

Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Murid Kelas IV SD

Sulfasyah¹⁾ Abdan Syakur²⁾ Nur Amaliah³⁾

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar, Indonesia 90221
Iqramsyar34@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak pantun murid kelas IV SDN 280 Ongkoe. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-Eksperimen one group pretest- post test design*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas IV SDN 280 Ongkoe. Hal ini tampak pada nilai hasil pretest sebelum menerapkan metode permainan nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 71,03. Dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan metode permainan pesan berantai mencapai nilai 84,72 hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat setelah menggunakan metode permainan pesan berantai.

Berdasarkan hasil data statistik inferensial dengan menggunakan uji-*t* diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 12,785 dengan derajat kebebasan (dk) = $N - 1 = 18 - 1 = 17$ nilai $t_{Tabel} = 1,740$. Jadi nilai $t_{hitung} > nilai t_{Tabel}$ atau $12,785 > 1,740$ maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa metode permainan pesan berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas IV SDN 280 Ongkoe kecamatan Belawa Kabupaten Wajo.

Kata Kunci : *Metode Permainan pesan berantai; Keterampilan Menyimak*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancangkan untuk mencapai suatu tujuan. Tujuannya adalah manusia yang dicita-citakan sesuai dengan pandangan filsafat tentang manusia, yakni manusia yang seutuhnya.

Menurut Suhartono (2009:49) Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam berbagai macam situasi kegiatan kehidupan, berlangsungnya di dalam segala jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong segala potensi yang ada di dalam diri individu. Dengan kegiatan pembelajaran demikian, individu mampu mengubah dan mengembangkan diri menjadi semakin dewasa, cerdas dan matang. Jadi pendidikan merupakan sistem proses perubahan manusia menuju pendewasaan, pencerdasan dan pematangan diri.

Pendidikan diposisikan dan diperankan secara sentral di dalam kehidupan masyarakat dalam suatu sistem linear dan berproses secara berkesinambungan. Pendidikan

berlangsung sepanjang zaman dan mutlak dilakukan setiap individu. Diawali dari pertumbuhan potensi moral dan kultural di dalam lingkungan keluarga, dan diproses secara keilmuan di sekolah, untuk kemudian dikembangkan dan ditanamkan di dalam kealangsungan kehidupan di dalam masyarakat luas.

Menurut Suhartono (2009:54) Lembaga pendidikan sekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi anak utamanya pada potensi intelektual, dalam bentuk penguasaan ilmu khusus dan kecakapan. Lembaga pendidikan sekolah melakukan perencanaan materi pembelajaran dalam bentuk kurikulum berdasar pada tujuan yang telah ditetapkan. Dalam lembaga pendidikan sekolah guru merupakan penganggung jawab utama atas pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Guru berada pada posisi dan fungsi strategis dalam proses kegiatan belajar mengajar. Mereka berkomunikasi langsung dengan peserta didik setiap hari sesuai dengan jadwal yang tersedia. Jadi guru seharusnya diperankan oleh

mereka yang mencintai dunia pendidikan, berjiwa mendidik dan mempuyai wawasan kependidikan.

Guru sebagai pendidik adalah tokoh yang paling banyak bergaul dan banyak berinteraksi dengan para murid dibandingkan dengan personal yang lainnya di sekolah. Guru bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan penelitian, pengkajian, dan membuka komunikasi dengan masyarakat. Guru berkewajiban untuk aktif membantu melaksanakan berbagai program belajar. Mendorong peserta didik dapat menguasai bidang ilmu yang dipelajari, bukan sekedar turut mengikuti pelajaran. Guru harus membantu peserta didik untuk dapat memperoleh pembinaan yang sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan yang dimiliki oleh seorang peserta didik. Selain menguasai materi pembelajaran pendidik atau guru juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian

akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan tepat.

Dalam kurikulum satuan pendidikan bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa di sekolah dasar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain sebagai berikut. (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. (2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. (3) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Ruang lingkup penyajian mata pelajaran Bahasa Indonesia ini mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang siswa dituntut untuk menguasai empat

keterampilan dalam berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan tersebut adalah alat serta bahan yang digunakan untuk melakukan komunikasi baik itu komunikasi secara lisan maupun komunikasi secara tertulis.

Menurut Tarigan (1979:1) Keterampilan menyimak merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa. Keterampilan ini sudah diajarkan pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar untuk mengasah kemampuan menyimak peserta didik dalam pembelajarannya. Khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Keterampilan menyimak merupakan kegiatan komunikatif berbahasa untuk menerima informasi dari orang lain dengan pemahaman sendiri. Dengan menyimak peserta didik dapat melatih konsentrasi dan hal-hal yang bisa berkembang melalui kegiatan selanjutnya seperti membaca, berbicara, dan menulis.

Pembelajaran bahasa pada jenjang pendidikan dasar, menengah,

maupun tinggi diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Adakalanya tujuan pembelajaran tidak tercapai seperti yang diharapkan karena pengajar kurang pandai dalam memilih metode pembelajaran untuk anak didiknya.

Dewasa ini keterampilan menyimak di sekolah dasar masih dalam kategori yang sangat rendah hal ini disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran guru kurang mampu menyesuaikan dan menggunakan metode dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan siswa tidak mampu memahami materi pembelajarannya yang sedang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV SDN 280 Ongkoe, pada tanggal 20 Desember 2017 Peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia, masalah dalam keterampilan menyimak utamanya dalam keterampilan menyimak pantun. Peserta didik sangat rendah dalam keterampilan menyimak pantun.

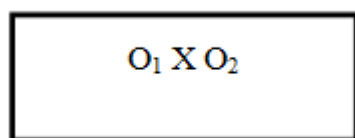
Faktor –faktor yang mempengaruhi minat dan prestasi siswa mengenai keterampilan menyimak dalam materi pantun adalah faktor penggunaan metode yang kurang tepat.

Di sekolah ini guru hanya menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik hanya diberikan teori-teori kebahasaan tanpa adanya metode yang efektif dan menyenangkan. Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran yang dalam kelas masih monoton dan satu arah, dimana guru berceramah dan peserta didik pasif mendengarkan informasi disampaikan guru tanpa memahami materi yang sedang diajarkan, sehingga dalam pembelajaran bahasa indonesia pada materi pantun keterampilan menyimak siswa dikategorikan sangat rendah. metode pembelajaran adalah salah satu bagian dari strategi pembelajaran. Metode adalah prosedur atau langkah-langkah cara mencapai suatu

tujuan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas tergambar bahwa diperlukan upaya untuk mempengaruhi keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia materi pantun pada siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “ *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN 280 Ongkoe.* Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan sebuah masalah Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bahasa Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN 280 Ongkoe? Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bahasa Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Pada Siswa Kelas IV SDN 280 Ongkoe.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan jenis pre-eksperimen desain one-group pretest-posttest design. Menggambarkan One Group Pretest-Posttest Design adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 desain penelitian one grup pre-tests post-test design

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai posstest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan atau treatment

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 280 Ongkoe kec.belawa kab. Wajo yang berjumlah 18 orang. Tehnik pengambilansampel yaitu dengan tehnik sampel jenuh.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode permainan pesan

Tabel 1. Distribusi Nilai *Pretest*.

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 - 100	3	Sangat Tinggi

berantai (X) dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak (Y). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes singkat yaitu bentuk tes Essay.

Tehnik analisis data yang digunakan adalah tehnik analisis data deskriptif dan tehnik analisis data inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif hasil pretest keterampilan menyimak pantun

Penelitian diawali dengan memberikan soal *pretest*. Soal *pretest* ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi menyimak cerita. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2018. Soal *pretest* yang diberikan berjumlah 5 soal essay yang diikuti oleh 18 siswa. Data hasil nilai *pretest* keterampilan menyimak pantun dapat dilihat pada tabel berikut.

70 – 84	7	Tinggi
60 – 69	6	Sedang
51 – 59	1	Rendah
0 – 50	1	Sangat Rendah
Jumlah	18	

Sumber: (Google:2-07-2018 Peningkatan Hasil belajar Siswa)

Berdasarkan tabel nilai *pretest* di atas dapat diketahui 3 siswa memperoleh nilai antara 85-100,7 siswa memperoleh nilai antara 70-84, 6 siswa memperoleh nilai antara 60 - 69 dan 1 siswa memperoleh nilai antara 51 - 59., 1 siswa memperoleh nilai antara 0-50. Hasil nilai *pretest* keterampilan menyimak pantun di atas dapat dihitung nilai rata-rata atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean pretest* siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe adalah 71,03.

Deskripsi hasil *posttest* keterampilan menyimak pantun

Pelaksanaan pembelajaran menyimak pantun dengan menggunakan metode permainan pesan berantai dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Setelah 3 kali pembelajaran menyimak pantun kemudian dilakukan pengukuran kemampuan siswa dengan memberikan *posttest* yaitu pemberian tes setelah menerapkan

metode permainan pesan berantai. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2018. Soal *posttest* yang diberikan berjumlah 5 soal essay yang diikuti oleh 18 siswa.

Nilai *posttest* di atas dapat diketahui 9 siswa memperoleh nilai antara 85-100 dan 9 siswa memperoleh nilai antara 70-84, 0 siswa memperoleh nilai antara 60-69, dan 0 siswa memperoleh nilai antara 51-59 dan 0 siswa memperoleh nilai antara 0- 50. Hasil nilai *posttest* keterampilan menyimak pantun di atas dapat dihitung nilai rata-rata atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean posttest* siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe adalah 84,72.

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata atau *mean* antara *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Mean pretest	Mean posttest
-----------------	------------------

71,03	84,72
-------	-------

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai *mean pretest* adalah 71,03 dan nilai *mean posttest* dengan menggunakan metode permainan pesan berantai adalah 84,72. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pesan berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pantun pada siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe.

Hasil Deskripsi pretest keterampilan menyimak pantun

Berdasarkan hasil perhitungan *mean pretest* adalah 71,03 dan hasil *mean posttest* adalah 84,72. Selisih nilai *mean pretest* dan *mean posttest* adalah 13,69. Hasil *mean pretest* dan *mean posttest* adaanya perbedaan. Perbedaan hasil tersebut merupakan salah satu akibat dari penggunaan metode permainan pesan berantai.

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar menyimak pantun siswa yang diperoleh pada *post-test* lebih tinggi dibandingkan pada *pre-test*. Tingginya hasil belajar

menyimak cerita siswa pada *post-test* disebabkan karena adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pesan berantai pada dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Analisis Inferensial

Berdasarkan analisis inferensial pada uji t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $12,785 > 1,740$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe tahun ajaran 2018/2019 setelah digunakan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil Pengujian Hipotesis

Penggunaan metode permainan dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga nilai keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata atau *mean pretest* dengan nilai

rata-rata atau *mean posttest* setelah menggunakan metode permainan pesan berantai dan juga dari pengujian hipotesis. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan metode permainan pesan berantai dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan metode permainan pesan berantai dalam proses pembelajaran juga membuat pesan atau makna materi yang disampaikan oleh guru secara lisan menjadi lebih konkret dan lebih jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Jadi penggunaan metode permainan pesan berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai layak digunakan atau cocok digunakan dalam kegiatan

pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menyimak.

UCAPAN TERIMA KASIH

rasa hormat dan ucapan terimakasih saya sampaikan kepada seluruh guru dan staf di SDN 280 Ongkoe atas bantuan dan kerja sama yang terjalin selama saya melakukan penelitian ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Nadjua. *Intisari Kata Bahasa Indonesia*. Surabaya : Triana Media, tanpa tahun
- Agustina,Sri. 2011. Jurnal Guru SD Jlamprang Wonosobo. Universitas Satya Wacana. *Permainan Pesan Berantai untukmeningkatkan Prestasi Belajar SD Kelas IV SD Lamprang Wonosobo*.
- Malahayati, Murti Krisna T. 2012. *Permainan Edukatif Unuk Mengembangkan Potensi Dan Mental Positif*. Yogyakarta: PT. Raja Citra Aji Parama
- Mulyasa. , 2013. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.