

PENINGKATAN KETRAMPILAN MENYIMAK PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN BISIK BERANTAI

Resti Alviolita¹, Desy Arisandy².
Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma
Jalan A. Yani No. 03 Palembang
Sur-el: restialvi21@gmail.com¹, desy.arisandy@binadarma.ac.id².

Abstract: *This study aims to look at the influence of chain whispering games on the skills of listening to Indonesian in third grade students at SD N 101 Palembang. This study uses the experimental design of One Group Pretest-Posttest. The research subjects were 10 third grade students of SD N 101 Palembang, which were grouped into one experimental group. The sampling technique used is purposive sampling.*

To measure listening skills used a learning achievement test measuring instrument in the form of multiple choice questions. At the pretest, subjects were given a pretrial study only, and then were given a four-day whisper game treatment. After treatment, participants were given a posttest using achievement tests.

The data in this study were analyzed using paired sample t-test techniques, the results of the analysis obtained a very significant influence on the whisper chain game on listening skills with a p value of 0,000 ($p < 0.05$) and a value of $t = 6.042$. Based on these results it can be concluded that the chain whispering game affects the listening skills of Indonesian language lessons in third grade children at SD N 101 Palembang.

Keywords: *Chain Whisper Game, Listening Skills, listening to Indonesian*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia pada anak kelas III B di SD N 101 Palembang. Penelitian ini menggunakan *design* eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian sebanyak 10 orang siswa kelas III B SD N 101 Palembang, yang dikelompokkan menjadi satu grup eksperimen. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*.

Untuk mengukur keterampilan menyimak digunakan alat ukur tes prestasi belajar berupa soal-soal pilihan ganda. Pada *pretest*, subjek hanya diberikan tes prestasi belajar, kemudian diberikan *treatment* permainan bisik berantai sebanyak empat kali pertemuan. Setelah diberikan *treatment*, partisipan diberikan *posttest* menggunakan tes prestasi.

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik *paired sample t-test*, dari hasil analisis diperoleh data pengaruh yang sangat signifikan permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak dengan nilai p 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai $t = 6,042$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia pada anak kelas III B di SD N 101 Palembang.

Kata Kunci: Permainan Bisik Berantai, Keterampilan Menyimak, Pelajaran Bahasa Indonesia

1. PENDAHULUAN

Dalam keadaan normal, pemikiran anak usia sekolah berkembang secara berangsur-angsur. Jika pada masa sebelumnya daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada usia sekolah dasar ini daya pikir anak berkembang ke arah berpikir konkrit, rasional dan objektif (Desmita, 2013). Pada usia sekolah dasar, anak sudah mengembangkan pikiran logis. Menurut Piaget (Desmita, 2013), pemikiran anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkrit (usia 7-11 tahun) dimana anak telah mampu menyadari konservasi, yakni kemampuan untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak.

Anak-anak usia sekolah memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia dini. Anak usia sekolah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Orang tua, pendidik, dan ahli psikologi memberikan label pada anak usia pertengahan untuk mencerminkan karakteristik pada masa pertengahan ini. Bagi orang tua anak-anak masa pertengahan merupakan usia yang menyulitkan, usia tidak rapih, dan usia bertengkar. Label yang digunakan oleh para pendidik, yaitu usia sekolah dasar, dan periode kritis. Bagi ahli psikologi,

anak-anak pada masa pertengahan adalah usia berkelompok, usia penyesuaian diri, usia kreatif, dan usia bermain (Hurlock, 2015).

Anak usia sekolah sangat membutuhkan rangsangan dari lingkungan, salah satunya adalah lingkungan sekolah, sebab disekolah anak memperoleh berbagai rangsangan dan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Sekolah merupakan wadah bagi anak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Sekolah juga mampu memberikan pengetahuan-pengetahuan baru yang mendukung perkembangan anak. Anak menerima pengetahuan-pengetahuan tersebut melalui proses belajar. Menurut Saefullah (2012), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan latihan. Irwanto (Saefullah, 2012) berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu menjadi mampu dalam jangka waktu tertentu. Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang bermutu dan berhasil dapat dilakukan dengan mewujudkan perilaku psikologis, proses pengajaran dan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Aktivitas belajar, tidak terlepas dari proses menyimak karena kegiatan

menyimak sudah menjadi suatu bagian dalam dunia pengajaran, terlebih lagi bagi pembelajaran bahasa. Keterampilan menyimak telah diakui sebagai komponen pembelajaran bahasa pada tahun 1970 dengan munculnya teori *Total Psysical Response* (TPS) dari James Asher, *The Natural Approach*, dan *Silent Period*. Dari ketiga teori ini berpendapat bahwa keterampilan menyimak ialah proses psikomotorik untuk menerima gelombang suara melalui telinga dan kemudian dikirimkan ke implus-implus ke otak (Hijriyah, 2016).

Dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa harus memiliki keterampilan. Guru dituntut untuk terampil dalam segi mengajar dan peserta didik harus terampil dalam segi belajarnya. Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterampilan adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik harus menguasai empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis, dimana semua keterampilan tersebut merupakan alat untuk berkomunikasi.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna

komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2015).

SDN 101 adalah salah satu sekolah dasar yang berada di Palembang. SDN 101 beralamat di Jl. KI. Anwar Mangku Lr. Sekolah, Sentosa, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang. Di SDN 101 terdapat 12 kelas dimana murid dari kelas 1 sampai kelas 6 yang dibagi masing-masing menjadi dua kelas. Anak-anak di SDN 101 memiliki karakteristik yang berbeda-beda karena setiap anak melalui tahap perkembangan yang tidak sama. Anak kelas 2 berada pada usia 7 tahun dimana pada usia ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang berbeda. Menurut Piaget (Santrock, 2012) pada tahap ini, anak sudah mulai dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit. Anak dapat berpikir *reversibel*, yang dimaksud berpikir *reversibel* (berkebalikan) ialah anak dapat memahami suatu pernyataan. .

Peneliti melakukan observasi 8 Mei 2019 di kelas II B, pada saat memasuki ruangan kelas, anak-anak terlihat mengikuti apa yang guru perintahkan. Ketika pelajaran dimulai dan guru menyampaikan materi pelajaran, anak-anak terlihat sibuk dengan aktifitas lain, ada yang pura-pura memperhatikan, dan ada yang keluar masuk kelas. Anak usia sekolah dasar senang bergerak, senang

bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, oleh sebab itu guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Desmita, 2014).

Permasalahan yang peneliti temukan pada anak kelas II B adalah pembelajaran yang dilakukan disekolah masih bersifat monoton yaitu model pembelajaran ceramah, dimana hanya mengekspos kemampuan dari guru. Sekolah juga belum menerapkan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses mengajar, dimana proses belajar masih berfokus pada guru sebagai sumber pemberi informasi.

Fenomena selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu subjek (*personal communication*), 17 Juni 2019, subjek mengatakan bahwa terkadang sulit memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, terdapat beberapa anak yang mengganggu anak lainnya sehingga tidak begitu memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sempat terhenti karena memasuki tahun ajaran baru. Anak-anak yang berada

dikelas II B sudah berpindah kelas menjadi kelas III B. Peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian di kelas III B karena anak-anak dari kelas II B tidak dipisahkan atau diacak untuk memudahkan peneliti mengumpulkan data.

Peneliti melakukan observasi setelah tahun ajaran baru yaitu pada tanggal 23 Juli 2019, ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia mengenai ciri-ciri makhluk hidup dengan metode ceramah, anak-anak masih terlihat sibuk dengan aktivitas mereka dan mengobrol dengan teman disebelahnya. Guru meminta salah satu siswa untuk membaca teks bacaan yang ada dibuku, dan terdapat beberapa anak yang tidak memperhatikan. Subjek F, diminta untuk melanjutkan bacaan tetapi terlihat bingung karena tidak memperhatikan teks bacaan. Ketika diberikan soal latihan, anak tidak fokus dengan pekerjaannya, terdapat beberapa anak yang berjalan ke meja teman lainnya. Anak-anak juga tidak dapat mengerjakan soal-soal latihan tanpa berdiskusi dengan teman disebelahnya.

Fenomena selanjutnya pada tanggal 24 Juli 2019, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa anak, mengatakan bahwa mereka sering lambat dalam mengerjakan soal latihan karena tidak memahami materi dan juga terkadang lebih banyak mengobrol dengan

teman disebelah dari pada menulis soal latihan.

Dalam sebuah pembelajaran bahasa pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi, diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Pemberian metode pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap kesuksesan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang baik dan benar akan memberikan kondisi kenyamanan bagi guru dan siswa. Menurut Hidayati (2016) mengatakan bahwa metode pembelajaran yang dipilih dan akan dikembangkan harus sesuai dengan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, serta usia siswa itu sendiri.

Menurut Sanjaya (2014), metode adalah cara yang digunakan untuk merealisasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata supaya tujuan dapat tercapai secara optimal. Keberhasilan strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Sanjaya (Wahab, 2015) membagi metode pembelajaran menjadi: 1) strategi pembelajaran ekspositori; 2) strategi pembelajaran *inquiry*; 3) pembelajaran berbasis masalah;

4) pembelajaran afektif; 5) *mind mapping*; 6) metode permainan.

Menurut Sanjaya (Wahab, 2015), metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Suyatno (2004), permainan bisik berantai adalah permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek kebahasaan menyimak atau mendengar, berbicara, menulis, dan membaca.

Keterampilan menyimak merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa. Menyimak yakni proses interaktif yang dapat mengubah bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran, kegiatan berpikir atau menangkap dari makna yang didengarkan merupakan bagian dari proses menyimak (Imam, 2014). Metode permainan bahasa yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak menurut Djuanda (2006), yaitu; 1) kim lihat (lihat katakan); 2) aku seorang detektif; 3) bertanya dan menerka; 4) baca lakukan; serta 5) bisik berantai.

Metode pesan berantai merupakan bentuk strategi pembelajaran pada aspek menyimak. Metode ini masih berkuat pada pola lama, yakni peserta didik mendengarkan dan berupaya menjelaskan atau mengulangi kembali apa yang diterima dan didengarnya (Iskandarwassid,

2011). Permainan bisik berantai ini merupakan jenis model pembelajaran kooperatif, karena dalam proses pelaksanaannya anak harus terbagi ke dalam beberapa kelompok. Permainan ini digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang keterampilan bahasa menyimak dan berbicara (Syilfia, 2017). Teknik permainan bisik berantai dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak yang efektif juga telah dibuktikan oleh peneliti sebelumnya, yakni Isnaini (2014) dengan hasil penelitian yakni menunjukkan adanya pengembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyololi Tahun Pelajaran 2013/2014. Presentase rata-rata kemampuan berbahasa anak juga mengalami pengembangan. Pada kondisi awal presentase rata-rata kemampuan berbahasa anak adalah sebesar 39,6%, siklus I sebesar 65,8%, siklus II sebesar 78%, dan pada siklus III mengembang menjadi 84%.

Selanjutnya, penelitian juga telah dilakukan oleh Nascimento (2018), dengan judul Pengaruh Mendengarkan Jurnal dalam Pengembangan Keterampilan Mendengarkan Mahasiswa. Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk memeriksa apakah jurnal-jurnal mendengarkan dapat mengurangi

resistensi siswa ketika melakukan latihan mendengarkan. Sebuah kuesioner digunakan untuk menganalisis bagaimana kegiatan ini mempengaruhi peserta didik, dan kemudian data yang dikumpulkan dijelaskan dan dianalisis.

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Kelas III B di SD N 101 Palembang.”

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bersifat experimental designs, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest, maka penelitian ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (variabel terikat) dan sampel tidak dipilih secara random. Peneliti memilih metode ini karena populasi dalam penelitian ini hanya terdapat 23 orang siswa.

Keterampilan menyimak yaitu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan cara mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama apa

yang disampaikan melalui lisan kemudian menyimpulkan makna dari informasi tersebut. Pengukuran keterampilan menyimak pada anak kelas III B di SD N 101 Palembang menggunakan alat ukur tes prestasi.

Permainan bisik berantai merupakan kegiatan bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan keterampilan menyimak anak. Permainan bisik berantai digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak kelas III B di SD N 101 agar anak lebih aktif dalam proses belajar.

populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas III B SD N 101 Palembang. Teknik pengambilan sampling menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiono (2015), *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau kriteria tertentu. Peneliti juga melakukan *try out* guna menentukan sampel yang memenuhi kriteria dan menguji valid atau tidaknya alat ukur yang digunakan. Sampel pada penelitian ini diambil berdasarkan kriteria populasi sebagai berikut:

1. Siswa kelas II B di SD N 101 Palembang, kemudian dilanjutkan setelah memasuki tahun ajaran baru. Anak-anak sudah berpindah kelas menjadi kelas III.

2. Memiliki keterampilan menyimak yang rendah.
3. Tingkat pemahaman, konsentrasi, dan daya analisis anak yang masih relatif rendah.
4. Anak yang sudah bisa membaca dan menulis.

Berdasarkan kriteria tersebut, sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 orang.

Metode pengumpulan data menggunakan : 1. Obsevasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati perilaku partisipan dalam proses belajarnya. 2. Wawancara Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai guru-guru SD N 101 Palembang, sebagai pelengkap data. 3. Alat Ukur untuk mengukur keterampilan menyimak menggunakan tes prestasi belajar. Azwar (2016), tes prestasi belajar ialah salah satu alat ukur untuk mengukur hasil belajar yang dapat mencakup semua tujuan pendidikan. Cara mengukur prestasi belajar menggunakan tes subsumatif yang meliputi sejumlah bahan yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tes keterampilan menyimak menggunakan tes objektif tipe pilihan ganda.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat atau uji asumsi yaitu uji normalitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis (*paired sampel t-test*) diperoleh rata-rata keterampilan menyimak *pretest* yaitu 43,00, sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh rata-rata yaitu 62,00, nilai probabilitas atau sig. (*2-tailed*) = 0,000 maka $p < 0,05$, $p < 0,01$. Maka terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara keterampilan menyimak pada data *pretest* dan data *posttest*, yang berarti “ada pengaruh permainan bisik berantai yang sangat signifikan terhadap keterampilan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia pada anak kelas III B di SD N 101 Palembang”. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa nilai sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,01$ maka dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak pada anak kelas III B di SD N 101 Palembang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia pada anak kelas III B di SD N 101 Palembang. Penelitian ini menggunakan *design* penelitian eksperimen satu kelompok sebelum-sesudah perlakuan. Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 10 orang. Untuk mengukur pengaruh permainan

bisik berantai terhadap keterampilan menyimak menggunakan tes prestasi belajar berupa soal-soal pilihan ganda dan kemudian skor dari tes prestasi merupakan nilai dari keterampilan menyimak. Untuk mengolah data dan hasil menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) *versie 20.0 for windows*.

Berdasarkan hasil pengukuran yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai keterampilan menyimak setelah diberikan perlakuan meningkat dari nilai keterampilan menyimak sebelum diberi perlakuan. Sebelum memberikan *treatment* permainan bisik berantai, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* terhadap 10 partisipan kemudian diperoleh skor *pretest* terkecil yaitu 30 dan skor terbesar yaitu 50, kemudian partisipan diberikan *treatment* permainan bisik berantai selama empat kali pertemuan. Setelah memberikan *treatment* permainan bisik berantai, kemudian peneliti melakukan *posttest* terhadap 10 partisipan dan diperoleh nilai terkecil *posttest* yaitu 50 dan skor terbesar yaitu 70.

Pretest mempunyai nilai rata-rata atau mean sebesar 43,00 dari 10 data dengan sebaran data (*Std. Deviation*) yang diperoleh adalah 10,593, sedangkan *posttest* mempunyai nilai rata-rata atau mean sebesar 62,00 dari 10 data dengan sebaran data (*Std. Deviation*) yang

diperoleh adalah 9, 189. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 15 rangkuman hasil uji hipotesis skor *pretest-posttest*. Uji hipotesis *pretest-posttest* dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan *treatment* permainan bisik berantai. Berdasarkan hasil uji hipotesis (*paired sample t-test*) diperoleh nilai probabilitas sig. 2 (*tailed*) = 0,000 maka $p < 0,05$, $p < 0,01$. Maka terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara keterampilan menyimak pada data *pretest* dan data *posttest* yang berarti “ada pengaruh permainan bisik berantai yang sangat signifikan terhadap keterampilan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia pada anak kelas III B di SD N 101 Palembang”.

Permainan bisik berantai pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diterapkan pada pembelajaran keterampilan menyimak, selain melatih untuk mengingat dan melatih konsentrasi, juga dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

Menurut Tarigan (2003) menyimak adalah proses yang mencakup kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa, menilai hasil interpretasi makna kemudian menanggapi pesan yang tersirat dalam bahasa tersebut. Permainan bisik berantai adalah permainan yang dapat

mengembangkan aspek-aspek kebahasaan menyimak atau mendengar, berbicara, menulis, dan membaca (Suyatno, 2004). Metode pesan berantai merupakan bentuk strategi pembelajaran pada aspek menyimak. Metode ini masih berkuat pada pola lama, yakni peserta didik mendengarkan dan berupaya menjelaskan atau mengulangi kembali apa yang diterima dan didengarnya (Iskandarwassid, 2011).

Pada saat pemberian metode bisik berantai, dapat menggunakan media seperti *tape recorder*, *video*, dan sebagainya, agar siswa lebih bersemangat mengikuti permainan bisik berantai untuk keterampilan menyimak.

Anak usia sekolah merupakan anak yang berada pada periode usia 6-12 tahun (Santrock, 2008), sedangkan menurut Yusuf (2011) anak usia sekolah sudah dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti, membaca, menulis, dan menghitung.

Pada permulaan usia 6 tahun anak mulai masuk sekolah, dengan demikian anak mulai mengenal dunia baru, mulai berhubungan dengan orang lain selain keluarga dan mulai mengenal suasana baru di lingkungannya. Usia sekolah adalah usia yang sangat penting bagi seorang anak, karena pada usia ini anak mulai

diperkenalkan dengan dunia pendidikan formal, dalam dunia pendidikan formal anak tuntun mampu mengembangkan kemampuan intelektualnya. Pada masa ini juga anak mengalami pertumbuhan fisik serta perkembangan emosional dan sosial, anak senang berkumpul dengan teman sebaya untuk melakukan sosialisasi.

Pada pembelajaran di sekolah, tidak terlepas dari kegiatan menyimak karena kegiatan menyimak merupakan bagian dari pengajaran. Menyimak merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi, karena kegiatan ini biasanya dilakukan sebelum kegiatan menulis atau berbicara. Secara tingkat keterampilan berbahasa, menyimak adalah tingkat keterampilan yang cukup sulit, membutuhkan fokus dan ketelitian untuk mendapatkan informasi simakan yang benar dan tepat.

Metode yang dapat digunakan untuk keterampilan menyimak yaitu metode permainan bisik berantai. Metode bisik berantai merupakan bentuk strategi pembelajaran pada aspek menyimak. Permainan bisik berantai ini merupakan jenis model pembelajaran kooperatif, karena dalam proses pelaksanaannya anak harus terbagi ke dalam beberapa kelompok. Permainan ini digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang keterampilan bahasa menyimak dan berbicara (Syilfia, 2017).

Keterampilan menyimak merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa. Menyimak yakni proses interaktif yang dapat mengubah bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran, kegiatan berpikir atau menangkap dari makna yang didengarkan merupakan bagian dari proses menyimak (Imam, 2014). Keterampilan menyimak anak kelas III B berbeda antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* permainan bisik berantai. Sebelum diberikan *treatment* siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran. Setelah diterapkan permainan bisik berantai, nilai tes prestasi siswa mengalami peningkatan dari sebelum diberikan *treatment*, terlihat dari hasil lembar tes prestasi diperoleh nilai tertinggi yaitu 70.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap partisipan, permainan bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak. Hal ini terlihat dari respon yang diberikan partisipan yang terlihat bersemangat dalam belajar. Dengan adanya permainan bisik berantai, partisipan telah terpacu untuk belajar karena bisa bermain dengan kelompok dibandingkan dengan sebelumnya yang hanya memberikan materi pelajaran pada partisipan.

Dengan adanya permainan bisik berantai, partisipan lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Permainan

bisik berantai dianggap efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak karena mudah dilakukan dan membangkitkan semangat belajar sehingga mampu mencapai target nilai yang telah ditentukan.

Menurut keterangan guru yang telah membantu kegiatan *treatment*, mengatakan bahwa permainan bisik berantai dapat membuat partisipan menjadi lebih aktif dalam belajar. Sebelumnya, banyak siswa yang lambat dalam menyimak dan memilih bermain dengan temannya, namun ketika diberikan *treatment* permainan bisik berantai partisipan menjadi lebih aktif dalam belajar karena bisa sambil bermain.

Berkaitan dengan penelitian sebelumnya, juga membuktikan bahwa permainan bisik berantai mampu meningkatkan keterampilan menyimak, pada penelitian Fauziah (2015), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan dalam ketampilan menyimak pantun sebelum dan sesudah dilakukannya permainan bisik berantai.

Selanjutnya, penelitian juga telah dilakukan oleh Nascimento (2018), dengan judul Pengaruh Mendengarkan Jurnal dalam Pengembangan Keterampilan Mendengarkan Mahasiswa. Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk memeriksa apakah jurnal-jurnal

mendengarkan dapat mengurangi resistensi siswa ketika melakukan latihan mendengarkan. Sebuah kuesioner digunakan untuk menganalisis bagaimana kegiatan ini mempengaruhi peserta didik, dan kemudian data yang dikumpulkan dijelaskan dan dianalisis.

Penelitian lain yang berhubungan dengan permainan bisik berantai yaitu Isnaini (2014) dengan hasil penelitian yakni menunjukkan adanya pengembangan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014.

Kelemahan dalam penelitian ini adalah karena jumlah partisipan yang sedikit sehingga hasil penelitian menjadi kurang maksimal. Waktu yang singkat juga membuat hasil penelitian kurang optimal. Emosi partisipan yang berubah-ubah, membuat partisipan sulit dikendalikan. Peneliti juga kurang mampu mengkondisikan kelas pada saat proses *treatment* permainan bisik berantai berlangsung.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pelajaran

Bahasa Indonesia pada anak kelas III B di
SD N 101 Palembang

Penerbit Erlangga: PT Geloran
Aksara Pratama

DAFTAR RUJUKAN

- Aziez dan Alwasilah. 1996. *Pengajaran Bahasa komunikatif Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Azwar. S. 2016. *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Desmita. 2013. *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Fauziah. A. 2015. *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II)*. Universitas Islam Negeri (Uin) Syarif Hidayatullah Jakarta
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Depok, Sleman, Yogyakarta: Insan Madani
- Hawadi. R.A. 2001. *Psikologi perkembangan anak: mengenal sifat, bakat, dan kemampuan anak*. Jakarta: Gransindo
- Hijriyah. U. 2016. *Menyimak Strategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung
- Hurlock. E.B. 2015. *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekata Sepanjang Rentang Kehidupan*.
- Iskandarwassid dan Dandang S. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Saefullah. 2012. *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sanjaya. W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Santrock. J.W. 2012. *Perkembangan Masa Hidup*. Edisi ketigabelas, Jilid 1. Penerbit Erlangga; PT Gelora Aksara Pratama
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC
- Syilfia. 2017. *permainan pembelajaran bisik berantai*. Diakses dari: <https://syilfia.wordpress.com/2017/01/29/permainan-pembelajaran-bisik-berantai/>
- Tarigan. D. dkk. 2003. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Tarigan. H.G. 2015. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wahab. R. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada