BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan yang sangat strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial peserta didik. Pada tahap pendidikan dasar, bahasa tidak semata-mata diposisikan sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai sarana utama dalam proses transfer pengetahuan lintas disiplin. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar utama di lingkungan sekolah, sehingga tingkat penguasaan bahasa siswa memiliki pengaruh langsung terhadap pemahaman konsep-konsep dasar pada mata pelajaran lain, seperti matematika, sains, dan ilmu sosial (Safitri et al., 2022; Arwansyah et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga berperan sebagai media pengembangan kemampuan kognitif dan sosial peserta didik.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022)**,** tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah mengembangkan empat keterampilan berbahasa secara terpadu, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan secara kolektif membentuk kompetensi komunikatif peserta didik yang diperlukan dalam konteks akademik maupun sosial. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa nasional sebagai simbol identitas

bangsa serta membentuk kebiasaan berbahasa yang baik, benar, dan santun (Ali, 2020; Rahmah et al., 2021).

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di SD menekankan pembelajaran berbasis teks dan aktivitas komunikatif yang kontekstual. Dalam kerangka ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong terciptanya proses pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, presentasi, membaca pemahaman, serta menulis kreatif (Kemendikbudristek, 2022). Pendekatan tersebut sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Rahayu & Sulastri, 2021). Dengan pendekatan demikian, peserta didik tidak hanya memahami struktur kebahasaan, tetapi juga memiliki kemampuan menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

Meskipun demikian, pembelajaran bahasa indonesia di tingkat sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu di antaranya adalah keragaman latar belakang bahasa peserta didik. Banyak siswa yang menggunakan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari, sehingga memerlukan penyesuaian dalam memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia baku. Dalam konteks ini, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan inklusif agar seluruh siswa dapat mengembangkan kompetensi berbahasa secara optimal (Dhari et al., 2022; Wahyuni et al., 2023). Selain itu, keterbatasan sumber belajar yang inovatif serta sarana teknologi di beberapa satuan pendidikan juga menjadi kendala yang dapat mempengaruhi motivasi dan efektivitas pembelajaran (Asneni et al., 2023; Irlidiya, 2022).

Pembelajaran bahasa indonesia yang efektif menggunakan pendekatan komunikatif dan kontekstual, yakni dengan mengaitkan materi pelajaran pada pengalaman nyata peserta didik. Misalnya, dalam tema kehidupan keluarga siswa dapat memperluas kosakata dan memahami struktur kalimat melalui kegiatan bercerita, bermain peran, maupun menulis surat sederhana (Kasmini et al., 2020). Selain itu, integrasi teknologi pembelajaran seperti media digital interaktif, video edukatif, serta permainan berbasis digital (*game-based learning*) seperti *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia (Sari & Manuaba, 2022; Arwansyah et al., 2022). Pemanfaatan media digital tersebut juga selaras dengan tuntutan literasi digital yang diamanatkan dalam kurikulum merdeka.

Peran guru dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar sangat krusial, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Kegiatan seperti proyek menulis kreatif, diskusi kelompok, dan refleksi literasi dapat membantu mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Ramayani, 2023). Oleh sebab itu, peningkatan kompetensi profesional guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran bahasa indonesia perlu terus dilakukan secara berkelanjutan melalui pelatihan dan pengembangan (Wahyuni et al., 2023). Secara keseluruhan, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembentukan karakter, penguatan literasi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan

kreatif. Dengan dukungan kurikulum yang adaptif, bahan ajar yang kontekstual, dan pemanfaatan teknologi yang tepat, pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu menjadi fondasi penting dalam membentuk generasi yang literat, komunikatif, dan berkarakter.

2.2 Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan produktif seseorang dalam menggunakan bahasa lisan untuk menyampaikan gagasan, perasaan, serta informasi kepada orang lain secara jelas, runtut, dan mudah dipahami. Dalam konteks sekolah dasar, keterampilan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wadah untuk melatih keberanian, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memperkaya kosakata siswa.

Berbicara mengandung dimensi kognitif dan sosial. Secara kognitif, siswa perlu menyusun ide, memilih kata yang tepat, serta menggunakan struktur kalimat yang sesuai sebelum mengungkapkan pikirannya. Secara sosial, berbicara memungkinkan siswa menjalin interaksi, bertukar pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Anjelina & Tarmini, 2023). Faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara mencakup faktor internal dan ekstern al. Faktor internal meliputi keberanian, kepercayaan diri, serta penguasaan kosakata siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pengajaran, lingkungan belajar, media pendukung, serta pengaruh bahasa daerah yang sering kali membentuk pola bahasa sehari-hari siswa (Dahlia et al., 2024).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi pembelajaran yang bersifat aktif, seperti bermain peran, bercerita, diskusi kelompok, dan pendekatan pragmatik. Strategi

ini terbukti mampu mengurangi hambatan psikologis siswa, seperti rasa malu atau kurang percaya diri, sekaligus melatih mereka untuk berbicara dengan lancar dan sesuai konteks (Atikhah et al., 2024; Rohmalinda & Missriani, 2024).

Dengan demikian, keterampilan berbicara di sekolah dasar memiliki hakikat sebagai sarana pengembangan kemampuan komunikasi lisan yang terarah, terstruktur, dan kontekstual, sekaligus berfungsi sebagai fondasi penting untuk mendukung perkembangan akademik maupun sosial siswa di masa depan.

2.3 Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Kahoot adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan konsep *game-based learning* sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Melalui *platform* ini, guru dapat merancang kuis, jajak pendapat, diskusi, maupun pertanyaan terbuka yang dapat diakses secara *online* menggunakan perangkat digital. Dengan nuansa permainan, *kahoot* mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta mempererat interaksi antara guru dan peserta didik (Wahyuni & Pratama, 2021).

Sebagai sarana pembelajaran interaktif, *kahoot* tidak hanya dimanfaatkan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat, tetapi juga mendorong kerja sama, kemampuan berkomunikasi, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Fitur kompetisi yang ditawarkan membuat siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat (Huang & Hew, 2022)

Pembelajaran bahasa, terutama dalam keterampilan berbicara, *Kahoot* dapat dimanfaatkan guru untuk merancang kegiatan tanya jawab, memberikan stimulus berupa gambar atau teks singkat, lalu meminta siswa menguraikan jawabannya

secara lisan. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi siswa dalam suasana yang lebih menyenangka (Huang & Hew, 2022)

Kahoot bukan semata-mata berperan sebagai media evaluasi, melainkan juga sebagai alat pembelajaran interaktif yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi siswa ((Rahman, 2023).

2.4 Penerapan Kahoot Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan aspek esensial dalam pembelajaran bahasa karena berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengutarakan ide, pendapat, dan informasi secara lisan dengan jelas. Meski demikian, masih banyak siswa yang mengalami kendala, seperti kurangnya rasa percaya diri, terbatasnya penguasaan kosakata, serta rendahnya motivasi untuk berbicara di kelas. Oleh sebab itu, guru dituntut menghadirkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *kahoot. Platform game-based learning* ini memungkinkan guru menyusun kuis, pertanyaan terbuka, maupun diskusi yang dapat diakses melalui perangkat digital. Dengan nuansa permainan, *kahoot* menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga mendorong siswa lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif (Wahyuni & Pratama, 2021)

Pada praktiknya, *Kahoot* dapat dimanfaatkan guru untuk menyajikan pertanyaan yang menuntut siswa memberikan jawaban secara lisan, baik dalam bentuk penjelasan singkat maupun diskusi kelompok. Kegiatan tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan

komunikasi, meningkatkan keberanian, serta memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik (Huang & Hew, 2022)

Hasil penelitian mendukung efektivitas *Kahoot* dalam meningkatkan keterampilan berbicara. (Kurniawati & Nisa, 2021)menyatakan bahwa penggunaan *kahoot* dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa karena menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Sejalan dengan itu, (Putri et al., 2022) (Putri et al., 2022)menemukan bahwa *Kahoot* mampu memfasilitasi siswa untuk lebih aktif mengemukakan ide dan pendapat melalui kuis interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa *Kahoot* efektif sebagai media dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian, penerapan *kahoot* tidak hanya berperan sebagai sarana evaluasi, melainkan juga sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara melalui peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh (Kurniawati & Nisa, 2021) menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar dapat meningkatkan kepercayaan diri serta keberanian siswa dalam berbicara. Hasil penelitian mencatat adanya peningkatan partisipasi aktif siswa ketika diminta menjawab pertanyaan secara lisan, karena suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan membuat mereka lebih berani menyampaikan pendapat.

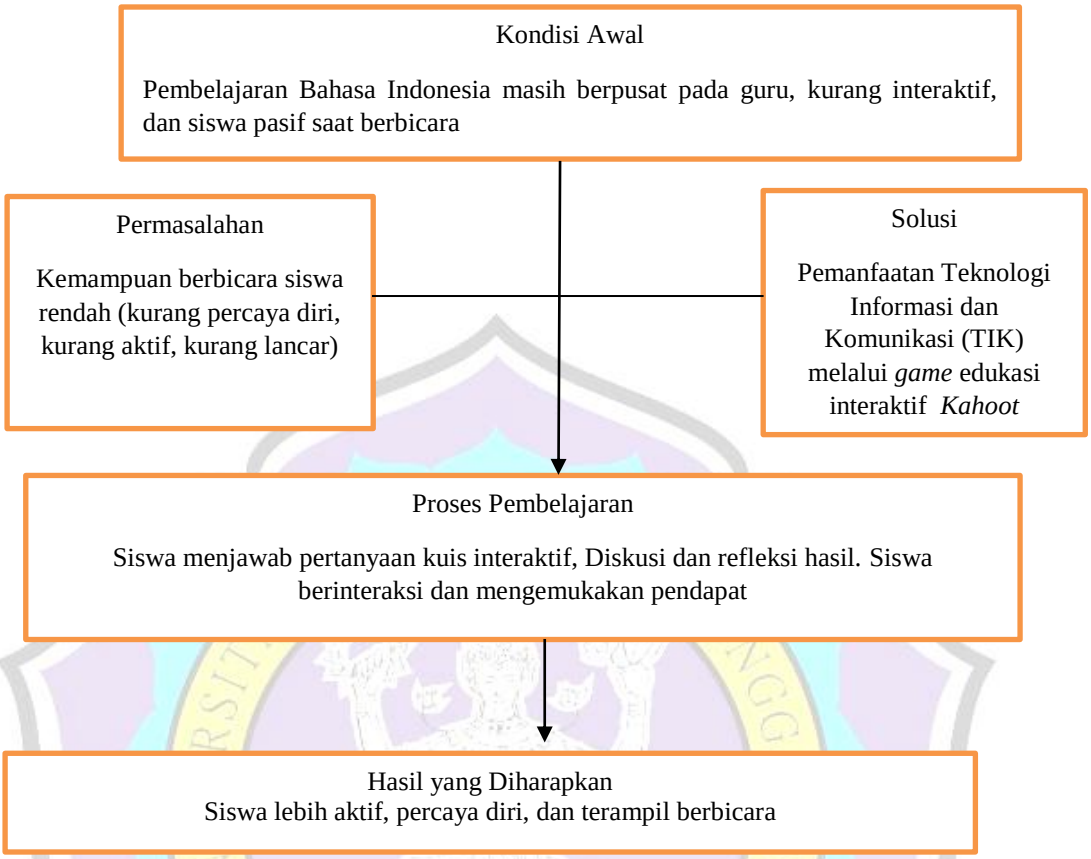
Penelitian oleh (Putri et al., 2022) menemukan bahwa *Kahoot* sebagai media pembelajaran efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa Sd . Setelah beberapa kali penerapan, lebih dari 75% siswa menunjukkan peningkatan

skor berbicara yang signifikan, yang membuktikan bahwa *kahoot* mendorong siswa lebih aktif mengekspresikan ide dan pendapat melalui kuis interaktif.

Penelitian oleh (Huang & Hew, 2022)yang dipublikasikan dalam *Interactive Learning Environments* menyatakan bahwa *game-based learning* melalui *kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tingginya keterlibatan ini berdampak pada peningkatan keberanian siswa untuk berkomunikasi serta kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan secara lisan.

Penelitian oleh (Rahman, 2023) menunjukkan bahwa penerapan *kahoot* di sekolah dasar mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya ke erampilan komunikasi. Data penelitian memperlihatkan bahwa setelah dua siklus pembelajaran, partisipasi diskusi siswa serta keberanian mereka menyampaikan pendapat di depan kelas meningkat secara signifikan. Dengan demikian, temuan dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *kahoot* secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa SD, baik dari aspek keberanian, partisipasi, maupun kemampuan komunikasi lisan.

2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 2 .1 Kerangka Konseptual

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yang kerap muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah masih rendahnya keterampilan berbicara siswa. Hal ini terlihat dari minimnya rasa percaya diri, keberanian, serta partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapat di kelas. Model pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk melatih kemampuan berbicaranya secara aktif dan interaktif.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media game edukasi berbasis teknologi, seperti

kahoot. Media ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pengalaman belajar, serta didukung penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *kahoot* dapat meningkatkan motivasi, keberanian, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan *Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa didorong untuk belajar melalui kuis interaktif yang mengharuskan mereka berbicara, merespons, dan menyampaikan ide secara lisan. Hal ini diyakini mampu mengembangkan kemampuan berbicara, baik dari aspek kelancaran, kosakata, maupun rasa percaya diri. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji hubungan antara penerapan *kahoot* (variabel bebas) dengan kemampuan berbicara siswa (variabel terikat), sekaligus membuktikan efektivitas *kahoot* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Merjosari 1.

2.7 Definisi Operasional

1. **Penerapan Game Edukasi (Kahoot)**

   Kahoot adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan *(game-based learning)* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan guru menyiapkan kuis interaktif, siswa menjawab melalui perangkat digital, dan skor serta umpan balik diberikan secara langsung. Indikatornya meliputi frekuensi penggunaan *kahoot*, kesesuaian soal dengan materi, dan tingkat partisipasi siswa.

2. Kemampuan Berbicara Siswa

Kemampuan berbicara adalah kemampuan siswa untuk menyampaikan ide, pendapat, dan informasi secara lisan dengan jelas dan tepat sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, kemampuan berbicara diukur melalui aktivitas menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau mempresentasikan materi hasil belajar selama atau setelah penggunaan *kahoot.* Indikatornya mencakup kelancaran berbicara, kejelasan penyampaian, penggunaan kosakata yang tepat, dan keberanian dalam berbicara di depan kelas.