

**PENGARUH METODE PERMAINAN BAHASA PESAN BERANTAI
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
MATERI PANTUN PADA SISWA KELAS IV
SDN 280 ONGKOE KEC. WAJO**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

NUR AMALIAH

105 409 085 14

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

Juni, 2018



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Amaliah

Nim : 10540 9085 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Permainan Pesan Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 280 Ongkoe Kecamatan Wajo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Pernyataan

Nur Amaliah



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nur Amaliah**
Nim : 10540 9085 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Perjanjian

Nur Amaliah

MOTTO dan PERSEMBAHAN

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

“Barang Siapa Yang Bersungguh-Sungguh, Sesungguhnya Kesungguhan

Tersebut Untuk Kebaikannya Dirinya Sendiri “

(QS. Al-Ankabut : 6)

*Hidup adalah mencari suatu kemenangan, dan
kemenangan yang sesungguhnya dalam
kehidupan ini adalah bersabar...*

**Kupersembahkan hasil karya ini untuk keluarga tercintaku,,,
Sebagai salah satu bukti kasih dan sayang untuk orangtuaku,,
Sebagai salah satu penghargaanku kepada saudara-saudaraku,,
Dan sebagai tanda terimakasih kepada sahabat-sahabatku,**

ABSTRAK

Nur Amaliah. 2018, Pengaruh Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Murid Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Murid Kelas IV SDN 280 Ongkoe Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo. Skripsi , Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sulfasyah dan Abdab Syakur.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak murid dalam pembelajaran bahasa indonesia pada murid kelas IV SDN 280 Ongkoe Kec. Belawa Kab. Wajo. 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*. Desain ini menggunakan dua kali pengukuran terhadap pemahaman murid tentang materi yang akan dijadikan sampel. Pengukuran pertama *pre-test* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan. Yaitu tingkat pemahaman siswa sebelum diterapkan metode permainan pesan berantai. Tes kedua yaitu *post test* yaitu pemberian test kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diterapkan metode permainan pesan berantai. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe sebanyak 18 orang.

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,*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kepada sumber ilmu pengetahuan, sumber segala kebenaran, sang kekasih tercinta yang tidak terbatas penercahayaan cinta-Nya bagi hamba-Nya, Allah Subhana Wa Ta'ala sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Materi Pantun pada Siswa Kelas IV SDN 280 Ongkoe “. Tak lupa pula shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman biadab menuju zaman yang beradab.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan sesuatu yang sempurna, termasuk dalam penulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya dalam membuat tulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan bermanfaat utamanya dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini merupakan suatu karya ilmiah sederhana yang penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penyusunan Skripsi, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan

motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Alm. dan ibunda Nursani serta saudara-saudara saya yang telah memberikan dukungan baik moral, spiritual maupun material dalam menyelesaikan Skripsi ini. Demikian pula penulis mengucapkan terimakasih kepada Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph. D, Dosen pembimbing I dan Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd, Dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan secara langsung dengan penuh kesabarannya dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih kepada: Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dan Aliem Bahri, S. Pd, M. Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam Lingkungan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada seluruh pihak SD Negeri 280 Ongkoe yang telah memberikan izin penelitian, segudang ilmu, dan pengalaman yang tidak akan terlupakan. Penulis juga ucapkan terimakasih kepada seluruh rekan mahasiswa jurusan pendidikan guru sekolah dasar angkatan 2014 utamanya teman dari kelas PGSD 14 C yang telah

melukiskan warna dalam lingkaran persahabatan, atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis.

Akhirnya, dan segala kerendahan hati, penulis senagtiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut bersifat membangun dan memotivasi penulis , karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanda adanya kritikan. Mudah-mudahan Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama bagi penulis secara pribadi, Aamiin.

Makassar, Juli 2018

Penulis

Nur Amaliah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7

A. Kajian Pustaka	7
1. Keterampilan menyimak	8
2. Metode permainan.....	15
3. Permainan pesan berantai.....	20
4. Pantun	23
5. Penelitian Relevan	25
B. Kerangka Pikir	26
C. Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Desain Penelitian	30
1. Jenis Penelitian.....	30
2. Desain Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Definisi Operasional Variabel	31
D. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	

A. Kesimpulan	44
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1. Kerangka Pikir	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1. Desain Penelitian	30

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Tabel populasi	31
3.2. Tabel Smapel.....	31
3.3. Instrumen Penilaian.....	33
3.4. Standar Ketuntasan.....	32
4.1. Nilai Pretest	38
4.2. Nilai Posttest	39

DAFTAR DIAGRAM

Daftar Diagram.....	40
Diagram Batang 4.1.	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP
Lampiran 2 SOAL Pretest dan Posttest.....
Lampiran 3 Kunci Jawaban
Lampiran 4 Hasil Uji-t
Lampiran 5 Dokumentasi.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Amier (2014:1) Mencerdaskan kehidupan bangsa melalui program pendidikan mencakup aspek kehidupan bangsa yang bersifat holoistic atau menyeluruh. Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang 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 kelangsungan kehidupan di dalam masyarakat luas.

Menurut Suhartono (2009:54) Lembaga pendidikan sekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi anak utamanya pada potensi intelektualnya, 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 mempunyai 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, 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 pembelajaran 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 memperbaiki 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.*”

B. Rumusan Masalah

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?

C. Tujuan Penelitian

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.

D. Manfaat Penelitian

1) Manfaat teoritis

Sebagai bahan referensi kemahiran menyimak pantun pihak-pihak sekolah yang terlibat dalam proses pembelajaran

2) Manfaat praktis

a. Bagi siswa

1. hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa
2. hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi guru

Membantu guru untuk menentukan suatu metode yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran khususnya keterampilan menyimak.

c. Bagi sekolah

Mampu menjaga kualitas prestasi belajar siswa dalam mutu pendidikan di sekolah tersebut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1) Pengertian Keterampilan Menyimak

Buer (dalam Syamsuri, 2013:17) mengemukakan, menyimak adalah kemampuan seseorang untuk menyimpulkan makna suatu wacana lisan yang didengar tanpa harus menerjemahkan kata demi kata. Menurut Resmini & Djuanda (Djuanda, dkk, 2016) keterampilan menyimak yang merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Munir (2015:01) Secara umum, menyimak merupakan suatu kegiatan pikiran mengkaji atau menganalisis suatu objek baik berupa simbol maupun kenyataan atau situasi. Dalam menyimak, penyimak bukan saja menerima bunyi, tetapi juga mengolah bunyi bahasa yang disimak, sehingga menjadi pesan yang nantinya akan dikomunikasikan. Dengan demikian menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Tarigan dkk (2003:25),dalam kamus besar bahasa indonesia pengertian istilah itu dijelaskan sebagai berikut: “ *medengarkan diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedang menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang dibaca dan diucapkan oleh seseorang.*

Berdasarkan pengertian menyimak di atas dapat disimpulkan menyimak adalah suatu proses kegiatan untuk mengorganisasikan apa yang didengar dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memperoleh informasi dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

a) Tujuan Menyimak

Logan dan Shrope (dalam Tarigan 1079:31-32) mengemukakan mengenai tujuan menyimak bahwa dalam pembicaraan terdahulu telah dikemukakan tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi cerita, memahami makna komunikasi, yang akan disampaikan sang pembicara melalui ujaran. Ini merupakan tujuan umum dalam menyimak, disamping tujuan umum ada tujuan khusus yang menyebabkan adanya aneka ragam menyimak, diantaranya adalah:

- a. Menyimak sebagai tujuan untuk belajar
- b. Menyimak sebagai hiburan dan kenikmatan untuk mendengarkan keindahan audial.

- c. Menyimak untuk penilaian dan mengevaluasi
- d. Menyimak untuk menikmati dan menghargai yang disimak,
- e. Menyimak untuk mengomunikasikan ide-ide dan gagasan-gagasan untuk pembicara,
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi atau arti bagi yang belajar bahasa asing,
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah,
- h. Menyimak untuk mencari dan meyakinkan dirinya menjawab permasalahan yang dialami pada keraguan jawaban sebelumnya.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari kegiatan menyimak, namun setiap orang memiliki tujuan yang berbeda-beda dari kegiatan menyimak. Hal tersebut tergantung dari apa yang dibutuhkan oleh penyimak. Syamsuri (2013:18) mengemukakan beberapa tujuan menyimak adalah sebagai berikut:

- a) Menyimak untuk mendapatkan fakta

Untuk mendapatkan fakta, dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya ialah dengan menyimak. Sarana yang dipergunakan dalam menyimak untuk mendapatkan fakta diantaranya melalui radio, televisi, pertemuan ilmiah, dan ceramah.

- b) Menyimak untuk menganalisis fakta

Yang dimaksud dengan menganalisis data ialah menguraikan fakta atas unsur-unsur untuk pemahaman secara menyeluruh. Tujuan utama analisis data ialah untuk memahami makna dari segi yang paling kecil.

c) Menyimak untuk mengevaluasi fakta

Evaluasi fakta dapat dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan berikut: a. bernilaiakah fakta-fakta itu?; b. sahihkah fakta-fakta itu?; c. adakah relevansi fakta-fakta tersebut dengan pengetahuan dan pengalaman penyimak?

d) Menyimak untuk mendapatkan inspirasi

Tidak semua penyimak ingin mengumpulkan fakta, seringkali seseorang menyimak dengan saksama guna mendapatkan inspirasi, sugesti, dorongan, atau pembangkit semangat. Misalnya, untuk mendapatkan inspirasi tentang penciptaan puisi, rekaman deklamasi, mengikuti lomba baca puisi dan lain sebagainya.

e) Menyimak untuk mendapatkan hiburan

Hiburan dapat diperoleh melalui menyimak seperti menyimak lagu-lagu dari radio, televisi, rekaman tape recorder, rekaman VCD, atau dapat diperoleh melalui kegiatan menyimak ceramah atau pidato.

f) Menyimak untuk memperbaiki kemampuan berbicara

Kosakata hasil simakan seseorang akan berpengaruh terhadap kemampuan bicarannya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai melalui menyimak, akan semakin tinggi pula kemampuan dalam berbicara.

b) Tahap – Tahap Menyimak

Dawson mengatakan dalam pengamatan Ruth G.Strickland (Tarigan 2013: 31- 32) tahapan kegiatan menyimak pada siswa sekolah dasar ada sembilan tahapan menyimak sebagai berikut :

- a) Menyimak berkala, kegiatan menyimak ini terjadi pada keadaan sang anak merasakanketerlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- b) Menyimak dengan perhatian dangkal, pada kegiatan menyimak tahap ini sang anak sering mendapat gangguan dari hal-hal yang menjadi perhatian di luar pembicaraan.
- c) Setengah menyimak, pada tahap ini sang anak terganggu dengan kegiatan anak menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
- d) Menyimak serapan, pada tahap kegiatan ini karena sang anak keasyikan menyerap atau mengapsorpsi hal-hal yang kurang penting, hal ini merupakan penjaringan pasif yang sesungguhnya.
- e) Menyimak sekali-kali, pada tahap kegiatan ini sanga anak menyimpan sedikit-sedikit apa yang disimak, perhatiannya terbagi dengan yang lain dan hanya memperhatikan kata-kata yang menarik hatinya saja dari si pembicara.
- f) Menyimak asosiatif, pada tahap kegiatan ini sang anak hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan pembicara.

- g) Menyimak dengan reaksi berkala, pada tahap kegiatan ini sang anak memberikan komentar ataupun mengajukan pertanyaan terhadap pembicara.
- h) Menyimak secara seksama, pada tahap kegiatan ini sang anak dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran si pembicara.
- i) Menyimak secara aktif, pada tahap kegiatan ini saat anak menyimak untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.

c) Jenis- Jenis Menyimak

Dawson (dalam Tarigan 2003:60-61) mengemukakan bahwa ragam menyimak adalah sebagai berikut:

1. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif (*Ekstensif listening*) adalah kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu pembicaraan, tidak perlu bimbingan langsung dari seorang guru. Ada dua tujuan berbeda mengenai menyimak ekstensif pada umumnya, yaitu mengingat kembali sesuatu yang telah diketahui dalam suatu lingkungan baru dengan cara yang baru dan memberi kesempatan, juga kebebasan untuk para siswa mendengar serta menyimak setiap butir kosa kata dan struktur-struktur yang masih asing atau baru bagi mereka.

- a) Menyimak social (*social listening*) atau menyimak konverasional (*konverational listening*) ataupun menyimak sopan (*courteous listening*)

biasanya berlangsung dalam situasi-situasi tempat sosial tempat orang-orang mengobrol dan berkomunikasi mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir. Sedangkan Anderson mengatakan menyimak secara sopan dalam percakapan dan berinteraksi sosial dan menyimak memahami isi pembicaraan.

- b) Menyimak Sekunder (*secondari listening*) sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif. Apa yang didengar si penyimak bukanlah tujuan utama.
- c) Menyimak Estetik (*aesthetic listeng*) atau disebut menyimak apresiatif adalah kegiatan menyimak suatu wacana yang disertai oleh imajinasi penyimak untuk menikmati keindahan yang adadalam wacana tersebut.
- d) Menyimak Pasif adalah penyerapan suatu ungkapan tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan kurang teliti dan tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih santai, serta menguasai suatu bahasa.

2. Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah kebalikan dari menyimak ekstensif yaitu lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu bimbingan langsung para guru. Menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu. Dalam hal ini haruslah diadakan suatu pembagian penting, sebagai berikut : a) menyimak intensif sebagai

bagian dari program pengajaran bahasa atau, b) pada pemahaman serta pengertian secara umum ,jelas bahwa dalam butir kedua ini makna bahasa secara umum sudah diketahui oleh para siswa.

Adapun bagian dari menyimak intensif sebagai berikut :

- a) Menyimak kritis (*critical listening*) adalah jenis kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ucapan seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat dan dapat diterima oleh akal sehat.
- b) Menyimak konsentratif (*concentrative learning*) Aderso dan Dawson mengemukakan sering juga disebut *a study-type listening* atau menyimak sejenis telaah. Adapau kegiatan yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk yang terdapat dalam pembicaraan, memahami urutan ide-ide sang pembicara, mencari dan mencatat fakta-fakta yang penting.
- c) Menyimak kreatif (*creative listengi*) Dawson mengatakan sejenis kegiaitan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekontruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.
- d) Menyimak Eksploratif (*eksploratif listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang bersifat menyelidik, atau eksploratoriy adalah jenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit.

- e) Menyimak interogatif (*introgrative listening*) adalah kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari pembicaraan sang pembicara karena penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan.
- f) Menyimak Selektif, hendaknya tidak menggantikan menyimak pasif, tetapi justru melengkapinya. Beberapa bahasa menuntut adaptasi atau penyesuaian tertentu terhadap urutan prosedur yang disarankan berikut ini namun disimak secara selektif : 1) nada suara 2) bunyi-bunyi asing 3) bunyi-bunyi yang bersamaan 4) kata-kata dan frasa-frasa.

d) Factor yang Berpengaruh dalam Menyimak

Syamsuri (2013:62) menyatakan ada beberapa factor penting dalam keterampilan menyimak, di antaranya:

1. Unsur Pembicara

Pembicara harus menguasai materi, penuh percaya diri, berbicara sistematis dan kontak dengan penyimak juga harus bergaya menarik/bervariasi. Pembicara adalah person atau orang yang menyampaikan pesan, ide, informasi, gagasan, atau amanat pembicara.

2. Unsur Materi

Unsur yang diberikan harus actual, bermanfaat, sistematis dan seimbang. Materi yang disusun sebaliknya memperhatikan tingkat perkembangan siswa. Tema materi yang dipergunakan sebaiknya bervariasi. Dengan demikian,

siswa tidak akan jenuh belajar dan pembelajaran menyimak menjadi menyenangkan.

3. Unsur Penyimak/Siswa

Penyimak adalah individu yang berposisi sebagai penerima pesan, individu yang mendengar dan memahami isi bahan simakan yang disampaikan oleh pembicara dalam suatu fenomena menyimak.

4. Unsur Suasana/Atmosfer

Suasana adalah segala komponen penyerta yang seiring dengan peristiwa menyimak di luar pembicara, materi, dan penyimak. Suasana atau atmosfer tersebut sangat mempengaruhi dan menentukan keefektifan menyimak.

2. Metode Permainan Bahasa

Metode dalam bahasa (Yunani ; *methodos* = jalan, cara), dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu. Sedangkan dalam dunia pendidikan atau pengajaran metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* tertentu. Jadi, metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan.

Metode 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. Sedangkan Slameto

mengemukakan bahwa metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Tarigan (2007:7 -10) Metode merupakan rencana keseluruhan penyajian bahan bahasa secara rapi, tertib, yang tidak ada bagian – bagianya yang berkontradiksi dan kesemuanya itu didasarkan pada pendekatan yang terpilih. Metode bersifat prosedural di dalam suatu pendekatan terdapat beberapa metode.

Mulyasa (2013:106) Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode bervariasi sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Mulyasa (2013:107) Pengalaman belajar di sekolah harus fleksibel dan tidak kaku, serta perlu menekankan pada kreativitas, rasa ingin tahu, bimbingan dan pengarahan ke arah kedewasaan. Metode pembelajaran harus dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, dalam pelaksanaan sesungguhnya, metode dan teknik memiliki perbedaan. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu.

Hamruni (2012:12) mengatakan megatakan, metode adalah salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah

ditetapkan. Dalam penentuan metode yang telah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang sedang berlangsung. Harmuni (2012:12)

Djamarah dan Zain (2010:72-24) menerangkan kedudukan metode sangat penting. Beberapa pendapat para ahli menyatakan sebagai berikut : a) Sadri Manan, A.M mengatakan bahwa metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, b) Roestiyah, N.K mengatakan metode sebagai strategi pengajaran, c) metode sebagai alat untuk mencapai tujuan, tujuan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama komponen-komponen lainnya tidak diperlukan.

Rahmawati & Kurniati (2010:48-49) Salah satu metode belajar dalam keterampilan menyimak adalah permainan bahasa. Rahmawati dan Kurniati mengatakan bahwa bermain adalah metode efektif untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas anak. Pada hakikatnya bermain bagi anak adalah belajar, 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 kreativitas anak.

Tarigan (2007:33) Bermain kegiatan bermain di sekolah dasar kelas rendah sangat penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak. Sering kali mereka berlaku sebagai anak yang lebih tua atau orang dewasa. Tanpa disadari dalam kegiatan permainan tersebut anak akan berlatih berbicara dan menyimak.

Sujiono (2010:34) Mengutip Piaget dalam Mayesty bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, bereaksi, dan belajar secara menyenangkan. Sujiono mengutip Vygotsky dalam Naughton bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikembangkan Piaget.

Sukitno (2004:44) mengemukakan dalam bukunya, permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme, menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari yang pasif ke aktif, dari yang kaku menjadi gerak, dari yang jenuh menjadi semangat.

Menurut Hurlock (Suryawan, 2006:12), “menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman secara penuh.”

Menurut Kurniawan (2008:34) “Permainan dapat membuat kemampuan berpikir anak lebih dalam untuk mencerna hal-hal yang kongkret. Dengan bermaian seorang anak membangun kesadaran yang lebih berani karena kesadaran adalah bapak dari khayalan yang dibangkitkan.”

Septiah (2010:4-5) mengemukakan dalam makalahnya, permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaiknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa.

Adapun syarat-syarat permainan bahasa yaitu :

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

Dalam artikel Nurhasanah (2013:6) yang berjudul “ penggunaan metode permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan bicara”, Ari Kusmiatun

mengemukakan ada beberapa permainan bahasa yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai metode untuk pelajaran bahasa, terutama pada pembelajaran keterampilan menyimak sebagai berikut bahwa permainan bahasa menyimak, tujuan permainan ini adalah mengembangkan keterampilan menyimak anak. Beberapa bentuk antara lain : Dengar – ucap ; Dengar – Tiru ; Dengar – Gaya ; Pesan Berantai ; Dengar cerita.

3. Permainan Pesan Berantai

a. Pengertian Pesan Berantai

Menurut Malahayati (2012:148)” Pesan berantai adalah media pesan berantai yang disampaikan dari satu orang kepada yang lainnya, demikian seterusnya dan sampai kepada yang terakhir, peserta mengecek kebenaran beritanya kepada yang pertama.”

Permainan pesan berantai yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyampaikan pesan itu dengan suara yang keras dan jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak.

Tarigan (1996:103) Guru menyusun suatu cerita yang dituliskan dalam sehelai kertas. Cerita itu kemudian dibaca dan dihafalkan oleh siswa. Siswa pertama ini menceritakan cerita tersebut, tanpa melihat teks, kepada siswa kedua.

Kemudian siswa kedua menceritakan cerita itu kepada siswa ketiga. Siswa ketiga menceritakan kembali cerita itu kepada siswa pertama sewaktu siswa ketiga bercerita suaranya direkam. Rekaman tersebut kemudian dituliskan kembali hasil rekaman dibandingkan dengan teks asli cerita.

Hamzah, Dkk (2011:100) Metode pesan berantai ini ditunjukkan untuk menyampaikan informasi yang terstruktur. Gunanya agar yang mengetahui sebagian dari informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan memiliki gambaran yang sama melalui penyatuan informasi yang disampaikan secara bergilir oleh siswa. Metode ini pada dasarnya merupakan kegiatan mendengarkan dalam bentuk pesan lisan.

Menurut Faridah (dalam Suprawoto, 2010:8) menerangkan dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan pesan atau informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa yang 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 kemabali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis.

b. Langkah-langkah permainan pesan berantai

Guru memberikan pengantar singkat tentang pelaksanaan langkah –langkah permainan pesa berantai

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian diatur secara berderet atau berbaris ke samping atau ke belakang.
- 2) Guru memutar tape recorder tentang materi yang diajarkan, atau bisa juga guru langsung menyampaikan materi yang diajarkan secara langsung.
- 3) Setelah posisi siswa telah sesuai dengan yang diharapkan, guru memanggil siswa dari perwakilan setiap kelompok untuk membisikkan satu kalimat atau satu paragraf yang telah dibuat dari materi yang telah diterima oleh siswa.
- 4) Siswa menerima informasi tersebut dan membisikkan informasi tersebut kepada temannya.
- 5) Secara berantai siswa membisikkan informasi tersebut.
- 6) Siswa menuliskan hasil dari bisikan temannya dan seterusnya untuk kelompok lain.
- 7) Guru dapat mengulang beberapa informasi yang berbeda ke dalam satu kelompok secara bertahap.
- 8) Penilaian dapat dilakukan dengan menghitung beberapa tingkat kesalahan yang diperbuat oleh setiap kelompok.
- 9) lakukan hal seperti di atas pada semua kelompok siswa,
- 10) Kelompok yang mendapat nilai terbaik diberikan apresiasi oleh guru.

Menurut pendapat lain mengenai langkah-langkah permainan bahasa pesan berantai yaitu pendapat Subana dan Sunarti sebagai berikut :

- 1) Bagi kelas dalam regu-regu lalu bentuk lingkaran

- 2) Bisikkan sebuah kalimat pendek yang berkaitan dengan materi yang diajarkan kepada siswa pada tiap regu,
- 3) Siswa yang menerima informasi atau pesan harus membisikkannya lagi kepada teman disebelahnya.
- 4) Siswa yang terakhir mendapatkan pesan atau informasi menyampaikan dengan suara yang jelas dan keras di depan kelas kalimat yang telah ia terima.
- 5) Regu yang berhasil mengucapkan kalimat dengan benar maka mereka adalah regu yang menang.

c. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dan kekurangan permainan bahasa pesan berantai ialah :

- a) Kelebihannya yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, melatih empat keterampilan berbahasa pada anak, menarik minat siswa dalam pembelajaran, menimbulkan rasa bahagia pada siswa, semua siswa berperan aktif dalam pembelajaran, siswa merasa percaya diri, siswa tidak memiliki beban dalam proses belajarnya dan meningkatkan rasa kerja sama antarsiswa.
- b) Kekurangannya yaitu, menimbulkan situasi kelas yang ramai, atau riuh memerlukan waktu yang terhitung lama, menimbulkan siswa yang terlalu aktif, menimbulkan interaksi siswa dan guru yang kurang kondusif.

4. PANTUN

a. Pengertian Pantun

Pantun merupakan ragam puisi lama, baitnya terdiri atas empat larik dengan rima akhir a-b-a-b. setiap larik biasanya atas empat sampai delapan suku kata dan dengan ketentuan bahwa dua larik pertama selalu merupakan khiasan atau sampiran, sementara itu isi atau maksud sesungguhnya terdapat dalam larik ke tiga dan keempat. Berdasarkan struktur dan persyaratannya, pantun dapat terbagi dalam pantun biasa, pantun kilat, dan pantun berkait.

Nadjua (tanpa tahun:217-218) Pantun adalah salah satu jenis puisi lama asli Indonesia. Pantun bersifat anonim atau tanpa identitas. Nadjua A.S., mengemukakan pantun dari segi bahasa berarti ibarat, seperti, umpama atau laksana. Pantun merupakan puisi lama yang berasal dari Indonesia dan merupakan jenis puisi terua pada mulanya pantun adalah senandung atau puisi rakyat yang dinyanyikan.

Syahrudin (2010:49-50) Pantun biasa adalah pantun seperti kita kenal lazimnya dan rincian persyaratannya telah kita singgung di atas, namun dengan tambahan isinya berisi curahan perasaan, sindiran, nasehat, dan peribahasa. Pantun bagaimanapun bisa selesai hanya dengan satu bait. Pantun kilat atau karmina memiliki syarat-syarat serupa dengan pantun biasa. Perbedaan terjadi karena karmina sangat singkat, yaitu baitnya hanya terdiri atas dua larik sehingga sampiran dan isi terletak pada larik pertama dan kedua.

Syahrudin (2010:51) Pantun berkait kadang-kadang juga disebut pantun berantai, merupakan pantun yang sambung bersambung antara bait satu dengan

bait berikutnya. Dengan catatan , larik larik kedua dan keempat setiap bait pantun akan muncul kembali pada larik pertama dan ketiga pada bait berikutnya. Meskipun pantun merupakan puisi lama, tidak akan yang melarang apabila kita memanfaatkan sebagai sarana pergaulan kini. Terlebih-lebih, aspek didikan dan hiburan sebagai fungsi sastra dalam masyarakat lampau kita tidak terpisah di dalamnya.

a. Ciri – Ciri Pantun

Nadjua A.S., mengemukakan ciri-ciri pantun sebagai berikut :

- a. tiap bait terdiri atas empat baris,
- b. tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata,
- c. bersajak a-b-a-b
- d. baris pertama dan kedua adalah sampiran,
- e. baris ketiga dan keempat adalah isi.

Gawa (2007:30) Mengemukakan dalam, “dalam pantun selalu ada dua dimensi yaitu dimensi pertama disebut *sampiran*. Konvensi mengatakan bahwa tidak ada yang sungguh-sungguh dengan sampiran. Sampiran semata-mata diciptakan sebagai pengantar menuju *isi* yang sebenarnya dalam dua larik berikutnya.

Sampiran menurut kamus besar bahasa indonesia dikatakan sebagai berikut : “paruh pertama pada pantun yaitu baris kesatu dan kedua berupa kalimat-kalimat yang biasanya hanya merupakan persediaan bunyi kata untuk disamakan

dengan kata pada isi pantun (biasanya kalimat-kalimat pada sampiran tak ada hubungan makna dengan kalimat-kalimat pada bagian isi.”)

5. Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Yustika Isnaini. 2014. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Anak Kelompok B Di Tk Bakti I Gagaksipat Boyolali Tahun 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), berdasarkan penelitian dilakukan tiga siklus dan berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan metode bisik berantai yang digunakan mengalami perkembangan kemampuan hasil belajar yaitu persentase prasiklus sebesar 39,6% dan pada siklus I mencapai 65,8%, pada siklus II sebesar 78 %, pada siklus III mencapai 84 %, artinya setiap siklus mengalami peningkatan. Artinya metode permainan bisik berantai mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak didik.
- b. Wiwin Patma Dewi. “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kedung Sarimulyo*”. Pendidikan Guru SD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dalam skripsi tersebut mendeskripsikan ada peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa dengan pembelajaran yang menggunakan metode permainan pesan berantai . Jenis penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi tes

keterampilan berbicara dan menulis pada siklus I yaitu 76% siswa telah tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II 86,7% siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM). Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa metode pembelajaran pesan berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

B. Kerangka Pikir

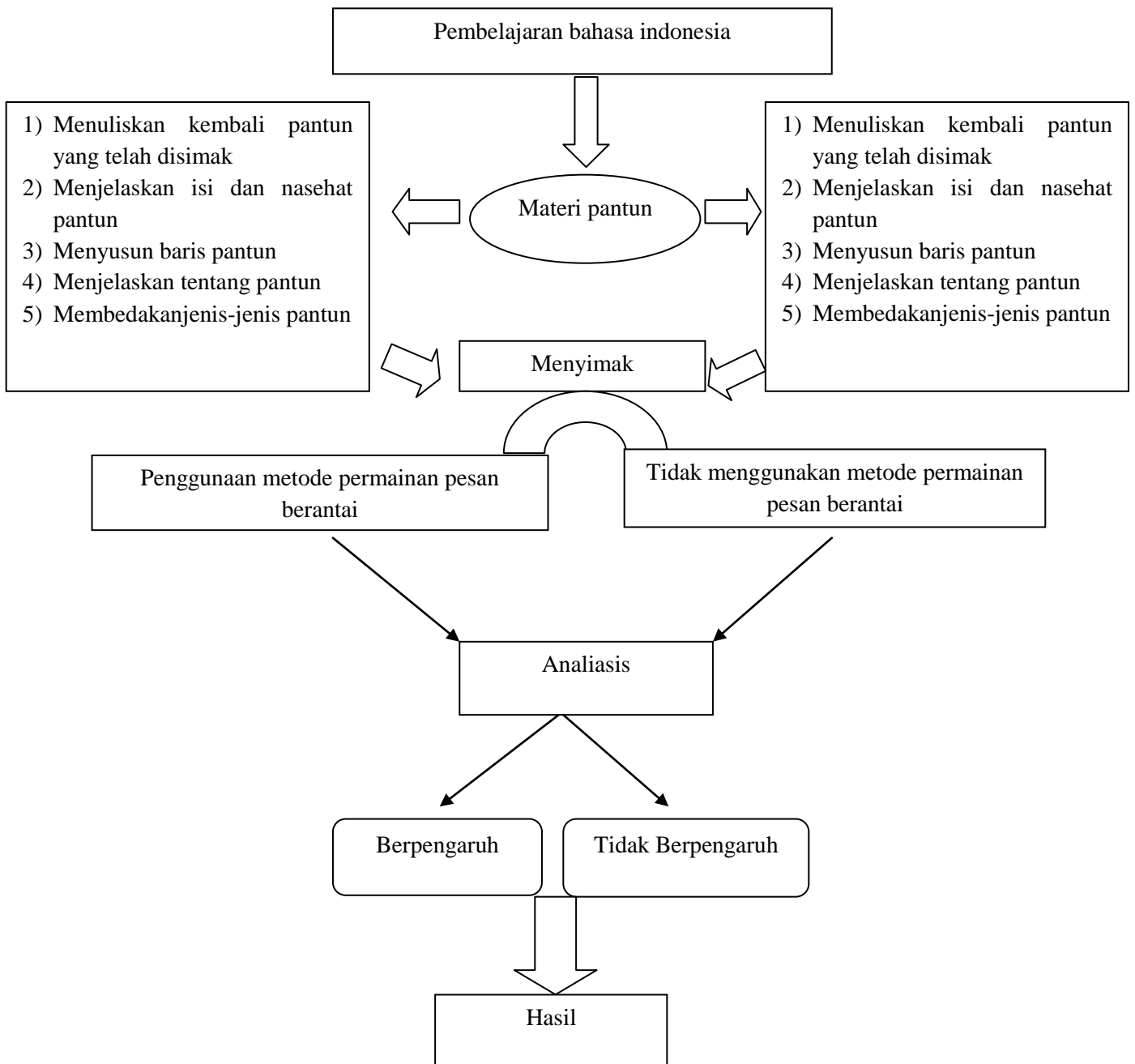
Kerangka pikir adalah serangkaian konsep dan penjelasan terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan. Pada umumnya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih membuat murid pasif, kurang aktif dan kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran karena menurut murid pembelajaran yang berlangsung kurang menyenangkan. Sehingga hal tersebut berdampak pada kemampuan belajar siswa, baik itu hasil maupun minat belajar.

Standar pencapaian kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan kepada penguasaan keterampilan berbahasa, yaitu 1) Menyimak, 2) Membaca, 3) Berbicara dan 4) Menulis. Pada penelitian ini, peneliti telah mengkhususkan penelitian tentang keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan metode permainan bahasa pesan berantai. Pembelajaran menyimak dapat memberikan motivasi serta mengembangkan pola pikir dan menimbulkan kesiapan mental siswa terhadap situasi belajar bahasa Indonesia.

Peneliti akan melakukan uji tes untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode permainan bahasa pesan berantai terhadap kemampuan

menyimak siswa, uji tes yang dilakukan peneliti disebut dengan *pretest* adalah tes yang diberikan sebelum menggunakan metode permainan pesan berantaidan *post test* adalah tes yang akan diberikan setelah menerapkan metode permainan pesan berantai.

Berdasarkan uraian di atas maka terdapat gambaran tentang kerangka pikir dalam penelitian ini, pada Bagan 2.1



Bagan 2.1: Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian adalah suatu alat yang sangat penting artinya dalam suatu kajian atau penelitian, hipotesis memungkinkan kita dapat menghubungkan antara teori dan hasil pengamatan yang dilakukan.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Murid Kelas IV SDN 280 Ongkoe Kec. Wajo

H_1 : Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Murid Kelas IV SDN 280 Ongkoe Kec. Wajo

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

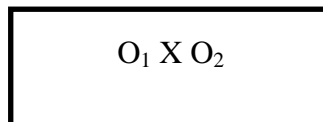
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017:107).

Menurut Sugiyono (2017: 108-109) dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk jenis eksperimen yaitu: 1) Pre-Exsperimental Design, 2) True Experimental Design, 3) Factorial Design, dan 4) Quasi Exsperimental Design. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Exsperimental atau pra eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan bentuk desain One-Group Pretest-Posstest Design. Sugiyono (2017:111) 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)

O₂ = Nilai posstest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan atau treatment

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada dalam suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi dari penelitian adalah siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe yang berjumlah 18 orang.

Tabel 3.2 Subjek Populasi Murid SD Negeri 280 Ongkoe

Kelas	JenisKelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	9	9	18

(Sumber: Data kelas IV SD Negeri 280 Ongkoe)

2. Sampel

Sugiyono (2007:62) menjelaskan bahwa: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Arikunto (2006:131) menjelaskan bahwa: “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu untuk diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe yang berjumlah 18

orang. Teknik pengambilan sampel dengan teknik sampel jenuh yang merupakan jenis pengambilan sampel dari populasi dan sampel yang sama.

Tabel 3.2 Subjek Sampel Murid SD Negeri 280 Ongkoe

Kelas	JenisKelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	9	9	18

(Sumber:Data kelas IV SD Negeri 280 Ongkoe)

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Metode Permainan Pesan Berantai

Metode permainan pesan berantai merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk permainan yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Permainan pesan berantai dilakukan dengan cara guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kemudian guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa pertama, kemudian siswa pertama membisikkan pesan tersebut ke

siswa kedua, begitu seterusnya sampai pada siswa terakhir dalam setiap kelompok.

2. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Dalam proses pembelajaran, keterampilan ini jelas mendominasi aktivitas siswa atau peserta didik lainnya dibanding keterampilan lainnya.

D. Instrumen Penelitian

Purwanto (2010:56) menjelaskan instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara pengukuran. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak pantun dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Menurut Sukardi dan Tumardi (2000:12) tes objektif adalah tes yang menuntut siswa memilih jawaban yang benar di antara pilihan jawaban yang telah disediakan atau memberikan jawaban singkat serta melengkapi pernyataan yang belum sempurna. Bentuk tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes jawaban singkat.

1. Bentuk Tes Jawaban Singkat

Menurut Sudjana (2009: 44) bentuk soal jawaban singkat merupakan soal yang meminta peserta tes untuk menjawab dalam bentuk kata, bilangan, kalimat,

atau simbol yang jawabannya hanya dapat dinilai benar atau salah. Tes ini menuntut siswa untuk menjawab dengan singkat dan tepat. Dengan demikian, tes jawaban singkat ini sesuai jika digunakan untuk menilai siswa SD pada materi menyimak pantun.

Tabel 3.3

Instrumen Penilaian Menyimak Pantun

Kisi-Kisi Instrument Tes Keterampilan Menyimak Pantun

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian	Jumlah	Bobot skor
5.2 Menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat	Menulis kembali pantun yang telah disimak.	1	20
	Menjelaskan isi dan nasehat pantun yang telah disimak.	1	20
	Menyusun baris-baris pantun dengan tepat dan benar.	1	20
	Menjelaskan tentang pantun.	1	20
	Membedakan jenis-jenis pantun.	1	20
	Jumlah	5	100

Sumber:(Fauziah, Penelitian yang terdahulu)

E. Tehnik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan, akurat yang dapat dipergunakan. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara-cara memperoleh data yang

dipergunakan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes berupa soal essay.

F. Tehnik Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka digunakan metode statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan tehnik analisis uji-t untuk mengelolah data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak siswa SD 280 Ongkoe. Analisis data inferensial digunakan untuk menguji kebenaran dan menjawab rumusan masalah , apakah metode permainan pesan berantai berpengaruh terhadap kemampuan menyimak dalam pembelajaran bahasa indonesia materi pantun pada murid kelas IV SDN 280 Ongkoe, dengan rumus data sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis Data Statistik Deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah – langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut :

a. Rata-rata(*mean*)

$$x = \frac{\sum_i^n 1^{xi}}{n}$$

(Sugiyono, 2015)

b. Pesentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015)

Keterangan :

P = angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = banyaknya sampel responden

Kriteria yang digunakan untuk menemukan kategori hasil belajar dari keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas IV SDN 280 Ongkoe yaitu :

Tabel 3.4
Standar Ketuntasan Hasil Belajar (Keterampilan Menyimak) Bahasa Indonesia Menurut Sugiono (2005)

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kriteria Hasil Belajar
1.	85 – 100	Sangat Tinggi
2.	70 – 84	Tinggi
3.	60 – 69	Sedang
4.	51 – 59	Rendah

5.	0 – 50	Sangat Rendah
-----------	---------------	----------------------

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

2. Analiasi data inferensial

Dalam penggunaan data inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik uji – t, dengan tahapan sebagai berikut

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

(Sugiyono. 2015)

Keterangan:

Md = *mean* dari perbedaan pretest dan post test

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*Pre test*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*post test*)

D = deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang dilakukan di SDN 280 Ongkoe sebagai berikut :

1) Deskripsi 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 pantun. *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.

Tabel 4.1. Distribusi Nilai *Pretest*.

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 100	3	Sangat Tinggi
70 – 84	7	Tinggi
60 – 69	6	Sedang
51 – 59	1	Rendah
0 – 50	1	Sangat Rendah
Jumlah	18	

Sumber: (Data Hasil Penelitian Keterampilan Menyimak Siswam SDN 280 Ongkoe)

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, 1 siswa memperoleh nilai antara 51 - 59, dan 1

siswa memperoleh nilai antara 0-50. Hasil nilai *pretest* keterampilan menyimak pantun diatas dapat dihitung nilai rata-rata atau *mean*. Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai *mean pretest* siswa kelas IVSDN 280 Ongkoe adalah 71,05.

2) 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. Data hasil nilai *posttest* keterampilan menyimak pantun dapat dilihat padatable berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Nilai *Posttest*.

Interval	Frekuensi	Kriteria
85– 100	9	Sangat Tinggi
70– 84	9	Tinggi
60– 69	0	Sedang
51– 59	0	Rendah
0 – 50	0	Sangat Rendah
Jumlah	18	

Sumber:(Data Hasil Penelitian Keterampilan Menyimak Siswa SDN 280 Ongkoe)

Berdasarkan tabel 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, 0 siswa memperoleh nilai antara 51-59 dan 0 siswa memperoleh nilai 0- 50. Hasil nilai *posttest* keterampilan menyimak pantun diatas dapat dihitung nilai rata-rata atau *mean*. Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai *rata-rata posttest* siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe adalah 84,72.

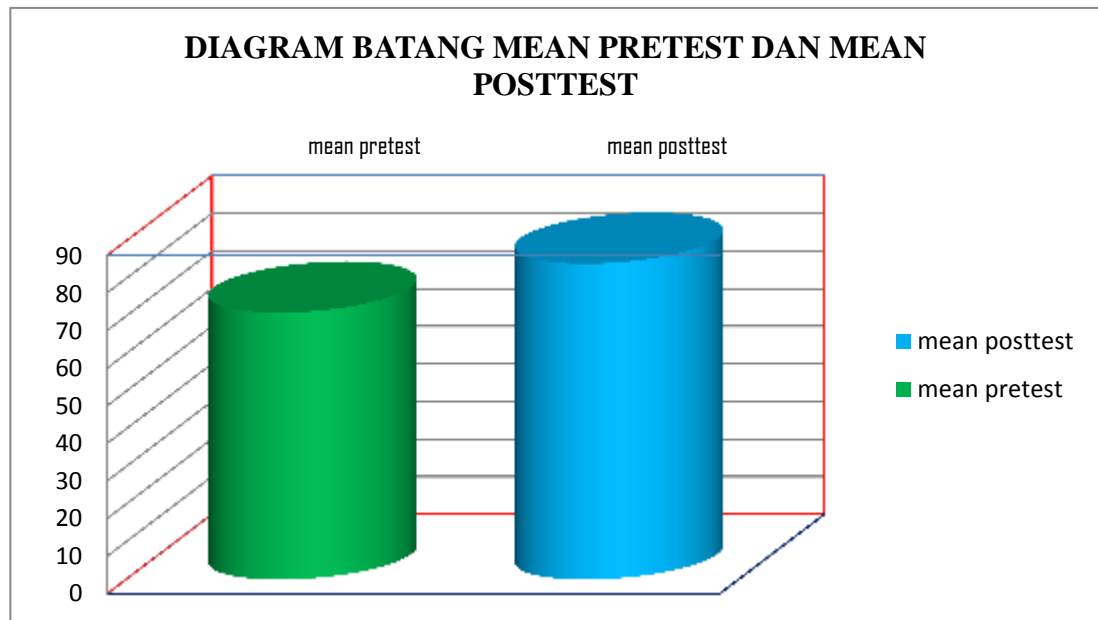
Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata atau *mean* antara *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Table 4.3 mean pretest dan posttest

Mean pretest	Mean posttest
71,05	84,72

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai *rata-rata pretest* adalah 71,05 dan nilai *rata-rata 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. Jika

digambarkan dalam diagram batang akan terlihat sebagai berikut.



3. Analisis data inferensial

- **Pengujian Hipotesis**

Pada penelitian ini pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t berkolerasi uni pihak kanan untuk menguji kebenaran hipotesis. Hipotesis yang akan diuji adalah:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap kemampuan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap kemampuan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe.

Kriteria pengujian hipotesis tersebut adalah H_a diterima jika $t_{hitung} > + t_{tabel}$, jika $t_{hitung} < + t_{tabel}$ maka H_0 diterima dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t berkorelasi uji pihak kanan seperti yang disajikan pada lampiran 4, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,785 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = 17 adalah sebesar 1,740.

Dari hasil analisis tersebut terlihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (12,785 > 1,740). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a ($H_a : \mu_1 > \mu_2$) diterima dan H_0 ditolak, jadi terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe sebelum dengan setelah penggunaan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

B. Pembahasan

1) Hasil Deskripsi Pretest Keterampilan Menyimak Pantun

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan hasil *rata-rata pretest* adalah 71,05 dan hasil *rata-rata posttest* adalah 84,72. Selisih nilai *rata-*

rata pretest dan *rata-rata posttest* adalah 13,67. Hasil *rata-rata pretest* dan *rata-rata posttest* menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan hasil tersebut merupakan salah satu akibat dari penggunaan metode permainan pesan berantai dalam kegiatan pembelajaran.

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. Sehingga siswa lebih aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta siswa juga dengan mudah memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena penggunaan metode permainan tersebut.

Metode permainan pesan berantai pada materi menyimak pantun sangat tepat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Disamping melatih otak untuk mengingat dan melatih konsentrasi siswa, metode permainan ini juga mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembelajaran pun, metode permainan pesan berantai bisa dilengkapi dengan media seperti video, tape record, dan sebagainya, supaya siswa lebih semangat lagi mengikuti permainan belajar tersebut pada saat pembelajaran menyimak pantun. Meskipun ada saja siswa yang lambat atau lemah konsentrasinya sehingga tertinggal dalam simak dan merasa terbebani karena

ditugaskan untuk mengingat dan menghafal. Namun setelah mengikuti pembelajaran ini siswa memiliki motivasi sendiri melakukan yang terbaik untuk diri sendiri dan kelompoknya karena pada metode permainan ini dapat menjadi pelajaran bagi siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab.

2) Hasil Analisis Deskripsi Posttest Keterampilan menyimak Pantun

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.

3. Hasil Analisa Inferensial dan 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 diatas, 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 hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai sangat berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe. pada hasil uji t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > + t_{tabel}$ atau $12,785 > 1,740$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe tahun ajaran 2018/2019 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai sangat berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata pretest dan post test siswa yang menunjukkan perbedaan yang cukup tinggi. Rata-rata hasil pretest yang diperoleh siswa adalah 71,05. Sementara rata-rata nilai posttest yang diperoleh siswa adalah 84,72. Hal ini dapat menjadi salah satu bukti bahwa metode permainan ini layak digunakan atau cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menyimak.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat diajukan oleh penulis adalah:

1. Karena adanya peningkatan hasil belajar dari penggunaan pengajaran ini maka disarankan kepada guru Bahasa Indonesia hendaknya lebih mempertimbangkan penggunaan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran, sebagai salah satu metode yang perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat menuntut para pendidik agar mampu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi termasuk metode

permainan karena dalam cakupan sekolah dasar metode permainan sangat cocok diterapkan di sekolah dasar utamanya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia agar pembelajaran lebih inovatif

3. Bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan hasil penelitian ini diharapkan untuk mencoba menerapkannya pada pokok bahasan lain dengan cakupan yang lebih luas.

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*.
- Amier, 2014. *Profesi kependidikan*, Makassar, Badan Penerbit Universitas Muhammadiyah Makassar
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi IV. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Zain, Aswan. 2010, *Stretegi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamruni. *Strategi Pembelajaran*. 2012. Depok Slamen, Yogyakarta : Insan Madani,
- Hamzah. Nurdin Mohammad.2012. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem,(Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan Kreatif, Dan Menyenangkan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Iskandarwassid dan Sunendar,2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung PT. Rosda Karya, cet. 3.
- Kune, 2014. *Perencanaan Pembelajaran*, Makassar. Badan penerbit Universitas Muhammadiyah Makassar
- Kamus Bahasa Indonesia*.2008. Citra Media Press.
- Kartono, Faridah. Halidjah, Siti.2013. “ *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh.*” Artikel Penelitian Pada Universitas Tanjung Pura Pontianak, Pontianak.
- 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.
- Munir, Abdul. 2015. *Keterampilan Bahasa an Apresiasi Sastra Indonesia Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Racmawati, Yani. Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* . Jakarta : Kencana, Cet. 1,
- Roohanida. 2014. Jurnal. *Penerapan Permainan Pesan Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak*. Program Studi PG-PAUD Fakultas dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Saddhono, Kundharu. Slamet, St. Y.2010. *Berbahasa Indonesia, (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung: Alfabeth, Cet. Ke- 6
- Slameto,2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, Ed. Rev.,Cet. 5.
- Syamsuri, Andi Sukri. 2013. *Keterampilan Menyimak Dan Rancangan Pembelajarannya*.
- Subana, M. Sunarti. 2011, *Strategi Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, Cet. Ke- 11
- Sudjana,2005. *Metode Statistik*, Bandung: Tarsito.
- Suardika, Rinda, Wayan. 2014. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014). *Pembelajaran Pakem Berbantuan Permainan Pesan Berantai Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.
- Suhartono, 2009. *Filsafat Pendidikan*. Makassar. Badan Penerbit Universitas Negeri makassar
- Sugiono, Anas. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitati, Dan R & .* Bandung: Alfabeta, Cek. Ke- 15
- Sujiono, Yuliani Nuraini. Sujiono, Bambang.2010 *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.

Sutikno, Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holostica.

Tarigan, Djago Dkk.2013, *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Pusat Penerbit Unuversitas Terbuka.

Tarigan, Hendry guntur. 1979. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: angkasa.

Y, Budinuryanta. Kasuriyanta. Koermen, Imam. 2008. *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Lampiran 1: Soal Pretest dan Posttest

Soal Essay

- 1) Tulislah pantun yang telah disimak dengan tepat dan benar !
- 2) Apa nasehat yang terkandung dalam pantun yang telah disimak
- 3) Tulislah bagian sampiran dan isi dari pantun yang telah disimak!
- 4) Perhatikan pantun di bawah ini manakah yang termasuk jenis pantun anak!

a. Elok rupa kembang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak terkata besar hati

Melihat ibu sudah datang

b. Naik motor mereknya honda

Pergi sebentar ke rumah hanapi

Bila cinta mekar di dada

Siang terkenang malam termimpi

c. Supaya tangan tidak terluka

Jangan dikepit hulunya kapak

Supaya tuhan tidak murka

Jangan sakiti ibu dan bapak

5) Susunlah pantun acak di bawah ini dengan tepat dan benar!

Burung merpati terbang tinggi

Turutilah nasehat orangtua

Melayang-layang di udara

Untuk menjadi anak berbakti

Lampiran 2 kunci jawaban

KUNCI JAWABAN

1. Salah satu pantun yang disimak

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

2. Amanat yang terkandung dalam pantun di atas adalah,

Jika seseorang menyampaikan suatu perkataan tidak baik yang disengaja ataupun tidak disengaja jangan simpan di dalam hati.

3. Bagian sampiran pada pantun di atas adalah

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Bagian isi dalam pantin di atas adalah

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

4. Elok rupa kembang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak terkata besar hati

Melihat ibu sudah datang

5. Susunan pantun yang tepat dan benar adalah

Burung merpati terbang tinggi

Melayang-layang di udara

Untuk menjadi anak berbakti

Turutilah nasehat orangtua

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : IV (Empat) / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

5. mendengarkan pengumuman dan pembacaan pantun.

B. Kompetensi Dasar

5.2. menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat.

C. Indikator

- Menulis pantun anak dengan tepat dan benar
- Membedakan jenis-jenis pantun
- Menyusun baris pantun dengan tepat dan benar

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui metode permainan bahasa pesan berantai, siswa dapat menulis pantun anak dengan tepat dan benar.
- Melalui penerapan metode permainan pesan berantai, siswa dapat membedakan jenis-jenis pantun dengan tepat dan benar.
- Melalui penerapan metode permainan pesan berantai, siswa dapat menyusun baris pantun dengan tepat dan benar.

E. Materi Pembelajaran

- Materi Pokok : Pantun
- Sub Materi : Pantun Anak

F. Metode pembelajaran

- Ceramah
- Pesan berantai

- Tanya Jawab
- Diskusi
- Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

A. Pendahuluan (10 Menit)

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Nilai Karakter
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberi salam ✓ Berdo'a bersama-sama ✓ Mengecek kehadiran siswa dengan mengabsen. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menjawab Salam. ✓ Berdo'a ✓ Menyimak dan menjawab 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rasa hormat dan perhatian ✓ Nilai spritual ✓ Rasa hormat dan perhatian
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan pertanyaan seputar pelajaran yang lalu dan materi pantun. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menjawab dan berinteraksi dengan guru. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tanggung jawab dan percaya diri
Menyampaikan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyimak 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rasa hormat dan perhatian.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ice Breaking untuk membuat kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengikuti arahan Guru 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penghayatan dan peduli.

B. Kegiatan Inti (waktu 50 menit)

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Nilai Karakter
---------------	----------------	----------------

Bertanya mengenai materi pantun yang sudah dieplajari.	Menjawab pertanyaan guru	Keaktifan dan peduli
Memberi kesempatan untuk siswa menyusun baris pantun dengan tepat dan benar.	Menyusun baris pantun dengan tepat dan benar.	Tanggung jawab dan percaya diri.
Menjelaskan jenis-jenis pantun.	Siswa menyimak	Tanggung jawab dan percaya diri.
Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Kegiatan Karakter
Guru mengarahkan siswa bergabung dengan teman sekelompoknya.	Setiap kelompok bergabung sesuai kelompoknya.	Kerjasama dan bertanggung jawab.
Guru memutar lagu pantun	Menyimak	Teliti dan perhatian
Guru memerintahkan setiap kelompok menuliskan kembali satu pantun yang didengar.	Setiap kelompok menuliskan kembali satu pantun yang telah didengar.	Kerja sama dan teliti.
Guru memanggil siswa perwakilan setiap kelompok untuk	Siswa yang mendapat tugas pertama membisikkan kepada temannya mengenai	Kerja sama dan teliti

membisikkan pantun yang telah dibuat	pantun yang telah dibuat.	
Guru membagi dua sesi dalam permainan bisik berantai pada dua kelompok terlebih dahulu.	Setiap kelompok berbaris sesuai kelompoknya dan kelompok lainnya menyimak.	Kerja sama dan tertib
Guru memberikan kertas pantun yang sudah dipilih pada masing-masing kelompok.	Dua kelompok berkompetisi dengan membisikkan pantun yang telah dipilih secara acak kepada teman kelompoknya.	Kerja sama dan teliti
Guru memperhatikan kompetisi permainanbisik berantai pantun setiap kelompok.	Masing-masing kelompok membisikkan pantun secara berantai dengan teman kelompoknya.	Kerja sama dan teliti
Guru menyimak jawaban hasil bisik berantai pantun dari masing-masing kelompok yang sudah selesai terlebih dahulu.	Siswa yang terakhir bertugas menyampaikan kembali pantun yang telah dibisikkan dengan pelafalan intonasi yang benar dan tepat.	Bertanggung jawab dan percaya diri
Guru memerintahkan	Siswa menuliskan kembali isi pantun yang	Bertanggung jawab dan teliti.

setiap individu untuk menuliskan kembali pantun.	telah disimaknya.	
Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.	Siswa merespon tanya jawab guru.	Perhatian dan kefokusan
Memberikan penegasan dan penguatan terhadap hasil diskusi siswa.	Menyimak kesimpulan yang disampaikan guru.	Perhatian dan kefokusan

C. Penutup (10 menit)

Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Nilai karakter
Guru memberi kesempatan siswa untuk memberikan kesimpulan pembelajaran hari ini.	Siswa memberikan kesimpulan pembelajaran hari ini dari awal sampai akhir.	Percaya diri dan berani
Memberikan refleksi terhadap materi yang telah disampaikan.	Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru.	Tanggung jawab dan jujur.
Memberikan tugas individu terkait materi yang telah dipelajari.	Siswa mengerjakan tugas individu yang terkait dengan materi pantun.	Tanggung jawab.

Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam pembelajaran remedial, program pengayaan, dan layanan konseling.	Menyimak	Jujur an tanggung jawab.
--	----------	--------------------------

H. Alat dan Sumber Belajar

- Ketas
- Audio
- Buku paket bahasa indonesia

I. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Istrument soal
Membedakan jenis-jenis pantun	Tes tertulis	Essay	<p>1. Tulisalah sebuah pantun dengan tepat dan benar !</p> <p>2. Apa nasehat yang terkandung dalam pantun tersebut ?</p> <p>3. Tuliskan bagian sampiran dan isi</p>

			dari pantun tersebut !
Membedakan jenis-jenis pantun	Tes tertulis	Essay	4. Perhatikan pantun di bawah ini manakah yang termasuk jenis pantun anak?
Menyusun baris pantun dengan tepat dan benar	Tes tertulis	Essay	5. Susunlah pantun acak di bawah ini dengan tepat dan benar!

Format Kriteria Penilaian

1) Produk (Hasil Diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	• Semua benar	4
		• Sebagian besar benar	3
		• Sebagian kecil benar	2
		• Semua salah	1

2) Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
-----	-------	----------	------

1.	Keja sama	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerjasama • Kadang-kadang kerjasama • Tidak kerjasama 	4 2 1
2.	Partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> • Aktif berpartisipasi • Kadang-kadang aktif • Tidak aktif 	4 2 1

3) Lembar penilaian

No.	Nama Siswa	Performan		Produk	jumlah siswa	Skor
		Kerja sama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

CATATAN :

Nilai =

$$\frac{\text{jumlah sko}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 10 =$$

- *Untuk skor yang belum memenuhi syarat nilai sesuai KKM maka diadakan remedial*

Makassar, Juni 2018

Mengetahui
Guru kelas IV

Mahasiswa

Sadriyanti, S. Pd
NIP.19841116201102011

Nur Amaliah
NIM. 10540908514

Menyetujui
Kepala Sekolah,

Hj. Mimiani, S. Pd
NIP.197211081999032007

MATERI AJAR

Pengertian Pantun

Pantun adalah puisi melayu asli yang sudah mengakar lama di budaya masyarakat. Pantun adalah salah satu jenis karya sastra yang lama. Lazimnya puisi hanya terdiri atas 4 larik (baris) bersajak ab-ab atau aa-aa. Pada awal mulanya pantun merupakan sastra lisan, tapi kini pantun juga ada dalam bentuk tulisan. Keseluruhan bentuk pantun khayalan berupa sampiran dan isi. Sampiran terletak pada baris pertama dan kedua dan biasanya tidak berhubungan secara langsung dengan bagian kedua. Baris ketiga dan keempat ialah bagian isi yang merupakan tujuan dari puisi tersebut.

Ciri-Ciri Pantun

- Memiliki rima a-a-a-a, a-b-a-b, a-a-b-b
- Terdiri 4 baris dalam satu bait
- Baris pertama dan kedua merupakan sampiran
- Baris ketiga dan keempat merupakan isi

Contoh pantun berima a-b-a-b

Kalau ada jarum yang patah
Jangan masukkan dalam peti
Kalau ada kata kataku yang salah
Jangan simpn dalam hati

Contoh pantun berima a-a-b-b

Kura-kura dalam perahu

Pura-pura tidsk tshu

Sudah gaharu cendana pula

Sudah tahu bertanya pula

Contoh pantun berima a-a-a-a

Kucing itu kakinya empat

Kalau tiga berarti cacat

Wahai kamu cepatlah tobat

Sebelum ajal menjemput

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

Nama :

Kelas :

- 1) Tulislah pantun yang telah disimak dengan tepat dan benar !
- 2) Apa nasehat yang terkandung dalam pantun yang telah disimak
- 3) Tulislah bagian sampiran dan isi dari pantun yang telah disimak!
- 4) Perhatikan pantun di bawah ini manakah yang termasuk jenis pantun anak!

a. Elok rupa kembang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak berkata besar hati

Melihat ibu sudah datang

b. Naik motor mereknya honda

Pergi sebentar ke rumah hanapi

Bila cinta mekar di dada

Siang terkenang malam termimpi

c. Supaya tangan tidak terluka

Jangan dikepit hulunya kapak

Supaya tuhan tidak murka

Jangan sakiti ibu dan bapak

5) Susunlah pantun acak di bawah ini dengan tepat dan benar!

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

KUNCI JAWABAN

1. Salah satu pantun yang disimak

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

2. Amanat yang terkandung dalam pantun di atas adalah,

Jika seseorang menyampaikan suatu perkataan tidak baik yang disengaja ataupun tidak disengaja jangan simpan di dalam hati.

3. Bagian sampiran pada pantun di atas adalah

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Bagian isi dalam pantun di atas adalah

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

4. Elok rupa kembang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak terkata besar hati

Melihat ibu sudah datang

5. Susunan pantun yang tepat dan benar adalah

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : IV / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

5. Mendengarkan pengumuman dan pembacaan pantun

B. Kompetensi Dasar

5.2. Menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat.

C. Indikator

- Menjelaskan tentang pantun
- Mengulang dengan melafalkan pantundengan intonasi yang tepat dan benar.
- Mengemukakan kembali pantun dengan tepat dan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui penerapan metode ceramah, siswa dapat menjelaskan tentang pantun
- Melalui penerapan metode ceramah, siswa mampu mengulang pelafalan pantun dengan intonasi yang tepat dan benar.
- Melalui penerapan metode ceramah, siswa dapat menjelaskan isi pantun berdasarkan jenis-jenisnya.

- Melalui penerapan metode ceramah, siswa mampu mengemukakan kembali pantun dengan tepat dan benar.

E. Materi Ajar

- Materi Pokok : Pantun

Sub Materi : Pantun Anak

F. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Kerja kelompok
- Tanya jawab
- Penugasan

G. Langkah – langkah kegiatan pembelajaran

Kegiatan awal (10 menit) Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Nilai Karakter
- Memberi salam	Menjawab	Rasa hormat
- Berdoa bersama	Berdoa bersama	Nilai Spiritual
- Mengecek kehadiran siswa dengan mengabsen	Menjawab absen	Rasa hormat dan perhatian
- Memberikan Apersepsi	Menjawab dan memperhatikan	Tanggung jawab dan percaya diri.
- Menyampaikan tujuan	pertanyaan guru	Rasa hormat dan

pembelajaran		perhatian.
--------------	--	------------

Kegiatan Inti (50 Menit)		
- Bertanya kepada siswa mengenai pantun.	Menjawab pertanyaan guru	Keaktifan dan peduli
- Memberikan gambaran awal mengenai pantun.	Menyimak penjelasan guru	Perhatian dan kefokusannya
- Memberikan penjelasan tentang pengertian dan ciri-ciri pantun.	Menyimak penjelasan guru	Perhatian dan kefokusannya
- Guru melafalkan contoh dalam berpantun.	Memperhatikan dan menyimak	Perhatian dan tanggung jawab
- Guru meberikan contoh-contoh pantun berdasarkan jenisnya.	penjelasan guru.	Perhatian dan kefokusannya
- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.	Setiap siswa berkumpul berdasarkan kelompok masing-masing.	Kerja sama dan tanggung jawab
- Guru memberikan soal pantun kepada setiap	Setiap siswa berdiskusi bersama	Kerja sama dan tanggung jawab

kelompok untuk disimak.	teman kelompok, masing-masing	
- Guru memberikan contoh pembacaan pantun dan meminta siswa memperhatikan bagaimana cara berpantun yang benar.	Menyimak penjelsan guru.	Perhatian dan kefokusan
- Guru meminta setiap kelompok untuk mengulang pantun yang telah guru contohkan berdasarkan pantun yang telah dibagikan.	Setiap kelompok mempraktekkan cara pembacaan pantun dengan tepat dan benar berdasarkan dari hasil simak yang dilakukan.	Tanggung jawab dan kerja sama
- Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai materi yang belum	Siswa bertanya mengenai materi yeng belum	Perhatian dan kefokusan

dipahami oleh siswa.	dipahami	
----------------------	----------	--

<p>Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa memberikan kesimpulan berdasarkan materi yang telah dipelajari. - Guru menyampaikan pesan- pesan moral kepada siswa berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. 	<p>Siswa memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.</p> <p>Siswa mendengarkan pesan – pesan yang disampaikan oleh guru.</p>	<p>Percaya diri dan berani</p> <p>Perhatian dan kefokus</p>
--	--	---

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku pendidikan bahasa indonesia
- Buku pantun
- Materi dari goole
- Lingkungan sekitar

I. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Istrument soal
Membedakan	Tes tertulis	Essay	1. Tulisalah

jenis-jenis pantun			<p>sebuah pantun dengan tepat dan benar !</p> <p>2. Apa nasehat yang terkandung dalam pantun tersebut ?</p> <p>3. Tuliskan bagian sampiran dan isi dari pantun tersebut !</p>
Membedakan jenis-jenis pantun	Tes tertulis	Essay	4. Perhatikan pantun di bawah ini manakah yang termasuk jenis pantun anak?
Menyusun baris pantun dengan tepat dan benar	Tes tertulis	Essay	5. Susunlah pantun acak di bawah ini dengan tepat dan benar!

Format Kriteria Penilaian

4) Produk (Hasil Diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
-----	-------	----------	------

1.	Konsep	• Semua benar	4
		• Sebagian besar benar	3
		• Sebagian kecil benar	2
		• Semua salah	1

5) Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Keja sama	• Bekerjasama	4
		• Kadang-kadang kerjasama	2
		• Tidak kerjasama	1
2.	Partisipasi	• Aktif berpartisipasi	4
		• Kadang-kadang aktif	2
		• Tidak aktif	1

6) Lembar penilaian

No.	Nama Siswa	Performan		Produk	jumlah siswa	Skor
		Kerja sama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

CATATAN :

Nilai =

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 10 =$$

- Untuk skor yang belum memenuhi syarat nilai sesuai KKM maka diadakan remedial

Makassar, Juni 2018

Mengetahui
Guru kelas IV

Mahasiswa

Sadriyanti, S. Pd
NIP.19841116201102011

Nur Amaliah
NIM. 10540908514

Menyetujui
Kepala Sekolah,

Hj. Mimiani, S. Pd
NIP.197211081999032007

MATERI AJAR

Pengertian Pantun

Pantun adalah puisi melayu asli yang sudah mengakar lama di budaya masyarakat. Pantun adalah salah satu jenis karya sastra yang lama. Lazimnya puisi hanya terdiri atas 4 larik (baris) bersajak ab-ab atau aa-aa. Pada awal mulanya pantun merupakan sastra lisan, tapi kini pantun juga ada dalam bentuk tulisan. Keseluruhan bentuk pantun khayalan berupa sampiran dan isi. Sampiran terletak pada baris pertama dan kedua dan biasanya tidak berhubungan secara langsung dengan bagian kedua. Baris ketiga dan keempat ialah bagian isi yang merupakan tujuan dari puisi tersebut.

Ciri-Ciri Pantun

- Memiliki rima a-a-a-a, a-b-a-b, a-a-b-b
- Terdiri 4 baris dalam satu bait
- Baris pertama dan kedua merupakan sampiran
- Baris ketiga dan keempat merupakan isi

Contoh pantun berima a-b-a-b

Kalau ada jarum yang patah
Jangan masukkan dalam peti
Kalau ada kata kataku yang salah
Jangan simpn dalam hati

Contoh pantun berima a-a-b-b

Kura-kura dalam perahu

Pura-pura tidsk tshu

Sudah gaharu cendana pula

Sudah tahu bertanya pula

Contoh pantun berima a-a-a-a

Kucing itu kakinya empat

Kalau tiga berarti cacat

Wahai kamu cepatlah tobat

Sebelum ajal menjemput

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

Nama :

Kelas :

- 1) Tulislah pantun yang telah disimak dengan tepat dan benar !
- 2) Apa nasehat yang terkandung dalam pantun yang telah disimak
- 3) Tulislah bagian sampiran dan isi dari pantun yang telah disimak!
- 4) Perhatikan pantun di bawah ini manakah yang termasuk jenis pantun anak!

d. Elok rupa kembang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak berkata besar hati

Melihat ibu sudah datang

e. Naik motor mereknya honda

Pergi sebentar ke rumah hanapi

Bila cinta mekar di dada

Siang terkenang malam termimpi

f. Supaya tangan tidak terluka

Jangan dikepit hulunya kapak

Supaya tuhan tidak murka

Jangan sakiti ibu dan bapak

5) Susunlah pantun acak di bawah ini dengan tepat dan benar!

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

KUNCI JAWABAN

1. Salah satu pantun yang disimak

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

2. Amanat yang terkandung dalam pantun di atas adalah,

Jika seseorang menyampaikan suatu perkataan tidak baik yang disengaja ataupun tidak disengaja jangan simpan di dalam hati.

3. Bagian sampiran pada pantun di atas adalah

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Bagian isi dalam pantin di atas adalah

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

4. Elok rupa kembang jati

Dibawa itik pulang petang

Tidak terkata besar hati

Melihat ibu sudah datang

5. Susunan pantun yang tepat dan benar adalah

Kalau ada jarum yang patah

Jangan simpan dalam laci

Kalau ada kata-kata yang salah

Jangan masukkan ke dalam hati

Lampiran 4: Analisis Hasil Penelitian

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Muh. Amir Syam	90	100
2.	Adit	80	95
3.	Muh. Ihsan	80	85
4.	A. Muh. Amrinah	75	80
5.	Muh. Reyhank	60	80
6.	Febri Pratama	70	85
7.	Aril Ibrahim	65	80
8.	Ardiyansyah	65	80
9.	Darusaslam	60	75
10.	Ilham Nur	50	70
11.	Uvti Mutia	90	100
12.	Halimatussadia	52	70
13.	Zakia	80	90

14.	A. Isha Niar	85	95
15.	Warni	65	75
16.	Khusnul Fatimah	65	80
17.	Rina	75	90
18.	M. Alfharizi	80	95
JUMLAH		1287	1525
<i>Mean</i>		71.03	84,72
<i>Median</i>		75	85
<i>Modus</i>		65 & 80	80
<i>Minimun</i>		50	70
<i>Maximum</i>		90	100

a. Rata-rata (Mean)

- Pretest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1287}{18} = 71,05$$

- Posttest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1525}{18} = 84,72$$

b. t-test (Uji-t)

No	Nama	Pretest	Posttest	Gain (d)	xd	x ² d
----	------	---------	----------	----------	----	------------------

				Posttest - Pretest	(d-Md)	
1.	Muh. Amir Syam	90	100	10	-3,22	10,37
2.	Adit	80	95	15	1,78	3,17
3.	Muh. Ihsan	80	85	5	-8,22	67,57
4.	A. Muh. Amrinah	75	80	5	-8,22	67,57
5.	Muh. Reyhank	60	80	20	6,78	45,97
6.	Febri Pratama	70	85	15	1,78	3,17
7.	Aril Ibrahim	65	80	15	1,78	3,17
8.	Ardiansyah	65	80	15	1,78	3,17
9.	Darussalam	60	75	15	1,78	3,17
10.	Ilham Nur	50	70	20	6,78	45,97
11.	Uvti Mutia	90	100	10	-3,22	10,37
12.	Halimatussa dia	52	70	18	4,78	22,85

13.	Zakia	80	90	10	-3,22	10,37
14.	A.Isha Nur	85	95	10	-3,22	10,37
15.	Warni	65	75	10	-3,22	10,37
16.	Khusnul Fatimah	65	80	15	1,78	3,17
17.	Rina	75	90	15	1,78	3,17
18.	M. Alfarizi	80	95	15	1,78	3,17
JUMLAH		1287	1525	238	1,82	327,14

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{238}{18} = 13,22$$

$$\sum x^2 d = 327,14$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{13,22}{\sqrt{\frac{327,14}{18(18-1)}}} = \frac{13,22}{\sqrt{\frac{327,14}{306}}}$$

$$t = \frac{13,22}{\sqrt{1,069}}$$

$$t = \frac{13,22}{1,034} = 12,785$$

Nilai t hitungnya adalah 12,785

$$dk = N - 1 = 18 - 1 = 17$$

Nilai t tabelnya adalah 1,740

Jadi, dari analisis data diatas, dengan menggunakan metode permainan pesan berantai maka ada pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 280 Ongkoe karena nilai t hitungnya lebih besar dari t tabelnya yaitu $12,785 > 1,740$

Lampiran 5 Dokumentasi

Menggunakan metode pesan berantai













14

KELAS :

No. Urut	NAMA MURID	Nomor Induk Siswa Nasional	Jenis Kelamin	1	3	5	7	9	11
				2	4	6	8	10	
1	MUH. AMIR SYAM								
2	ADIT								
3	MUH. IHSAN								
4	MUH. REYHANI								
5	A. MUH. AMRINAH								
6	FEBRI PRATAMA								
7	ARIL IBRAHIM								
8	ARDIANSYAH								
9	DARUSSALAM								
10	ILHAM MUR								
11	RINA								
12	LVTI MUTIA								
13	HALIMATHUSSADIA								
14	ZAKIA								
15	WARNI								
16	A. ISHA HAR								
17	KHUSNUL FATIMA								
18	M. ALFHARIZY								

Hasil pekerjaan siswa

(pretest dan post test)

Jawab

MAMA, LAM Nur
 kelas: V (Cempak)
 Jawaban

1. Kalau ada jarum yang patah jangan simpan dalam laci
 Kalau ada cutter yang sudah jangan simpan dalam laci
 2. Jarum di dalam laci
3. Kalau ada jarum yang patah
4. a. Rupa rupa kembang jati
 b. Laman itik pulan petang
 tidak terkejut besar hati
 melihat ibu sudah tertawa ketawa
5. burung merpati terbang tinggi
 melayang-melayang di udara
 patah nasihat orang tua
 untuk memandu anda
 selamat

MAMA, AMIK SPAM
 kelas: V (Cempak)
 Jawaban

1. Kalau ada jarum yg patah jangan simpan dalam laci
 Kalau ada cutter yg sudah jangan simpan dalam laci
 2. Jangan simpan dalam laci
2. Kalau ada jarum yg patah jangan simpan dalam laci
 Kalau ada cutter yg sudah jangan simpan dalam laci
 a. Rupa Rupa kembang jati
 Di bawah itik pulan petang
 tidak terkejut besar hati
 melihat ibu sudah tertawa
5. burung merpati terbang tinggi
 melayang-layang di udara
 untuk memandu orang bersuka-suka

RIWAYAT HIDUP



NUR AMALIAH. Dilahirkan di Matakali pada 15 Oktober 1994, dari pasangan Ayahanda Kamase dan Ibunda Nursani. Penulis masuk di Sekolah Dasar pada Tahun 2002 Di SDN 127 Matakali, Kec. Maiwa Kab. Enrekang dan tamat pada tahun 2008 dan melanjutkan pendidikan di SMPN 4 Maiwa dan tamat pada tahun 2011, melanjutkan di Sekolah Menengah Atas dan tamat pada tahun 2014, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi swasta di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Program Strata Satu (S1) dan mengambil jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.