

**METODE PERMAINAN *WHISPER RACE*
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INGGRIS**

Isnaeni¹, Suhartono², Kartika Chrysti Suryandari³
¹ Mahasiswa PGSD FKIP UNS, ^{2,3} Dosen PGSD FKIP UNS
Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta
e-mail: eisna414@yahoo.com

Abstract: *Whisper Race Games Method in Improvement Of English Listening Skills. The research purpose to describe the effectiveness of whisper race games method in improving English listening skills. This research is a classroom action research. The action research was conducted in three cycles, each of which involved planning, implementing, observing and reflecting. The result of the research showed that whisper race games method can increase the English listening skills For Fourth Grade Student in State Elementary School 1 Adikarso.*

Key words: *Games Method, Listening Skills.*

Abstrak: *Metode Permainan Whisper Race dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Inggris.* Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan metode permainan *whisper race* dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan *whisper race* dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 1 Adikarso.

Kata kunci: Metode Permainan, Keterampilan Menyimak.

Pendahuluan

Kemampuan berbahasa Inggris sangat penting dikuasai oleh generasi muda Indonesia. Di era yang semakin canggih dan modern ini, tuntutan globalisasi yang notabene berbasis bahasa Inggris tak dapat dielakkan. Bahasa Inggris memegang peranan penting, mengingat bahasa Inggris merupakan alat komunikasi internasional. Selain itu untuk dapat mengoperasikan berbagai media komunikasi serta mengetahui transformasi ilmu pengetahuan secara mahir dan mendalam, diperlukan kemampuan yang cukup dalam berbahasa Inggris.

Siswa sebagai generasi muda Indonesia yang kelak akan memikul tugas memutar roda kemajuan bangsa, perlu dibekali dengan bahasa Inggris sejak dini. Jika tidak, mereka tentu akan kehilangan media dalam berinteraksi dengan peradaban yang sedang berkembang. Mengingat pentingnya penguasaan bahasa Inggris, kesadaran tentang pentingnya penguasaan bahasa Inggris di beberapa sekolah dasar pun semakin meningkat.

Hal ini dapat diketahui dari adanya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut. Meskipun masih berstatus pelajaran mulok, pembelajaran bahasa Inggris tetap mendapat perhatian yang sama seperti halnya mata pelajaran yang lain. Berbagai pendekatan, strategi, metode dan media pun dikembangkan. Semuanya itu tidak lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris khususnya di sekolah dasar.

Kenyataan di lapangan, dalam hal ini yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 1 Adikarso yang berada di Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen, pembelajaran bahasa Inggris pun telah mendapat perhatian yang serius. Terbukti pembelajaran bahasa Inggris telah diajarkan sejak masuk kelas 1. Akan tetapi yang selama ini berlangsung di kelas-kelas bahasa Inggris adalah proses pembelajaran yang masih berorientasi pada penguasaan pengetahuan. Pembelajaran bahasa Inggris seringkali masih disamakan dengan pembelajaran IPA, IPS maupun mata pelajaran lain yang berorientasi pada pengetahuan semata. Padahal seharusnya pembelajaran

bahasa berorientasi keterampilan (*skill*) yang diharapkan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemikiran bahwa pembelajaran bahasa Inggris tidak ada bedanya dengan pembelajaran lain yang berorientasi pengetahuan membuat proses pembelajaran bahasa Inggris cenderung menjadi monoton, hanya terfokus pada penyampaian materi tanpa berpikir pengetahuan tersebut akan termemori dengan baik dan bermanfaat di kemudian hari atau tidak, dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau tidak. Hal ini sejalan dengan pendapat Brown (1980) bahwa, "Bahasa dipergunakan sebagai alat komunikasi atau sarana pergaulan sesama insan" (Tarigan, 2009: 4). Agar bahasa Inggris yang akan dikuasai siswa dapat dipergunakan sebagai alat komunikasi atau sarana pergaulan sehari-hari, siswa perlu mendasarkannya dengan keterampilan menyimak.

Menurut Depdiknas keterampilan diartikan sebagai "kecakapan untuk menyelesaikan tugas" (2008: 1505). Sedangkan keterampilan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterampilan berbahasa, yaitu menyimak. Tarigan (2009) menyebutkan menyimak sebagai suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi, untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara yang disampaikan melalui ujaran atau bahasa lisan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak adalah kecakapan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi.

Menyimak merupakan landasan pokok belajar bahasa. Melalui menyimak siswa dapat mengenal berbagai konsep, pengetahuan dan informasi. Maka sudah saatnya guru dan siswa memperhatikan keterampilan berbahasa yang satu ini. Hal yang perlu diperhatikan guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi tetapi juga harus memperhatikan bagaimana caranya agar materi tersebut dapat diterima siswa dengan mudah. Agar materi dapat diterima siswa de-

ngan mudah, guru perlu menggunakan metode yang sesuai dengan karakter siswa yang masih senang bermain.

Berdasarkan karakter siswa yang masih senang bermain serta dalam rangka meningkatkan keterampilan menyimak itulah peneliti berupaya memberikan alternatif menggunakan metode permainan *whisper race* (bisik berantai) dalam proses belajar mengajar kali ini. Hal ini agar dalam pembelajaran bahasa pun dapat tercipta iklim belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran bahasa yang sebenarnya, sehingga pada akhirnya tujuan dari penelitian tindakan kelas ini dapat tercapai. Dengan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan metode permainan *whisper race* dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso Kecamatan Kebumen.

Piaget meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Dalam hal ini Piaget membagi tahap perkembangan kognitif manusia menjadi 4 tahap, yaitu: tahap sensorimotorik (sejak lahir sampai usia 2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun), tahap konkret-operasional (usia 7 sampai 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas) (Desmita, 2009: 101).

Menurut data keadaan siswa, usia rata-rata kelas IV yaitu 8-10 tahun. Berdasarkan fase perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa usia 8-10 tahun termasuk fase konkret-operasional. Pada tahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda, sehingga dalam rangka meningkatkan keterampilan menyimak ini peneliti berupaya memberikan alternatif menggunakan metode permainan *whisper race* (bisik berantai) dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakter siswa kelas IV yang sudah berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret.

Sumantri dan Permana (2001) menyatakan bahwa metode merupakan cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar sehingga tercapai

prestasi belajar siswa yang memuaskan. Selanjutnya Sadiman (1996) menjelaskan bahwa "Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula". Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan atau perbuatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan (bermain) dan untuk melatih keterampilan berbahasa dengan mengikuti aturan-aturan tertentu.

Dalam melakukan permainan *whisper race* ini siswa yang telah terbagi dalam satu tim harus berdiri berbaris. Siswa yang berdiri di baris paling belakang diberi daftar kosakata. Siswa yang berdiri di urutan paling belakang kemudian diberi waktu untuk membaca kata-kata yang ada didaftarnya, untuk kemudian berbisik kepada teman di depannya sesuai kosa kata dalam daftar.

Kegiatan berbisik ini berlangsung secara berurutan hingga sampai pada siswa terakhir dalam tim, yaitu siswa yang berdiri di urutan paling depan. Selanjutnya siswa yang terakhir dibisiki tersebut harus melingkari kata/kalimat dalam daftar yang diberikan oleh guru tadi sesuai dengan apa yang didengarnya. Daftar kata/kalimat yang telah dilingkari siswa kemudian dibandingkan antara kelompok satu dengan kelompok yang lain. Bagi kelompok yang paling tepat melingkari daftar kata tersebut akan diberikan *reward* sehingga siswa jadi lebih termotivasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penggunaan metode permainan *whisper race* yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris?; 2) Apakah penggunaan metode permainan *whisper race* dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso?. Sesuai latar belakang serta rumusan masalah tersebut, secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso Kecamatan Kebumen, sedangkan tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk memperoleh informasi tentang: 1) Metode permainan *whisper*

race yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris, 2) Kefektifan metode permainan *whisper race* dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Adikarso Kecamatan Kebumen, kelas IV yang berada pada rentang usia 8-10 tahun. Jumlah subjek penelitian 38 siswa. Waktu penelitian mulai pada akhir bulan Maret sampai dengan awal bulan Juni 2012 semester genap tahun 2011/2012.

Untuk menjamin dan memperoleh kesahihan data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi teknik pengumpul data dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik ini meliputi: tes, wawancara, dan observasi. Sedangkan triangulasi sumber data meliputi siswa, guru/peneliti, dan teman sejawat. Penggunaan triangulasi teknik pengumpul data dan triangulasi sumber ini bertujuan untuk memperoleh validasi data.

Indikator keberhasilan setelah penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan yaitu: 1) Keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso dikatakan meningkat apabila siswa telah melakukan 80% kegiatan *whisper race* sesuai skenario pembelajaran; 2) Dengan penggunaan metode permainan *whisper race* minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM (60).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif dengan didukung data kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif untuk menganalisis perubahan sikap, perilaku dan peningkatan keterampilan menyimak, sedangkan deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa hasil penilaian. Adapun prosedur analisis data yang dilakukan adalah berdasarkan pendapat Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Rohendi, 2007: 16).

Prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan berupa perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Secara umum penelitian dilaksanakan dalam ti-

ga siklus. Setiap siklus diterapkan suatu tindakan yang terbagi menjadi tiga pertemuan. Pada perencanaan tindakan, dilakukan pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi pembuatan skenario pembelajaran, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan langkah-langkah pembelajaran *whisper race*, menyiapkan media pembelajaran, menyusun lembar evaluasi, membuat lembar observasi dan wawancara serta menyiapkan alat dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan dan setiap pertemuan dilaksanakan melalui empat tahap. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto, dkk. (2008) yaitu penelitian tindakan terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Ringkasan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya tindakan dengan menggunakan metode permainan *whisper race* dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Ketuntasan Belajar

No	Siklus	Belum Tuntas (<60)		Tuntas (≥60)		Rata-rata nilai
		f	%	f	%	
1.	Pra Siklus	29	76%	9	24%	40,53
2.	I	27	71%	11	28,9%	51,45
3.	II	5	13%	33	87%	76,79
4.	III	3	7,9%	35	92,1%	87

Berdasarkan table 1 di atas pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diawali dengan mengadakan tes awal untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diadakan tindakan. Hasil dari tes awal yang berupa tes *listening* menunjukkan bahwa hanya ada 9 siswa yang dapat mencapai KKM (60). Dengan nilai terendah 10, tertinggi 70, dan rata-rata kelas 40,53. Berdasarkan hasil tes tersebut, terlihat bahwa keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso masih sangat kurang.

Rendahnya hasil belajar siswa terindikasi oleh pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan selama ini masih belum efektif. Siswa tidak diberi kesempatan untuk belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan karena siswa hanya sebagai objek belajar yang pasif. Padahal hendaknya kegiatan belajar harus sesuai karakteristik dan perkembangan siswa SD, yaitu melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Asrori (2009), “Model pembelajaran yang aktif adalah tidak menunggu sampai peserta didik siap sendiri, tetapi guru menciptakan lingkungan belajar sedemikian rupa sehingga dapat memberi kemungkinan maksimal pada subjek didik untuk berinteraksi edukatif...”

Setelah diadakan tindakan melalui siklus I, hasil tes yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan siklus I sudah mengalami peningkatan walaupun masih jauh dari indikator ketuntasan yang diharapkan. Pada siklus I ini terdapat 11 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata semua siswa adalah 63,3. Namun hal ini belum cukup memuaskan karena rata-rata perolehan nilai pada semua siswa hanya 65,45. Nilai tersebut sudah di atas kriteria ketuntasan minimal yaitu 60 akan tetapi pencapaian hasil belajar minimal adalah 80% siswa berada di atas KKM, sedangkan pada siklus ini yang mencapai KKM baru 28,9%.

Pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Terdapat 33 siswa yang mendapat predikat tuntas dengan persentase 87%. Namun setelah siklus III dilaksanakan ternyata tidak mampu menuntaskan seluruh siswa. Meskipun ketuntasan naik menjadi 35 siswa dengan persentase 92,1% dengan rata-rata nilai pada semua siswa adalah 89,9. Kegiatan pembelajaran itu melibatkan siswa, maka pengalaman belajar yang didapat siswa pun semakin banyak. Hal ini sesuai pendapat Hakiim (2009) bahwa “Pengalaman belajar dapat diperoleh melalui kegiatan di dalam kelas dengan jalan mengadakan interaksi antar siswa....”

Hasil dari pelaksanaan tindakan di siklus I, II, dan III, selain menghasilkan data mengenai hasil belajar yang telah diuraikan di atas, juga menghasilkan data-data lain be-

rupa pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa bersama guru. Pelaksanaan evaluasi pada penelitian ini tidak hanya menggunakan teknik tertulis tetapi juga teknik non tertulis. Hal ini sesuai pendapat Hakiim (2009) bahwa “ Pelaksanaan evaluasi dapat menggunakan dua macam teknik, yaitu: 1) teknik bukan tes; 2) teknik tes”. Adapun perincian data dari teknik non tertulis berupa hasil penilaian proses sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Pelaksanaan Proses Pembelajaran yang Dilakukan Siswa

N o	Siklus	Keaktifan	Kesenangan	Sikap	Nilai Rata2
1	I	66.7%	83.3%	71%	2,93
2	II	75%	75%	83%	3,03
3	III	82.5%	85%	82%	3,50

Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan siswa berdasarkan hasil penilaian proses pada tabel 2 di atas, siklus I bernilai cukup baik yaitu pada angka 2,93 dengan persentase keaktifan 66,7%, kesenangan 83,3%, dan sikap 71%. Pada Siklus II mengalami peningkatan dengan nilai baik yaitu pada angka 3,03. Persentase keaktifan pada siklus II naik menjadi 75%, kesenangan turun menjadi 75%, dan sikap meningkat menjadi 83,3%. Selanjutnya pada siklus III juga terdapat peningkatan dengan nilai sangat baik yaitu 3,5. Persentase keaktifan meningkat menjadi 82,5%, kesenangan menjadi 85%, dan sikap menjadi 82%. Hal tersebut telah menunjukkan bahwa metode permainan *whisper race* telah berfungsi dengan baik sesuai pendapat Hakiim (2009) bahwa “Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.”

Keberhasilan dalam proses pembelajaran menggunakan metode permainan *whisper race* tidak hanya dilihat dari hasil belajar siswa tetapi juga hasil observasi terhadap siswa dan guru. Berikut ini hasil observasi terhadap siswa dan guru yang dilakukan teman sejawat dan peneliti.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru

N o	Indikator	SIKLUS		
		I	II	III
1	Keterampilan melaksanakan tahap awal	3.3	3.6	4
2	Keterampilan melaksanakan tahap inti	3.3	3.3	3.6
3	Pelaksanaan permainan <i>whisper race</i>	3	3	3.3
4	<i>Speaking</i>	3	3	3
	Rata-rata	3.15	3.23	3.48

Berdasarkan tabel 3 tentang perbandingan hasil observasi terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *whisper race* pada siklus I memperoleh nilai baik yaitu dengan skor 3,15. Setelah dilakukan tindakan siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 0.08 sehingga skor menjadi 3,23. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Selanjutnya pada siklus III juga mengalami peningkatan sebesar 0.25 sehingga skor menjadi 3,48. Peningkatan tersebut dikarenakan refleksi guru terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung dilakukan dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Siswa

N o	Indikator	SIKLUS		
		I	II	III
1	<i>Listening</i>	2.5	3	3
2	<i>Writing</i>	2.8	3	3
3	<i>Speaking</i>	2.2	2.5	2.8
4	<i>Reading</i>	2.5	2.5	2.5
5	Penguasaan kosakata	2.5	2.5	3.2
	Rata-rata	2.5	2.7	2.9

Kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Hal

ini terlihat pada tabel 4 bahwa pada siklus I skor yang diperoleh siswa hanya 2,42, kemudian mengalami peningkatan sebesar 0,28 pada siklus II sehingga skor berubah menjadi 2,7. Selanjutnya pada siklus III juga mengalami peningkatan sebesar 0,18 sehingga skor menjadi 2,88. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak cukup besar namun hal ini tetap membuktikan bahwa metode permainan *whisper race* ini dapat memperbaiki proses pembelajaran sebelumnya yang cenderung monoton.

Dengan hasil belajar siswa tuntas lebih dari 80% dan adanya peningkatan terhadap keterampilan proses siswa berdasarkan hasil observasi maupun wawancara, peneliti memutuskan untuk mengakhiri tindakan pada siklus III ini, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas. Beberapa Siswa yang belum tuntas tersebut ternyata memang memiliki masalah ini belajar individu, sehingga memerlukan penanganan secara khusus.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I sampai siklus III dan diperkuat dengan hasil wawancara peneliti terhadap teman sejawat, bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan *whisper race* sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 1 Adikarso, karena pembelajaran ini didesain khusus sesuai karakter siswa akan lebih mudah menerima materi pelajaran dengan suasana yang menggembirakan. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Asti (2009), manfaat bermain bagi perkembangan anak antara lain: 1) mempengaruhi perkembangan fisik anak, 2) dapat digunakan sebagai terapi, 3) dapat menambah atau mempengaruhi pengetahuan anak, 4) mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, 5) mengembangkan tingkah laku sosial anak, 6) mempengaruhi nilai moral anak. Dan hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa dan penilaian proses terhadap karakter siswa di setiap siklusnya.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan di atas tentang hasil belajar, keterampilan

proses, hasil observasi dan diperkuat dengan wawancara menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya, sehingga peneliti membuat dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan metode permainan *whisper race* yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2011/2012 adalah permainan *whisper race* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakter siswa.
2. Penggunaan metode permainan *whisper race* dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris, siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2011/2012.

Namun demikian peneliti menyadari tidak ada tindakan, baik berupa model, metode, maupun media pembelajaran yang dapat dengan mengatasi masalah dalam pembelajaran secara tuntas. Setiap model, metode, maupun media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Peneliti menyarankan agar dalam penggunaan metode permainan ini diimbangi dengan penggunaan media yang mendukung serta disesuaikan dengan karakter siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Asti, B.M. (2009). *Fun Games For Kids: 100 Jenis Permainan Rekreatif dan Edukatif untuk Anak*. Jogjakarta: Power Books.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hakiim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rohendi, T. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Sadiman. (1996). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Karya Grafindo Persada.
- Sumantri, M. & Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Mulyana.
- Tarigan, H.G. (2009). *Pengajaran Kompetensi Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.