi dan menilai materi yang dipelajari, dengan cara yang menarik bagi semua siswanya. Permainan juga membantu Anda untuk memaksimalkan potensi belajar setiap siswa (Sugar, 2002, p.4).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X di MA Al Ma'arif Tulungagung dapat mengetahui lebih banyak tentang informasi untuk mengetahui manfaat teknik menebak permainan di kelas berbicara siswa. Dan untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan teknik menebak permainan di kelas berbicara siswa. Instruktur yang efektif mengajar siswa menggunakan permainan untuk tanggapan berbicara, dan menggunakan bahasa untuk berbicara tentang bahasa yang dapat mereka gunakan untuk membantu diri mereka sendiri memperluas pengetahuan mereka tentang bahasa dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakannya. Instruktur ini membantu siswa belajar berbicara sehingga siswa dapat menggunakan berbicara untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk menganalisis tentang pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan dan cara menggunakannya sehingga peneliti ingin mengetahui hasil yang diperoleh dalam pembelajaran tersebut dan mengetahui kesulitan apa yang mereka alami ketika belajar berbicara di kelas.

Maka pembelajaran yang harus dilakukan adalah pembelajaran yang berbasis permainan. Pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi siswa. Permainan dalam pembelajaran ini dijadikan pemicu semangat belajar siswa, seperti yang dikatakan Pinder (2008) dalam tulisan Işman (2010 : 9), bahwa permainan sangat penting untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Semangat belajar ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap ilmu. Aspek kognitif siswa meningkat saat mereka mereka lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan *Game Based Learning*.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti merumuskan judul “IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING DALAM PENGAJARAN BERBICARA KELAS X DI MA AL MA’ARIF TULUNGAGUNG”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dipaparkan di atas, fokus dalam penelitian ini tentang menganalisis metode *Game Based Learning*, diantara sebagai berikut;

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan permainan Game Based Learning di MA AL Ma'arif Tulungagung?
2. Bagaimana hasil penggunaan permainan Game Based Learning dalam pengajaran berbicara di MA AL Ma'arif Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut;

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan permainan Game Based Learning di MA AL Ma'arif Tulungagung.
2. Mendeskripsikan hasil penggunaan permainan Game Based Learning dalam pengajaran berbicara di MA AL Ma'arif Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diterima oleh pembaca pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut;

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk sumbangan pemikiran bagi ilmu pengetahuan.

2. Bagi Siswa

Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini dapat manfaat untuk meningkatkan aspek kognitif siswa dengan mendapat pembelajaran *Game Based Learning* dalam penelitian ini.

3. Bagi Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan sumbangan pemikiran kepada semua pihak yang terkait dalam rangka mengembangkan proses belajar mengajar pembelajaran *Game Based Learning* dan meningkatkan kemampuan berbicara/komunikasi lisan siswa.

E. Penegasan Istilah

Sehubungan dengan judul penelitian ini, agar terdapat persamaan konsep dari beberapa istilah dan agar permasalahan tersebut tampak jelas. Perlu diberikan pembatasan pengertian istilah. Maka peneliti perlu memperjelas istilah-istilah yang penting dalam judul skripsi ini secara konseptual dan operasional. Adapun istilah tersebut sebagai berikut.

1. Pengertian Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

2. *Games based learning*

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai metode pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Bermain mempunyai unsur utama yaitu senang. Setiap orang yang hendak bermain, pasti mempunyai tujuan untuk menyenangkan

hatinya. Jadi apapun kegiatannya, jika itu dilakukan dengan senang, kegiatan itu bisa disebut dengan bermain.

3. Pengajaran

Pengajaran ialah sesuatu tugas dan aktivitas yang diusahakan bersama oleh guru dan siswanya. Pengajaran ini adalah dirancangan guru secara sistematis dan teliti untuk melaksanakannya dengan kaidah dan teknik mengajar yang sesuai, membimbing, menggalak dan memotivasi siswa supaya mengambil inisiatif untuk belajar, demi memperoleh ilmu pengetahuan dan menguasai kemahiran yang diperlukan.

4. Berbicara

Berbicara merupakan kemampuan atau kesanggupan seseorang dalam mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan gagasan dan perasaannya secara lisan kepada orang lain.

Menurut Tarigan, (2008: 16) “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.

F. Sistematika Pembahasan

Penerapan sistematika dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran, dan arahan yang jelas mengenai struktur penulisan. Selain itu, juga bertujuan untuk memudahkan pembaca mempelajari dan memahami hasil penelitian. Terdapat 6 bab utama, yaitu pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup.

Pada Bab I Pendahuluan, merupakan bab yang berfungsi sebagai pengantar informasi penelitian yang terdiri konteks penelitian, Batasan masalah, focus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori, merupakan bab yang membahas mengenai landasan teori penelitian, Adapun pengertian *Game Based Learning*, Pengertian Mengajar, Pengertian berbicara, Penelitian Terdahulu, Paradigma Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, merupakan bab yang menerangkan mengenai metode yang digunakan dalam pembahasannya, pendekatan penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data.

Bab IV Hasil Penelitian, pada bab ini menerangkan hasil temuan di lapangan yang terdiri Implementasi *Game Based Learning* dalam pengajaran berbicara dan hasil Implementasi *Game Based Learning* dalam pengajaran berbicara.

Bab V Pembahasan, pada bab ini membahaskan tentang pembahasan terhadap paparan data penelitian yang telah ditemui dalam bab IV yang mengandung arti penting bagi keseluruhan kegiatan penelitian. Dalam bab ini meliputi pembahasan yang lebih rinci tentang Implementasi *Game Based Learning*.

Bab VI Penutup, merupakan kesimpulan dari keseluruhan dalam pembahasan pada penelitian ini, dan saran-saran dari segala keseluruhan.