

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

Encil Puspitoningrum

Universitas Nusantara PGRI Kediri

encil@unpkediri.ac.id

Rona Romadhianti

Universitas Muhammadiyah Lampung

ronaromadhianti@gmail.com

Dedy Irawan

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

dedy.pgsd@gmail.com

Everhard Markiano Solissa

Universitas Pattimura

eversolissa@yahoo.com

David Rindu Kurniawan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

pbsi.fkip@unpkediri.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah dasar melalui tinjauan literatur. Metode yang digunakan adalah literatur review terhadap berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan penggunaan permainan edukatif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap materi Bahasa Indonesia. Metode pembelajaran ini juga membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Implikasi dari tinjauan literatur ini menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, diperlukan penelitian lanjutan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai jenis permainan edukatif yang paling efektif serta implementasi yang tepat dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan Edukatif, Keterampilan Berbicara, Sekolah Dasar

Abstract

This article aims to evaluate the effectiveness of using educational games in improving Indonesian language speaking skills in elementary school through a literature review. The method employed is a literature review of various studies previously conducted regarding the use of educational games in the context of Indonesian language learning. The findings from the literature review indicate that the use of educational games has a

positive impact on enhancing Indonesian language speaking skills in elementary school students. Several studies demonstrate that educational games can boost learning motivation, student engagement, and understanding of Indonesian language material. This learning method also aids in creating an enjoyable learning environment, thereby increasing students' interest in learning the Indonesian language. The implications of this literature review suggest that integrating educational games into the Indonesian language curriculum could be an effective strategy for enhancing Indonesian language speaking skills in elementary schools. However, further research is needed to gain a deeper understanding of the most effective types of educational games and their proper implementation in the context of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Educational Games, Speaking Skills, Elementary School

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan keterampilan berkomunikasi siswa di sekolah dasar. Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional, memegang peran sentral dalam proses edukasi di Indonesia. Proses pembelajaran bahasa tidak hanya terbatas pada penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga memperhatikan kemampuan berbicara. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa keterampilan berbicara menjadi aspek yang krusial dalam keberhasilan komunikasi dan interaksi sosial siswa.¹

Sekolah dasar menjadi landasan awal dalam membentuk dasar-dasar kemampuan berbahasa. Di sinilah pentingnya mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia. Berbagai pendekatan pembelajaran telah diusulkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara ini, termasuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran.² Namun demikian, upaya yang lebih inovatif dan berorientasi pada keberhasilan efektifitas pembelajaran perlu terus dilakukan.

Salah satu pendekatan yang menarik perhatian dalam meningkatkan kemampuan berbicara adalah penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif memiliki potensi besar dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.³ Dengan berbagai macam jenis dan pendekatan yang dapat diaplikasikan, permainan edukatif menawarkan alternatif menarik untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Namun, meskipun potensi positifnya, penggunaan permainan edukatif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar belum sepenuhnya di eksplorasi. Ada kebutuhan

¹ Viknesh Nair and Melor Md Yunus, "Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of COVID 19," *Sustainability* 14, no. 15 (July 27, 2022): h.9215, <https://doi.org/10.3390/su14159215>.

² Hussien Mohamad Alakrash and Norizan Abdul Razak, "Technology-Based Language Learning: Investigation of Digital Technology and Digital Literacy," *Sustainability* 13, no. 21 (November 8, 2021): h.12304, <https://doi.org/10.3390/su132112304>.

³ Muhammad Nadeem, Melinda Oroszlanyova, and Wael Farag, "Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation," *Computers* 12, no. 9 (September 6, 2023): h.177, <https://doi.org/10.3390/computers12090177>.

untuk menggali lebih dalam efektivitas dan metode yang paling sesuai dalam mengaplikasikan permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara.⁴ Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dan aplikasi nyata dari hasil-hasil penelitian tersebut menjadi krusial untuk memahami secara menyeluruh bagaimana permainan edukatif dapat menjadi bagian integral dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam metode *literatur review*, langkah awal terfokus pada identifikasi topik penelitian yang spesifik, dalam hal ini, efektivitas penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Proses ini melibatkan pencarian sumber-sumber literatur terkait dari berbagai basis data akademik dan perpustakaan daring, dengan menggunakan kata kunci yang tepat. Seleksi *literatur* menjadi langkah berikutnya di mana evaluasi ketat dilakukan untuk memilih karya-karya yang paling relevan, terkini, dan mendukung penelitian. Analisis mendalam terhadap *literatur* diprioritaskan untuk mengidentifikasi temuan-temuan, metodologi, dan hasil-hasil yang relevan dengan fokus penelitian.

Setelah selesai analisis, susunannya akan membentuk *review literatur* dengan struktur yang jelas. Pendahuluan memperkenalkan topik serta tujuan dari *review literatur* tersebut. Kemudian, sumber-sumber literatur diorganisir berdasarkan tema atau aspek tertentu yang terkait dengan penelitian, memudahkan pembaca untuk memahami perbandingan dan kontras dari berbagai perspektif. *Review literatur* ditutup dengan kesimpulan yang merangkum temuan utama dan memberikan arah potensial untuk penelitian lanjutan, menyoroti implikasi dari *literatur* yang telah ditelaah secara menyeluruh. Penyusunan daftar pustaka lengkap yang merujuk pada semua sumber yang dikutip juga menjadi bagian penting dalam penulisan metode *literatur review*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan temuan penting dalam literatur. Berdasarkan studi yang dilakukan Navvaro-Espinosa ditemukan bahwa permainan yang menarik dan interaktif dapat

⁴ Catherine Hui Tiing Wong and Melor Md Yunus, "Board Games in Improving Pupils' Speaking Skills: A Systematic Review," *Sustainability* 13, no. 16 (August 5, 2021): h.8772, <https://doi.org/10.3390/su13168772>.

menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa.⁵ Atmosfer yang menyenangkan ini memainkan peran krusial dalam merangsang minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia. Dampaknya terlihat dari peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seiring dengan penguatan motivasi mereka untuk mengasah keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.⁶ Melalui penggunaan permainan edukatif, peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa SD dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan, membuka jalan bagi kemajuan yang lebih baik dalam proses pembelajaran bahasa.⁷

Pentingnya motivasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia memunculkan penekanan pada peran permainan edukatif. Studi yang dilaporkan oleh Jusman, menyoroti bahwa permainan yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran bahasa mampu merangsang minat belajar siswa.⁸ Hal ini dapat mengakibatkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut.

Permainan edukatif tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi keinginan siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka dalam Bahasa Indonesia. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan tidak monoton, siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi praktis. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong penggunaan praktis bahasa dalam konteks sehari-hari.

B. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Berbasis Bahasa

Literatur mengonfirmasi bahwa permainan edukatif yang secara khusus diformulasikan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar memberikan dampak yang positif secara konsisten.⁹ Jenis permainan seperti permainan peran, teka-teki kata, atau kegiatan kelompok telah terbukti memberikan dukungan yang signifikan dalam memperkaya

⁵ Johanna Andrea Navarro-Espinosa et al., "Gamification as a Promoting Tool of Motivation for Creating Sustainable Higher Education Institutions," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 5 (February 23, 2022): h.2599, <https://doi.org/10.3390/ijerph19052599>.

⁶ Alka Pandita and Ravi Kiran, "The Technology Interface and Student Engagement Are Significant Stimuli in Sustainable Student Satisfaction," *Sustainability* 15, no. 10 (May 12, 2023): h.7923, <https://doi.org/10.3390/su15107923>.

⁷ MTA Diantaris, "Maximizing Indonesian Language Proficiency: Exploring the Effectiveness of Educational Games in Elementary School Speaking Skills," *The Journals*, January 3, 2024.

⁸ Chitra Balakrishna, "The Impact of In-Classroom Non-Digital Game-Based Learning Activities on Students Transitioning to Higher Education," *Education Sciences* 13, no. 4 (March 23, 2023): h.328, <https://doi.org/10.3390/educsci13040328>.

⁹ Ismi Ayuti Jusman et al., "Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 2 (May 25, 2023), <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3059>.

aspek-aspek keterampilan berbicara. Permainan berbasis bahasa ini fokus pada peningkatan kosakata siswa, pemahaman konteks, dan peningkatan kelancaran dalam berkomunikasi.

Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa permainan peran menjadi metode yang efektif dalam mengasah keterampilan berbicara. Melalui permainan ini, siswa dapat memerankan peran tertentu yang membutuhkan interaksi bahasa yang aktif.¹⁰ Selain itu, teka-teki kata terbukti efektif dalam memperkaya kosakata siswa dengan menghadirkan tantangan dalam memahami makna kata-kata baru dalam konteks penggunaan yang benar. Aktivitas kelompok juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara di hadapan teman-teman sekelas, yang mana memberikan kepercayaan diri yang dibutuhkan dalam berkomunikasi.

Selain itu, permainan berbasis bahasa ini membantu siswa untuk lebih memahami konteks penggunaan kata dan frasa dalam situasi sehari-hari. Studi literatur menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini memperkaya pengalaman siswa dalam berbicara Bahasa Indonesia di lingkungan yang nyata.¹¹ Dengan demikian, permainan berbasis bahasa tidak hanya meningkatkan aspek-aspek keterampilan berbicara, tetapi juga mendukung penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari.

C. Peran Interaktifitas dalam Pembelajaran Bahasa

Literatur menyoroti peranan interaktifitas yang dihadirkan oleh permainan edukatif dalam meningkatkan interaksi siswa dalam berkomunikasi dalam bahasa.¹² Melalui permainan edukatif, terbukti bahwa siswa lebih banyak terlibat dalam interaksi aktif yang memfasilitasi praktik dan perbaikan keterampilan berbicara mereka. Interaksi ini tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dapat menciptakan suasana yang mendukung percakapan sehari-hari yang relevan dengan situasi kehidupan nyata.

Studi-studi ini menegaskan bahwa interaksi yang dipacu oleh permainan edukatif dapat menjadi salah satu sarana yang efektif dalam melatih siswa berbicara Bahasa Indonesia.¹³ Percakapan antar siswa melalui permainan seperti permainan peran atau aktivitas kelompok memberikan platform yang mengasyikkan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam bahasa yang diinginkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman yang lebih autentik dalam

¹⁰ Anugerah Husada, Mei Fita Asri Untari, and Ahmad Nashir Tsalatsa, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa," *Journal of Education Action Research* 3, no. 2 (April 10, 2019), <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>.

¹¹ Gregor Vnucko and Blanka Klimova, "Exploring the Potential of Digital Game-Based Vocabulary Learning: A Systematic Review," *Systems* 11, no. 2 (January 21, 2023): h.57, <https://doi.org/10.3390/systems11020057>.

¹² Rafael Darque Pinto et al., "Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality—A Systematic Review of Empirical Research," *Education Sciences* 11, no. 5 (May 7, 2021): h.222, <https://doi.org/10.3390/educsci11050222>.

¹³ Indrawan et al., "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 4 (December 11, 2017).

penggunaan Bahasa Indonesia dalam konteks percakapan yang bermanfaat. Dalam konteks pembelajaran bahasa, interaksi merupakan aspek yang krusial dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa. Melalui permainan edukatif yang mendorong interaksi, siswa tidak hanya mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk berlatih berbicara, tetapi juga dapat memperluas kosakata mereka, memperbaiki struktur kalimat, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan pesan secara lisan dalam Bahasa Indonesia.

D. Dukungan Terhadap Pembelajaran yang Diversifikasi

Studi literatur menyoroti peran penting permainan edukatif dalam mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan inklusif.¹⁴ Permainan ini mampu menyesuaikan diri dengan gaya belajar yang berbeda-beda, memungkinkan setiap siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Pendekatan yang lebih beragam ini menjadi krusial dalam menyediakan lingkungan pembelajaran yang inklusif bagi siswa dengan gaya belajar yang beragam.

Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif memperluas ruang lingkup pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka.¹⁵ Siswa yang lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif atau visual, misalnya, dapat lebih diuntungkan dari jenis pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif yang menarik dan visual. Sebaliknya, siswa dengan preferensi pembelajaran yang lebih auditif atau kinestetik dapat menemukan manfaat dalam permainan yang menekankan pengalaman fisik atau pendengaran.

Dengan berbagai macam jenis permainan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, permainan edukatif memberikan kemungkinan bagi guru untuk menghadirkan variasi dalam proses pembelajaran yang mempertimbangkan kebutuhan individu.¹⁶ Hal ini dapat mendukung setiap siswa, termasuk mereka yang memiliki tantangan atau preferensi pembelajaran khusus, untuk mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia mereka dengan cara yang paling sesuai bagi mereka. Dengan demikian, permainan edukatif membuka pintu untuk pembelajaran yang lebih inklusif, mengakomodasi perbedaan dan memperkuat pembelajaran yang berpusat pada siswa.

¹⁴ Evie Jusni, Elina Fonsén, and Raisa Ahtiainen, "An Inclusive Early Childhood Education Setting According to Practitioners' Experiences in Yogyakarta, Indonesia," *Education Sciences* 13, no. 10 (October 17, 2023): h.1043, <https://doi.org/10.3390/educsci13101043>.

¹⁵ Michela Ponticorvo, Elena Dell'Aquila, and Raffaele Di Fuccio, "Hyper-Activity Books and Serious Games: How to Promote Experiential Learning beyond Distance," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 17 (September 5, 2022): h.11132, <https://doi.org/10.3390/ijerph191711132>.

¹⁶ Athanasios Christopoulos and Stylianos Mystakidis, "Gamification in Education," *Encyclopedia* 3, no. 4 (October 2, 2023), <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>.

Pembahasan

Dalam mengevaluasi efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, penelitian dan temuan yang dikemukakan oleh Navvaro-Espinosa dan Jusman menyajikan beberapa poin penting. Pertama, permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Ini menjadi faktor penting dalam merangsang minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia. Studi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta penguatan motivasi mereka untuk berkomunikasi dalam bahasa tersebut. Kedua, permainan yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran bahasa memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Hasilnya, keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti muncul.

Selanjutnya, permainan berbasis bahasa seperti permainan peran, teka-teki kata, atau kegiatan kelompok membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan aspek-aspek keterampilan berbicara siswa. Interaksi bahasa yang aktif dalam permainan peran, peningkatan kosakata melalui teka-teki kata, dan latihan berbicara di hadapan teman sekelas melalui aktivitas kelompok telah terbukti memberikan kontribusi positif.

Interaksi yang dipacu oleh permainan edukatif juga menjadi elemen penting dalam memperbaiki keterampilan berbicara. Interaksi ini tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga menciptakan suasana yang mendukung percakapan sehari-hari yang relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan inklusif yang disediakan oleh permainan edukatif memungkinkan setiap siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sesuai dengan gaya belajar individu mereka. Hal ini memberikan keuntungan bagi siswa dengan preferensi pembelajaran yang berbeda-beda, menghadirkan proses pembelajaran yang lebih relevan dan efektif.

Dalam keseluruhan, efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar terbukti signifikan. Berbagai jenis permainan edukatif memberikan kontribusi penting dalam memperbaiki keterampilan berbicara siswa dan memberikan peluang inklusif bagi siswa dengan gaya belajar yang beragam. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran permainan edukatif sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam konteks pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Dari *literatur* yang telah disajikan, penggunaan permainan edukatif di lingkungan sekolah dasar menunjukkan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Permainan ini tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan,

tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari studi yang dilaporkan menyoroti peran krusial permainan edukatif dalam membangkitkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia, tercermin dari keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan berbasis bahasa telah terbukti efektif dalam meningkatkan aspek-aspek keterampilan berbicara, seperti perluasan kosakata, pemahaman konteks, dan peningkatan kelancaran berkomunikasi. Interaksi yang dihasilkan dari permainan edukatif juga memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa, tidak hanya di lingkungan kelas tetapi juga dalam konteks percakapan sehari-hari.

Lebih lanjut, permainan edukatif menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan inklusif, mendukung setiap siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, mengakomodasi perbedaan dan memperkuat pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif menjadi salah satu alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan bagi perkembangan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif.

SARAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pemahaman terhadap dampak positif serta kendala yang terkait dengan metode pembelajaran berbasis proyek, beberapa saran dan rekomendasi dapat diajukan untuk meningkatkan efektivitas implementasi metode ini di tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan temuan dari literatur yang disajikan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi terkait penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar:

1. Penerapan Permainan Berbasis Bahasa yang Beragam: Guru dapat mengintegrasikan berbagai jenis permainan berbasis bahasa ke dalam kurikulum untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih variatif. Menggunakan permainan peran, teka-teki kata, atau aktivitas kelompok dapat membantu siswa dalam memperluas kosakata, pemahaman konteks, dan kelancaran berbicara.
2. Pengembangan Skenario Percakapan yang Relevan: Guru dapat merancang skenario percakapan yang relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari untuk diperagakan oleh siswa. Hal ini memungkinkan mereka untuk berlatih menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih nyata dan memberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan berbicara mereka.
3. Peningkatan Kolaborasi antara Guru dalam Menerapkan Permainan Edukatif: Kolaborasi antara guru-guru dalam menyusun strategi dan rencana pembelajaran yang menggunakan permainan

edukatif dapat menjadi langkah yang efektif. Hal ini memungkinkan adopsi praktik terbaik dan penyesuaian metode pembelajaran yang lebih baik sesuai dengan karakteristik siswa.

4. Pelatihan Guru yang Berkelanjutan: Memberikan pelatihan yang terus-menerus kepada guru mengenai strategi penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini dapat membantu guru mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Penggunaan Teknologi dalam Pengembangan Permainan Edukatif: Memanfaatkan teknologi untuk menciptakan permainan edukatif yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Aplikasi atau platform digital dapat menjadi alternatif untuk menyajikan permainan edukatif yang menarik perhatian siswa.
6. Evaluasi dan Pemantauan Secara Berkala: Penting untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Ini dapat dilakukan melalui observasi kelas, tes, atau penilaian kinerja siswa dalam konteks penggunaan bahasa sehari-hari.

Dengan menerapkan saran dan rekomendasi ini, diharapkan penggunaan permainan edukatif dapat menjadi lebih efektif dalam memperbaiki keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alakrash, Hussien Mohamad, and Norizan Abdul Razak. "Technology-Based Language Learning: Investigation of Digital Technology and Digital Literacy." *Sustainability* 13, no. 21 (November 8, 2021). <https://doi.org/10.3390/su132112304>.
- Balakrishna, Chitra. "The Impact of In-Classroom Non-Digital Game-Based Learning Activities on Students Transitioning to Higher Education." *Education Sciences* 13, no. 4 (March 23, 2023). <https://doi.org/10.3390/educsci13040328>.
- Christopoulos, Athanasios, and Stylianos Mystakidis. "Gamification in Education." *Encyclopedia* 3, no. 4 (October 2, 2023). <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>.
- Diantaris, MTA. "Maximizing Indonesian Language Proficiency: Exploring the Effectiveness of Educational Games in Elementary School Speaking Skills." *The Journals*, January 3, 2024.
- Husada, Anugerah, Mei Fita Asri Untari, and Ahmad Nashir Tsalatsa. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa." *Journal of Education Action Research* 3, no. 2 (April 10, 2019). <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>.
- Indrawan, Putu, Mando, Betrics, and Suriata. "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 4 (December 11, 2017).
- Jusman, Ismi Ayuti, Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, and Fahrudin Fahrudin. "Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak." *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 2 (May 25, 2023). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3059>.

Encil Puspitoningrum, Rona Romadhianti, Dedy Irawan, Everhard Markiano Solissa, David Rindu Kurniawan: Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

- Jusni, Evie, Elina Fonsén, and Raisa Ahtiainen. "An Inclusive Early Childhood Education Setting According to Practitioners' Experiences in Yogyakarta, Indonesia." *Education Sciences* 13, no. 10 (October 17, 2023). <https://doi.org/10.3390/educsci13101043>.
- Nadeem, Muhammad, Melinda Oroszlanyova, and Wael Farag. "Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation." *Computers* 12, no. 9 (September 6, 2023). <https://doi.org/10.3390/computers12090177>.
- Nair, Viknesh, and Melor Md Yunus. "Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of COVID 19." *Sustainability* 14, no. 15 (July 27, 2022). <https://doi.org/10.3390/su14159215>.
- Navarro-Espinosa, Johanna Andrea, Manuel Vaquero-Abellán, Alberto-Jesús Perea-Moreno, Gerardo Pedrós-Pérez, María Del Pilar Martínez-Jiménez, and Pilar Aparicio-Martínez. "Gamification as a Promoting Tool of Motivation for Creating Sustainable Higher Education Institutions." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 5 (February 23, 2022). <https://doi.org/10.3390/ijerph19052599>.
- Pandita, Alka, and Ravi Kiran. "The Technology Interface and Student Engagement Are Significant Stimuli in Sustainable Student Satisfaction." *Sustainability* 15, no. 10 (May 12, 2023). <https://doi.org/10.3390/su15107923>.
- Pinto, Rafael Darque, Bruno Peixoto, Miguel Melo, Luciana Cabral, and Maximino Bessa. "Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality—A Systematic Review of Empirical Research." *Education Sciences* 11, no. 5 (May 7, 2021). <https://doi.org/10.3390/educsci11050222>.
- Ponticorvo, Michela, Elena Dell'Aquila, and Raffaele Di Fuccio. "Hyper-Activity Books and Serious Games: How to Promote Experiential Learning beyond Distance." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 17 (September 5, 2022). <https://doi.org/10.3390/ijerph191711132>.
- Vnucko, Gregor, and Blanka Klimova. "Exploring the Potential of Digital Game-Based Vocabulary Learning: A Systematic Review." *Systems* 11, no. 2 (January 21, 2023). <https://doi.org/10.3390/systems11020057>.
- Wong, Catherine Hui Tiing, and Melor Md Yunus. "Board Games in Improving Pupils' Speaking Skills: A Systematic Review." *Sustainability* 13, no. 16 (August 5, 2021). <https://doi.org/10.3390/su13168772>.