

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK
MENGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN BERBISIK BERANTAI
DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 19
SUNGAI PINYUH**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**FARIDAH
NIM : F.34211281**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK
MENGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN BERBISIK BERANTAI
DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 19
SUNGAI PINYUH**

Faridah, Kartono, Siti Halidjah
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.
email : faridahfaridah760@gmail.com

Abstrak. Peningkatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai di kelas V SDN 19 Sungai Pinyuh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai di kelas V SDN 19 Sungai Pinyuh. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan rancangan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh yang berjumlah 30 orang dan guru (peneliti) yang juga mengajar di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. Teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi langsung dan teknik pengukuran sedangkan alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar kemampuan murid dalam menyimak. Data yang terkumpul tersebut dianalisis dan direfleksikan. Pada hasil pengamatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai dapat dikatakan berhasil. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan menyimak yang mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 37,5 dan 60. Siklus II pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 89,16 dan 96,66.

Kata Kunci: kemampuan menyimak, teknik permainan berbisik berantai

Abstrak. Improved listening skills using games techniques in class V berbisik chain SDN 19 Pinyuh River. This study aims to determine the increase in listening skills using techniques permainan whisper chain in class V river Pinyuh. Research SDN 19 is using the descriptive method research design class action. Research subjects namely V-grader River Elementary School 19 Pinyuh who were 30 and teacher (researcher) who also teaches fifth grade at Public Elementary School 19 Pinyuh River. Data collection techniques are techniques of direct observation and measurement techniques, while the data collection tool used is the observation sheet and the sheet the students' ability in listening. The collected data is analyzed and reflected. On observations listening skills using game techniques whisper chain was successful. It is evident from the increase listening skills which has increased from the first cycle to the meeting-1 and 2 averaged 37.5 and 60. Cycle II meeting to-1 and 2 averaged 89.16 and 96.66.

Key Words: listening ability, engineering chain whispering game

Kemampuan menyimak merupakan salah satu kegiatan komunikatif berbahasa untuk menerima sejumlah informasi dari orang lain, oleh karena itu penyimak haruslah benar-benar memahami, menafsirkan serta menilai apa yang didengar agar informasi tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penyimak. Kata menyimak dalam bahasa Indonesia memiliki arti kemiripan makna dengan mendengar, dan mendengarkan. Oleh karena itu, ketiga istilah tersebut sering menimbulkan kekacauan pemahaman, bahkan sering dianggap sama sehingga dipergunakan secara bergantian.

Sejalan dengan pendapat di atas, Tarigan (1996:2) mengatakan bahwa keterampilan atau kemampuan menyimak merupakan keterampilan menangkap bunyi-bunyi yang di ucap atau di bacakan oleh orang lain dan di ubah menjadi bentuk makna untuk di evaluasi, ditarik kesimpulan dan di tanggap. Jadi menyimak adalah proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau peran serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Dari hasil pengamatan dan pengalaman selama mengajar yang telah peneliti lakukan, terdapat fakta dalam proses pembelajaran dimana murid kurangmampu menyimak pembelajaran secara maksimal dan dirasa rendah. Sehingga peneliti tertari untuk meneliti tentang peningkatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai. Dan peneliti berharap dengan adanya penggunaan metode permainan berbisik berantai dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyimak murid, selain itu guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga murid termotivasi untuk belajar dan mengikuti proses pembelajaran, dan memiliki hasil belajar yang baik pula.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. (3) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai pada pembelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh.

Kemampuan ialah suatu keadaan dimana seseorang memiliki daya untuk melaksanakan atau membuat, melakukan suatu hasil dari buah pemahamannyaterhadap sesuatu, sebagaimana menurut Utami Munandar SC

(1992:17) kemampuan adalah daya upaya untuk melaksanakan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.

Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya”. (Sabarti –at all: 1992).Menyimak adalah mendengar secara khusus dan terpusat pada objek yang disimak (panduan bahasa dan sastra Indonesia, Natasasmita Hanapi (1995:18)Menyimak dapat didefinisikan suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengar dan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilik, dan mereaksi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan. (Tarigan; 1996:4)“Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan-lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan”.Proses menyimak memerlukan perhatian serius dari siswa. Ia berbeda dengan mendengar atau mendengarkan. Menurut pendapat Tarigan “Pada kegiatan mendengar mungkin si pendengar tidak memahami apa yang didengar. Pada kegiatan mendengarkan sudah ada unsur kesengajaan, tetapi belum diikuti unsur pemahaman karena itu belum menjadi tujuan”. Kegiatan menyimak mencakup mendengar, mendengarkan, dan disertai usaha untuk memahami bahan simakan. Oleh karena itu dalam kegiatan menyimak ada unsur kesengajaan, perhatian dan pemahaman, yang merupakan unsur utama dalam setiap peristiwa menyimak. Penilaiannyapun selalu terdapat dalam peristiwa menyimak, bahkan melebihi unsur perhatian. Adapun jenis-jenis menyimak dalam pembelajaran menurut Sutari (1998:47) adalah sebagai berikut :

1. Menyimak ekstensif
2. Menyimak intensif
3. Menyimak social
4. Menyimak sekunder
5. Menyimak estetik
6. Menyimak kritis
7. Menyimak konsentratif
8. Menyimak kreatif
9. Menyimak introitatif
10. Menyimak penyelidikan
11. Menyimak pasif

Salah satu aktivitas penyimak ialah pesan yang disampaikan sumber pembicara. Pemahaman yang dilakukan penyimak meliputi dua aspek, yaitu (a) pemahaman pesan dan tanggapan pembicara, (b) tanggapan penyimak terhadap pesan sesuai dengan kehendak pembicara (Depdikbud, 1985 : 21 – 24). Berdasarkan aspek tersebut dapat dirinci lebih jauh tentang tujuan menyimak, antara lain :

1. Menyimak untuk mendapatkan fakta
2. Menyimak untuk menganalisis fakta
3. Menyimak untuk mengevaluasi fakta
4. Menyimak untuk mendapatkan inspirasi
5. Menyimak untuk mendapatkan hiburan, dan
6. Menyimak untuk memperbaiki kemampuan berbicara.

Ada empat fungsi utama menyimak yang dikemukakan oleh Hunt (1981:14)

yang mengatakan :

1. Memperoleh informasi yang berkaitan dengan profesi.
2. Membuat hubungan dengan pribadi lebih efektif.
3. Mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yang masuk akal.
4. Agar dapat memberikan respon yang tepat.

Sedangkan tujuan orang untuk menyimak menurut Shrope (1979:261)

adalah antara lain :

1. Menyimak untuk belajar.
2. Menyimak untuk mengamati.
3. Menyimak untuk mengevaluasi.
4. Menyimak untuk mengapresiasi.
5. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide.
6. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi.
7. Menyimak untuk memecahkan masalah.
8. Menyimak untuk meyakinkan.

Dari tahapan pengamatan yang dilakukan terhadap aparasi wasekolah dasar, Ruth G. Srtickland menyimpulkan adanya 9 tahap menyimak (Henry Guntur Tarigan, 2008:31), kesembilan tahap tersebut peneliti jadikan indikator dalam menentukan kemampuan menyimak, yaitu sebagai berikut :

1. Menyimak berkala, yang terjadipada saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
2. Menyimak dengan perhatian dangkal, karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal diluar pembicaraan.
3. Setengah menyimak, karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
4. Menyimak serapan, karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya.
5. Menyimak sekali-sekali, menyimak sebentar-sebentar apa yang disimak, perhatian secara seksama berganti dengan keasyikan lain, hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya.
6. Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan sang pembicara.

7. Menyimak dengan reaksi berkala, terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.
8. Menyimak secara seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara.
9. Menyimak secara aktif, untuk mendapatkansertamenemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.

Menurut Keraf dalam M Faisal, dkk (2008:4), memberikan dua pengertian bahasa. Pengertian pertama menyatakan bahwa bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer. Pendapat lainnya tentang definisi bahasa diungkapkan oleh Syamsuddin (dalam <http://Smarapradhipa> (2005:1), diakses tanggal 29-08-2012) beliau memberi dua pengertian bahasa. Pertama, bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi dan dipengaruhi. Kedua, bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan. (<http://Smarapradhipa> (2005:1), diakses tanggal 29-10-2012). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian bahasa Indonesia adalah Suatu alat komunikasi antara anggota masyarakat dengan menggunakan simbol bunyi yang digunakan di Negara Indonesia sehingga bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Depdiknas, 2006:44). Berdasarkan Depdiknas, (2006:44) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan kesatuan
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah; budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagaimana dinyatakan oleh Akhadijah dkk. (1991:1) adalah agar siswa ”memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar”. Dari penjelasan Akhadijah dalam Arief.

Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia online (<http://www.sekolahdasar.net/2011/10/tujuan-pembelajaran-bahasa-indonesia-di.html>) tersebut maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dirumuskan menjadi empat bagian.

1. Lulusan SD diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.
2. Lulusan SD diharapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia.
3. Penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa.
4. Pengajaran disesuaikan dengan tingkat pengalaman siswa SD.

Pada butir (1) dan (2) menunjukkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia SD yang mencakup tujuan pada ranah kognitif dan afektif. Butir (3) menyiratkan pendekatan komunikatif yang digunakan. Sedangkan butir (4) menyiratkan sampai di mana tingkat kesulitan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan. (<http://www.sekolahdasar.net/2011/10/tujuan-pembelajaran-bahasa-indonesia-di.html>).

Bermain merupakan sarana yang cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar, suasana bermain sangat digemari siswa karena belajar sambil bermain dapat memberikan hal yang menarik. secara tidak langsung siswa akan memperhatikan pelajaran dengan motivasi yang tinggi dan bermain merupakan hal yang menyenangkan hati dan memiliki unsur tanpa paksaan. Menggunakan permainan dalam pembelajaran tentu merupakan suatu pembelajaran yang sangatlah menyenangkan sebagai mana menurut Soepomo dalam <http://www.docstoch.Com.proposal> skripsi, mengatakan permainan adalah suatu strategi yang mempunyai nilai yang sangat tinggi bagi guru bahasa. Permainan dalam pembelajaran bahasa merupakan suatu teknik yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran dengan perasaan lebih tertarik dan lebih menyenangkan dan bermakna sehingga siswa dapat mengembangkan empat keterampilan berbahasa diantaranya :

1. Keterampilan mendengarkan adalah sarana membina siswa agar bisa atau dapat menceritakan kembali apa yang didengarnya, menjawab pertanyaan dari bacaan atau cerita yang didengarnya, menarik kesimpulan, mendapatkan kosakata baru, mengingat fakta seperti nama orang, tempat, menguraikan kejadian dan untuk meningkatkan pemusatan perhatian seperti kemampuan mendengarkan perintah, menjelaskan maksud dan mengurutkan kata-kata menjadi kalimat.
2. Keterampilan berbicara adalah kemampuan berkomunikasi secara lisan untuk membina aspek bercakap-cakap dan memadukannya dengan aspek membaca dan mendengarkan.
3. Keterampilan membaca merupakan kegiatan untuk menemukan informasi dari sesuatu yang dibaca, membaca yang efektif melibatkan ingatan, pikiran, dan daya khayal.
4. Keterampilan menulis adalah kegiatan melatih kreatifitas dan daya nalar anak melalui menulis.

Dilihat dari bentuk permainan ada lima macam yaitu :

1. Permainan bisik berantai/berbisik berantai

2. Permainan sambung kata/rantai kata
3. Permainan teka teki silang
4. Permainan berburu kata
5. Permainan susun kata dan kalimat

Permainan berbisik berantai menurut Suprawoto dalam (dok.PDF. Bisik Berantai) suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis.

Materi berbisik berantai juga bisa ditujukan untuk suatu perintah. Pemain terakhir akan melakukan sesuatu yang dikehendaki oleh perintah yang dibisikkan dan bila penyampaian perintah kurang bisa diterima sampai pemain terakhir, tentu saja apa yang dilakukan oleh pemain terakhir itu akan lucu dan menghibur. Guru memberikan materi berupa kalimat dalam sebuah kertas dan dibaca oleh pemain pertama, pemain pertama membisikkan kepada pemain kedua dan seterusnya hingga pada pemain terakhir dan pemain terakhir menulisnya dipapan tulis dan membacanya. Permainan berbisik berantai bertujuan untuk menajamkan keterampilan menyimak atau mendengarkan dan berbicara. Selain itu siswa dituntut untuk dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar kepada teman sebelahnya secara berantai. Dengan demikian maka akan tercapai pula empat aspek keterampilan bahasa dan juga tiga ranah kompetensi pendidikan yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dan nilai karakter diperoleh pula dalam kegiatan ini seperti kerjasama. Cara atau langkah-langkah pelaksanaan teknik permainan berbisik berantai adalah sebagai berikut :

1. Guru memberikan pengantar singkat tentang pelaksanaan teknik berbisik berantai
2. Siswa dalam kelompok diatur dengan berderet kesamping atau kebelakang
3. Guru memutar *tape recorder* tentang cerita anak
4. Setiap kelompok menuliskan kembali cerita yang didengar dalam satu paragraf
5. Setelah posisi siswa sesuai dengan yang diharapkan, guru memanggil siswa perwakilan kelompok untuk membisikkan satu paragraf yang telah dibuat
6. Siswa menerima informasi tersebut dan membisikkan informasi tersebut kepada temannya
7. Secara berantai siswa membisikkan informasi tersebut
8. Siswa menuliskan hasil dari bisikan temannya dan seterusnya
9. Guru dapat mengulang beberapa informasi yang berbeda kedalam satu kelompok secara bertahap
10. Penilaian dapat dilakukan dengan menghitung beberapa tingkat kesalahan yang diperbuat oleh kelompok tersebut.
11. Dan lakukan hal seperti diatas pada kelompok-kelompok berikutnya
12. Kelompok yang mendapat nilai terbaik diberikan penghargaan oleh guru

Dalam [http://file upi.edu/directori/Journal.html](http://file.upi.edu/directori/Journal.html), adapun kelebihan dan kekurangan teknik permainan berbisik berantai ialah :

a. Kelebihan

1. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar
2. Melatih empat keterampilan bahasa
3. Menarik minat siswa dalam pembelajaran
4. Menimbulkan rasa bahagia, tanpa beban dalam proses belajar mengajar
5. Meningkatkan rasa kerja sama antar siswa.

b. Kekurangan

1. Menimbulkan situasi kelas yang ramai atau riuh
2. Memerlukan waktu yang cukup lama
3. Menimbulkan siswa yang terlalu aktif
4. Menimbulkan interaksi siswa dan guru yang kurang kondusif

Metode dalam penelitian sangat diperlukan, karena dengan metode dapat memecahkan masalah serta tujuan yang ingin dicapai dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, dalam suatu penelitian harus mengikuti dan memilih metode yang tepat berdasarkan aturan tertentu untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut Sugiyono (2010:2), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ialah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2005:63), mengemukakan, “Metode deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”. Sedangkan Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2008:72), menyatakan bahwa, “Metode deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia”. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya.

Dalam penelitian tindakan kelas ini metode yang digunakan adalah Peneliti menggunakan metode deskriptif sesuai dengan tujuan peneliti yang hendak menggambarkan keadaan nyata yang terjadi yakni Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN 19 Sungai Pinyuh. Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:9), “Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* adalah *action research* yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas”. Penelitian Tindakan Kelas pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan-riset-tindakan...” yang dilakukan dalam rangkaian guna memecahkan masalah. Selanjutnya, Kunandar (208:46), mengemukakan bahwa, “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang

dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama". Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh yang berjumlah 30 orang, dengan murid laki-laki berjumlah 14 orang dan murid perempuan berjumlah 16 orang.

Menurut Hadari Nawawi (2005:10) dalam suatu penelitian terdapat cara/teknik yang dapat ada enam teknik dalam penelitian meliputi teknik observasi langsung, teknik observasi tidak langsung, teknik komunikasi langsung, teknik komunikasi tidak langsung, teknik pengukuran, teknik studi dokumenter

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu teknik observasi langsung, yakni cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya berlangsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan, atau situasi sedang terjadi (Hadari Nawawi, 2005:100). Data yang dikumpulkan dengan teknik observasi langsung yaitu data mengikuti pembelajaran. Dan Studi dokumenter lembar hasil kerja murid untuk mengetahui kemampuan menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan teknik berbisik berantai.

Adapun alat pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan teknik yang dipilih yaitu lembar observasi adalah pencatatan data yang dilakukan oleh peneliti terhadap gejala yang akan diamati. Daftar itu harus disediakan sebelum observasi dilakukan. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar guru. Dan lembar hasil kemampuan menyimak murid.

Menurut I.G.A.K. Wardhani (2007:54), analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Untuk data yang diperoleh melalui teknik observasi langsung dengan menggunakan lembar observasi guru dan untuk data yang diperoleh menggunakan dokumentasi hasil penilaian murid dengan mendeskripsikan peningkatan yang terjadi dari observasi awal sebelum diberi tindakan hingga pada siklus I dan siklus II, selanjutnya setelah diberi tindakan dengan menggunakan teknik bisik berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Kunandar, 2008:70), Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat 'momentum' esensial, yaitu sebagai berikut. 1) Penyusunan rencana, hendaknya bersifat fleksibel untuk dapat diadaptasi dengan pengaruh yang tidak dapat diduga dan kendala yang belum kelihatan. 2) Tindakan, dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. 3) Observasi, berfungsi mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait dan merupakan kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja PBM. 4) Refleksi, mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi.

Tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah (1). Tahap Perencanaan. (2). Tahap Pelaksanaan. (3) Tahap Pengamatan atau Observasi. (4) Tahap Refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai pada pembelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh.

1. Hasil Rancangan Pembelajaran Siklus I dan II

Adapun data yang diperoleh mengenai hasil rancangan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1
Hasil Rancangan Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang di observasi	Rata-Rata Skor			
		Siklus I ke-1	Siklus I ke-2	Siklus I ke-3	Siklus I ke-1
A	Perumusan tujuan	2,7	3	3,7	4
B	Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar	3,25	3,5	3,75	3,75
C	Melaksanakan strategipembelajaran:	3,33	3,7	4	4
D	Skenario/kegiatan pembelajaran	2,7	3,25	3,75	4
E	Penilaian hasil belajar	2,3	3	4	4
	Skor rata-rata keseluruhan	2,85	3,33	3,83	3,95

2. Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

Hasil pengamatan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Sikus II

No	Aspek Yang Di Observasi	Rata-Rata Skor			
		Siklus I ke-1	Siklus I ke-2	Siklus II ke-1	Siklus II ke-2
I	Prapembelajaran	2,5	3,5	3,5	4
II	Membukapembelajaran	2,5	2,5	3,5	3,5

III	Kegiatanintipembelajaran	2,6	3,04	3,7	3,9
IV	Penutup	1,33	2,66	4	4
	Skor Rata-Rata Keseluruhan	2,23	2,9	3,7	3,7

3. Hasil Kemampuan Menyimak Siklus I dan II

Untuk mengetahui kemampuan menyimak murid maka dapat dilihat pada tabel 1.3 di bawah ini.

Tabel 1.3
Kemampuan Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
Pada Siklus I dan Siklu II

No	Nama	Nilai			
		Siklus I ke-1	Siklus I ke-2	Siklus II ke-1	Siklus II ke-1
1	Suryadi	0	25	50	50
2	KendyJulianto	25	75	100	100
3	Megawati Oktarini	25	50	75	75
4	Chin Siu Lie	50	75	100	100
5	VilinaThajia	25	50	100	100
6	PhangSiauPhung	25	75	100	100
7	Felix Layarda	25	75	75	75
8	Pendri	25	75	100	100
9	VanesaFebriella	25	75	100	100
10	Reval Demi Anggara	75	75	100	100
11	Andre Willianto	50	25	75	75
12	Wendy	25	75	100	100
13	Bella Nafira	75	75	100	100
14	Sherin Amanda	75	100	100	100
15	AdvensiaTian	75	100	100	100
16	Yonas	25	25	50	50
17	Novita	25	50	100	100
18	Cindya Sari	75	75	100	100
19	Cicelya Lie	25	75	75	100
20	FransiskaTianleni	50	75	100	100
21	Selvia Carolina	75	75	100	100
22	VinaOktaviani	25	25	75	100
23	Selly	50	50	100	100
24	SelviHardiana	25	75	100	100
25	Kefin	25	25	75	100
26	Rio	25	75	100	100
27	Yoga Toni	25	0	50	100
28	Yogi Alamsyah	50	75	100	100
29	Thorik	25	25	75	75
30	Ferdianto	25	50	100	100

Jumlah	1125	1800	2675	2900
Rat-rata	37,5	60	89,16	96,66

Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data rancangan pembelajaran, penerapan teknik permainan berbisik berantai, dan Kemampuan menyimak pada siklus I dan II dirincikan sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik berantai. Data perencanaan pembelajaran diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh observator atau guru kolaborator dengan mengisi lembar observasi guru yang berisi langkah-langkah pembuatan RPP yang dirancang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan/silabus dan Permendiknas No 41 Tahun 2007. Dari hasil observasi didapati pada siklus I pertemuan ke-1 dan 2 diperoleh skor rata-rata keseluruhan 2,85 meningkat menjadi 3,33. Siklus II pertemuan ke-1 dan 2 dengan skor rata-rata keseluruhan 3,83 meningkat menjadi 3,95.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik berantai. Data pelaksanaan pembelajaran diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh observator atau guru kolaborator dengan mengisi lembar observasi guru yang berisi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II. Dari hasil observasi didapati skor rata-rata keseluruhan pada siklus I pertemuan ke-1 dan 2, rata-ratanya 2,23 meningkat menjadi 2,9. Siklus II pertemuan ke-1 dan 2 skor rata-rata keseluruhan 3,7 memiliki kesamaan skor rata-rata 3,7 dan hal ini telah mencapai nilai optimal.

Kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. Data kemampuan menyimak diperoleh dari hasil dokumentasi lembar kerja siswa yang kemudian dilakukan penskoran. Kemampuan menyimak siswa dapat dikatakan meningkat, hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada kemampuan menyimak dari siklus I hingga siklus II. Dengan rata-rata pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 3,75 meningkat menjadi 60. Siklus II pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 89,16 meningkat menjadi 96,66.

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan, maka permasalahan dan sub masalah tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian, kemampuan menyimak Bahasa Indonesia menggunakan teknik permainan berbisik berantai pada murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh dinyatakan meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. (1) Perencanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh telah dirancang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan / silabus dan Permendiknas No 41 Tahun 2007. (2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan berbisik

berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh, mengacu pada rancangan pembelajaran (RPP) dan Permendiknas No 41 Tahun 2007, pelaksanaan pembelajaran berbasis pada CBSA, kontekstual, PAIKEM, guru sebagai fasilitator murid yang aktif belajar, sehingga pembelajaran menunjukkan kegiatan yang menyenangkan. (3) Pada hasil pengamatan kemampuan menyimak menggunakan teknik permainan berbisik berantai di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh dapat dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan pada kemampuan menyimak mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 37,5 dan 60. Siklus II pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 89,16 dan 96,66.

Saran

Berdasarkan uraian simpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini dari keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh yaitu (1) Dalam setiap pembelajaran, guru hendaknya selalu menggunakan teknik yang bervariasi dan lebih menarik sehingga tidak mudah jenuh di dalam kelas pada saat belajar mengajar berlangsung. (2) Dalam menggunakan teknik permainan berbisik berantai hendaknya menggunakan cerita atau tema yang menarik dan memberikan penghargaan yang berkesan kepada murid sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan menghibur sehingga membuat pengalaman belajar murid menjadi berkesan. (3) Guru pengampu mata pelajaran hendaklah lebih meningkatkan kompetensi, baik kompetensi peningkatan mutu maupun kompetensi dalam penyusunan strategi atau teknik pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah dkk. 1991. **Bahasa Indonesia 2**. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Arief. **Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia (online)**
<http://www.sekolahdasar.net/2011/10/tujuan-pembelajaran-bahasa-indonesia-di.html> diakses 9-10-2012
- Depdikbud. 1985. **Bahasa Indonesia**. Jakarta: Balai Pustaka
- Hadari Nawawi. 2007. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- _____. 2005. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajahmada
- Hurlock, (1990) **Psikologi Perkembangan**. Jakarta: Erlangga
- I.G.A.K. Wardani dan Kuswaya Wihardit. 2008. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : Universitas Terbuka
- Kunandar. 2008. **Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru**. Rajawali Pers.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2008. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shrope, Wayne Austin. 1979. **Speaking and Listening: A Contemporary Approach**. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

- Smarapradhipa Galih.(online)(<http://Smarapradhipa> diakses 29-10-2012)
- Soepomo.(online) .<http://www.docstoch.com.proposal> skripsi diakses 29-10-2012)
- Sugiyono. 2010. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: CV. Alfabeta
- Suprawoto. Dok.PDF. **Bisik Berantai(online)**(diakses 9-10-2012)
- Sutari. 2007. **Menyimak**. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan.
- Upi.**Journal.html(online)** (<http://file.upi.edu/directori/> diakses 11-10-2012)
- Utami Munandar SC, (1992) **Mengembangkan Bakat Dan Kualitas Anak Di Sekolah**. Jakarta : Grasindo.
- Tarigan, Hendry Guntur. 1996. **Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa.
- . 1990. **Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa.
- . 2008. **Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa.