

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>10</sup>

Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.<sup>11</sup>

Pengaruh dibagi menjadi dua, ada pengaruh positif, ada pula pengaruh negatif. Bila seseorang memberi pengaruh positif kepada masyarakat, ia bisa mengajak mereka untuk menuruti apa yang ia inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif,

---

<sup>10</sup> Pius Abdillah & Danu Prasetya, kamus lengkap Bahasa Indonesia, (Surabaya: Arloka

<sup>11</sup> [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengertian+pengaruh&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1700662270080&u=%23p%3D-x6sHg6IBpQJ](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+pengaruh&btnG=#d=gs_qabs&t=1700662270080&u=%23p%3D-x6sHg6IBpQJ), Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia, Anang Sugeng Cahyono, 22 November 2023 21.15

maka masyarakat justru akan menjauhi dan tidak lagi menghargainya.<sup>12</sup>

## **B. Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai**

### **1. Metode permainan**

Pengertian Metode dalam bahasa (Yunani: *methodos* = jalan atau cara), dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu. Sedangkan dalam dunia pengajaran atau pendidikan, metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan approach tertentu. Jadi, metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode bersifat prosedural dan sistematis karena tujuannya untuk mempermudah pengerjaan suatu pekerjaan.”<sup>13</sup>

Dalam suatu metode belajar mengajar keterampilan menyimak adalah permainan bahasa. Rachamawati dan Kurniati mengemukakan, bermain

---

<sup>12</sup> Duniapelajar.com, Pengertian pengaruh menurut para ahli, <http://www.duniapelajar.com/2014/08/07/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli>, 22 November 2023 pukul 19.21

<sup>13</sup> Dendy Sugono, Dkk, Kamus Besar Bahasa Indonesia, hal. 243

adalah metode efektif untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas anak. Pada hakikatnya bermain bagi anak adalah belajar dan bekerja, dan kreativitas lebih banyak berkaitan dengan bermain daripada bekerja. Hal ini menjadi sangat penting bilamana guru mau terlibat aktif dalam bentuk permainan yang dirancang untuk mengembangkan kreatifitas anak. Adapun syarat keberhasilan dalam permainan bahasa diantaranya:

- a. Permainan merupakan cara pendekatan untuk mencapai tujuan belajar setiap mengajar.
- b. Permainan memiliki peraturan yang jelas/tegas sehingga tidak mempersulit peserta.
- c. Tiap regu harus seimbang dalam jumlah dan kekuatannya
- d. Pilihlah permainan yang melibatkan banyak siswa.
- e. Pilihlah permainan yang sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa.
- f. Jangan melaksanakan permainan pada awal pelajaran pada saat siswa dalam keadaan segar.
- g. Guru betul-betul bertindak sebagai pengelola permainan: yaitu bersikap riang, lincah, tegas, dan tidak memihak.

Dalam artikel Nurhasanah yang berjudul “penggunaan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan bicara”, Ari Kusmiatun mengemukakan ada beberapa permainan bahasa yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai metode untuk pembelajaran bahasa, terutama pada pembelajaran keterampilan menyimak. Bahwa permainan bahasa menyimak, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan menyimak anak. Beberapa bentuk di antaranya: Dengar-Ucap, Dengar-Tiru, Dengar-Gaya, Pesan Berantai, Dengar Cerita, dan sebagainya. Subana dan Sunarti menjelaskan dalam bukunya “strategi belajar mengajar Bahasa Indonesia”, bahwasanya menjelaskan N.F. Maskey dalam *language teaching analysis* mengenai language games membagi permainan bahasa dalam empat jenis:

1. Permainan mendengarkan (*listening games*)
2. Permainan berbicara (*speaking games*)
3. Permainan membaca (*reading games*)
4. Permainan menulis (*writing games*).

Pembahasan mengenai metode permainan bahasa akan dibahas lebih dalam lagi pada

pembahasan berikutnya mengenai metode permainan bahasa bisik berantai.<sup>14</sup>

## 2. Macam macam metode pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>15</sup> Adapun menurut Iskandarwassid & Sunender (2011) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan.<sup>16</sup> Dalam dunia pendidikan dikenal beberapa macam metode mengajar yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

### a. Metode Proyek

Metode proyek atau unit adalah cara penyajian pembelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan, sehingga pemecahannya secara keseluruhan.

### b. Metode Eksperimen

---

<sup>14</sup> Amalia Fauziah, Pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II), hal. 24-26

<sup>15</sup>Ngelamun, *Strategi dan model pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo: 2015), hal.44

<sup>16</sup> Muhammad Idrus, *strategi pembelajaran membangun efektivitas belajar siswa*, (DI Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama: 021), hal. 4.

Metode eksperimen adalah cara penyajian materi pembelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan, dan menarik kesimpulan sendiri mengenai suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu.

c. Metode Pemberian Tugas dan Resitasi

Metode tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu ataupun kelompok. Tugas bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan, atau di tempat lainnya. Pemberian tugas adalah suatu pekerjaan yang harus anak didik selesaikan tanpa terikat dengan tempat.

d. Metode Simulasi

Metode simulasi mengajar berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Simulasi dapat diartikan dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan

untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

e. Metode Drill (latihan)

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk

memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari oleh siswa sebelumnya.

f. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

g. Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

h. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa

pada suatu permasalahan. Ada dua jenis diskusi yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran. Pertama, diskusi kelompok. Diskusi ini dinamakan juga diskusi pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dipecahkan oleh kelas secara keseluruhan. Mengatur jalannya diskusi adalah guru. Kedua, diskusi kelompok kecil. Pada diskusi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-7 orang. Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa sub masalah. Setiap kelompok memecahkan masalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan setiap kelompok.

i. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok atau pekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa siswa dalam suatu kelas dipandang sebagai satu kesatuan ( kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok).

j. Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dan siswa.

k. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan ajar secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaan betul-betul disiapkan dengan baik, didukung oleh alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya.<sup>17</sup>

**C. Bisik Berarti**

**1. Pengertian bisik berantai**

Dalam dunia pendidikan ada rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan pendekatan tertentu.

---

<sup>17</sup> Ngelamun, Strategi dan model pembelajaran, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo: 2015), hal. 44-55.

Jadi, metode merupakan cara melaksanakan suatu kegiatan.<sup>18</sup>

Permainan berbisik berantai menurut Suprawoto dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya dengan cepat dan cermat.<sup>19</sup> Sedangkan permainan bisik berantai menurut Suyatno bertujuan agar siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman, kemudian menyampaikan informasi yang didengarkan keteman sebelahnya secara berantai dalam kelompok.<sup>20</sup>

Permainan berbisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan

---

<sup>18</sup> Syarifah Hardiyanti, "Penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak' skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan prodi pendidikan Islam anak usia dini universitas Islam negeri Ar-Raniry Darusallam Banda Aceh, 2019, hal 13.

<sup>19</sup> Ogi Likarde, "Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai pada pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah' Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Iain Bengkulu, 2009, hal 6

<sup>20</sup> Wasik Kholifatun, "Pengaruh permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak siswa berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan pada kelas III SDN Ngelatin 1 Kota Kediri,' hal 4,

pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas didepan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak.

Dalam artikel penelitian Faridah, Suprawoto menerangkan dalam 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.<sup>21</sup>

metode permainan bisik berantai adalah permainan yang menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya, Siswa tersebut membisikan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya

---

<sup>21</sup> Risqiatul Khasanah,"Pengaruh Metode Permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa arab siswa kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018, Skripsi pendidikan dalam Ilmu pendidikan guru madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang,2019, hal 10-11.

secara berantai. Dan siswa yang terakhir menyebutkan kata dengan keras atau menyampaikan dengan guru dan guru memberikan nilai apakah benar atau salah yang di sampaikan. Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari yang pasif ke aktif, dari yang kaku menjadi gerak dan dari jenuh menjadi semangat. Juga dapat melatih keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan atau menulis. Materi (kalimat) yang dibisikkan disesuaikan dengan kemampuan siswa.<sup>22</sup>

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Ogi Likarde, "Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah" Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Iain Bengkulu, 2019, hal. 19-23.

<sup>23</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, metode permainan-permainan edukatif, h.32

### 3. Langkah permainan bahasa bisik berantai

Sebelum memulai permainan bahasa bisik berarti ada langkah-langkah yang ada dalam permainan bisik berantai Adapun langkah-langkah metode permainan bahasa bisik berantai menurut Taufina adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang didalam kelompok terdapat 5 orang siswa.
- b. Siswa duduk berkelompok masing-masing dan duduk secara lurus dari depan ke belakang dibawah bimbingan guru.
- c. Siswa mendengar ketentuan-ketentuan dalam kegiatan (siswa paling depan membisikan kepada siswa dibangku kedua, bangku kedua ke bangku ketiga dan seterusnya).
- d. Setiap anggota kelompok pada barisan depan diajak keluar kelas oleh guru untuk memberikan kalimat yang akan dibisikan kepada teman-temannya.
- e. Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing bersama dengan kelompoknya.
- f. Siswa mendengarkan aba-aba pertanda mulai membisikan kepada teman dibelakangnya.

- g. Siswa yang paling belakang mencatat apa yang dibisikan teman didepannya dan mengumpulkannya kepada guru.
- h. Guru membacakan hasil tulisan hasil simakan masing-masing kelompok.
- i. Siswa yang duduk dibarisan pertama tadi memberikan tanggapannya.
- j. Masing-masing anggota kelompok yang duduk dibarisan depan dan kedua menyebutkan kembali apa yang disimaknya.
- k. Kelompok siswa yang benar mendapat nilai 10.
- l. Siswa yang duduk dibarisan depan pindah ke barisan paling belakang dan digantikan oleh siswa yang duduk di bangku kedua dan seterusnya.
- m. Guru kembali melakukan kegiatan yang sama seperti kegiatan pertama.
- n. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin terbanyak.<sup>24</sup>

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan**

Adapun kelebihan dan kekurangan permainan berbisik berantai ialah:

---

<sup>24</sup> Titi Mubarakah, Penerapan metode permainan bahasa bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema Indahnya keragaman di negeriku, Skripsi Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020, hal 10-11.

- a. Kelebihannya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, melatih empat keterampilan bahasa, menarik minat siswa dalam pembelajaran dan menimbulkan rasa bahagia, tanpa beban kerja sama antar siswa.
- b. Kekurangannya yaitu menimbulkan situasi kelas yang ramai atau menghebohkan, memerlukan waktu yang cukup lama, menimbulkan siswa yang terlalu aktif, dan menimbulkan interaksi siswa dan guru yang kurang kondusif.<sup>25</sup>

Metode permainan bahasa berbisik berantai merupakan salah satu metode pengajaran mendengarkan dan pembelajaran kooperatif sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar siswa. Dalam metode ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dan berbaris untuk mempersiapkan permainan berbisik berantai. Sebelum permainan berbisik berantai dimulai, guru memberikan rangsangan atau pembekalan materi tentang materi Bahasa Indonesia. Guru

---

<sup>25</sup> Amalia Fauziah, Pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II), hal

memberikan kalimat kepada setiap kelompok dan siswa mulai berbisik kepada teman kelompoknya tentang kalimat. Metode ini menjamin keterlibatan seluruh siswa dan merupakan upaya terbaik untuk meningkatkan tanggung jawab individu dalam kekompakan kelompok. Dengan keterlibatan seluruh siswa secara keseluruhan tentu akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

#### **D. Keterampilan Menyimak**

##### **1. Pengertian Menyimak**

Berdasarkan KBBI menyimak yaitu simak atau menyimak mendengarkan dan memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.<sup>26</sup> Menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Kegiatan menyimak selalu kita lakukan setiap hari, baik dalam kehidupan keluarga, lingkungan kerja, lingkungan belajar, maupun di masyarakat pada umumnya.

Martaulina (2018:1) mendefinisikan menyimak sebagai keterampilan memahami bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan atau dibacakan orang lain dan diubah menjadi bentuk makna untuk terus diolah, ditarik

---

<sup>26</sup> Dendy Sugono, Dkk, Kamus Besar Bahasa Indonesia, hal. 1450

kesimpulan, dan ditanggapi. Menurut Rosidah et al (2021:27), menyimak adalah mendengarkan serta memerhatikan baik-baik apa yang dibaca dan diucapkan oleh si pembicara serta menangkap dan memahami isi dan makna komunikasi yang tersirat di dalamnya.<sup>27</sup>

Tarigan menyampaikan bahwa, “Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya.” Menyimak bertujuan agar orang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara. Selain itu, bahwa menyimak dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.<sup>28</sup>

Menyimak adalah keterampilan untuk memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan secara lisan oleh orang lain. Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak setiap individu dapat memahami berbagai informasi yang disampaikan

---

<sup>27</sup> Ali Mustadi, Strategi pembelajaran keterampilan bahasa dan sastra yang efektif di sekolah dasar, (Yogyakarta : Uny Press : 2021 ), hal.1

<sup>28</sup> Slamet Triadi, “Efektivitas penggunaan media audio-visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran pendidikan Bahasa Indonesia, pendidikan unsika, Vol 03, No. 05(2015), hal 233”

dalam kehidupan sehari-hari. Proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak.<sup>29</sup>

## 2. Tahapan - Tahapan Menyimak

Hal lain yang perlu diketahui oleh penyimak adalah tahap-tahap dalam menyimak. Menyimak merupakan suatu proses yang dilakukan secara bertahap, tahap-tahap ini sangat mempengaruhi hasil menyimak yang tujuan akhirnya apakah si penyimak memahami apa yang telah disampaikan oleh pembicara. Menurut Tarigan, ada empat tahap yang dapat dilakukan dalam menyimak yaitu;<sup>30</sup>

a. Tahap Mendengar yaitu tahap mendengar merupakan proses awal yang dilakukan oleh pembicara. Mendengar ujar atau pembicaraan barulah pada tahap awal atau berada dalam tahap hearing.

b. Tahap Memahami yaitu setelah mendengarkan pembicaraan yang disampaikan telah dilakukan, maka isi pembicaraan perlu dimengerti atau dipahami

---

<sup>29</sup> Rahman, Menyimak & Berbicara teori dan praktik, (Bandung: Alqaprint Jatinagor, 2019), hal. 20

<sup>30</sup> Henry Guntur Tarigan, Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015), Hal 19.

dengan baik oleh penyimak. Tahap ini disebut tahap *understanding*.

c. Tahap Menginterpretasi yaitu penyimak yang baik, cermat dan teliti belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, tetapi ada keinginan untuk menafsirkan atau menginterpretasikan isi yang terifat dalam ujaran. Setelah memahami dan dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan langkah selanjutnya penyimak harus menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan si pembicara. Apakah isi pembicaraan sesuai atau tidak.

d. Tahap Mengevaluasi yaitu tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Setelah penyimak menerima gagasan, ide dan pendapat yang disampaikan oleh pembicara, penyimak pun dapat menanggapi isi dari pembicaraan.

### **3. Unsur-unsur dalam Menyimak**

menyimak merupakan kegiatan berbahasa yang kompleks karena melibatkan berbagai proses menyimak pada saat yang sama. Menyimak bukan suatu proses yang pasif, melainkan suatu proses yang

aktif dalam mengonstruksikan suatu pesan dari suatu arus bunyi yang diketahui orang sebagai potensi-potensi fonologis, semantik, dan sintaksis suatu bahasa. Pada saat penyimak mendengar bunyi bahasa, pada saat itu pula mental seseorang aktif bekerja, mencoba memahami, menafsirkan, apa yang disampaikan pembicara, dan memberinya respons. Menurut Sutari, Slamet (2008), menyebutkan empat unsur dalam keterampilan menyimak yaitu penyampai pembicaraan, penyimak, pembicaraan, dan situasi atau kondisi. Unsur-unsur tersebut sangat berpengaruh dalam kegiatan menyimak. Salah satu dari unsur tersebut tidak ada, maka kegiatan menyimak tidak akan berjalan. Selain ditentukan oleh eksistensi unsur dasar tersebut, kualitas pelaksanaan kegiatan menyimak juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.<sup>31</sup>

#### **4. Tujuan Menyimak**

Kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang disengaja dan direncanakan untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang tidak akan menyimak kalau tidak mempunyai maksud tertentu untuk menyimak. Sebaliknya, seorang pembicara melakukan kegiatan karena mempunyai tujuan yang diharapkan dari

---

<sup>31</sup> Ali Mustadi, Strategi pembelajaran keterampilan Bahasa dan sastra yang efektif di sekolah dasar, (Yogyakarta : UNY Press : 2021 ), hal.1- 4

penyimak, untuk mencapai tujuan tertentu ada dua aspek yang perlu diperhatikan.<sup>32</sup>

- a. Ada pemahaman dan tanggapan penyimak terhadap pesan pembicara.
- b. Pemahaman dan tanggapan penyimak terhadap pesan itu sesuai dengan kehendak pembicara.

Berdasarkan kedua tujuan diatas dapat dirinci lebih jauh, maka tujuan dari menyimak dapat Mendapatkan Fakta, Menganalisis Fakta, Mengevaluasi Fakta, Mendapatkan Inspirasi, Mendapatkan Hiburan, dan Memperbaiki Kemampuan Berbicara

## 5. Ragam Menyimak

Tarigan (2006: 35), menggambarkan aneka ragam menyimak di antaranya sebagai berikut:

### ❖ Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan

---

<sup>32</sup> Kembong Daeng, Johar Amir, dan Akmal Hamsa, embelajaran keterampilan menyimak, hal 18-20

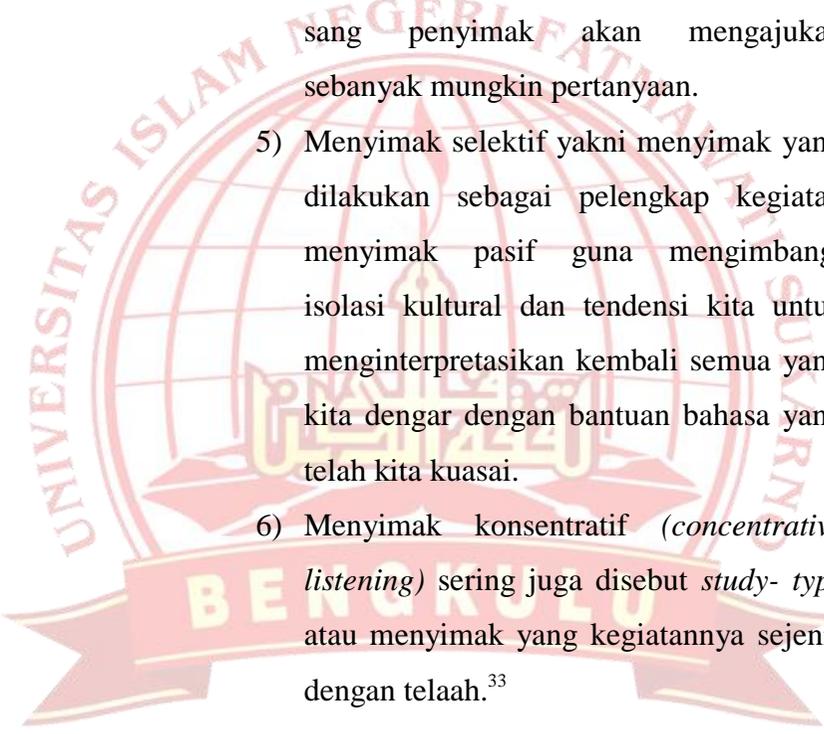
langsung dari seorang guru. Menyimak ekstensif terdiri atas:

- 1) Menyimak sosial (*social listening*) atau menyimak konversasional adalah menyimak yang biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang mengobrol atau bercengkerama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir dan saling mendengarkan untuk memuat responsi-respons yang wajar,
- 2) Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak kebetulan (*casual listening*) dan secara ekstensif (*extensive listening*).
- 3) Menyimak estetik (*aesthetic listening*) ataupun yang disebut dengan menyimak apresiatif adalah fase terakhir dalam kegiatan menyimak kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif.
- 4) Menyimak pasif (*passive listening*) adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan kurang teliti, tergesa-gesa, menghapal luar kepala, berlatih santai, serta menguasai suatu bahasa.

### ❖ Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah jenis menyimak yang pelaksanaannya diarahkan pada suatu kegiatan yang lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu. Menyimak intensif terdiri atas beberapa jenis berikut.

- 1) Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang berupaya untuk mencari kesalahan dan kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara, dengan alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat.
- 2) Menyimak kreatif (*creative listening*) adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan- perasaan kinestetik yang disarankan oleh apa-apa yang disimaknya.
- 3) Menyimak eksploratif ialah sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan sempit.

- 
- 4) Menyimak interogatif (interrogative listening) adalah sejenis kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian, dan pemilihan butir-butir dari ujaran sang pembicara, karena sang penyimak akan mengajukan sebanyak mungkin pertanyaan.
  - 5) Menyimak selektif yakni menyimak yang dilakukan sebagai pelengkap kegiatan menyimak pasif guna mengimbangi isolasi kultural dan tendensi kita untuk menginterpretasikan kembali semua yang kita dengar dengan bantuan bahasa yang telah kita kuasai.
  - 6) Menyimak konsentratif (*concentrative listening*) sering juga disebut *study-type* atau menyimak yang kegiatannya sejenis dengan telaah.<sup>33</sup>

## 6. Proses Menyimak

Proses kegiatan Menyimak aktivitas menyimak adalah mendemonstrasikan pemahaman yang telah

---

<sup>33</sup> Ali Mustadi, Strategi pembelajaran keterampilan bahasa dan sastra yang efektif di sekolah dasar, (Yogyakarta : UNY Press : 2021 ), hal.4

dipahaminya setelah mengalami kegiatan mendengarkan secara tuntas atau aktivitas yang meminta peringatan kembali (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya. Proses kegiatan menyimak menurut Brown terdapat delapan proses dalam kegiatan menyimak, yakni:

- a. Pendengar memproses *raw speechean* menyimpan image darinya dalam *short term memory*. Klausula tanda-tanda baca, intonasi dan pola-pola tekanan kata dari suatu rangkaian pembicaraan yang ia dengar.
- b. Pendengar menentukan tipe dalam setiap peristiwa pembicaraan yang sedang diproses.
- c. Pendengar mencari maksud dan tujuan pembicara dengan mempertimbangkan bentuk dan jenis pembicaraan, konteks dan isi.
- d. Pendengar *me-recall* latar belakang informasi sesuai dengan konteks subjek masalah yang ada.
- e. Pendengar mencari arti literal dari pesan yang ia dengar. Hal ini melibatkan kegiatan interpretasi semantik.
- f. Pendengar menentukan arti yang dimaksud.

- g. Pendengar mempertimbangkan apakah informasi yang ia terima harus disimpan di dalam memorinya atau ditunda.
- h. Pendengar menghapus bentuk pesan-pesan yang telah ia terima. Pada dasarnya 99% kata-kata dan frase, dan kalimat yang diterima akan menghilang dan terlupakan.

### **7. Metode dan teknik dalam pembelajaran menyimak**

Berikut langkah-langkah dalam pembelajaran menyimak

- ❖ Menentukan makna

Hal ini penting karena tanpa adanya penjelasan guru, kemungkinan siswa tidak akan menangkap dan memahami apa yang didengarnya.

- ❖ Memperagakan ekspresi

Setelah guru menentukan makna maka diulangi beberapa kali. Pertama guru berada di depan kelas, selanjutnya bergerak ke kiri dan ke kanan agar semua siswa dapat melihatnya.

- ❖ Menyuruh mengulangi

Siswa meniru apa yang disebutkan oleh guru sambil melakukan suatu gerakan atau menunjukkan suatu gambar

- ❖ Memberikan latihan ekstensif

Guru dapat menggunakan berbagai cara misalnya, dengan drill ( mengulangi kata dan ekspresi yang telah diajarkan dalam situasi yang terbatas, dan dengan kata serta struktur yang terbatas). Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena kemampuan berpikir dan kreativitas siswa berkembang. Dengan demikian, dominasi guru dalam proses pembelajaran dapat diminimalisasi sehingga pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat terwujud.<sup>34</sup>

#### **8. Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Dasar**

Tarigan mengemukakan, “tujuan utama pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa, dalam pengertian terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca dan terampil menulis”. Dalam buku yang berjudul “Tulare Country Cooperative Language Arts Guide” khususnya mengenai keterampilan menyimak, Anderson mengatakan sebagai berikut:<sup>35</sup>

- a. Taman Kanak-kanak (4-6 tahun)

---

<sup>34</sup> Asih, strategi pembelajaran bahasa Indonesia, ( Bandung: Cv Pustaka Setia: 2016), hal.58.

<sup>35</sup> Amalia Fauziah, Pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV Sdn Bekasi Jaya II), hal. 17

- 1) Menyimak pada teman yang sebaya dalam kelompok bermain atau kegiatan lainnya.
- 2) Mengembangkan waktu perhatian yang sangat panjang terhadap cerita atau dongeng.
- 3) Dapat mengingat petunjuk dan pesan yang sederhana atau yang mudah dipahami.

b. Kelas Satu (5-7 Tahun)

- 1) Menyimak untuk menjelaskan yang ada dalam pikiran atau untuk mendapatkan jawaban bagi pertanyaan.
- 2) Dapat mengulangi sesuatu yang telah didengarnya secara tepat dan benar.
- 3) Menyimak bunyi tertentu pada kata dan lingkungan

c. Kelas Dua (6-8 tahun)

- 1) Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat.
- 2) Membuat saran, pendapat dan mengemukakan pertanyaan untuk memeriksa pengertiannya.
- 3) Sadar akan situasi atau kondisi dengan menempatkan kapan sebaiknya

menyimak, kapan pula sebaiknya tidak usah menyimak.

d. Kelas Tiga dan Empat ( 7-10 tahun )

1) Menyadari akan nilai menyimak sebagai suatu sumber informasi dan sumber kesenangan

2) Menyimak pada laporan orang lain dan siaran radio atau media audio lainnya dengan maksud tertentu serta dapat menjawab pertanyaan pertanyaan yang bersangkutan dengan hal itu.

3) Menunjukkan penguasaan kosa kata baku dengan kata atau ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya.

e. Kelas Lima dan Enam ( 9-12 tahun)

❖ Menyimak secara kritis terhadap kekeliruan, kesalahan dan petunjuk keliru yang menurutnya kurang tepat.

❖ Menyimak pada aneka ragam cerita puisi, rima kata-kata dan yang memperoleh kesenangan pada sesuatu yang baru yang disimaknya.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Amalia Fauziah, Pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV Sdn Bekasi Jaya II), hal. 17

Dapat disimpulkan pada usia tingkat dasar, anak memiliki tahapan keterampilan menyimak yang berbeda-beda dalam masa pertumbuhannya. Ada yang cepat dan ada pula yang lambat, Seperti yang sudah dijabarkan mengenai keterampilan menyimak pada usia anak pada umumnya, semakin melatih keterampilan menyimak anak, semakin cepat dan baik perkembangan keterampilan menyimak anak kedepannya.

### **9. Kereteria Penilaian Menyimak**

Didalam kegiatan menyimak tidak ada tindakan yang dilakukan namun, untuk melihat pemahaman keterampilan menyimak siswa guru dapat melihat berdasarkan keterampilan menulis. Siswa menuliskan kembali apa yang telah siswa simak Menurut Syafrina (2017 : 712).

Adapun aspek yang di perlukan dalam penilaian menyimak menurut Nurgiantoro (2013:366) Terdiri dari enam aspek yaitu

- a. Pemahaman isi teks, adalah kegiatan memahami setiap isi berupa teks yang diberi oleh guru baik secara lisan maupun secara tulisan.

- b. Pemahaman detil isi teks, adalah memahami pesan yang terkandung dalam sebuah teks secara detil dan menyeluruh.
- c. Kelancaran pengungkapan, merupakan kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali cerita yang telah disimaknya sesuai dengan isi cerita yang telah diberikan guru.
- d. Ketepatan diksi, merupakan sebagai pilihan kata untuk mengungkapkan makna dari sebuah gagasan dengan menggunakan bahasa yang tepat.
- e. Ketepatan struktur kalimat, adalah suatu kemampuan untuk berkomunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pikiran/gagasan dengan mudah.
- f. Kebermaknaan penuturan, adalah makna yang disampaikan melalui proses menyimak baik secara lisan maupun tulisan. Kebermaknaan tersebut mengarah pada makna yang terdapat dalam suatu teks yang diperoleh dari sebuah teks.<sup>37</sup>

### **E. Pengertian kalimat**

Kalimat adalah satuan bahasa berupa kata atau rangkaian kata yang dapat berdiri sendiri dan menyatakan

---

<sup>37</sup> Puji Astuti, "Konstruksi penilaian menyimak dalam pembelajaran bahasa indonesia di tingkat SMP Negeri Kecamatan Marpoyan Damai," Skripsi program studi pendidikan Bahasa dan sastra indonesia Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2021, hal 12-13.

makna yang lengkap. Kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang mengungkapkan pikiran yang utuh, baik dengan cara lisan maupun tulisan. Dalam wujud lisan, kalimat diucapkan dengan suara naik turun, dan keras lembut, di sela jeda, dan diakhiri dengan intonasi akhir.

Adapun dalam wujud tulisan berhuruf Latin, kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Sekurangnya kalimat dalam ragam resmi, baik lisan maupun tertulis, harus memiliki sebuah subjek (S) dan sebuah predikat (P).

#### 1. Jenis-jenis Kalimat

Pada konsepnya kalimat memiliki berbagai jenis, Berikut ini jenis-jenis kalimat:

- a. Kalimat berita, yaitu kalimat yang memberikan atau memaparkan suatu kejadian/peristiwa.

Contoh: Hampir saja dia tadi terjatuh.

- b. Kalimat tanya, yaitu kalimat yang mengandung makna suatu pertanyaan.

Contoh: Di mana kamu tinggal?.

- c. Kalimat retoris, yaitu kalimat tanya yang sebenarnya mengandung suatu makna pernyataan dan tidak memerlukan jawaban.

Contoh: Siapa yang mau menderita penyakit typus?

d. Kalimat perintah, yaitu kalimat yang mengandung makna memin-ta/memerintah seseorang untuk melakukan sesuatu.

Contoh: Buang sampah itu!

e. Kalimat ajakan, yaitu kalimat sebagai perluasan makna dari kalimat perintah dan erat hubungannya dengan orang kedua.

Contoh: Aku ingin kamu untuk bersabar.

f. Kalimat permintaan, yaitu kalimat ajakan yang diperhalus dengan menggunakan kata mohon, harap, tolong.

Contoh: Kumohon kamu untuk tetap berada di sini.

g. Kalimat perjanjian, yaitu kalimat yang mengandung makna persya-ratan.

Contoh: Aku akan berlibur jika sudah selesai ujian!

h. Kalimat pasif, kalimat yang subjeknya setelah predikat.

Contoh: Jambu air itu dilempar Raihan.

i. Kalimat aktif, yaitu kalimat yang mengandung makna subjek mela- kukan predikat. Umumnya subjek berada di depan predikat.

Contoh: Saya membaca buku itu terus-menerus hingga larut ma- lam.

j. Kalimat verbal, yaitu Kalimat yang predikatnya bukan kata benda.

Contoh: Andri telah berjalan jauh.

k. Kalimat nominal, yaitu kalimat yang predikatnya berupa kata benda.

Contoh: Itu meja guru.

l. Kalimat pengharapan, yaitu kalimat mengandung makna pengharapan.

Contoh: Mudah-mudahan kamu cepat sembuh.

m. Kalimat pengandaian, yaitu kalimat yang mengandung makna pengandaian.

Contoh: Seandainya saja aku tidak datang terlambat.

n. Kalimat beralah, yaitu kalimat yang dua keadaan yang berbeda dalam satu konteks

Contoh: Walaupun ia seorang juara, namun ia tidak sombong.

o. Kalimat langsung, yaitu kalimat yang diucapkan secara langsung.

Contoh: Ibu berkata: "Besok saya akan pergi."

p. Kalimat tidak langsung, yaitu kalimat yang tidak memakai tanda petik dalam penulisannya dan bukan diucapkan secara langsung.

Contoh: Ali berjanji kepada ibunya bahwa ia tidak mengulangi perbuatan itu lagi.

q. Kalimat inti (sederhana), yaitu kalimat yang hanya terdiri dari inti subjek dan inti predikat.

Contoh: Irwan menangis.

r. Kalimat luas, yaitu kalimat yang terdiri dari kalimat inti dan diper- luas dengan keterangan (tambahan).

Contoh: Rina menangis dengan tersedu-sedu.

s. Kalimat tunggal, yaitu kalimat yang hanya terdiri dari satu subjek dan satu predikat. Contoh: Ibu memasak.<sup>38</sup>

## **F. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa sehingga kegiatan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam

---

<sup>38</sup> Aninditya Sri Nugraheni, Bahasa Indonesia di perguruan tinggi berbasis pembelajaran aktif, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hal. 80-82

setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi. Gilstrap dan Martin juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pebelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran.<sup>39</sup>

Belajar bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal ini relevan dengan kurikulum 2004 bahwa kompetensi pembelajar bahasa diarahkan ke dalam empat subaspek, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf atau paraton, ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi

---

<sup>39</sup> Pratiwi, Yuni dkk. Bahasa Indonesia. (Jakarta: Universitas Terbuka.2007), h.36

(intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.<sup>40</sup>

## **G. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, menurut Basiran adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Sementara itu, dalam kurikulum 2004 untuk semua jenjang pendidikan, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia secara umum meliputi :

1. siswa menghargai dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara,
2. siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan,
3. siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan

---

<sup>40</sup> Maykes, Tedjosaputra S. Bermain Mainan dan permainan (Jakarta : Grasindo.2001), h.293

- kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial,
4. siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis),
  5. siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.<sup>41</sup>

## **H. Pendekatan Pembelajaran Bahasa**

### **1. Pendekatan Pembelajaran Bahasa**

Para ahli memandang pendekatan (approach) dalam proses pembelajaran bahasa sebagai seperangkat asumsi yang paling berkaitan, yang bersangkutan dengan hakikat bahasa, hakikat mengajar, dan hakikat belajar bahasa. Lebih lanjut, pendekatan bisa di artikan sebagai cara pandang filosofis terhadap sebuah objek tertentu yang di percayai dan di yakini kebenarannya tanpa harus di buktikan kebenarannya. Berdasarkan pengertian ini, pendekatan itu bersifat aksiomatis artinya tidak perlu

---

<sup>41</sup> Ogi Likarde, "Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai pada pembelajaran bahasa indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah" hal. 29.

di buktikan lagi kebenarannya yang fungsi utamanya adalah mendeskripsikan hakikat apa yang di ajarkan.

## 2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi aspek-aspek: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Komponen kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa indonesia dengan memanfaatkan empat aspek berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis nonsastra. Komponen kemampuan bersastra adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk kegiatan apresiasi dan ekspresi dengan materi sastra yang meliputi kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis karya sastra.

## 3. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD/MI

Pembelajaran bahasa indonesia sangatlah penting di pelajari anak-anak sekolah dasar karena (a) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan, (b) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, (c) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak,

(d) Sebagai dasar untuk mempelajari ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

## **I. Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Fauziah, 2015. Dengan judul “Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksprimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II).” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan dalam keterampilan menyimak pantun antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Artinya terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa.

Perbedaan penelitian Amalia Fauziah dengan penelitian yang saya teliti tersebut lebih mencari tahu tentang keterampilan menyimak pantun. Sedangkan disisi lain penelitian saya lebih menekankan metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat.

Persamaan penelitian ini yaitu memiliki Sama-sama meneliti tentang pengaruh metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak dan menggunakan jenis penelitian sama juga.

2. Penelitian yang di lakukan oleh Ogi Likarde, 2019. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian Ogi Likarde dengan penelitian yang saya teliti metode penelitian yang saya gunakan ialah Quasi Ekprimental Design sedangkan untuk metode penelitian yang digunakan oleh Ogi Likarde ialah PTK penelitian tersebut lebih meneliti peningkatan hasil belajar sedangkan disisi lain penelitian ini lebih meneliti pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat.

Persamaan penelitian ini yaitu Penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode permainan bisik berantai dan menggunakan mata pelajaran yang sama juga.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Titi Mubarokah, 2020. "Penerapan Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Siswa Kelas

IV MI Al-Hidayah Pekanbaru". Hasil dari penelitian bahwa penerapan metode permainan bahasa bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak, Hal ini dapat diketahui dari keterampilan menyimak siswa sebelum tindakan hanya tergolong kategori "Rendah". Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I, keterampilan menyimak meningkat menjadi kategori "cukup". Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan menjadi kategori "Sangat Baik".

Perbedaan penelitian Titi Mubarakah dengan penelitian yang saya teliti metode penelitian yang saya gunakan ialah Quasi Ekprimental Design sedangkan untuk metode penelitian yang digunakan oleh Titi Mubarakah ialah PTK dan mata pembelajaran yang berbeda penelitian tersebut lebih meneliti peningkatan hasil belajar. Sedang kan Persamaan dari penelitian ini ialah Penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode permainan bisik berantai dalam keterampilan menyimak pembelajaran melalui metode permainan bahasa bisik berantai.

4. Penelitian yang di laksanakan oleh Anita Kurniya, 2010. Dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jembres

Surakarta.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media cerita bergambar terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan membaca pada anak berkesulitan belajar kelas II SDN Petoran Jembres Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Terdapat pengaruh positif dalam penggunaan media tersebut.

Perbedaan penelitian Anita Kurniya dengan penelitian yang saya teliti. Penelitian Anita Kurniya lebih mencari tahu tentang pengaruh penggunaan media cerita bergambar. Sedangkan disisi lain penelitian ini lebih menekankan pengaruh metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan menyimak.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Syarifah Hardiyanti, 2019. Yang berjudul " Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Pada Anak". Hasil penelitian ini bahwa dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan metode permainan bisik berantai di kelompok B-2 TK Abdul Aziz meningkat. Secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siklus I

memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,71 dengan kategori baik, selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,57 dengan kategori sangat baik. Dan juga hasil peningkatan kemampuan

bahasa reseptif anak di kelompok B-2 TK Abdul Aziz dengan metode permainan bisik berantai dapat meningkat. Hal ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan nilai persentase ketercapaian anak pada siklus I mencapai 63%, dan pada

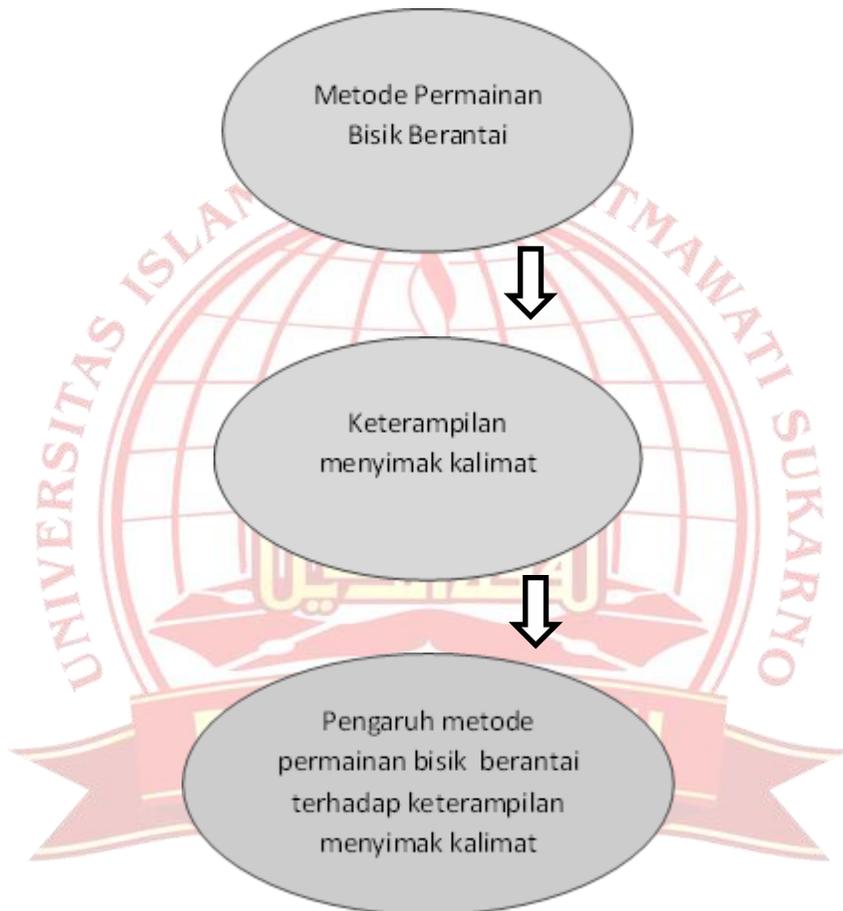
siklus II mencapai 81,24%. Hal tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 76%.

Perbedaan dari penelitian Syarifah Hardiyanti, dengan penelitian saya. Penelitian dari Syarifah Hardiyanti menggunakan metode penelitian jenis Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) Sedangkan disisi lain penelitian saya lebih menekankan metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun Persamaan dari penelitian ini yaitu Sama-sama meneliti tentang penggunaan metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak..

## J. Kerangka Berpikir

**Bagan 2.1**

### **Kerangka Berpikir**



## K. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1.  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Kaur.
2.  $H_a$ : Terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Kaur.

