

PENERAPAN METODE GAME "BISIK BERANTAI" DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Delia Putri
STKIP Rokania
deliaputri8@gmail.com

***Abstract,** This study aims to improve listening skills to elementary school students using the "whisper chain" game method. This type of research is classroom action research with a qualitative descriptive method. The research subjects were fourth grade students at SDN 006 Rambah. The technique of data collection is done by test and non-test techniques. The results showed that there was an increase in listening skills in elementary school students using the "whisper chain" game method. This is evidenced by the average skill of listening to students in each cycle. The average value of students in pre-cycle is 60 and then increases in cycle I to 63.80 and in cycle II the average value of students increases to 74.28.*

Keywords: game method, whisper chain, listen

I. PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting dipelajari oleh peserta didik. Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif (Hardini & Puspitasari, 2012 : 184). 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 oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008: 4).

Berdasarkan data ditemukan bahwa siswa kelas IV di SDN 006 Rambah mengalami kendala ketika pelajaran bahasa Indonesia yang fokus pada keterampilan menyimak. Hal tersebut disebabkan karena rendahnya tingkat konsentrasi siswa dan mereka merasa takut ketika disuruh untuk menyimak sebuah teks bacaan. Dalam mengatasi hal tersebut salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode game "pesan berantai".

Metode game's digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami, menguatkan suatu konsep atau memecahkan masalah (Hamdani, 2011:282). Salah satu jenis metode game adalah bisik berantai.

Permainan berbisik yaitu guru membisikkan suatu pesan/informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa berikutnya apakah sampai pada siswa terakhir atau tidak (Budinuryanta, 2008: 29-30).

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau action research. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN 006 Rambah Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 21 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu berupa tes unjuk kerja dan non tes observasi. Data yang diperoleh di analisis dengan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif.

III. PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini diambil dari hasil tugas siswa pada

tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil tes prasiklus merupakan keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan metode konvensional. Selanjutnya, hasil tes siklus I dan siklus II merupakan keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan metode *game* “Bisik Berantai” serta hasil non tes berupa lembar observasi.

1.1 Hasil dan Pembahasan Tes Prasiklus

Hasil tes prasiklus dengan model pembelajaran konvensional dilakukan untuk mengetahui keadaan awal keterampilan menyimak pada siswa. Tes yang dilakukan adalah menyimak sebuah cerita anak dan menjawab beberapa soal yang berkaitan dengan apa yang disimak sebelumnya. Hasil prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Keterampilan Menyimak Prasiklus

N o	Katego ri	Rentan g Nilai	F	X	fx	%
1.	Sangat Baik	≥85	2	90	180	0,4
2.	Baik	70-84	5	70	350	10
3.	Cukup	61-69	3	60	180	0,6
4.	Kurang	< 60	11	50	550	89
Jumlah					1.260	
Nilai Rata-rata = $\frac{1.260}{21} = 60$						

Dari tabel 1 tersebut menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas IV di SDN 06 Rambah dalam menyimak

pada prasiklus sebesar 60. Nilai itu termasuk kategori kurang. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik ada 2 orang atau 0,4%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik berjumlah 5 orang atau 10%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup berjumlah 3 orang atau 0,6%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori kurang berjumlah 11 orang atau 89%.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yang masih kurang dan latar belakang siswa dalam proses belajar tersebut, maka perlu diterapkan metode *game* “Bisik Berantai”. Penerapan metode pembelajaran ini dilakukan pada tahap siklus I dan siklus II.

1.2 Hasil Siklus I

a). Hasil Tes

Pada siklus I digunakan metode *game* “Bisik Berantai” pada keterampilan menyimak pada siswa kelas IV di SDN 006 Rambah. Hasil siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

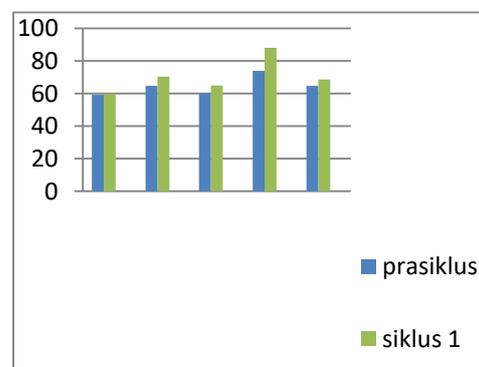
Tabel 2. Hasil Tes Menyimak Siklus I

No	Kategori	Rentang Nilai	F	X	fx	%
1.	Sangat Baik	≥85	3	90	270	0,6
2.	Baik	70-84	6	70	420	12
3.	Cukup	61-69	5	60	300	10
4.	Kurang	< 60	7	50	350	77,4
Jumlah					1.340	

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{1.340}{21} = 63,80$$

Dari tabel 2 tersebut menunjukkan nilai rata-rata siswa pada siklus sebesar 63,80. Nilai itu termasuk kategori cukup. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik 3 orang atau 0,6%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik berjumlah 6 orang atau 12%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup berjumlah 5 orang atau 10%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori kurang berjumlah 7 orang atau 77,4%.

Penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada grafik siklus I. Pada grafik tersebut terlihat peningkatan hasil pembelajaran keterampilan menyimak yang diperoleh siswa kelas IV dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada prasiklus.



Gambar 1. Grafik Hasil Keterampilan Menyimak Prasiklus dan Siklus I

b) Hasil Nontes

Observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung dengan bantuan rekan kerja yang bertindak sebagai kolaborator. Aspek yang diamati dan diperoleh dalam penelitian, yaitu a) siswa kurang merespon dan memperhatikan dengan baik, b) sebagian siswa aktif bertanya dan menjawab, c) sebagian siswa belum paham dengan metode game “pesan berantai” d) sebagian siswa kurang serius dalam pembelajaran.

1.3 Hasil Siklus II

a). Hasil Tes

Pada siklus II digunakan metode game “Bisik Berantai” pada keterampilan menyimak pada siswa kelas IV di SDN 006 Rambah. Hasil siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

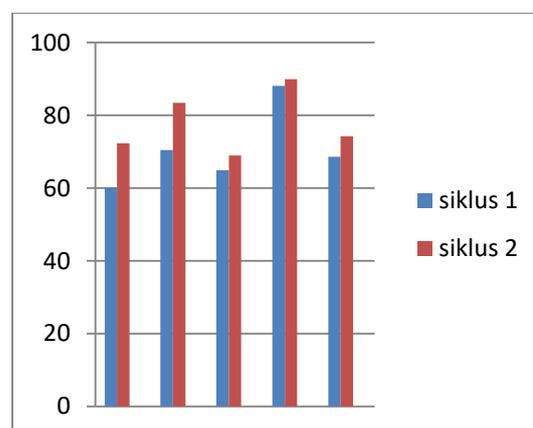
Tabel 3. Hasil Tes Menyimak Siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	F	X	fx	%
1.	Sangat Baik	≥85	8	90	720	45
2.	Baik	70-84	8	70	560	45
3.	Cukup	61-69	3	60	180	6
4.	Kurang	< 60	2	50	100	4
Jumlah					1.560	
Nilai Rata-rata = $\frac{1.560}{21} = 74,28$						

Dari tabel 3 tersebut menunjukkan nilai rata-rata siswa pada

siklus sebesar 74,28. Nilai itu termasuk kategori baik. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik 8 orang atau 45%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik berjumlah 8 orang atau 45%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup berjumlah 3 orang atau 6%. Siswa yang memperoleh nilai dalam kategori kurang berjumlah 2 orang atau 4%.

Penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada grafik siklus II. Pada grafik tersebut terlihat peningkatan hasil pembelajaran keterampilan menyimak yang diperoleh siswa kelas IV dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada siklus I.



Gambar 2. Grafik Hasil Keterampilan Menyimak Siklus I dan Siklus II

b) Hasil Nontes

Observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung dengan bantuan rekan kerja yang bertindak sebagai kolaborator.

Aspek yang diamati dan diperoleh dalam penelitian, yaitu a) siswa merespon dan memperhatikan dengan baik, b) asiswa aktif bertanya dan menjawab, c) siswa sudah paham dengan metode game “pesan berantai” d) siswa serius dalam pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *game* “Bisik Berantai” dapat meningkatkan hasil keterampilan menyimak pada siswa kelas IV di SDN 006 Rambah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata dari prasiklus, siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil tes keterampilan menulis berita pada prasiklus, yaitu sebesar 60 kemudian

mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 63,80 dan pada siklus II nilai rata-rata mahasiswa meningkat menjadi 74,28.

DAFTAR PUSTAKA

- Budinuryanta Y, dkk. 2008. *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hardini, I & Puspitasari, D. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Hamdani, dkk. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.