

Penggunaan Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Alysa Rahma Wulan ^{*1}

Elsa Resta Pania ²

Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Program Studi S1 Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Siliwangi, Indonesia

*e-mail : alysarahmaaa@gmail.com¹, elsarestapania@gmail.com², ichanfauzirachman@unsil.ac.id³

Abstrak

Penggunaan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, merupakan inovasi yang sejalan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 yang cenderung menyukai kegiatan yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis tantangan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, jenis permainan yang digunakan dalam Game-Based Learning dan bagaimana pengaruhnya terhadap keterampilan berbicara siswa dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan Game-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil dalam penelitian ini adalah pelaksanaan GBL juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan bagi guru, perbedaan karakter siswa, serta keterbatasan waktu.

Kata kunci: game based learning, berbicara siswa, Bahasa Indonesia

Abstract

The use of Game-Based Learning (GBL) in Indonesian language instruction, particularly in enhancing students' speaking skills, represents an innovation aligned with the needs of 21st-century learners who tend to favor visual, interactive, and challenge-based activities. The purpose of this study is to explore the implementation of the Game-Based Learning method in Indonesian language teaching to improve students' speaking abilities, identify the types of games used in GBL and their impact on students' speaking skills, and to determine the supporting and inhibiting factors in the implementation of Game-Based Learning in enhancing speaking skills in Indonesian language lessons. This study employs a qualitative research method. The findings reveal that the implementation of GBL also faces challenges such as limited facilities, lack of teacher training, varying student characteristics, and time constraints.

Keywords: game-based learning, students' speaking skills, Indonesian language

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, pendekatan pembelajaran konvensional mulai mengalami pergeseran menuju metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut (Asniza et al., 2021) salah satu pendekatan yang mendapat perhatian adalah Game-Based Learning (GBL), yaitu pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain yang memiliki tujuan edukatif. Penggunaan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, merupakan inovasi yang sejalan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 yang cenderung menyukai kegiatan yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis tantangan. Menurut (Fitria, 2020) pembelajaran berbicara tidak hanya menuntut siswa memahami struktur bahasa, tetapi juga melatih kepercayaan diri, kelancaran bicara, serta kemampuan menyampaikan ide secara terstruktur dan meyakinkan. Di sinilah peran GBL menjadi signifikan, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menstimulasi keberanian siswa untuk berbicara tanpa takut salah.

Game-Based Learning mengintegrasikan unsur motivasi intrinsik yang tinggi, seperti rasa ingin tahu, semangat berkompetisi, dan kepuasan saat mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Ketika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, GBL dapat menghadirkan berbagai aktivitas seperti permainan peran (roleplay), debat virtual, kuis interaktif, teka-teki kata,

atau simulasi komunikasi dalam konteks tertentu. Menurut (Lestari et al., 2019) dalam permainan simulasi wawancara kerja, siswa ditantang untuk menyusun kalimat, memilih diksi yang tepat, dan berbicara secara ekspresif di hadapan teman-temannya. Kegiatan seperti ini tidak hanya menumbuhkan keterampilan berbicara, tetapi juga membangun keberanian dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menggunakan bahasa secara fungsional. Pendekatan GBL memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dengan cara yang menyenangkan, tanpa menimbulkan tekanan psikologis pada siswa.

Keunggulan GBL juga terletak pada fleksibilitas dan keberagaman media yang dapat digunakan. Guru dapat memanfaatkan teknologi sederhana seperti aplikasi kuis daring (Kahoot!, Quizizz, Wordwall) atau membuat permainan papan (board games) berbasis kosakata dan kalimat yang berfokus pada struktur berbicara. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, guru bisa mendesain game yang melibatkan aktivitas seperti “cerita berantai”, di mana siswa secara bergiliran menambahkan kalimat untuk membentuk sebuah cerita utuh secara lisan (Sudarmilah, E., Ustia, N., & Bakhtiar, 2019). Aktivitas ini tidak hanya menantang kreativitas siswa dalam merangkai cerita, tetapi juga melatih kemampuan berpikir spontan dan berbicara dengan jelas serta terstruktur. Bahkan, game seperti “Siapa Aku?” atau “Tebak Kata” bisa menjadi media yang efektif untuk memperkaya kosakata siswa serta memperlancar pelafalan dan intonasi saat berbicara.

Penggunaan GBL juga mampu mengurangi rasa cemas siswa terhadap kesalahan dalam berbicara. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah ketakutan siswa terhadap kesalahan tata bahasa atau pengucapan, yang seringkali membuat mereka enggan berbicara di depan umum (Perdinanto et al., 2024). Dalam suasana yang menyenangkan dan penuh dukungan seperti yang diciptakan oleh GBL, siswa merasa lebih bebas untuk mencoba dan belajar dari kesalahan tanpa merasa dihakimi. Hal ini penting dalam menumbuhkan keberanian siswa untuk berbicara, karena keterampilan berbicara hanya dapat berkembang melalui latihan yang berulang dan pengalaman langsung menggunakan bahasa secara aktif.

Namun, keberhasilan implementasi GBL dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sangat tergantung pada peran guru sebagai fasilitator. Guru perlu merancang game yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa, memastikan bahwa permainan tersebut memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, serta menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendorong partisipasi semua siswa. Menurut (Syawaludin et al., 2022) guru juga harus mampu melakukan evaluasi berbasis performa, di mana aspek seperti kelancaran berbicara, pengucapan, ketepatan struktur kalimat, dan ekspresi dinilai secara holistik. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dinilai dari hasil akhir, tetapi juga dari proses dan upaya yang mereka lakukan selama bermain.

Meski memiliki banyak kelebihan, penggunaan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana, terutama di sekolah yang belum sepenuhnya terfasilitasi dengan teknologi digital. Di samping itu, tidak semua guru memiliki pemahaman dan keterampilan dalam merancang serta mengelola pembelajaran berbasis permainan (Widjaja et al., 2020). Pelatihan guru menjadi aspek penting dalam mendorong keberhasilan pendekatan ini. Penting untuk memperhatikan karakteristik siswa yang beragam, karena tidak semua siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang kompetitif atau berbasis permainan. Adaptasi dan diferensiasi pembelajaran menjadi strategi penting agar GBL dapat dinikmati oleh seluruh peserta didik tanpa terkecuali.

Penggunaan Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, merupakan langkah strategis yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran masa kini. Dengan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman langsung, GBL memberikan peluang besar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara alami dan kontekstual (Wahyuni & Andiyoko, 2018). Agar implementasinya efektif, perlu dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, sekolah, dan bahkan orang tua. Jika dilakukan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, GBL tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga membentuk

generasi pembelajar yang aktif, kreatif, dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Indonesia secara lisan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau kajian pustaka, yaitu dengan menelaah secara sistematis berbagai sumber literatur yang relevan, khususnya artikel jurnal nasional yang membahas tentang penggunaan Game-Based Learning (GBL) dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Literatur yang dikaji dipilih berdasarkan kriteria tertentu, antara lain: diterbitkan dalam lima tahun terakhir, fokus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, serta membahas penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam metode ini adalah pengumpulan data sekunder dari berbagai jurnal nasional yang telah terakreditasi. Pencarian literatur dilakukan melalui portal seperti Google Scholar, Garuda Ristekdikti, dan jurnal-jurnal dari Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian mencakup "game-based learning", "kemampuan berbicara", "pembelajaran Bahasa Indonesia", dan "media pembelajaran interaktif". Setelah literatur terkumpul, dilakukan proses seleksi dan analisis terhadap konten setiap artikel. Analisis dilakukan dengan meninjau pendekatan pembelajaran yang digunakan, bentuk permainan yang diterapkan, hasil atau dampak terhadap kemampuan berbicara siswa, serta kendala dan keberhasilan pelaksanaannya. Terdapat setidaknya 10 artikel yang memenuhi kriteria dan dianalisis secara mendalam dalam studi ini.

Dari hasil analisis literatur, ditemukan bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan keaktifan, keberanian, serta kelancaran siswa dalam berbicara. Beberapa permainan yang umum digunakan antara lain adalah permainan kartu kata, kuis interaktif, permainan peran (roleplay), dan teka-teki berbasis cerita. Permainan tersebut tidak hanya memberikan tantangan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Selain itu, studi-studi juga menunjukkan adanya faktor-faktor pendukung seperti kesiapan guru dalam merancang media permainan, dukungan fasilitas TIK, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di sisi lain, kendala yang umum dihadapi adalah kurangnya pelatihan guru mengenai GBL, keterbatasan waktu pelajaran, serta perbedaan karakter dan motivasi belajar siswa yang beragam.

Dengan pendekatan literature review ini, penelitian memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas dan tantangan penerapan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil ini menjadi dasar untuk merumuskan rekomendasi bagi guru Bahasa Indonesia dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan yang tepat guna meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan penting dalam penguasaan bahasa, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan karena berbagai faktor, seperti rasa malu, kurang percaya diri, atau keterbatasan kosakata. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, salah satunya adalah melalui penerapan metode Game-Based Learning (GBL). Menurut (Wardia et al., 2022) GBL adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan tidak membosankan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, GBL dapat menjadi strategi yang efektif untuk melatih siswa berbicara dalam suasana yang lebih rileks dan penuh tantangan positif.

Penerapan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara, dilakukan dengan merancang kegiatan yang memungkinkan siswa berlatih berbicara melalui skenario permainan yang edukatif. Menurut (Prayoga, 2021) guru berperan sebagai fasilitator yang merancang dan mengarahkan permainan agar sesuai dengan

tujuan pembelajaran. Beberapa contoh permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbicara antara lain permainan peran (roleplay), kuis verbal interaktif, permainan “cerita berantai”, “siapa aku?”, debat kelompok, hingga simulasi kehidupan sehari-hari yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Dalam setiap permainan, siswa diminta untuk menyampaikan pendapat, bercerita, menjawab pertanyaan, atau berinteraksi secara lisan dengan teman-temannya. Melalui aktivitas tersebut, siswa terdorong untuk menggunakan bahasa Indonesia secara aktif dan spontan, sehingga kemampuan berbicara mereka akan semakin terasah (Aditya et al., 2023).

Tahapan penerapan GBL biasanya diawali dengan perencanaan oleh guru, di mana guru menyusun rancangan pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, jenis permainan yang akan digunakan, alur permainan, peran siswa, serta kriteria penilaian. Selanjutnya, guru mempersiapkan alat atau media permainan yang dibutuhkan, baik secara digital menggunakan platform seperti Kahoot!, Wordwall, atau Quizizz, maupun secara manual melalui papan permainan, kartu kosa kata, atau alat bantu lainnya. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan instruksi yang jelas kepada siswa dan memastikan bahwa semua peserta memahami aturan permainan (Wibawa et al., 2020). Guru juga berperan mengatur jalannya permainan, menjaga waktu, serta mendorong semua siswa untuk aktif berpartisipasi. Siswa yang mengikuti permainan secara langsung mendapatkan kesempatan untuk berbicara, mendengarkan, menanggapi, dan bekerja sama dengan teman, yang secara tidak langsung melatih aspek-aspek penting dalam komunikasi lisan seperti pengucapan, intonasi, dan kejelasan dalam menyampaikan pesan.

Keberhasilan penerapan GBL dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sangat tergantung pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Permainan yang menarik dan sesuai dengan minat siswa dapat meningkatkan rasa antusiasme dan keberanian siswa untuk berbicara, meskipun sebelumnya mereka merasa ragu atau malu. Dalam suasana permainan, siswa cenderung lebih berani mencoba berbicara karena suasana yang tidak terlalu formal dan lebih santai (Syaikh et al., 2022). Hal ini penting, karena pembelajaran keterampilan berbicara memerlukan ruang ekspresi yang bebas dari rasa takut melakukan kesalahan. Dalam GBL, kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar yang wajar, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan dapat belajar dari pengalaman secara alami.

Penerapan GBL juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui kolaborasi. Banyak permainan yang dirancang dalam bentuk kelompok, sehingga siswa terdorong untuk berdiskusi, menyampaikan ide, serta merespons pendapat teman. Interaksi antar siswa yang terbangun selama permainan memberikan pengalaman nyata dalam menggunakan bahasa secara fungsional dalam konteks sosial. Pengalaman ini akan membentuk kebiasaan berbicara yang lebih baik dan mendukung peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam kehidupan sehari-hari (Anggraini et al., 2021).

Penerapan GBL juga memerlukan perhatian khusus dari guru. Guru harus mampu menyeimbangkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga kegiatan tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi tetap memiliki nilai edukatif. Guru juga harus peka terhadap dinamika kelas dan kesiapan siswa, karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama atau kenyamanan dalam situasi kompetitif. Menurut (Permana et al., 2023) Guru perlu merancang variasi permainan yang dapat mengakomodasi berbagai tipe siswa, termasuk mereka yang pemalu atau kurang percaya diri. Dalam proses evaluasi, guru dapat menggunakan penilaian berbasis performa dengan menilai aspek-aspek seperti kelancaran berbicara, ketepatan bahasa, ekspresi wajah, dan intonasi suara selama siswa berpartisipasi dalam permainan.

Selain peran guru, dukungan lingkungan belajar juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan GBL. Kelas yang kondusif, terbuka, dan mendukung interaksi yang sehat antar siswa akan memperkuat efektivitas GBL (Hariyadi et al., 2022). Teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pelengkap, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh atau hybrid. Dengan memanfaatkan aplikasi permainan edukatif digital, guru dapat mengajak siswa bermain sekaligus belajar berbicara dalam konteks yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Menurut (Ulfa et al., 2022) Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, serta pencapaian kompetensi tertentu, termasuk keterampilan

berbicara. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada aspek berbicara, GBL menyediakan berbagai jenis permainan yang dirancang untuk mendorong siswa agar aktif berkomunikasi secara lisan.

Permainan-permainan ini tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, tetapi juga membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan ide, memperluas kosakata, memperbaiki intonasi dan pelafalan, serta meningkatkan kepercayaan diri saat berbicara di depan orang lain. Salah satu jenis permainan yang umum digunakan dalam GBL adalah permainan peran (*roleplay*). Dalam permainan ini, siswa diberikan peran atau karakter tertentu yang harus dimainkan dalam situasi tertentu, seperti menjadi pembeli dan penjual, guru dan murid, atau tokoh dalam cerita rakyat (Ma'ruf & Alfurqan, 2022). *Roleplay* sangat efektif dalam melatih kemampuan berbicara karena siswa dituntut untuk menggunakan bahasa secara spontan dan kontekstual sesuai dengan perannya. Selain itu, mereka juga belajar bagaimana menyesuaikan intonasi, ekspresi, dan sikap tubuh saat berbicara. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan berbicara, tetapi juga mengembangkan empati dan pemahaman terhadap situasi sosial (Khusniah et al., 2022).

Jenis permainan lainnya adalah cerita berantai (*story chain*), di mana siswa secara bergiliran menyusun bagian cerita berdasarkan kalimat sebelumnya yang telah disampaikan oleh temannya (Taqiyyah & Soebagyo, 2022). Permainan ini melatih kreativitas dan spontanitas dalam berbicara serta mendorong siswa untuk berpikir cepat dalam menyusun kalimat yang logis dan komunikatif. Melalui permainan ini, siswa juga belajar menyimak dengan cermat apa yang disampaikan teman mereka, sehingga kemampuan menyimak dan merespons secara lisan turut berkembang. Siswa akan terbiasa dengan struktur naratif, penggunaan kata sambung, dan alur logis dalam berbicara (Wati et al., 2020).

Permainan "siapa aku?" juga merupakan jenis GBL yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Dalam permainan ini, salah satu siswa memerankan tokoh atau objek tertentu, sementara siswa lain memberikan pertanyaan atau petunjuk hingga bisa menebak siapa atau apa yang dimaksud. Menurut (Muhammad et al., 2023) permainan ini merangsang kemampuan bertanya dan menjawab, serta memperkaya kosakata siswa melalui interaksi lisan. Aktivitas ini cocok untuk membiasakan siswa menggunakan kalimat tanya yang tepat dan jawaban yang ringkas namun jelas. Dengan terus berlatih melalui permainan ini, siswa menjadi lebih terampil dalam berdialog dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi secara interaktif.

Jenis permainan lain yang tak kalah penting adalah debat kelompok. Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi dua kelompok yang saling mempertahankan pendapat mereka terhadap suatu topik tertentu. Kegiatan ini sangat baik untuk mengasah keterampilan berbicara argumentatif, di mana siswa belajar menyampaikan pendapat, memberikan alasan, serta menanggapi pendapat orang lain secara sopan dan logis. Menurut (Leitner et al., 2023) debat juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, memperluas wawasan, dan membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat di depan umum. Melalui latihan debat, siswa juga dapat meningkatkan keterampilan retorika dan penguasaan terhadap struktur kalimat yang efektif dalam berargumen.

Permainan teka-teki verbal dan kuis interaktif juga banyak digunakan dalam GBL, baik secara manual maupun melalui platform digital seperti Kahoot!, Quizizz, atau Wordwall. Meskipun fokus utama permainan ini adalah pada pengetahuan, namun dengan pengemasan yang tepat, permainan kuis dapat dikembangkan menjadi sarana latihan berbicara. Misalnya, siswa diminta untuk menjelaskan alasan di balik jawaban mereka, atau mendiskusikan jawaban dalam kelompok kecil sebelum memilih jawaban. Kegiatan ini mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat secara lisan dan meningkatkan kelancaran berbicara (Lathifah et al., 2023). Simulasi kehidupan sehari-hari juga dapat dijadikan jenis permainan dalam GBL. Dalam simulasi ini, siswa bermain peran sebagai bagian dari masyarakat dalam berbagai situasi, seperti wawancara kerja, pidato di acara sekolah, atau diskusi keluarga. Simulasi ini memberikan pengalaman autentik kepada siswa untuk menggunakan bahasa lisan secara alami dan relevan dengan kehidupan

mereka. Siswa belajar mengorganisasi ide, menyampaikan gagasan secara logis, serta menyesuaikan bahasa dan sikap komunikasi dengan konteks yang sedang berlangsung.

Pengaruh dari berbagai jenis permainan dalam GBL terhadap keterampilan berbicara siswa sangat signifikan. Pertama, permainan menciptakan suasana yang tidak kaku dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih rileks untuk berbicara tanpa takut salah. Ini sangat penting karena dalam pembelajaran berbicara, hambatan emosional seperti rasa malu dan takut sering kali menghambat siswa untuk berpartisipasi aktif. Kedua, GBL mendorong partisipasi aktif semua siswa (Behnamnia et al., 2023). Dalam suasana permainan, bahkan siswa yang biasanya pasif atau pemalu terdorong untuk ikut berbicara karena merasa tertantang dan ingin terlibat dalam kegiatan kelompok. Ketiga, melalui permainan, siswa terlatih untuk berbicara secara spontan, menggunakan bahasa dalam konteks nyata, serta meningkatkan kemampuan berpikir cepat saat berbicara.

GBL juga memberikan peluang bagi siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung, baik dari guru maupun teman sebaya. Umpan balik ini membantu mereka memperbaiki cara berbicara, baik dari segi pengucapan, tata bahasa, maupun pilihan kosakata. Menurut (Coleman & Money, 2020) Interaksi yang intens selama permainan juga memperkaya pengalaman siswa dalam berdialog dan membangun komunikasi yang efektif. Lebih jauh lagi, keterampilan sosial dan kolaborasi siswa juga berkembang, karena sebagian besar permainan dalam GBL melibatkan kerja tim dan komunikasi antarpeserta. Menurut (Chan et al., 2021) Pelaksanaan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, merupakan langkah inovatif yang menuntut berbagai kesiapan. Seperti pendekatan pembelajaran lainnya, keberhasilan GBL sangat ditentukan oleh sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang muncul dalam proses implementasinya. Memahami kedua aspek ini penting agar guru dan sekolah dapat mengoptimalkan manfaat GBL serta meminimalisasi kendala yang berpotensi menurunkan efektivitas pembelajaran.

Faktor pendukung pertama dalam pelaksanaan GBL adalah ketersediaan media dan teknologi pendukung. Dalam era digital saat ini, banyak permainan edukatif berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa, baik secara daring maupun luring. Aplikasi seperti Wordwall, Quizizz, dan Kahoot! memungkinkan guru merancang permainan yang interaktif dan menantang (Wijaya et al., 2021). Dengan adanya akses ke proyektor, speaker, dan jaringan internet yang stabil, proses pembelajaran berbasis game dapat berjalan lancar dan menarik perhatian siswa. Sarana ini menjadi fondasi utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.

Dukungan dari guru juga menjadi faktor krusial. Guru yang memiliki pemahaman mendalam mengenai konsep GBL dan keterampilan dalam merancang serta mengelola permainan edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna. Guru yang kreatif, inovatif, serta mampu mengaitkan permainan dengan tujuan pembelajaran akan mendorong siswa untuk lebih aktif berbicara dan berinteraksi (Sun et al., 2023). Tidak hanya itu, kemampuan guru dalam memfasilitasi diskusi, memberikan umpan balik konstruktif, dan menciptakan suasana kelas yang positif juga akan meningkatkan keberhasilan pelaksanaan GBL. Antusiasme dan motivasi siswa juga menjadi faktor pendukung penting (Oktavia, 2022). Siswa yang merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar melalui permainan cenderung lebih aktif dalam kegiatan berbicara. Permainan mampu merangsang rasa ingin tahu dan semangat bersaing yang sehat, sehingga siswa tidak hanya menikmati proses pembelajaran, tetapi juga berani menyampaikan ide-ide mereka secara lisan. Semangat siswa ini akan berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam keterampilan berbicara yang menuntut partisipasi aktif (Dahalan et al., 2024).

Kondisi sosial kelas yang mendukung, seperti adanya rasa saling menghargai antar siswa, juga turut memperlancar implementasi GBL. Lingkungan yang aman dan nyaman membuat siswa merasa lebih percaya diri untuk berbicara di depan teman-temannya tanpa takut dikritik atau ditertawakan. Menurut (Behnamnia et al., 2023) Kolaborasi antar siswa dalam kelompok permainan juga membangun komunikasi yang sehat dan keterampilan kerja sama, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan berbicara. Namun demikian,

pelaksanaan GBL juga menghadapi berbagai faktor penghambat yang perlu dicermati. Menurut (Coleman & Money, 2020) Salah satu hambatan utama adalah terbatasnya fasilitas dan infrastruktur, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki akses teknologi memadai. Ketiadaan alat elektronik seperti komputer, tablet, proyektor, atau bahkan koneksi internet yang stabil dapat menyulitkan penerapan GBL berbasis digital. Bahkan pada GBL non-digital, keterbatasan alat bantu ajar seperti kartu permainan atau media visual bisa mengurangi daya tarik pembelajaran.

Faktor penghambat lainnya adalah kurangnya pemahaman dan pelatihan guru mengenai GBL. Tidak semua guru familiar dengan konsep pembelajaran berbasis permainan atau memiliki keterampilan untuk merancang permainan edukatif yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Beberapa guru bahkan masih berpandangan bahwa bermain tidak memiliki nilai akademik, sehingga mereka enggan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran (Hariyadi et al., 2022). Kurangnya pelatihan profesional dan pendampingan dalam penggunaan GBL menjadi kendala yang signifikan dalam implementasi metode ini secara optimal. Waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi tantangan. Pelaksanaan GBL yang ideal memerlukan waktu cukup untuk menjelaskan aturan permainan, melaksanakan kegiatan, dan merefleksikan hasil pembelajaran. Dalam kenyataannya, jadwal pelajaran yang padat dan alokasi waktu yang terbatas sering kali membuat guru enggan menggunakan GBL karena dianggap tidak efisien. Apalagi jika jumlah siswa dalam satu kelas cukup banyak, maka mengelola kegiatan permainan bisa menjadi rumit dan menyita banyak waktu (Khusniah et al., 2022).

Perbedaan karakter dan kemampuan siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Dalam satu kelas, kemampuan berbicara siswa sangat beragam. Ada yang sudah lancar berbicara, namun ada juga yang masih merasa kesulitan atau kurang percaya diri. Dalam konteks GBL, siswa yang aktif cenderung lebih mendominasi, sementara siswa yang pemalu atau pasif bisa terpinggirkan (Wati et al., 2020). Tanpa manajemen kelas yang baik, kegiatan GBL dapat menciptakan kesenjangan partisipasi antar siswa dan tidak merata dalam memberi kesempatan berbicara. Kekhawatiran akan penyimpangan fokus belajar juga kerap menjadi alasan guru tidak mengadopsi GBL (Taqiyyah & Soebagyo, 2022). Beberapa siswa mungkin menganggap kegiatan permainan hanya sebagai hiburan, bukan bagian dari pembelajaran. Jika tidak dikendalikan dengan baik, kegiatan bermain bisa beralih menjadi aktivitas yang tidak terarah dan menjauh dari tujuan pembelajaran. Penting bagi guru untuk merancang GBL yang memiliki aturan jelas, tujuan yang terukur, serta evaluasi yang relevan dengan kompetensi berbicara.

Faktor kurangnya keterlibatan orang tua juga bisa menjadi penghambat, terutama dalam pembelajaran daring berbasis game. Tidak semua orang tua memahami pentingnya GBL dan beberapa bahkan menganggap anak mereka hanya bermain-main ketika mengikuti pembelajaran berbasis game. Dukungan orang tua dalam menyediakan perangkat, memastikan kehadiran anak, dan mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan GBL sangat berpengaruh terhadap keberhasilan metode ini, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh (Muhammad et al., 2023). Dengan memahami berbagai faktor pendukung dan penghambat tersebut, pelaksanaan Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dirancang dengan lebih cermat dan efektif. Guru, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan perlu bekerja sama dalam mengembangkan strategi, menyediakan pelatihan, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar GBL benar-benar dapat berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Inovasi pendidikan seperti GBL memiliki potensi besar, namun keberhasilannya sangat ditentukan oleh kesiapan semua unsur yang terlibat dalam proses pembelajaran (Lathifah et al., 2023).

KESIMPULAN

Penerapan metode Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Metode ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam berkomunikasi. Keberhasilan pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung, seperti tersedianya sarana teknologi, kesiapan guru, motivasi siswa, serta

lingkungan kelas yang kondusif. Namun, di sisi lain, pelaksanaan GBL juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan bagi guru, perbedaan karakter siswa, serta keterbatasan waktu.

Perlu adanya strategi yang tepat dan dukungan dari berbagai pihak agar GBL dapat diimplementasikan secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa. Dengan pengelolaan yang baik, GBL bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana efektif dalam membentuk siswa yang komunikatif, percaya diri, dan aktif dalam menyampaikan ide dalam bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, I. N. D. (2023). Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi Dalam Games Berbasis Ict Untuk Anak Usia Dini Qualitative Analysis Of Game Elements For Game-Based Learning In Early Childhood Education. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, 10(4).
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11). <https://doi.org/10.36418/japendi.V2i11.356>
- Asniza, I. N., Zuraidah, M. O. S., Baharuddin, A. R. M., Zuhair, Z. M., & Nooraida, Y. (2021). Online Game-Based Learning Using Kahoot! To Enhance Pre-University Students' Active Learning: A Students' Perception In Biology Classroom. *Journal Of Turkish Science Education*, 18(1), 145–160. <https://doi.org/10.36681/Tused.2021.57>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2023). A Review Of Using Digital Game-Based Learning For Preschoolers. *Journal Of Computers In Education*, 10(4). <https://doi.org/10.1007/S40692-022-00240-0>
- Chan, K., Wan, K., & King, V. (2021). Performance Over Enjoyment? Effect Of Game-Based Learning On Learning Outcome And Flow Experience. *Frontiers In Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2021.660376>
- Coleman, T. E., & Money, A. G. (2020). Student-Centred Digital Game-Based Learning: A Conceptual Framework And Survey Of The State Of The Art. In *Higher Education* (Vol. 79, Issue 3). <https://doi.org/10.1007/S10734-019-00417-0>
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification And Game Based Learning For Vocational Education And Training: A Systematic Literature Review. *Education And Information Technologies*, 29(2). <https://doi.org/10.1007/S10639-022-11548-W>
- Fitria, F. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Quiziz Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Kelas Xi Ips 1 Sma Islam Al Azhar 7 Solo Baru Tahun Ajaran 2020/2021. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1). <https://doi.org/10.20961/Habitus.V4i1.45714>
- Hariyadi, S., Hartati, M. T. S., Sunawan, S., Isrofin, B., Utomo, D. P., Darul, D. A., & Nurifda, T. S. (2022). Peningkatan Kompetensi Konselor Dalam Pengaplikasian Game Based Learning Pada Pelayanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3). <https://doi.org/10.52436/1.Jpmi.627>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Game-Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sdn Pw 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.33578/jpkip.V11i2.8808>
- Lathifah, A., Asrowi, A., & Efendi, A. (2023). Students' Perspectives On Game-Based Learning And Computational Thinking. In *International Journal Of Information And Education Technology* (Vol. 13, Issue 3). <https://doi.org/10.18178/Ijiet.2023.13.3.1843>

- Leitner, M., Greenwald, E., Wang, N., Montgomery, R., & Merchant, C. (2023). Designing Game-Based Learning For High School Artificial Intelligence Education. *International Journal Of Artificial Intelligence In Education*, 33(2). <https://doi.org/10.1007/S40593-022-00327-W>
- Lestari, S. Y., Hadi, H., & Mushafanah, Q. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Sinektik*, 2(1). <https://doi.org/10.33061/Js.V2i1.2979>
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Dalam Evaluasi Pembelajaran Pai Di Sma Negeri 2 Padang. *As-Sabiqun*, 4(5). <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V4i5.2238>
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/Jsp.V6i2.301>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *Osf Preprints*.
- Perdinanto, Fitriani, Z. A., & Asmara, M. (2024). The Influence Of Circuit Training And Interval Training Techniques On The Physical Well-Being Of Elementary School Students Analysed From A Gender Perspective. *International Journal Of Human Movement And Sports Sciences*, 12(3), 483–491. <https://doi.org/10.13189/Saj.2024.120304>
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar Dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4). <https://doi.org/10.70052/Jka.V1i4.226>
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot Sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2). <https://doi.org/10.24821/Ars.V24i2.4599>
- Sudarmilah, E., Ustia, N., & Bakhtiar, D. N. (2019). Learning Media Based On Augmented Reality Game. *International Journal Of Engineering & Technology*, 8(11), 154–157.
- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A Systematic Literature Review Of Teacher Scaffolding In Game-Based Learning In Primary Education. In *Educational Research Review* (Vol. 40). <https://doi.org/10.1016/J.Edurev.2023.100546>
- Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake And Ladder Pada Game-Based Learning. *Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)*, 5(1). https://doi.org/10.30762/F_M.V5i1.629
- Syawaludin, A., Prasetyo, Z. K., Jabar, C. S. A., & Retnawati, H. (2022). The Effect Of Project-Based Learning Model And Online Learning Settings On Analytical Skills Of Discovery Learning, Interactive Demonstrations, And Inquiry Lessons. *Journal Of Turkish Science Education*, 19(2), 608–621. <https://doi.org/10.36681/Tused.2022.140>
- Taqiyyah, A., & Soebagyo, J. (2022). Analisis Bibliometrik Mathematics Game-Based Learning. *Admathedust: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.12928/Admathedust.V9i1.21070>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i6.3742>
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2018). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv. *Journal Of Computer Networks, Architecture And High Performance Computing*, 1(1). <https://doi.org/10.47709/Cnaphc.V1i1.5>
- Wardia, W., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas Vii Smp. Jktp: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4). <https://doi.org/10.17977/Um038v5i42022p337>
- Wati, I. F., Yuniawatika, Y. Y., & Murdiah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/Jpk.V10i2.31880>

- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Integrated (Journal Of Information Technology And Vocational Education)*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/Integrated.V3i1.32729>
- Widjaja, B. T., Sumintapura, I. W., & Yani, A. (2020). Exploring The Triangular Relationship Among Information And Communication Technology, Business Innovation And Organizational Performance. *Management Science Letters*, 10(1), 163–174. <https://doi.org/10.5267/J.Msl.2019.8.006>
- Wijaya, A., Elmaini, & Doorman, M. (2021). A Learning Trajectory For Probability: A Case Of Game-Based Learning. *Journal On Mathematics Education*, 12(1). <https://doi.org/10.22342/Jme.12.1.12836.1-16>