

**PENGARUH METODE PERMAINAN BAHASA TERHADAP
HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MENYIMAK DI KELAS V SD 09 SITEBA PADANG**

TESIS



Oleh

ORAMAHI SAPUTRA

NIM 15124047

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2017

ABSTRACT

Oramahi Saputra. 2017. The Effect of Games Language Method toward Outcomes of Students Learning Listening of Class V of SDN 09 Siteba. Thesis. Graduate Program State University of Padang.

This research is motivated by the low learning outcomes resulting Indonesia language learning that takes place is still dominated by the teacher and students are less motivated and saturated with learning activities undertaken. Teachers have not been able to encourage students to develop their talents and skills of individual students and the students have not been able to formulate their own hypotheses. Because learning is not optimal, the necessary efforts to improve listening learning outcomes. This research aims to reveal the effect of the language method game of the listening learning outcomes of students of class V of SDN 09 Siteba.

The study design used was *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. The study population was all students of class V of SDN 09 Siteba academic years 2016/2017. The sample was chosen randomly, in which class V-B was elected as experimental group while class V-A as controlled group.

The results of research showed that: (1) the learning achievement of students are taught with language method higher of student learning outcomes are taught using conventional method, the value of *t-test* calculated (4,89) was bigger than *t-table* (1,71) on the significance level 5% indicating that H_1 was accepted, (2) learning achievement of students who have prior knowledge with games language method higher than the listening learning outcomes of students who have a high initial knowledge with conventional method, the value of *t-test* calculated (3,20) was bigger than *t-table* (2,06) on the significance level 5% indicating that H_1 was accepted, (3) learning achievement of students who have a low initial knowledge games language method higher than the listening learning outcomes of students who have a low initial knowledge with conventional method, the value of *t-test* calculated (3,20) was bigger than *t-table* (2,06) on the significance level 5% indicating that H_1 was accepted, (4) There is no interaction between the method games of language and knowledge early in influencing learning achievement Indonesia language class V at SDN 09 Siteba the value of *t-test* calculated (0,46) was bigger than *t-table* (3,99) on the significance level 5% indicating that H_1 was accepted. That is method games language acceptable to all the students in both the high and low initial knowledge.

ABSTRAK

Oramahi Saputra. 2017. Pengaruh Metode Permainan Bahasa Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas V SDN 09 Siteba. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar pembelajaran keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia, yang disebabkan pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh pendidik, peserta didik kurang termotivasi dan jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Proses Pembelajaran yang kurang aktif maka perlu upaya untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh metode permainan bahasa terhadap hasil belajar pembelajaran keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN 09 Siteba.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 09 Siteba tahun ajaran 2016/2017. Sampel penelitian ini dipilih secara *random*, terpilih kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan kelas V-A sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pengetahuan awal dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: (1) hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode konvensional, artinya berdasarkan perhitungan diperoleh harga uji-*t* sebesar (4,89) ditaraf signifikan 5% adalah (1,71) harga *t*-hitung lebih tinggi dari *t*-tabel sehingga h_1 diterima (2) hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan metode konvensional artinya berdasarkan perhitungan diperoleh harga uji-*t* sebesar (3,20) ditaraf signifikan 5% adalah (2,06) harga *t* hitung lebih tinggi dari *t*-tabel sehingga h_1 diterima (3) hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah dengan metode konvensional artinya berdasarkan perhitungan diperoleh harga uji-*t* sebesar (3,20) ditaraf signifikan 5% adalah (2,06) harga *t* hitung lebih tinggi dari *t*-tabel sehingga h_1 diterima (4) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan pengetahuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas V SDN 09 Siteba, artinya berdasarkan perhitungan uji anava dua arah *f* hitung lebih kecil dari *f* tabel yaitu *f* hitung (0,46) dan *f* tabel (3,99) Artinya metode permainan bahasa dapat diterima untuk semua peserta didik baik dengan pengetahuan awal tinggi maupun rendah.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Oramahi Saputra

NIM : 15124047

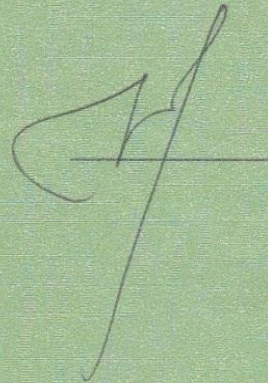
Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed.Ed.D.

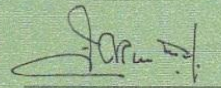
Pembimbing I,



9/2.17

Dr. Darnis Arief, M.Pd.

Pembimbing II,

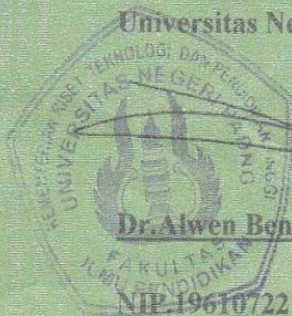


9/2.17

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

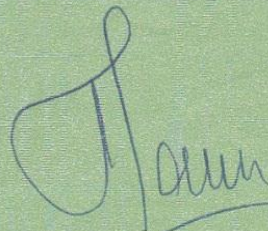
Koordinator S2 Pendidikan Dasar

Universitas Negeri Padang



Dr. Alwen Bentri, M.Pd.

NIP. 196107221986021002

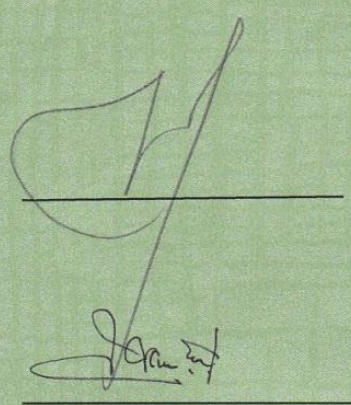


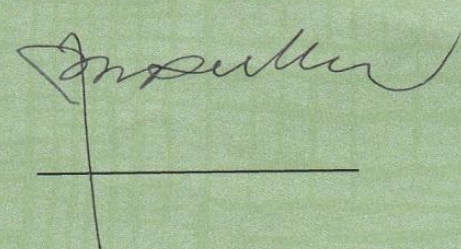
Dr. Taufina Taufik, M.Pd.

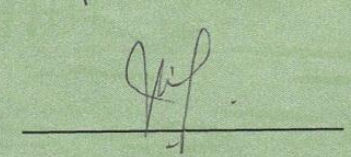
NIP. 19620504 198803 2002

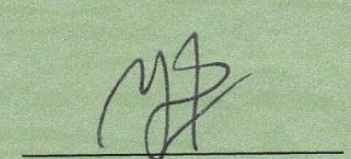
PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

NO .	NAMA	TANDA TANGAN
------	------	--------------

1.	<u>Prof.Nurhijarah Gistituati, M.Pd,M.Ed.</u> (Ketua)	
----	--	---

2.	<u>Dr.Darnis Arief,M.Pd.</u> (Sekretaris)	
----	--	---

3.	<u>Prof.Dr.Kasman Rukun, M.Pd.</u> (Anggota)	
----	---	---

4.	<u>Dr.Mardiah Harun, M.Ed.</u> (Anggota)	
----	---	---

5.	<u>Dr.Yanti Fitria, M.Pd.</u> (Anggota)	
----	--	---

Mahasiswa

Mahasiswa: Oramahi Saputra

NIM:15124047

Tanggal Ujian: 2 April 2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Pengaruh Metode Permainan Bahasa Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Keterampilan Menyimak Kelas V SDN 09 Siteba Padang”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2017

Saya yang menyatakan



Oramahi Saputra

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian ini. Sholawat dan salam disampaikan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kepada umat manusia menuju jalan yang benar. Penulisan tesis yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Bahasa Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Keterampilan Menyimak Kelas V SDN 09 Siteba Padang” ini, merupakan pemenuhan sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, arahan dan dukungan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungan kepada:

1. Ibu Prof. Nurhijarah Gistituati, M.Pd,M.Ed selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dorongan, arahan dan petunjuk yang sangat berharga kepada penulis.
2. Ibu Dr.Darnis Arief,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan inspirasi, motivasi dan bimbingan yang sangat berarti kepada penulis.
3. Bapak Prof.Dr.Kasman Rukun, M.Pd, Ibu Dr.Mardiah Harun, M.Ed dan Ibu Dr.Yanti Fitria, M.Pd Selaku dosen kontributor/penguji yang telah memberikan masukan, saran, arahan dan koreksi dalam rangka penyempurnaan hasil penelitian ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Pascasarjana UNP yang telah memberikan bantuan dan motivasi selama penulis menempuh pendidikan di Program Pascasarjana UNP.
5. Ibuk Kepala Sekolah SDN 09 Siteba yang telah memberi izin kepada penulis melakukan penelitian.

6. Ibuk Walikelas V SDN Negeri 09 Siteba Padang yang telah memberi izin dan kesempatan kepada penulis melakukan penelitian dan menyelesaikan program magister ini.
7. Karyawan PPs dan FIP UNP yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam proses pelaksanaan penelitian.
8. Rekan-rekan mahasiswa Ilmu Pendidikan Program studi Pendidikan Dasar khususnya angkatan tahun 2015 yang banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan selama perkuliahan sampai tesis ini.
9. Sahabat sanak famili yang tercinta yang telah banyak memberikan dorongan dan motivasi serta do'a sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
10. Teristimewa buat ibunda tercinta Rosmawarni Nasution, Adikku tersayang (Karnadi Matondang) dan ayahanda Tazarni Matondang (Alm) serta kakek Maulup (Alm) yang selalu menjadi motivasi untuk penulis dalam penyelesaian studi di PPs UNP ini.

Akhirnya kepada Allah SWT penulis memohon ampun dan do'a semoga bantuan, bimbingan, dan dukungan yang bapak dan ibu berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis menerima dengan senang hati saran dan kritikan yang membangun untuk kesempurnaan tesis ini sehingga bermanfaat dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia.

Padang, Januari 2017

Peneliti

Oramahi Saputra

1512047

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori	10
1. Pembelajaran Keterampilan Menyimak.....	10
a. Pengertian Pembelajaran.....	10
b. Pengertian keterampilan menyimak.....	11
c. Tujuan menyimak	15
d. Jenis menyimak.....	16
e. Tahap menyimak.....	18

f. Upaya meningkatkan keterampilan menyimak.....	19
2. Pengetahuan awal	21
3. Hasil belajar	25
4. Metode permainan bahasa	27
a. Pengertian permainan bahasa.....	27
b. Pengertian permainan bisik berantai.....	30
c. Prinsip metode permainan bahasa.....	33
d. Macam-macam permainan bahasa.....	36
e. Langkah penyusunan permainan bahasa.....	38
5. Metode konvensional.....	39
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	43
D. Hipotesis	45

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....46

A. Jenis Penelitian	46
B. Tempat dan waktu penelitian.....	48
C. Populasi dan sampel.....	48
D. variabel dan data penelitian	53
E. Prosedur Penelitian	54
F. Defenisi Operasional.....	55
G. Instrumen penelitian	56
H. Teknik analisis data	63

BAB IV. HASIL PENELITIAN.....67

A. Deskriptif data penelitian	67
B. Uji persyaratan analisis.....	74
C. Pengujian Hipotesis	76
D. Pembahasan	80
E. Keterbatasan.....	87

BAB. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Implikasi	88
C. Saran	89
DAFTAR RUJUKAN	90
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	..Halaman
1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 09 Siteba Padang.....	5
2. Perbedaan Model Permainan Bahasa dan Konvensional.....	38
3. Rancangan Penelitian.....	44
4. Desain Penelitian	45
5. Rekapitulasi Jumlah Peserta didik Kelas V SDN 09 Siteba Tahun Pelajaran 2016/2017	46
6. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Populasi dengan Uji <i>Liliefors</i>	48
7. Validitas Butir Soal Tes Akhir.....	55
8. Perhitungan Daya Pembeda Tes Kemampuan menyimak	56
9. Indeks Kesukaran Soal Tes Kemampuan Menyimak	57
10. Penerimaan Soal Tes Kemampuan Menyimak.....	58
11. Nilai Kemampuan pembelajaran keterampilan menyimak Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
12. Data Hasil Belajar Metode Permainan Bahasa.....	65
13. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	66
14. Deskripsi Data Hasil Tes Pengetahuan Awal dan Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
15. Deskripsi Data Hasil Belajar dengan Pengetahuan Awal Tinggi	67
16. Deskripsi Data Hasil Belajar dengan Pengetahuan Awal Rendah	69
17. Uji Normalitas Data Kemampuan Pretest Menyimak Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
18. Uji Normalitas Data Kemampuan Pembelajaran Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen dan kontrol.....	72
19. Uji Homogenitas Variansi Peserta didik Kelas Eksperimen dan Peserta didik Kelas Kontrol	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konseptual pemikiran	42
2. Histogram Hasil Belajar Dengan Pengetahuan Awal Tinggi di Kelas Eksperimen	68
3. Histogram Hasil Belajar Dengan Pengetahuan Awal Tinggi di Kelas Kontrol.....	68
4. Histogram Hasil Belajar Dengan Pengetahuan Awal Rendah di Kelas Eksperimen	70
5. Histogram Hasil Belajar Dengan Pengetahuan Awal Rendah di Kelas Kontrol	70
6. Diagram Interaksi antara Metode Pembelajaran dan Pengetahuan Awal.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 09 Siteba Tahun Ajaran 2016/2017	90
2. Perhitungan Uji Normalitas (Uji Lilliefors) Peserta didik kelas V-A SDN 09 Siteba Padang Tahun Pelajaran 2015/20	91
3. Perhitungan Uji Normalitas (Uji Lilliefors) Peserta didik kelas V-B SDN 09 Siteba Padang Tahun Pelajaran 2015/2016	92
4. Perhitungan Uji Normalitas (Uji Lilliefors) Peserta didik kelas V-C SDN 09 Siteba Padang Tahun Pelajaran 2015/2016	93
5. Perhitungan Uji Homogenitas Variansi populasi Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester 1 TP 2015/2016 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 09 Siteba Padang	94
6. Uji Kesamaan Rata-Rata Populasi dengan Anava Ujian Tengah Semester 1 Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tahun Pelajaran 2015/2016 SDN 09 Siteba Padang	95
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Metode Permainan Bahasa..	97
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Metode Konvensional	100
9. Lembar Validasi	103
10. Lembar validasi soal	105
11. Hasil uji coba	107
12. Perhitungan Validitas Butir Soal	108
13. Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba Tes	110
14. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba Tes	112
15. Perhitungan Reliabilitas Tes	114
16. Penerimaan Soal Tes	116
17. Nilai Tes Menyimak Eksperimen	117
18. Nilai Tes Menyimak Kontrol	118
19. Soal Uji Coba	119
20. Soal Postests	119
21. Kunci Jawaban	125
22. Hasil Akhir Pretest Posttest kontrol	126
23. Hasil Akhir Pretest Posttest Eksperimen	127

24. Normalitas Hasil Akhir Kontrol	129
25. Normalitas Hasil Akhir Eksperimen	131
26. Homogenitas Variansi Hasil Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol	132
27. Hasil Pengetahuan Awal.....	133
28. Uji Hipotesis Penelitian I (Uji-t)	137
29. Uji Hipotesis II dan III (Uji-t)	138
30. Uji Anava Dua Arah.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran wajib pada semua jenjang pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari pembelajaran bahasa dan sastra. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menerapkan bahasa Indonesia secara baik dan benar, serta menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap sastra Indonesia (Arifin dkk, 2009:6). Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar memiliki keterampilan dasar strategis yaitu keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa yang diperoleh sejak dini harus dikuasai oleh peserta didik untuk melakukan komunikasi dengan sesama, menimba berbagai pengetahuan, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan. Keterampilan berbahasa berguna untuk pembentukan pribadi menjadi warga negara, serta memahami dan berpartisipasi dalam pembangunan masyarakat atau bangsa. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terbagi empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Alex, 2010:20).

Keterampilan berbahasa saling berhubungan dan merupakan usaha tidak terpisahkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jika dilihat dari kegiatan komunikasi berbahasa, maka keterampilan menyimak termasuk kelompok keterampilan berbahasa reseptif, keterampilan yang mempunyai peranan penting yaitu kemampuan menyimak, karena kemampuan menyimak berpengaruh pada keterampilan berbahasa yang lain. Keterampilan menyimak

menjadi perhatian penelitian penulis, karena pada umumnya pengetahuan diperoleh melalui keterampilan menyimak. Kegiatan menyimak mempunyai peranan penting dalam proses kehidupan sehari-hari serta pembelajaran di sekolah dasar sebab kemampuan menyimak yang baik adalah kondisi awal untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik.

Kondisi pembelajaran menyimak yang dilakukan di sekolah masih rendah dan belum maksimal karena belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Abidin (2012:98), pelaksanaan pembelajaran menyimak di sekolah terdapat kelemahan antara lain: pembelajaran menyimak hanya dilakukan untuk menjawab pertanyaan, pembelajaran menyimak dilakukan sebagaimana pembelajaran membaca dan pengukuran kemampuan menyimak masih bersifat biasa sebab pendidik menggunakan materi yang terlebih dahulu dibaca peserta didik dan pembelajaran menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia tidak diarahkan pada pengembangan karakter peserta didik.

Berbagai pengalaman pendidik dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia mengindikasikan bahwa kemampuan menyimak peserta didik belum baik. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian Muhaimin (2006:67) yang dicapai peserta didik dalam proses belajar mengajar di mana peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran kurang mampu menyimak secara baik dan benar serta mempunyai persentase yang masih rendah. Indikasi tersebut menandakan masih rendahnya kemampuan menyimak peserta didik tersebut, terlihat pula hasil yang diperoleh dalam ulangan semester bahasa Indonesia. Diantaranya daya serap pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih banyak

belum tuntas, artinya penguasaan konsep materi pada peserta didik dalam keterampilan menyimak masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Keterampilan menyimak masih dilakukan pendidik dengan membacakan materi pelajaran seperti pada pembelajaran membaca, mengingat menyimak merupakan suatu keterampilan, maka perlu dilakukan latihan secara terus-menerus kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar, kegiatan menyimak sering diabaikan oleh pendidik karena beranggapan bahwa tanpa diajarkan keterampilan menyimak dapat dilakukan oleh peserta didik. Namun kenyataannya berbeda dengan apa yang terjadi di sekolah yaitu kemampuan peserta didik dalam menyimak materi pelajaran tertentu masih kurang.

Hal ini terjadi karena pendidik tidak mengetahui hakikat keterampilan menyimak. Selain itu pendidik belum tepat menggunakan metode untuk meningkatkan kualitas pengajaran menyimak peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga menyebabkan prestasi belajar peserta didik menjadi berkurang. Prestasi belajar rendah disebabkan oleh kurangnya kemampuan peserta didik menyimak materi pelajaran. Sehingga peserta didik kesulitan menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik dalam kegiatan menyimak. Dengan demikian dapat dikatakan ada kesenjangan antara hasil pengajaran menyimak dengan target ideal, yaitu kurang tercapainya ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan menyimak.

Hasil belajar yang rendah mengindikasikan bahwa kemampuan menyimak peserta didik kelas V SDN 09 Siteba Padang belum optimal. Keadaan ini harus

di atasi karena kemampuan menyimak sangat penting terutama dalam pembelajaran di sekolah. Kemampuan menyimak yang baik mempengaruhi kemampuan peserta didik menyerap pelajaran dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, dalam pengajaran keterampilan menyimak, pendidik perlu untuk mengetahui beberapa metode yang cocok dan sesuai digunakan dalam pengajarannya.

Pengajaran yang dilakukan di kelas V SDN 09 Siteba Padang, pendidik masih kesulitan untuk menerapkan pembelajaran kepada peserta didik terutama pemahaman materi pelajaran menyimak dan peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran menyimak di kelas, meskipun pendidik sudah berupaya dalam menyampaikan pelajaran menyimak, tetapi sebagian peserta didik belum memahami. Selain itu, metode sangat mempengaruhi pada diri peserta didik yaitu metode yang kurang memotivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga kendala dan hambatan dalam belajar tidak teratasi, seharusnya pendidik berupaya untuk menggunakan metode secara variatif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran menyimak.

Diantara metode yang cocok digunakan pada keterampilan menyimak adalah metode permainan bahasa. Permainan bahasa yang peneliti gunakan dalam penelitian pembelajaran menyimak di kelas V SDN 09 Siteba Padang yaitu bisik berantai. Menurut Mujib dan Nailur Rahmawati (2011:32) bisik berantai merupakan permainan yang dilakukan dengan membisikkan kalimat kepada teman kelompoknya secara berurutan. Pemain pertama menerima bisikan dari pendidiknya atau bisa berupa tulisan kemudian menyampaikan

kepada pemain kedua, pemain kedua menyampaikannya pula kepada pemain ketiga demikian seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikannya kepada pendidik kembali untuk mendapatkan nilai. Besarnya nilai dari setiap kelompok didasarkan pada tingkat kesalahan yang dilakukan. Seperti dikatakan oleh (Tarigan, 2008:30), menyimak sebagai proses mendengarkan, mengenal serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Peserta didik dapat kembali mengungkapkan pesan-pesan singkat yang diterimanya dengan permainan bisik berantai.

Permainan bisik berantai dapat memberi stimulan terhadap aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menyimak sehingga peserta didik termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan kondusif, pendidik lebih mudah melanjutkan materi yang dirasa sulit dengan melakukan metode permainan bahasa yaitu bisik berantai, sehingga permasalahan tentang kegiatan menyimak di lapangan dapat terselesaikan dengan baik.

Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan bahasa meningkat dari sebelum menggunakan metode permainan bahasa, peserta didik mudah memahami apa yang disampaikan pendidik dan dapat menyampaikan kembali isi materi yang diberikan pendidik karena metode permainan bahasa membangkitkan dunia belajar dan bermain peserta didik di kelas, peserta didik memiliki antusias tinggi dalam pembelajaran dan memiliki daya serap pembelajaran serta hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran.

Rata-rata nilai ujian peserta didik SD 09 Siteba Padang.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD 09 Siteba Padang

Tahun Ajaran	Rata-Rata Nilai Ujian Tengah Bahasa Indonesia		
	Kelas VA	Kelas VB	Kelas V C
2015/2016	84.35	83.36	82.20

Sumber: Pendidik Kelas V SD 09 Siteba Padang.

Peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menyimak di kelas V SDN 09 Siteba Padang, informasi diperoleh pada saat melakukan observasi awal proses pembelajaran di kelas V dan wawancara dengan wali kelas. Permasalahannya pendidik kurang efektif mengkondisikan kelas dan peserta didik kurang aktif mengikuti pelajaran menyimak. Peserta didik juga kesulitan untuk mengulang kembali penjelasan yang disampaikan oleh pendidik dalam pembelajaran menyimak, sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan peserta didik tidak tertarik dengan materi yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis melakukan penelitian eksperimen tentang “Pengaruh Metode Permainan Bahasa Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Keterampilan Menyimak Di Kelas V SDN 09 Siteba Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi bahwa masalah pembelajaran keterampilan menyimak di kelas V SDN 09 Siteba Padang yaitu:

1. Peserta didik kesulitan menjawab pertanyaan pembelajaran menyimak.
2. Peserta didik tidak mampu mengulang kembali kesimpulan dengan baik.
3. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran menyimak.
4. Materi menyimak dilakukan melalui kegiatan membaca bahan materi.
5. Metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada pendidik.
6. Rendahnya nilai peserta didik pada keterampilan menyimak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah menyimak yaitu rendahnya keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu adanya kesulitan bagi peserta didik untuk mengulang kembali isi pesan yang disampaikan dan materi pembelajaran belum terkuasai dengan baik di kelas V SDN 09 Siteba Padang. Penggunaan metode permainan bahasa diharapkan dapat memberi pengaruh pada meningkatkan keterampilan menyimak di kelas V SDN 09 Siteba Padang.

Maka penulis membatasi penelitian ini pada:

- a. Penggunaan metode permainan bahasa di kelas V SDN 09 Siteba Padang.
- b. Hasil belajar kognitif pembelajaran keterampilan menyimak.
- c. Subjek penelitian yaitu kelas V SDN 09 Siteba Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik yang diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.
2. Apakah hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang diajar dengan metode konvensional.
3. Apakah hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah yang diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah yang diajar dengan metode konvensional.
4. Apakah terdapat interaksi antara metode permainan bahasa dengan kemampuan awal dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menyimak.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini mendeskripsikan:

1. Hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik yang diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.
2. Hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang diajar dengan metode konvensional.

3. Hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah yang diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah yang diajar dengan metode konvensional.

4. Terdapat interaksi antara metode permainan bahasa dengan kemampuan awal dalam meningkatkan hasil belajar permainan bahasa keterampilan menyimak.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian dapat menjadi khasanah ilmu pengetahuan dan bahan kajian dalam pembelajaran keterampilan menyimak dengan menggunakan metode permainan bahasa yaitu bisik berantai.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, sebagai metode dalam melaksanakan pembelajaran.
- b. Bagi sekolah, sebagai bahan pembelajaran menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia
- c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pembinaan kepada para pendidik.
- d. Bagi pengawas sekolah, sebagai pembinaan kepada kepala sekolah.
- e. Bagi dinas pendidikan, sebagai bahan peningkatan mutu pendidikan.
- f. Bagi penulis, sebagai wahana untuk mempraktikkan ilmu pengetahuan.
- g. Bagi penulis selanjutnya, sebagai pedoman untuk membuat penelitian.