

**PENGUNAAN PERMAINAN HEDBANZ MENEBAK KATA
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS III
DI SDN 3 TALAGA JAYA**

Mutiya R. Uliyasi¹, Evi Hasim², Fidyawati Monoarfa³

^{1,2,3}PGSD Universitas Negeri Gorontalo

Alamat e-mail : mutiyauliyasi957@gmail.com

ABSTRACT

The research problem is whether using the Hedbanz game can improve the speaking skills of grade III students at SDN 3 Talaga Jaya. This research employs a Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques in this research include tests, observations, and documentation. In the initial observation, out of 28 students, 17 (60%) still lacked speaking skills. The results of classroom action implementation proved improvement in the first cycle over three meetings and the second cycle over one meeting. In the first meeting of the first cycle, 6 students (22%) out of 28 improved their speaking skills. In the second meeting of the first cycle, 8 students (28%) showed improvement. In the third meeting of the first cycle, 13 students (43%) improved their speaking skills. In the second cycle, the improvement continued, with 26 students (92%) showing improved speaking skills. The results indicate that using the Hedbanz game significantly improves the speaking skills of grade III students at SDN 3 Talaga Jaya. The practical implications of this research are the need to integrate interactive games, such as Hedbanz, into language learning in elementary schools as an effective strategy to enhance active participation and speaking skills. Thus, using the Hedbanz guessing game can improve the speaking skills of grade III students at SDN 3 Talaga Jaya.

Keywords: Speaking Skills, Hedbanz Game

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih kurangnya keterampilan siswa SDN 3 Talaga Jaya dalam berbicara dan penguasaan kosa kata yang dimiliki siswa masih rendah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini di antaranya tes, observasi dan dokumentasi. Pada observasi awal dari 28 siswa, 17 siswa (60%) masih kurang dalam kemampuan berbicara. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I sebanyak tiga kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus I capaian 28 siswa kemampuan berbicara memperoleh (22%) atau 6 orang siswa yang meningkat. Siklus I pertemuan II kemampuan berbicara siswa memperoleh (28%) atau 8 orang siswa meningkat. Siklus I pertemuan III meningkat menjadi 13 orang (43%) dalam kemampuan berbicara. Pada siklus II mengalami peningkatan kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi (92%) atau 26 siswa sudah mampu dalam kemampuan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *hedbanz* secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III di SDN 3 Talaga Jaya. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya integrasi permainan interaktif, seperti *hedbanz*, dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan

kemampuan berbicara. Dengan demikian penggunaan permainan *hedbanz* menebak kata dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III di SDN 3 Talaga Jaya.

Kata Kunci : Kemampuan Berbicara, Permainan *Hedbanz*

A. Pendahuluan

Bahasa adalah alat dan cara seseorang berinteraksi dengan orang lain (Ina et al., 2021:42). Bahasa digunakan untuk berkomunikasi, apalagi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam bahasa tersebut. Mata pelajaran bahasa Indonesia harus diajarkan kepada siswa sejak sekolah dasar. Siswa harus menguasai empat

keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Selain keterampilan berbahasa yang disebutkan di atas, peneliti mengambil salah satu keterampilan yang akan menjadi masalah di sekolah yaitu keterampilan berbicara karena keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang penting untuk berkomunikasi secara langsung. Oleh karena itu, siswa di SD harus dapat

menguasai keterampilan berbicara yang merupakan aspek penting.

Hasil observasi peneliti yang dilakukan pada September 2023 di SDN 3 Telaga Jaya menunjukkan bahwa, dari 28 siswa di kelas III, 17 siswa masih kurang dalam keterampilan berbicara dan penguasaan kosa kata siswa masih rendah. Hasil wawancara Wali kelas III, Ibu Novita Hasan S.Pd yaitu Salah satu faktor yang menyebabkan siswa kehilangan minat dalam keterampilan berbicara adalah kurangnya media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Indonesia. Setelah melihat masalah, peneliti menggunakan media *hedbanz* untuk memecahkan masalah atau mencari solusi bagi siswa yang kurang mampu dalam keterampilan berbicara. Menurut Peneliti media ini cocok untuk digunakan dalam keterampilan berbicara, menebak kata, dan membantu siswa mengingat kembali kosa kata

yang telah mereka pelajari sebelumnya. Media hedbanz dapat membuat belajar menjadi menyenangkan.

B. Metode Penelitian

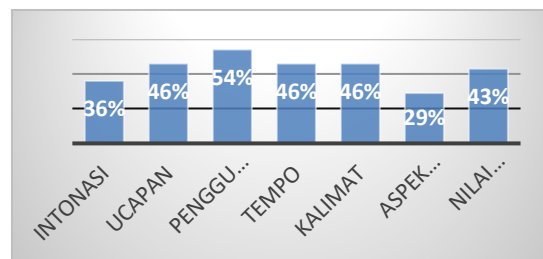
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus. Siklus I dan II siklus I dengan 3 kali pertemuan dan siklus II dengan 1 kali pertemuan. Dengan setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: Tahap Perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan/observasi dan tahap analisis dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

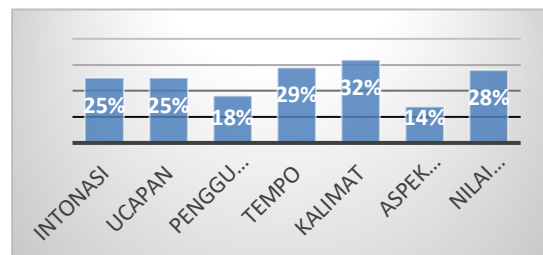
Aspek penilaian yang harus dicapai berupa kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan permainan hedbanz menebak kata kelas III SDN 3 Talaga Jaya. Pada

siklus 1 memperoleh data hasil kemampuan berbicara yang masih kurang dari yang diharapkan. Penilaian didasarkan pada aspek yang dinilai pada siswa sebagaimana terlihat pada tabel berikut.

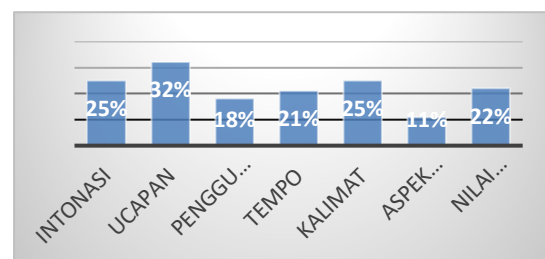
Grafik 1. Hasil rekapitulasi siklus 1 pertemuan 1



Grafik 2. Hasil rekapitulasi siklus 1 pertemuan II



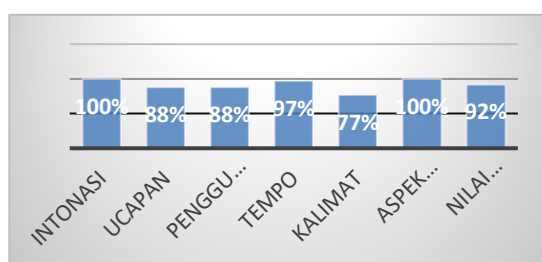
Grafik 3. Hasil rekapitulasi siklus 1 pertemuan III



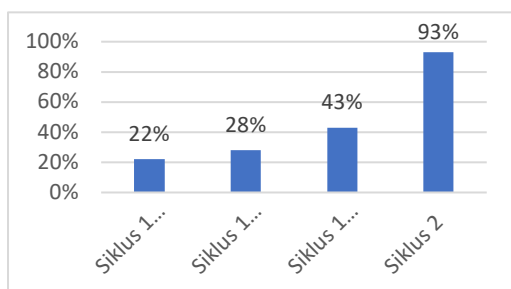
Berdasarkan hasil yang telah diuraikan pada grafik menunjukkan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan permainan hedbanz menebak kata yang telah dilaksanakan

pada siklus 1 masih rendah 43 %, sehingga peneliti dan wali kelas sebagai mitra meminta melakukan refleksi untuk melihat kelemahan-kelemahan proses pertemuan yang terdapat pada siklus 1 yang kemudian akan diperbaiki oleh peneliti pada saat melaksanakan siklus II.

Grafik 3. Hasil rekapitulasi siklus 2



Adapun perbandingan data hasil dari siklus I dan II sebagai berikut.



Grafik diatas menunjukkan perbandingan kemampuan berbicara siswa kelas 3 SDN 3 Telaga Jaya yang terdapat adanya peningkatan dalam tiap siklus dan pertemuan yang di nilai dari aspek intonasi, ucapan, penggunaan kata, tempo, kalimat dan aspek non kebahasaan. Pada siklus I pertemuan 1, keterampilan berbicara siswa berada pada presentase 22 %. Pada siklus I

pertemuan 2, keterampilan berbicara siswa berada pada presentase 28 %. Pada siklus I pertemuan 3, keterampilan berbicara siswa berada pada presentase 43 %. Berdasarkan perolehan kemampuan berbicara menggunakan permainan *hedbanz* menebak kata siswa pada siklus 1, terlihat belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Untuk itu dilanjutkan pada penelitian siklus II. Pada siklus II, keterampilan berbicara siswa berada pada presentase 93 % (sangat baik). Jika dilihat pada tiap siklus terjadi peningkatan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berbicara pada siswa setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus I dan II dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan *hedbanz* pada siswa kelas III SDN 3 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo. Pada observasi awal dari 28 siswa, 17 siswa (60%) masih kurang dalam kemampuan berbicara. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I sebanyak tiga kali pertemuan dan

siklus II satu kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus I capaian 28 siswa kemampuan berbicara memperoleh (22%) atau 6 orang siswa yang meningkat. Siklus I pertemuan II kemampuan berbicara siswa memperoleh (28%) atau 8 orang siswa meningkat. Siklus I pertemuan III meningkat menjadi 13 orang (43%) dalam kemampuan berbicara. Pada siklus II mengalami peningkatan kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi (92%) atau 26 siswa sudah mampu dalam kemampuan berbicara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan hedbanz secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III di SDN 3 Talaga Jaya. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya integrasi permainan interaktif, seperti hedbanz, dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berbicara. Dengan demikian penggunaan permainan hedbanz menebak kata dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III di SDN 3 Talaga Jaya.

DAFTAR PUSTAKA

Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E.,

& Et.al. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.

Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>

Astriani, S. A. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1–13.

Atriliani, R., Nurasiah, I., & Lyesmaya, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Tebak Kata Di Kelas Tinggi. *Jurnal Perseda*, 2(2), 82.

Beige Green Playful Illustrative About Me Blank Education Presentation. (n.d.).

Champion, T., Gamble, C., Shennan, S., & Whittle, A. (2020). Oooo. *Prehistoric Europe*, 3, 184–206. <https://doi.org/10.4324/9781315422138-8>

Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks*

- Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kariza, A. P. (2019). Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien Pengembangan Media Permainan GERBANZ untuk Melatih Penguasaan Kosakata pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman The Development of GERBANZ Game as Learning Media to Practice Vocabulary Skill of German Speaking Skill in SMAN 7 Malang. *Tahun*, 3(2), 19.
- Lara. (2022). No Title לאראות קשה הכיטלה, הארץ. העינים לנגד שבאמת מה, 4(8.5.2017), 2003–2005.
www.aging-us.com
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1207>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Magdalena, I., Khofifaturrahmah, M., Nurbaiti, L., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri Peninggilan 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 41–47.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nugrahantie, P., & Indriwardhani, P. (2013). Proceedings Penerapan Media Hedbanz Dengan Tema Essen Und Trinken Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Bagi Siswa Sma. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Samsul. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 173–192.
- Sapuan, S., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2023). Analisis Keterampilan Berbicara Dan Presentasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Vi Pada Pembelajaran Tematik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4129–4140. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7257>
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>
- Wahyuni, F. I., Iswara, D. P., & Sunaengsih, C. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Menceritakan Peristiwa Yang Dialami Menggunakan Metode Talking Stick Berbantuan Media Gambar Seri. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 1541–1550.
- Wulandari, R. W., & Anggis, E. V. (2022). Pembelajaran Kooperatif Dengan Kegiatan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 95–108. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2484>
- Zainal Abidin, & Sri Utami, K. (2014). Peningkatan kemampuan berbicara pembelajaran bahasa Indonesia dengan teknik bercerita (story telling) pada sekolah dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3–13