

**PENGARUH METODE PERMAINAN EDUKATIF KUIS TIM
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PANTUN
SISWA KELAS IV SDN 06 PULAU BERINGIN**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat
Syarat Guna Memperoleh Gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**Sinta Zaleha
NPM (1911100416)**

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH METODE PERMAINAN EDUKATIF KUIS TIM
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PANTUN
SISWA KELAS IV SDN 06 PULAU BERINGIN**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:
SINTA ZALEHA
NPM (1911100416)**

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Pembimbing I: Dr. Baharudin, M.Pd
Pembimbing II: Anton Trihasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Kuis Tim Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN 06 Pulau Beringin

**Oleh:
Sinta Zaleha**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa pada keterampilan menyimak. Khususnya pada materi menyimak pantun, kesulitan siswa dalam menyimak disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya belum adanya arahan dan tidak menyampaikan tujuan menyimak pada saat pembelajaran dimulai, metode pembelajaran menyimak yang dipakai kurang bervariasi dan minat siswa relatif rendah khususnya pada keterampilan menyimak. Kondisi demikian apa bila terus di biarkan akan berdampak buruk, akibatnya siswa yang tidak cakap dalam menyimak akan kesulitan menangkap informasi yang diberikan oleh guru, akhirnya, siswa tidak paham dengan materi yang diajarkan. Maka dari itu peneliti menyimpulkan pembelajaran keterampilan menyimak perlu menggunakan metode permainan edukatif kuis tim sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode permainan edukatif kuis tim terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 06 Pulau Beringin.

Penelitian menggunakan metode kuantitatif bersifat *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *pretest posttest group design*. Peneliti menguji coba dengan metode permainan edukatif yaitu kuis tim untuk lebih mengetahui adanya pengaruh terhadap keterampilan menyimak pantun dengan membandingkan tes keterampilan menyimak antara peserta didik yang menggunakan metode permainan kuis tim untuk kelas eksperimen sedangkan yang menggunakan metode tebak kata sebagai kelas kontrol. Jenis penelitian ini yaitu

quasi eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes tertulis berupa soal essay dan dokumentasi berupa kegiatan pada saat pembelajaran dilaksanakan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan edukatif kuis tim, dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan metode permainan edukatif kuis tim tetapi menggunakan metode permainan tebak kata. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Pulau Beringin.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa, penggunaan metode permainan edukatif kuis tim berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pantun siswa kelas IV SDN 06 Pulau Beringin. Dapat dilihat dari *gains core* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata *gainscore* kedisiplinan siswa pada kelompok eksperimen = 21,05 dan pada kelompok kontrol = 13,15. Ini berarti terdapat penambahan nilai kedisiplinan pada siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode permainan edukatif kuis tim dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan edukatif kuis tim berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan nilai keterampilan menyimak pada materi pantun siswa kelas IV SDN 06 Pulau Beringin.

Kata Kunci: *Metode Permainan Edukatif Kuis Tim, Keterampilan Menyimak Pantun*

ABSTRACT

The Effect of Educational Game Methods on Team Quizzes on Pantun Listening Skills Class IV students at SDN 06 Beringin Island

**By:
Sinta Zaleha**

The problem in this research is the students' low understanding of listening skills. Specifically the material on listening to rhymes. Students' difficulties in listening are caused by several things, including the lack of direction and not conveying the purpose of listening when learning begins, the listening learning methods used are less varied and students' interest is relatively low, especially in listening skills. If this condition continues, it will have a bad impact, as a result, students who are not proficient in listening will have difficulty capturing the information provided by the teacher, ultimately, students will not understand the material being taught. Therefore, the researcher concluded that learning listening skills needs to use the team quiz educational game method as an alternative solution to this problem. This research aims to determine whether or not there is an influence of the team quiz educational game method on the pantun listening skills of class IV students at SDN 06 Pulau Beringin. The research uses a quasi-experimental quantitative method with a pretest posttest group design research design. Researchers tested the educational game method, namely the team quiz, to find out more about the influence on pantun listening skills by comparing the listening skills test between students who used the team quiz game method for the experimental class while those who used the word guessing method were used as the control class. This type of research is quasi-experimental using a quantitative approach. The data collection technique used is a written test in the form of essay questions and documentation in the form of activities during the

learning process. Sampling in this study used 2 classes, namely class IVA as the experimental class which was given treatment using the team quiz educational game method, and class IVB as the control class which was not given treatment or did not use the team quiz educational game method but used the charades game method. This research was carried out at SDN 06 Pulau Beringin.

The results of this research concluded that the use of the team quiz educational game method had an effect on the rhyme listening skills of fourth grade students at SDN 06 Pulau Beringin. It can be seen from the core gains of the experimental group that it is greater than the control group. Based on the results of descriptive analysis, the average gain score for student discipline in the experimental group = 21.05 and in the control group = 13.15. This means that there is an increase in discipline scores for students who receive treatment using the team quiz educational game method compared to students who are not given this treatment. Thus, it can be concluded that the use of the team quiz educational game method has a significant effect on increasing the listening skill scores in rhyme material for class IV students at SDN 06 Pulau Beringin.

Keywords: Team Quiz Educational Game Method, Pantun Listening Skills

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sinta Zaleha
NPM : 1911100416
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Permainan Edukatif Kuis Tim Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN 06 Pulau Beringin”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Oktober 2023
Penulis



Sinta Zaleha
NPM. 1911100416



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Sekeloa H. Endro Suramin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (072) 783260

PERSETUJUAN

Judul skripsi

Pengaruh Metode Permainan Edukatif Kuis Tim Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN 06 Pulau Beringin

Nama
NPM

**Sinta Zaleha
:19111004 16**

Prodi
Fakultas

**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Baharudin, M.Pd
NIP.198206242011012004**

**Anton Trihasnanto, M.Pd
NIP.**

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Sutratmaji, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (071) 783260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Motode Permainan Edukatif Kuis Tim Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN 06 Pulau Beringin" Disusun oleh, **Sinta Zaleha**, NPM. 1911100416, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, pada Hari/Tanggal, **Senin, 30 Oktober 2023. Pukul 13.30 - 15.00 WIB**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd 

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd 

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd 


Penguji Pendamping I : Dr. Baharudin, M.Pd 

Penguji Pendamping II : Anton trihashanto, M.Pd 

Mengetahui

Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan




Dr. H. Nirva Dina, M.Pd
NIP. 08281983032002

MOTTO

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿٢٠٤﴾

Artinya: “Jika dibacakan Al-Qur’an dengarkanlah (dengan seksama) dan diamlah agar kamu dirahmati.” (Q.S. Al-A’raf. 204)



PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling inti dari skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucap Allhamdulillah akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini merupakan saksi bisu atas perjuangan yang berdarah-darah. Akhirnya penulis persembahkan skripsi ini untuk yang terkasih yaitu

1. Kepada kedua orang tua saya yang tercinta, Bapak Slamet Sutrisno dan Ibu Dahlia Inhayati mak, pak. Sekripsi ini adalah karya tulis yang saya kerjakan agar selangkah lebih dekat dengan mimpi orang tua saya yang akan saya wujudkan yaitu, hidup yang lebih baik dan nyaman. Saya membawa mimpi-mimpi orang tua saya dalam setiap kata yang tertulis disini, menerbitkan setiap aamiin yang mereka langitkan setiap malam. Mak, pak masih ada banyak mimpi yang harus kukejar setelah skripsi ini dibukukan. Walaupun setelah ini akan ada banyak tangga kehidupan yang perlu saya naiki, sehingga saya akan meminta bahu kalian lagi untuk menopangku sesekali. Maka, setidaknya, Tolong hidupla lebih lama.
2. Adik adikku Lilis Dahnia, Raufa Fandi Ardana. Dibalik sifat saya yang keras kepada adik-adik, saya punya harapan yang besar agar kalian tidak mengalami kesusahan yang sudah pernah saya alami. Sebagai cucu pertama dan anak pertama yang menempuh pendidikan tinggi, kalian menjadi salah satu motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga kelak saya bisa menjadi jembatan untuk kalian agar bisa merasakan pendidikan tinggi seperti ayuk. Aamiin.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, yang selalu saya banggakan, terimakasih sudah menjadi wadah saya dalam menuntut ilmu.

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangka kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai? Karena mungkin ada suatu hal dibalik keterlambatannya mereka lulus, dan percayalah, alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

RIWAYAT HIDUP

Sinta Zaleha, lahir di Aromantai pada hari Jum'at Tanggal 16, Juni 2000. Peneliti biasa dipanggil sinta, lisa, leha atau zaleha. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Ifrizal dan Ibu Dahlia Inhayati. Peneliti mempunyai satu saudara perempuan bernama Lilis Dahnia yang juga sedang duduk di bangku kuliah semester lima. Satu adik laki-laki sedang menempuh pendidikan di SMP kelas delapan. Pendidikan Peneliti menempuh pendidikan formal dikampung halaman desa Aromantai Kecamatan Ogan Komering Ulu Selatan, Sumatra Selatan. Pendidikan peneliti dimulai dari TK handayani 05 Aromantai dan selesai pada tahun 2007. SDN 06 Pulau Beringin selesai pada tahun 2012. SMPN 01 Pulau Beringin selesai pada tahun 2015. SMAN 01 Pulau Beringin sebagai siswi penerima beasiswa Kartu Indonesia Pintar (KIP) dengan jurusan ilmu pengetahuan sosial, dan selesai pada tahun 2018.

Pada tahun 2019 peneliti melanjutkan pendidikan perguruan tinggi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur SNPTKIM. Peneliti merupakan mahasiswa penerima beasiswa Kartu Indonesia Pintar (KIP) tahun 2020 tepatnya di semester tiga. Peneliti pernah menjalani kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sebaja kecamatan Sungai Are Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, peneliti juga menjalani kegiatan Peraktek Pengalaman lapangan (PPL) di MI Mathla'ul Anwar Sinar Gading Teluk Betung, selain itu peneliti aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, 14 Agustus 2023

Sinta Zaleha
NPM: 1911100416

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt atas segala nikmat yang diberikan serta limpahan hidayah dan taufikNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beriring salam tidak lupa juga penulis curahkan kepada nabi Allah, nabi besar Muhammad Saw, yang mana telah membawa umatnya dari kegelapan menuju alam terang benerang yaitu jalan yang diridhoi Allah.

Skripsi ini merupakan sebuah karya tulis ilmiah yang disusun sebagai salah satu tugas akhir syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Raden Intan Lampung. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dan karnanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan serta motivasi yang telah diberikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd., selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansah, M.Pd., selaku sektaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Raden Intan Lampung.
4. Yuliyanti M,Pd. Selaku sektaris jurusan yang selalu direpotkan dalam segala pengurusan berkas, semoga beliau diberikan kesehatan selalu.
5. Dr. Baharudin, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan begitu banyak bimbingan, arahan, dorongan dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik semoga Allah Swt .

6. Anton Trihasnanto, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Ibu dosen serta staff yang telah mendidik peneliti selama menjalani pendidikan di prodi pendidikan madrasah intidaiyah Universitas Raden Intan Lampung.
8. Kepala sekolah SDN 06 dan guru-guru yang sudah membantu dan memberi izin untuk melaksanakan penelitian di SDN 06 Pulau Beringin.
9. Teristimewa dan terkasih kepada orang tua saya Ibu Dahlia Inhayati dan Bapak Slamet Sutrisno, sosok orang tua hebat dan tangguh yang selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat, berkat do'a dan dukungan Ibu dan Bapak akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Adik adikku Lilis Dahnia, Raufa Fandi Ardana, Jihan Novia Alisa, Alfatan Kelvano, Zianka Amalia Putri, Afnan Riziq Musofa, dan Atar razka. kalian menjadi salah satu motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga besar ku, nenek, mamak mamakku yang sudah memberikan do'a dan dukungan, motivasi yang tiada henti kalian berikan. Terima kasih semoga Allah Swt membalas kebaikan kalian.
12. Teman teman seperjuanganku siti kutsiah, arya kurnia, bella septiana, dedek cahyani, zahratul, choiriatu, teman teman kkn, teman kelas pgmiB19, kawan seperjuangan ppl, ppi, kompre.
13. Almater Tercinta, UIN Raden Intan Lampung yang selalu kubanggakan.
14. Semua pihak yang telah yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
15. Sinta zaleha *Last but not least*, untuk diri sendiri, apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. terimakasih sudah mengambil banyak bagian dan peran, jatuh, bangun, patah,

tumbuh semua bagian dari pelajaran dan perjuangan, terima kasih sudah kuat dan bertahan sampai titik ini.

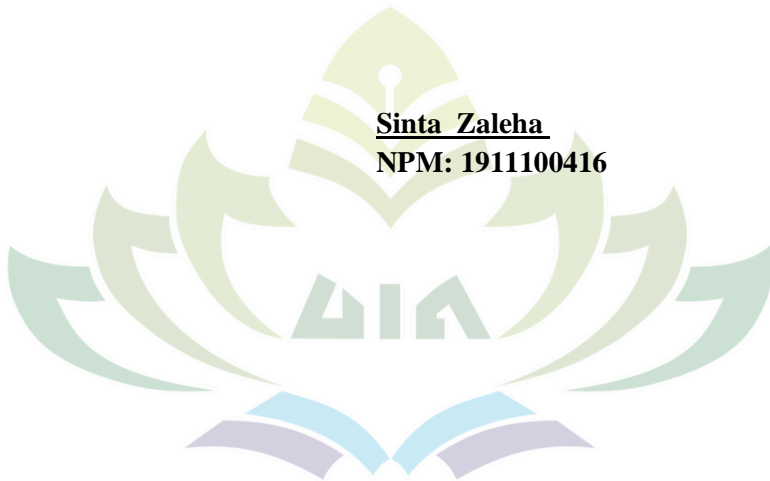
Harapan dan do'a penulis ucapkan semoga Allah Swt meridhoi dan membalas amal baik semua dengan berlipat ganda Aamiin.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kesalahan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya skripsi ini, besar harap dari penulis, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi yang membacanya dan membutuhkannya.

Bandar Lampung, 14 Agustus 2023

Sinta Zaleha

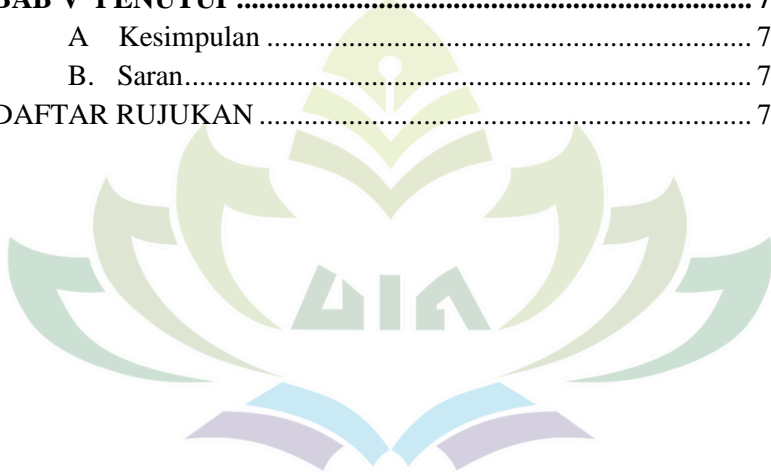
NPM: 1911100416



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
LEMBAR PENGESAHAN.....	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	12
H. Sistematika Pembahasan	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Keterampilan Menyimak.....	15
B. Metode permainan edukasi	27
C. Kerangka Berfikir	38
D. Hipotesis Stastik Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Waktu dan Tempat Penelitian	43
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43

C. Populasi dan Sampel	45
D. Definisi Operasional Variabel	47
E. Instrumen Penelitian	48
F. Uji validitas dan reabilitas.....	50
G. Uji Prasarat Analisis.....	53
H. Uji Hipotesis	54
BAB IV HASIL PENELITIAN	55
A. Deskripsi Data Penelitian	55
B. Hasil Uji Pengukuran Uji Coba Instrumen	64
C. Uji Prasyarat Analisis.....	71
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR RUJUKAN	77



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IVA dan IVB.....	7
Tabel 3.1	Kisi-sisi instrument tes.....	44
Tabel 3.2	Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas.....	49
Tabel 3.3	Interpretasi Tingkat Kesukaran	51
Tabel 3.4	Interpretasi Daya Pembeda	52
Tabel 4.1	Rekapitulasi Nilai Keterampilan Menyimak Pantun Kelas Eksperimen	56
Tabel 4. 2	Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi posttest Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.4	Rekapitulasi Nilai Keterampilan Menyimak Pantun Kelas kontrol.....	59
Tabel 4.5	istribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol	60
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol	60
Tabel 4.7	Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol Dan Eksperimen	62
Tabel 4.8	Hasil Analisi Deskriptif.....	63
Tabel 4.9	Hasil Uji Validitas Soal.....	65
Tabel 4.10	Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	67
Tabel 4.11	Hasil Uji Daya Pembeda.....	68
Tabel 4.12	Kesimpulan Intrumen Soal.....	69
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas SPSS.....	71
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas.....	72
Tabel 4.15	Hasil uji t.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	41
Gambar 4.1 Rekapitulasi Nilai Kelompok Eksperimen	58
Gambar 4.2 Rekapitulasi Nilai Kelompok Kontrol	61



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penelitian	83
2. Surat Penelitian	84
3. Instrumen penelitian.....	88
4. Kunji jawaban	91
5. Hasil Uji Intrumen Penelitian	93
6. RPP	98
7. Hasil Turnitin	133
8. LKPD	59



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penegasan judul ini dipakai untuk memudahkan sekaligus menghindari kekeliruan dalam memahami pengertian judul skripsi yang penulis ajukan, maka penulis perlu menjelaskan beberapa pengertian yang terdapat pada judul skripsi ini yaitu:

“Pengaruh Metode Permainan Edukatif Kuis Tim Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun dikelas IV SDN 06 Pulau Beringin”

Adapun pengertian istilah-istilah tersebut ialah:

1. Metode permainan ialah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Sedangkan edukatif merupakan sesuatu yang bersifat mendidik, sehingga permainan edukatif dapat diartikan sebagai permainan yang memiliki tujuan untuk mendidik. Permainan edukatif yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu permainan kuis tim. Kuis tim merupakan Kuis tim adalah teknik pembelajaran yang dikembangkan oleh Mel Silberman, yang mana dalam pembelajaran Kuis Tim ini siswa dibagi menjadi beberapa tim. setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Silberman menjelaskan bahwa kuis tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau membuat mereka merasa takut. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teknik kuis tim adalah teknik pembelajaran yang mana membagi siswa menjadi beberapa tim yang masing-masing siswa memiliki tanggung jawab dan siswa menjadi lebih aktif dan fokus menyimak materi

sehingga dalam proses belajar siswa tidak merasa bosan melainkan menyenangkan.

2. Keterampilan menyimak ialah kemampuan seseorang dalam suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Materi yang akan digunakan dalam keterampilan menyimak adalah materi pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pantun adalah puisi melayu asli yang sudah mengakar lama di budaya masyarakat. Pantun salah satu jenis karya sastra yang lama. Lazimnya puisi hanya terdiri atas 4 lari (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 hanyalah 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.

B. Latar Belakang

Peningkatan keterampilan berbahasa, ada empat keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Keempat keterampilan tersebut diantaranya menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis.¹ Menurut Tarigan, keempat keterampilan tersebut masing-masing saling berbeda dalam proses tetapi masih merupakan satu kesatuan yang utuh, hal ini karena keempat aspek tersebut tidak bisa dipisahkan dengan yang lainnya.² Sejalan dengan pendapat tersebut loliyana dkk, mengungkapkan keempat keterampilan tersebut saling berkaitan

¹Yeti mulyadi dkk. *keterampilan berbahasa Indonesia SD* (Banten: Universitas Terbuka, 2014). Hal. 1.8

²Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2018). Hal 2.

dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran.³ Oleh sebab itu Denok Sulistyowati mengatakan dari keempat keterampilan berbahasa tersebut keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama.⁴ Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan menyimak ini sudah diajarkan pada jenjang sekolah dasar untuk mengasah keterampilan menyimak pada saat pembelajaran. Dengan kegiatan menyimak siswa bisa melatih konsentrasi dan hal-hal yang bisa berkembang melalui kegiatan berikutnya seperti, membaca, berbicara dan menulis.

Keterampilan menyimak merupakan salah satu hal yang sangat penting di miliki oleh peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia. Menurut Rahman, Dkk, mengungkapkan Keterampilan menyimak yang baik sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena dengan keterampilan menyimak akan mempermudah siswa dalam menguasai tiga keterampilan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan.⁵ Para ahli menyimpulkan bahwa menyimak merupakan dasar dari keterampilan lainnya. Tommy Suprpto berpendapat bahwa waktu yang dihabiskan dalam berkomunikasi sehari-hari dapat dibagi sebagai berikut: 50% untuk menyimak, 25% untuk berbicara, 15% untuk membaca, 10% menulis. Kegiatan sehari-hari lebih banyak apabila dibandingkan proporsi waktu yang digunakan untuk kegiatan lainnya.⁶ Begitu juga dari hasil berbagai penelitian menunjukkan keterampilan menyimak termasuk unsur yang sangat penting dan mendasar dalam interaksi belajar mengajar, sebab dengan menyimak siswa

³Loliyana, dkk, *Penggunaan Mesia Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Membaca Dan Menulis Peserta Didik kelas 1 SD*, (Jurnal terampil: vol, 9, 2022), hal. 20.

⁴Denok, sulistyowati, *peningkatan kemampuan menyimak dengan teknik permainan mencari harta karun pada siswa*, (jurnal dieksis: 2022), vol,1.

⁵Rahman, Rani Nurchita Widya, dan Rasi Yugafiati, *Menyimak dan berbicara: teori dan praktik/penulis*, (Sumedang: Alqaprint Jatinangor, 2019), 19.

dapat memahami yang diungkapkan oleh pembicara.⁷ Sejalan dengan hasil penelitian Octy Pramita, dan beta rapita mengatakan bahwa kemampuan menyimak sangat penting dimiliki oleh setiap siswa karena dengan kemampuan menyimak yang baik akan mempermudah siswa dalam menguasai dan memahami setiap mata pelajaran.⁸ Oleh sebab itu terampil menyimak menjadi modal dasar bagi peserta didik untuk mencapai keberhasilan menyelesaikan permasalahan dalam keterampilan bahasa lainya.

Islam juga memberikan perhatian yang besar terhadap menyimak sebagaimana firman-Nya dalam Al-Qur'an Surah Az – Zumar ayat 18:

الَّذِينَ يَسْتَمِعُونَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُونَ أَحْسَنَهُ أُولَئِكَ الَّذِينَ هَدَاهُ اللَّهُ
وَأُولَئِكَ هُمُ الْوَالُونَ الْأَلْبَابِ

Artinya: “(yaitu) mereka yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah dan mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal sehat.” (Q.S. Az-Zumar. 18)

Terampil menyimak berarti memahami suatu pesan yang disengaja disampaikan secara lisan, menyimak terjadi pada saat komunikasi secara lisan. Terampil menyimak berarti peserta didik memiliki perhatian yang lebih untuk mendapatkan informasi-informasi yang ada, melalui keterampilan menyimak yang baik, peserta didik dapat menyerap informasi dari lingkungannya dan dari informasi yang peserta didik dapatkan mereka mampu mengembangkan konsep ilmu pengetahuan dengan baik.

Beranjak dari hasil penelitian terdahulu dan sebagian teori

⁷Sukartika, indriyani dkk, *keefektifan permainan tebak kata dan media video dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar* (JRIP: 2021)vol 1, hal 156.

⁸Octy, pramitha dan rapira silala, *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Pahlawan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas 4 Di Sekolah Dasar* (Jurnal ability volume 2 2021), hal, 137.

yang sudah di paparkan diatas maka sudah seharusnya keterampilan menyimak harus memiliki porsi kesempatan yang besar dan luas untuk kegiatan menyimak ini, sehingga keterampilan menutur, membaca, dan menulis dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar seharusnya dilakukan secara sistematis dan terstruktur, dengan memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan belajar mereka Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia pendidikan. Di era informasi saat ini, kemampuan untuk menyimak dengan baik diperlukan untuk mengakses informasi yang tersedia melalui berbagai media, seperti radio, televisi, podcast, dan video online.

Pada kenyataanya, masih banyak siswa di sekolah dasar yang mengalami kesulitan pada keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak sering sekali kurang mendapat perhatian dari guru dalam pembelajaran padahal menyimak merupakan keterampilan yang intensitas penggunaannya paling banyak. Dalam berbagai kesempatan, menyimak selalu menjadi aktivitas yang kerap dilakukan. Sejalan dengan penelitian wayan jatiyasa yang mengungkapkan, dalam proses belajar mengajar, kegiatan menyimak sering diabaikan oleh karena banyaknya kecendrungan yang menganggap bahwa keterampilan menyimak tanpa diajarkanpun menyiamak dapat dilakukan oleh siswa. Melihat kompetensi diatas, sudah menjadi tugas dan kewajiban seorang guru untuk merealisasikannya dalam proses pembelajaran.⁹

Berdasarkan observasi awal pra penelitian yang peneliti lakukan di SD N 06 Pulau Beringin.¹⁰ peneliti melihat bahwa kerampilan menyimak siswa berbeda-beda, Terdapat peserta didik yang mudah dalam menangkap dan memahami materi pembelajaran, namun tak sedikit pula siswa yang membutuhkan waktu ataupun usaha ekstra agar dapat mengerti. Peneliti melihat masih banyak siswa yang tidak menyimak guru pada saat

⁹Wayan jatiyasa, *Pengajaran Keterampilan Menyimak Di Sekolah Dasar*,(Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjamin Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura, vol 3 2012). Hal 59.

¹⁰Observasi tgl.13 januari 2023 di SDN 06 Pulau Beringin.

pembelajaran berlangsung, siswa kurang antusias saat guru menjelaskan pembelajaran. Dewasa ini keterampilan menyimak terbilang masih sangat rendah, peserta didik hanya sebatas mendengar tanpa memahami makna yang disimak. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat peserta didik dalam hal menyimak dan juga faktor guru yang kurang menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, peserta didik hanya disuguhkan teori-teori kebahasaan yang cenderung membosankan.

Masih banyak siswa yang sibuk sendiri dan sibuk mengobrol dengan temannya, pada saat guru bertanya dan menyuruh mengulang kembali cerita yang disampaikan siswa kesulitan untuk menjawab dan mengulangi cerita yang disampaikan guru. Sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Peneliti mendapati keterampilan menyimak peserta didik masih perlu ditumbuhkan lagi. Karena peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran menyimak, tingkat pemahaman, konsentrasi peserta didik masih terbilang rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik yang terbilang masih sangat rendah. Nilai pembelajaran bahasa Indonesia siswa ada yang masih dibawa rata-rata yang telah ditetapkan oleh sekolah sebesar 7,00.



Tabel 1.1**Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IVA dan IVB SDN 06 Pulau Beringin**

No	Nilai Siswa	Kelsa		KKM	Jumlah Siswa	persentase
		IVA	IVB			
				70		
1	70-80	5	5		10	10%
2	61-70	8	8		16	16%
3	50-60	6	8		14	14%

Pada tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa terdapat 10 peserta didik mendapatkan nilai 70-80, berjumlah 16 peserta didik dengan persentase 16% dan mendapatkan nilai 61-70 , berjumlah 14 peserta didik dengan persentase 14% peserta didik dan mendapatkan nilai sama dengan 50-60 kelas IV SDN 06 Pulau, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum menunjukkan hasil memuaskan sebab lebih dari sebagian peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah yaitu 75 kriteria ketuntasan minimal (KKM). Padahal guru sudah memakai metode pembelajaran yang bervariasi tetapi hasil belajar peserta didik masih tetap rendah. Oleh sebab itu peneliti ingin menguji cobakan dengan memakai Metode permainan edukatif kuis tim terhadap keterampilan menyimak pantun peserta didik.

Kemungkinan yang peneliti amati, penyebab rendahnya pemahaman siswa pada keterampilan menyimak. kesulitan siswa dalam menyimak disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya belum adanya arahan dan tidak menyampaikan tujuan menyimak dan metode pembelajaran menyimak yang dipakai kurang bervariasi. Siswa hanya menyimak bahan bacaan, setelah menyimak siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan peristiwa pada cetira. Lalu, siswa diminta

untuk merangkum apa yang dibacakan guru. Sejalan dengan pendapat sulfasyah dkk mengungkapkan, rendahnya keterampilan menyimak disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran masih kurang dalam penyesuaian dan penggunaan metode pembelajaran.¹¹ Kondisi demikian apa bila terus di biarkan akan berdampak buruk, akibatnya siswa yang tidak cakap dalam menyimak akan kesulitan menangkap informasi yang diberikan oleh guru, akhirnya, siswa tidak paham dengan ,materi yang diajarkan. Siswa juga tidak dapat menginformasikan pemahamannya dalam bahasa tulis dan lisan. Salah satu alternatif pemecahan masalah diatas yaitu guru harus menggunakan metode yang efektif untuk membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Ida fitriani dan baharudin mengungkapkan bahwa pemilihan metode yang tidak sesuai akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹² Mengingat menyimak merupakan sebuah keterampilan, maka dari itu perlu adanya latihan untuk mengasah keterampilan tersebut. Beberapa hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan berbagai upaya dalam meningkatkan keterampilan menyimak seperti pada penelitian febri dkk, menggunakan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.¹³

Metode pembelajaran merupakan salah-satu dari bagian strategi pembelajaran. Metode merupakan prosedur atau langkah-langka cara mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran juga merupakan suatu cara atau suatu upaya pendidik agar hasil pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah-satu metode pembelajaran yang sesuai untuk keterampilan menyimka yaitu metode permainan edukatif, agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, terutama pada

¹¹Sulfasyah dkk, *Pengaruh metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak murid dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada murid kela IV SD*, (Jurnal kajian pendidikan dasar vol 4 2019).

¹²Ida dan baharudin, *Analisis perbedaan hasil belajar kognitif menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang berkombinasi pada materi ipa*, (jurnal trampil: vol, 4, 2017), hal. 2.

¹³Febri, dkk. *Strategi guru dalam penerapan metode bisik berantai untuk keterampilan m enyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD* (jurnal keislaman dan ilmu pendidikan, vulome 04 no 02, april 2022).

pembelajaran menyimak pantun. Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan melatih konsentrasi dalam menyimak materi. Pemilihan metode permainan edukatif seharusnya bisa menjadi pilihan yang tepat bagi tenaga pendidik. Metode permainan merupakan metode yang sangat relevan, efektif dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah.¹⁴ Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mamat, peneraan permainan edukatif dengan kuis sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa, dan penelitian oleh norma peningkatan keterampilan menyimak teks berita melalui teknik permainan ingatan menggunakan media audio visual.¹⁵ Berangkat dari beberapa hasil penelitian diatas peneliti dalam hal ini ingin melakukan penelitian terhadap keterampilan menyimak pantun akan tetapi dengan variabel yang berbeda yaitu menggunakan permainan edukatif. Menyimak pantun merupakan kegiatan yang memerlukan fokus melalui pendengaran lalu dicerna oleh otak, maka dari itu peserta didik perlu dilatih terus menerus untuk mempertajam daya simaknya melalui permainan edukatif. Peneliti menggunakan sebuah permainan yang bisa dijadikan metode pembelajaran yaitu permainan edukatif berbasis kuis tim. Kuis tim adalah teknik pembelajaran yang dikembangkan oleh MelSilberman, yang mana dalam pembelajaran Kuis Tim ini siswa dibagi menjadi beberapa tim.¹⁶ Hal ini dikarenakan metode permainan edukatif memiliki kekuatan yang dapat membantu peserta didik dalam hal belajar secara menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan secara optimal.

Selain dari permasalahan diatas penelitian ini didasari oleh masih banyak yang belum mengetahui sejauh mana pengaruh permainan edukatif terhadap keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar. Maka dari itu, penelitian tentang pengaruh

¹⁴Syofnidah, ifrianti, implementasi metode permainan dalam meningkatkan hasil belajar ips di madrasah ibtidaiyah, (Jurnal terampil: vol, 2, 2015), hal, 151.

¹⁵Mamat, *Penerapan metode permainan bahasa dengan kuis sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dalam mengemukakan pendapat pada siswa kelas VI sd*, (Pedagogi jurnal pendidikan, volume 03 no 02 novemeber 2016)

¹⁶<http://www.docstoe.com/docs/21183841/Pengaruh-Penggunaan-Metode-Belajar-AktifTipe-Quiz-Team-Terhadap>. diakses pada tanggal 20 Desember 2016.

permainan edukatif terhadap keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar sangat penting dilakukan. Penelitian tersebut dapat membantu guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, terutama di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengembangan kurikulum dan pembelajaran di sekolah dasar. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam hal meningkatkan keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar. Atas dasar latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Edukatif Kuis Tim Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN 06 Pulau Beringin Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan”.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas berikut beberapa identifikasi masalah:

- a. Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran menyimak dimulai
- b. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang efektif sehingga dalam pembelajaran kurang terciptanya suasana aktif dan menyenangkan.
- c. Guru lebih banyak menekankan pengetahuan teori-teori dibandingkan mengutamakan keterampilan menyimak
- d. Minat dan motivasi siswa relatif rendah khususnya keterampilan menyimak pantun

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah ini pada dua hal, yaitu:

- a. Metode permainan edukatif adalah suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan dan kegembiraan yang juga bersifat mendidik.

- b. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan mendengar dengan menyerap informasi-informasi yang dilihat dan didengarnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang sudah penuli uraikan, maka penulis merumuskan masalah yang akan di teliti yakni “Apakah Terdapat Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Keterampilan Menyimak Di Kelas IV SDN 06 Pulau Beringin?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap keterampilan menyimak di kelas IV SDN 06 Pulau Beringin.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti, dan siswa yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi peserta didik khususnya pada keterampilan menyimak materi pantun.
2. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan studi strata 1 sekaligus sebagai bekal profesionalitasnya kelak.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan motivasi pada siswa untuk berlatih meningkatkan keterampilan menyimak.
4. Bagi lembaga (Sekolah Dasar), penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik melalui metode permainan bisik berantai.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Permainan bahasa sebagai media literasi siswa kelas rendah SD kota Yogyakarta, Siti Anafiah, program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas sarjanawiyata tamansiswa. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan dampak pemanfaatan permainan bahasa sebagai media literasi siswa kelas rendah. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variable permainan bahasa, sama meneliti dan mengkaji permainan bahasa, sedangkan berbedaannya terletak pada metode penelitian, dan pada penelitian ini mengkaji tentang literasi siswa yang didalamnya hanya focus pada literasi membaca dan menulis, sedangkan pada penelitian ini mengkaji literasi menyimak atau keterampilan menyimak.
2. Peningkatan keterampilan menyimak melalui permainan tradisional kotak pos pada pembelajaran bahasa Indonesia, oleh Ahyainal Mardiyah dan Hosniyeh. Terdapat persamaan pada penelitian terdahulu dan penelitian ini, persamaannya yaitu sama-sama mengkaji keterampilan menyimak dan menggunakan metode permainan bahasa tetapi berbeda jenis permainannya, sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, pada penelitian terdahulu menggunakan metode PTK sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, kemudian terletak juga perbedaan yang signifikan pada penelitian ini meneliti objek penelitian di tingkat SMP sedangkan penelitian ini akan meneliti di SD/MI.
3. strategi guru dalam penerapan metode bisik berantai untuk keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia oleh M. Febri Afsan, Risma Anggreyani, Syafrida Dwi Hestiana, Syahrial, Silvina Noviyanti, Universitas Jambi, dalam jurnal keislaman dan ilmu keislaman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bisik berantai untuk keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhinya. Penelitian ini

merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini bersifat studi pustaka yaitu penelitian yang mengkaji jurnal-jurnal penelitian dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan menyimak dengan menggunakan metode bisik berantai berdasarkan lapangan yang ada di artikel jurnal. Sedangkan pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara bermain bahasa dengan keterampilan menyimak.

4. Keefektifan permainan tebak kata dan media video dalam meningkatkan keterampilan menyimak, oleh sukarti indriyani dan andi sukri, dalam jurnal riset dan inovasi pembelajaran. Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mendikripsikan tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV dan keefektifitasan penggunaan permainan tabak kata dan media video, persamaan pada penelitian terdahulu yaitu sama-sama mengkaji tentang keterampilan menyimak dan bermain bahasa, sedangkan perbedaannya pada tujuan penelitian, metode penelitian dan juga pada jenis permainan yang di terapkan, selanjutnya pada penelitian ini materi yang di eksperimenkan juga berbeda objek yang diteliti juga mempunyai perbedaan.
5. Peningkatan kemampuan menyimak dengan teknik permainan mencari harta karun oleh denok sulistyowati. Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran ketrampilan menyimak siswa di sekolah dasar, persamaan pada penelitiain ini sama-sama mengkaji ketrampilan menyimak dan permainan bahasa, sedangkan perbedaannya pada metode penelitiannya, penelitian terdahulu menggunakan metode PTK sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan perbedaan lainnya terletak pada jenis permainan bahasa yang digunakan dan juga kelas dan materi yang akan di eksperimenkan.

Selain melihat perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu, peneliti juga menjadikan acuan bagi peneliti

untuk membuat penelitian ini. Disini peneliti tertarik untuk meneliti dari variabel yang berbeda untuk melihat pengaruhnya terhadap keterampilan menyimak. Melihat dari beberapa penelitian terdahulu masih jarang menggunakan permainan yang berbasis edukatif, maka dari itu yang menjadi pembeda dari penelitian kali ini yaitu dari variabel terikatnya yaitu metode permainan edukatif.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah membaca dan memahami proposal ini, maka penulis memberikan sistematika pembahasan secara garis besar. Untuk lebih lengkapnya mulai bagian awal hingga bagian akhir dipaparkan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan : bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, focus dan subfokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II: Teori yang digunakan : bab ini mencakup hal hal yang berkaitan dengan teori yang digunakan mengenai Pengaruh permainan edukatif terhadap keterampilan menyimak pantun di kelas IV SDN 06 Pulau Beringin

BAB III : Deskripsi Objek Penelitian : bab ini berfungsi untuk menjelaskan tentang metode penelitian, waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, defines operasional variable instrument penelitian, uji validasi dan reliabilitas data, uji prasarat dan uji hipotesis.

BAB IV : Analisis Penelitian : bab ini berisi deskripsi data, pembahasan hasil penelitian dan analisis

BAB V : Penutup : bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi untuk mempermudah para pembaca dalam mengambil instansi skripsi yakni kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Menyimak sebagai keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam kehidupan siswa sehari-hari maupun disekolah. Siswa tidak dapat membaca, menulis dan berbicara tanpa menguasai keterampilan menyimak. Menyimak adalah keterampilan berbahasa pertama yang diterima seseorang sejak kecil di lingkungan keluarga dan sekitarnya. dalam pembelajaran bahasa keterampilan menyimak erat kaitannya dengan kata mendengar dan mendengarkan. kembang dkk mengatakan, kata menyimak, mendengar dan mendengarkan, sering dianggap mempunyai arti yang sama. Padahal ketiga kata itu mempunyai nuansa makna yang berbeda. Mendengarkan adalah proses kegiatan menerima bunyi-bunyian yang dilakukan tanpa sengaja atau secara kebetulan saja.¹⁷ sedangkan menyimak menurut tarigan adalah proses kegiatan menerima bunyi bahasa yang dilakukan dengan sengaja, tetapi belum ada unsur pemahaman, sedangkan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.¹⁸ Dalam menyimak kegiatan mental lebih aktif dari pada mendengar. Dalam menyimak, terdapat proses mental mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, proses menyusun pemahaman dan penafsiran, proses penggunaan hasil pemahaman sampai penafsiran. Proses

¹⁷Kembang D, Johar amir dan, Akmal hansa, Pembelajaran Keterampilan Menyimak (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2010), 16.

¹⁸Ibit., 31.

mengidentifikasi bunyi merupakan suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memerhatikan makna bunyi tersebut. Dalam proses ini barulah pada fase-fase mendengar. Proses penyusunan pemahaman dan penafsiran menunjuk kepada cara pendengar menyusun suatu penafsiran sebuah kalimat dari si pembicara, mulai dari identifikasi bentuk-bentuk bunyi sampai kepada pembentukan sebuah penafsiran yang sama dengan yang dimaksudkan oleh si pembicara tadi. Proses penggunaan menunjuk kepada upaya pendengar untuk menggunakan hasil penafsiran untuk tujuan selanjutnya, misalnya, mengakomodasi informasi, menjawab pertanyaan, menurut perintah, menanamkan harapan.¹⁹ Sejalan dengan pendapat diatas rohana dan syamsudim menyatakan “Hakikat menyimak itu adalah suatu rentetan proses, mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, menyusun penafsiran, memanfaatkan hasil penafsiran, dan proses penyimpanan, serta proses menghubungkan-hubungkan hasil penafsiran itu dengan keseluruhan pengetahuan dan pengalaman”.²⁰

Berdasarkan penjabaran diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa menyimak, mendengar dan mendengarkan memiliki arti yang berbeda, kata menyimak mempunyai makna yang jauh lebih mendalam jika dibandingkan dengan mendengar dan mendengarkan. Maka dari itu kata yang paling tepat digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia yaitu kata menyimak. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis juga menyimpulkan, menyimak merupakan suatu kegiatan mendengar dengan penuh kesungguhan dan pemahaman dengan menangkap informasi dari si pembicara mengenai informasi atau pesan yang telah disampaikan. Sedangkan pengertian mendengarkan adalah kegiatan mendengar tanpa ada pemahaman penuh dan apresiasi terhadap informasi yang disampaikan. Maka keterampilan menyimak adalah suatu bentuk keterampilan

¹⁹Rohana Dan Syamsudin, *Ketrampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*, (Makasar: Human Resource Management, 2021), 33.

²⁰Ibit., 34.

berbahasa yang bersifat reseptif. Reseptif artinya dalam menyimak pelibat harus mampu memahami apa yang terkandung dalam simakan. Bersifat apresiatif artinya bahwa menyimak menuntun untuk tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan akan tetapi lebih jauh memberikan respons atas bahan simak tersebut. Dalam proses pembelajaran keterampilan ini dapat dikatakan mendominasi aktivitas Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan berbahasa siswa dibandingkan dengan keterampilan yang lainnya, termasuk keterampilan berbicara, menulis dan membaca.

2. Tujuan Menyimak

Menurut Munirah tujuan menyimak adalah untuk menangkap serta memahami pesan, ide dan gagasan yang terkandung pada bahasa atau materi simakan, maka tujuan menyimak sebagai berikut: a) Menyimak memperoleh atau mendapatkan fakta, b) Untuk mengevaluasi fakt, c) Untuk mendapatkan inspirasi, d) Untuk menghibur diri atau mendapatkan hiburan. Tujuan menyimak terbagi menjadi dua yaitu menyimak umum dan menyimak kritis. Tujuan menyimak umum yaitu:²¹

- a) mengingat rincian penting secara tepat mengenai ilmu pengetahuan khusus
- b) mengingat urutan sederhana atau kata dan gagasan
- c) mengikuti pengarahannya
- d) memparafrase suatu pesan lisan sebagai suatu pemahaman melalui penerjemahan
- e) mengikuti suatu urutan pengembangan plot, pengembangan watak/pelaku cerita, dan argumentasi pembicara
- f) memahami makna denotatif kata
- g) memahami makna konotatif kata-kata
- h) memahami makna kata melalui konteks percakapan (pemahaman melalui penerjemahan dan penafsiran)
- i) mendengarkan untuk mencatat rincian-rincian penting
- j) mendengarkan untuk mencatat gagasan utama

²¹Rahman, Rani Nurchita Widya, dan Rasi Yugafiati, *Menyimak dan berbicara: teori dan praktik/penulis*, (Sumedang: Alqaprint Jatinangor, 2019), 104.

- k) menjawab dan merumuskan pertanyaan pertanyaan
- l) mengidentifikasi gagasan utama dan meringkas dalam pengertian mengombinasikan dan menyintesis tentang siapa, apa, kapan, di mana dan mengapa
- m) memahami hubungan antara gagasan dan organisasi yang cukup baik untuk menentukan apa yang akan terjadi berikutnya
- n) menghubungkan materi yang diucapkan secara lisan dengan pengalaman sebelumnya
- o) mendengar untuk alasan kesenangan dan respons emosional.

Tujuan menyimak berdasarkan tingkatan kelas di SD/MI, Pembelajaran menyimak siswa kelas I bertujuan untuk a) menjelaskan, menjernihkan pikiran dan untuk mendapat jawaban atas pertanyaan, b) dapat mengulangi secara tepat apa-apa yang telah didengarkan, c) menyimak bunyi-bunyi tertentu pada kata-kata lingkungan. pembelajaran menyimak siswa kelas II yang bertujuan untuk a) menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat, b) membuat saran-saran, usulusul, dan mengemukakan pertanyaan untuk mengecek pengertiannya, c) menyadari situasi, bila sebaiknya menyimak atau sebaliknya. pembelajaran menyimak tahap lanjut pada siswa kelas III dan IV bertujuan untuk a) menjadikan siswa sungguh-sungguh sadar akan nilai menyimak sebagai sumber informasi dan kesenangan, b) dapat menyimak pada laporan orang lain, dengan maksud tertentu serta dapat menjawab pertanyaan yang bersangkutan dengan itu, c) dapat memperlihatkan keangkuhan dengan kata-kata atau ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya. Pembelajaran menyimak pada kelas V dan VI selaku kelas akhir sekolah dasar bertujuan untuk a) menyimak secara kritis terhadap kekeliruan, kesalahan, propaganda, dan petunjuk yang keliru, b) menyimak pada aneka ragam cerita puisi, rima kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam menemui dalam tipe-tipe baru. Adapun tujuan menyimak menurut rohana dan syamsudin sebagai berikut:²²

²²Syamsudin, *Ketrampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*, 24-25.

- a. Menyimak untuk belajar dimana orang tersebut bertujuan agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara
- b. Menyimak untuk menikmati dimana orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama sekali dalam bidang seni).
- c. Menyimak untuk mengevaluasi dimana orang menyimak dengan maksud agar ia dapat menilai apaapa yang dia simak (baik-buruk, indah-jelek, tepatngawur, logis-tidak logis, dan lain-lain)
- d. Menyimak untuk mengapresiasi dimana orang yang menyimak dapat menikmati seta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (misalnya: pembacaan berita, puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, dan perdebatan).
- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dimana orang yang menyimak bermaksud agar ia dapat menkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi dimana orang yang menyimak bermaksud agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat; mana bunyi yang membedakan arti (distingtif), mana bunyi yang tidak membedakan arti; biasanya ini terlihat pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asik mendengarkan ujaran pembicara asli (native speaker)
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah dimana orang yang menyimak bermaksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari sang pembicara dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga.

- h. Menyimak untuk meyakinkan dimana orang yang menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini dia ragukan.

Dari beberapa pendapat parah ahli diatas mengenai tujuan menyimak maka penulis dapat menyimpulkan tujuan menyimak terbagi menjadi dua tujuan secara umum dan tujuan secara khusus, tujuan menyimak tersebut menjadi sangat penting untuk menentukan strategi yang akan digunakan dalam menyimak, maka dari itu untuk mencapai hasil yang maksimal seseorang penyimak harus benar-benar paham dengan tujuan dari kegiatan menyimak, karena tujuanlah yang akan menjadi pijakan untuk melangkah ke jenjang selanjutnya. Jika menyimak tanpa tujuan maka akan memecah focus atau konsentrasi seorang penyimak dan akhirnya menjadi kegagalan pertama dalam menyimak.

3. Manfaat menyimak

Menurut Rahman, Rani Nurchita Widya, dan Rasi Yugafiati, manfaat menyimak sebagai berikut:²³

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan, sebab menyimak memiliki nilai informatif, yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
- b. Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khazanah ilmu.
- c. Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata-kata yang digunakan pun lebih variatif jika dibandingkan dengan orang yang jarang menyimak.
- d. Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan objektif.

²³Yugafiati, *Menyimak dan berbicara: teori dan praktik/penulis*, 24.

Orang cenderung lebih lapang dada, dapat menghargai pendapat dan keberadaan orang lain, tidak picik, dan tidak sempit pikiran.

- e. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Melalui menyimak individu dapat mengenal seluk-beluk kehidupan dengan segala dimensinya. Penyimak dapat merenungi nilai kehidupan jika bahan yang disimak baik sehingga menggugah semangat kita untuk memecahkan masalah.
- f. Meningkatkan citra artistik jika yang disimak merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya menarik. Menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain, serta dapat meningkatkan selera estetis kita.
- g. Menggugah kreativitas dan semangat menciptakan untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, individu akan mendapatkan ide cemerlang dan segar. Selain itu, penyimak akan mendapatkan pengalaman hidup yang berharga sehingga mendorong penyimak giat dan kreatif dalam berkarya.

4. Proses menyimak

Proses kegiatan menyimak melibatkan faktor fisik dan mental. Aspek mental berkaitan dengan proses menyimak yang berkaitan dengan proses kognitif meliputi perhatian, pemahaman dan ingatan. Pemahaman informasi yang diterima dihubungkan dengan pengetahuan sebelumnya sehingga akan memunculkan interpretasi baru. Proses menyimak yang tidak hanya mengandalkan fisik saja karena hal ini berkaitan dengan pemahaman yang tepat dan masuk ke tahap penyimpanan memori jangka lama. Dalam Proses kegiatan menyimak menurut putri diah

sapitri terdapat delapan proses dalam kegiatan menyimak, yakni:²⁴

- a. Pendengar memproses raw speechan menyimpan image darinya dalam short term memory. Klausula tanda-tanda baca, intonasi dan pola-pola tekanan kata dari suatu rangkaian pembicaraan yang ia dengar.
- b. Pendengar menentukan tipe dalam setiap peristiwa pembicaraan yang sedang diproses
- c. Pendengar mencari maksud dan tujuan pembicara dengan mempertimbangkan bentuk dan jenis pembicaraan, konteks dan isi.
- d. Pendengar me-recall latar belakang informasi sesuai dengan konteks subjek masalah yang ada.
- e. Pendengar mencari arti literal dari pesan yang ia dengar. Hal ini melibatkan kegiatan interpretasi semantik.
- f. Pendengar menentukan arti yang dimaksud.
- g. Pendengar mempertimbangkan apakah informasi yang ia terima harus disimpan di dalam memorinya atau ditunda.
- h. Pendengar menghapus bentuk pesan-pesan yang telah ia terima. Pada dasarnya 99% kata-kata dan frase, dan kalimat yang diterima akan menghilang dan terlupakan.

Terdapat 3 tahapan menyimak, tahapan yang pertama yaitu, menerima masukan auditor, artinya penyimak menerima pesan lisan, mendengar saja tidak menjamin berlangsungnya pemahaman. Yang kedua, memperhatikan masukan auditor, penyimak berkonsentrasi baik secara fisik dan mental, terhadap apa yang di sajikan penutur. Dan yang terakhir, menafsirkan dan berintraksi dengan masukan auditor, artinya penyimak tidak hanya sekedar menyimpulkan

²⁴Putri Diah Sapitri, "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT Iqra' 2 Kota Bengkulu" (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021). 22-24.

dan menyimpan pesan, tetapi juga mengidentifikasi, membandingkan dan menghubungkan pesan dengan pengetahuan awal.²⁵

Dari pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan Proses kegiatan aktivitas menyimak adalah untuk memperlihatkan pemahaman yang telah dipahaminya setelah mengalami kegiatan mendengarkan secara tuntas atau aktivitas yang meminta mengulang kembali informasi yang telah diterima sebelumnya. proses menyimak mempunyai tahapan-tahapannya, yaitu tahap mendengar, tahap, memahami, yahap mengnterpretasi, tahap evaluasi dan yang terakhir tahap menanggapi

5. Jenis-jenis Menyimak

Jenis-jeni s menyimak menurut Sudiati sebagai beriku:²⁶

- a. Diskriminatif (*discriminative*). Menyimak diskriminatif merupakan menyimak yang bertujuan untuk membedakan rangsang bunyi atau visual yang merupakan dasar dari tujuan menyimak
- b. Komprehensif (*comprehensive*). Menyimak komprehensi ini bertujuan untuk memahami pesan. Menyimak komprehensi ini merupakan menyimak yang mendasari jenis menyimak yang lain yaitu menyimak terapeutik, menyimak kritis, dan menyimak apresiatif. Dasar dari semua jenis menyimak tersebut memang harus ada pemahaman terhadap pesan yang disampaikan dengan media audio dan atau audio visual.
- c. Terapeutik (*therapeutic*). Menyimak terapeutik merupakan menyimak untuk menyediakan kesempatan untuk berbicara melalui sebuah permasalahan. Hal ini tampak pada percakapan antar pasien dan dokter, atau psikolog dengan pasiennya.

²⁵Yeti mulyadi dkk, *keterampilan berbahasa Indonesia SD* (Banten: Universitas Terbuka, 2014), 2.13.

²⁶Sudiati, *Pendalaman Materi Bahasa Indonesia Modul 4 Keterampilan Berbahasa Reseptif* (Jakarta: Kemdikbud, 2019), 114-115.

- d. Kritis (*critical*). Menyimak kritis merupakan menyimak yang bertujuan untuk mengevaluasi pesan. Hal ini merupakan kemampuan yang dapat dilakukan oleh penyimak tingkat mahir karena untuk mengevaluasi pesan diperlukan penguasaan terhadap bahasa yang menjadi pengantar pesan tersebut juga penguasaan terhadap makna yang komprehensif.
- e. Apresiasi (*appreciative*). Menyimak apresiatif merupakan jenis menyimak yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan melalui karya atau pengalaman orang lain. Apresiasi adalah bentuk penghargaan yang diberikan kepada pembuat/pencipta suatu karya atau pemilik pengalaman tertentu. Untuk dapat menghargai sebuah karya sebagai contoh karya sastra, penyimak harus terlebih dahulu mempunyai bekal pengetahuan tentang struktur sastra yang diapresiasinya karena tanpa pengetahuan tersebut, penyimak akan menemukan kesulitan ketika memahami isi atau maknanya. Sejalan dengan pendapat diatas menurut jeni-jenis menyimak sebagai berikut:²⁷
- a. Menyimak ekstensif
- Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung seorang guru. Penggunaan yang paling mendasar ialah untuk menyajikan kembali bahan simakan yang telah diketahui dalam suatu lingkungan dengan cara yang baru. Selain itu, dapat pula siswa dibiarkan mendengarkan butir-butir kosakata dan struktur yang baru dan terdapat dalam arus bahasa yang ada dalam kapasitas siswa untuk menanganinya.

²⁷Sapitri, "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT Iqra' 2 Kota Bengkulu" . 18-19.

Pada umumnya, sumber yang paling baik untuk menyimak ekstensif yaitu rekaman yang dibuat guru, siaran radio, atau televisi.

b. Menyimak intensif

Menyimak intensif (*intensive listening*) adalah menyimak yang diarahkan pada suatu yang jauh lebih diawasi dan dikontrol. Dalam menyimak intensif harus diadakan suatu pembagian penting yaitu diarahkan pada butir-butir bahasa sebagai bagian dari program pengajaran bahasa atau pada pemahaman serta pengertian umum.

c. Menyimak social

Menyimak sosial biasanya berlangsung dalam situasi sosial seperti tempat masyarakat sering bercakap-cakap mengenai hal yang menarik perhatian sehingga semua orang mendengarkan satu sama lain. Kemudian setiap pendengar akan membuat respons yang pantas, mengikuti detail menarik, atau memperhatikan secara wajar terhadap hal yang dikemukakan. Dengan kata lain, menyimak sosial paling sedikit mencakup dua hal yaitu perkataan menyimak secara sopan santun dan penuh perhatian dan mengerti peranan pembicara dan penyimak dalam proses komunikasi.

d. Menyimak sekunder

Menyimak sekunder adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif (*casual listening* dan *extensive listening*) misalnya, menyimak pada musik yang mengirimi tarian-tarian rakyat terdengar secara sayup-sayup sementara kita menulis surat pada teman di rumah atau menikmati musik sementara ikut berpartisipasi dalam kegiatan tertentu di sekolah seperti menulis, pekerjaan tangan dengan tanah liat, membuat sketsa dan latihan menulis dengan tulisan tangan.

e. Menyimak estetik

Menyimak estetik disebut juga menyimak apresiatif (apreciational listening) atau disebut sebagai fase terakhir dari kegiatan menyimak secara kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif. Menyimak estetik mencakup dua hal yaitu pertama menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman. Kedua menikmati cerita, puisi, teka-teki, dan lakon yang diceritakan oleh guru atau siswa.

f. Menyimak kritis

Siswa melakukan menyimak secara kritis untuk memperoleh kebenaran suatu informasi. Menyimak kritis digunakan oleh siswa Hakikat dan Jenis Menyimak untuk menangkap semua informasi yang diberikan oleh guru di semua mata pelajaran. Dalam menyimak kritis, ada beberapa hal yang dilakukan, pertama menyimak dengan berpikir.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka penulis dapat menyimpulkan Jenis menyimak biasanya sesuai dengan tujuannya. Untuk menentukan srategi yang tepat dalam kegiatan menyimak jadi digolongkan beberapa jenis menyimak yang selaras dengan tujuan yang bermacam-macam tersebut. Pengetahuan tentang jenis menyimak dapat membantu penyimak menyiapkan strategi yang diperlukan untuk kesuksesan tujuan menyimaknya tersebut. jenis menyimak dalam 5 tipe yaitu: diskriminatif (discriminative), komprehensif (comprehensive), terapeutik (therapeutic), kritis (critical), dan apresiatif (apreciative).

B. Pantun

1. Pengertian pantun

Dalam pengertian umum, pantun merupakan salah satu bentuk sastra rakyat yang menyuarakan nilai-nilai dan kritik budaya masyarakat. Pantun adalah puisi asli Indonesia. Pantun juga terdapat dalam beberapa sastra daerah di Indonesia seperti “*parika*” dalam sastra Jawa atau “*paparikan*” dalam sastra Sunda. Orang yang pertama kali membentangkan pikiran dari hal pantun Indonesia ini adalah H.C. Klinkert dalam tahun 1868. Karangannya bernama “*De pantuns of minnenzangen der Maleier*”. Sesudah itu datang Prof. Pijnapple juga beliau memaparkan pikirannya dari hal ini dalam tahun 1883. Pantun tepat untuk suasana tertentu, seperti halnya juga karya seni lainnya hanya tepat untuk suasana tertentu pula.²⁸ Pantun ialah bentuk puisi lama yang terdiri atas 4 larik se bait berima silang (a-b-a-b). Larik I dan II disebut sampiran, yaitu bagian objektif. Biasanya berupa lukisan alam atau apa saja yang dapat diambil sebagai kiasan. Larik III dan IV dinamakan isi, bagian subjektif. Sama halnya dengan karmina, setiap larik terdiri atas 4 perkataan. Jumlah suku kata setiap larik antara 8-12.²⁹ Namun, dalam buku Bahan Ajar Sastra Rakyat mengatakan bahwa, Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Pantun berasal dari kata patuntun dalam bahasa Minangkabau yang berarti “petuntun”. Dalam bahasa Jawa, misalnya, dikenal sebagai parikan, dalam bahasa Sunda dikenal sebagai paparikan, dan dalam bahasa Batak dikenal sebagai umpasa (uppasa). Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata,

²⁸Djoko, Damono. *Puisi Indonesia Sebelum Kemerdekaan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 28.

²⁹Gawa, John. *Kebijakan dalam 1001 Pantun*. (Jakarta: Buku Kompas, 2007), h. 13.

bersajak akhir dengan pola a-b-a-b dan a-a-a-a (tidak boleh a-a-b-b, atau a-b-b-a).³⁰

Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis. Pantun adalah genre kesusastraan tradisional Melayu yang berkembang di seluruh dunia khususnya di Nusantara sejak ratusan tahun lampau. Pantun adalah simbol artistik masyarakat Nusantara dan ia adalah lambang kebijaksanaan berpikir. Semua bentuk pantun terdiri atas dua bagian yaitu sampiran dan isi. Sampiran adalah dua baris pertama, kerap kali berkaitan dengan alam (mencirikan budaya agraris masyarakat pendukungnya), dan biasanya tak punya hubungan dengan bagian kedua yang menyampaikan maksud selain untuk mengantarkan rima/sajak. Dua baris terakhir merupakan isi, yang merupakan tujuan dari pantun tersebut. Karmina dan talibun merupakan bentuk kembangan pantun, dalam artian memiliki bagian sampiran dan isi. Karmina merupakan pantun “versi pendek” (hanya dua baris), sedangkan talibun adalah “versi panjang” (enam baris atau lebih).

Dari paparan diatas maka penulis dapat menyimpulkan pengertian pantun adalah puisi melayu asli yang sudah mengakar lama di budaya masyarakat. Pantun salah satu jenis karya sastra yang lama. Lazimnya puisi hanya terdiri atas 4 lari (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 hanyalah 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.

³⁰Mafrukhi, dkk. *Kompetensi Berbahasa Indonesia Jilid 3*. (Jakarta: Erlangga, 2006), h. 29.

2. Ciri-ciri Pantun

- a. Pantun terdiri dari sejumlah baris yang selalu genap yang merupakan satu kesatuan yang disebut bait/kuplet.
- b. Setiap baris terdiri dari empat kata yang dibentuk dari 8-12 suku kata (umumnya 10 suku kata).
- c. Separuh bait pertama merupakan sampiran (persiapan memasuki isi pantun), kemudian separuh bait berikutnya merupakan isi (pesan yang mau disampaikan).
- d. Setiap bait terdiri dari 4 baris.
- e. Bait pertama dan kedua adalah sampiran.
- f. Baris ketiga adalah isi.
- g. Bersajak a-b-a-b.

3. Peran dan Fungsi Pantun

Sebagai alat pemelihara bahasa, pantun berperan sebagai penjaga fungsi kata kemampuan menjaga alur berpikir. Pantun terdiri dari sejumlah baris yang selalu genap, yang merupakan satu kesatuan yang disebut bait/kuplet. Pantun turut berfungsi sebagai media untuk menyampaikan hasrat yang seni atau rahasia yang tersembunyi melalui penyampaian yang berkias. Orang melayu mencipta pantun untuk melahirkan perasaan mereka secara berkesan tetapi ringkas, kemas, tepat, dan menggunakan bahasa yang indah-indah. Pada zaman dahulu kala masyarakat melayu belum lagi pandai menulis dan membaca. Hal ini demikian karena, masyarakat melayu pada waktu itu belum lagi bertamadun. Keadaan ini telah membuktikan bahwa orang melayu sebelum tahu menulis dan membaca telah pandai mencipta dan berbalas-balas pantun antara satu sama lain. Pantun sering digunakan dalam upacara peminangan dan perkawinan atau sebagai pembuka atau penutup bicara dalam majelis-majelis resmi. Pantun sering dijadikan sebagai alat komunikasi.

4. Struktur Pantun

Adapun struktur pantun pada umumnya ialah terdiri dari dua baris sampiran dan dua baris isi. Sampiran merupakan sandaran dan isi merupakan saran misi atau pesan.

Menurut Sutan Takdir Alisjahbana fungsi sampiran terutama menyiapkan rima dan irama untuk mempermudah pendengaran memahami isi pantun. Ini dapat dipahami karna pantun merupakan sastra lisan.

5. Jeni-jenis pantun

a. Pantun Biasa

Pantun biasa, yaitu pantun yang terdiri dari empat baris tiap bait.

Contoh:

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

b. Pantun Kilat/Karmina

Pantun kilat/karmina, yaitu pantun yang hanya tersusun atas dua baris.

Contoh:

Dahulu parang, sekarang besi
 Dahulu sayang, sekarang benci

c. Pantun Berkait

Pantun berkait, yaitu pantun yang tersusun secara berangkai, saling mengait antara bait pertama dan bait berikutnya.

Contoh:

Lurus jalan ke Payakumbuh
 Kayu jati bertimbal jalan
 Di mana hati yang tak rusuh
 Ibu mati bapak berjalan

d. Talibun

Talibun, yaitu pantun yang terdiri lebih dari empat baris tetapi selalu genap jumlahnya, separuh merupakan sampiran, dan separuh lainnya merupakan isi.

Contoh:

Kalau anak pergi berjalan
 Ibu sanak pun cari isi
 Induk semang cari dahulu

e. Seloka

Seloka, yaitu pantun yang terdiri dari empat baris se bait tetapi persajakannya datar (a-a-a-a).

Contoh:

Lurus jalan ke Payakumbuh
 Kayu jati bertimbal jalan
 Di mana hati yang tak rusuh
 Ibu mati bapak berjalan

C. Metode permainan edukasi

1. Pengertian metode permainan edukasi

Metode merupakan cara menyampaikan/mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan peserta didik sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi peserta didik, dan metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.³¹ Menurut muh,roqib mengartikan metode sebagai cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi dengan menggunakan bentuk tertentu, seperti ceramah, diskusi, penugasan dan cara-cara lainnya.³² Sejalan dengan pendapat diatas dapat penullis simpulkan metode merupakan suatu strategi atau taktik untuk menyampaikan suatu informasi atau materi agar tercapainya suatu tujuan tertentu. Setiap pendidik akan menggunakan metode yang sesuai dengan tujuan dan cara melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran, metode juga merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Nurul hidayah dan daih rizki nur khalifah mengemukakan, salah satu metode yang dapat menciptakan pembelajaran yang PAKEM yaitu metode permainan, metode ini memungkinkan guru lebih leluasa memilih tekni pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indicator yang ingin dicapai.³³

³¹Syamsidah, *100 metode pembelajaran* (Yogyakarta:deepublis, 2017), hal. 1.

³²Moh, roqib, *ilmu pendidikan islam* (Yogyakarta: lkis, 2016), hal. 90.

³³Nurul, hidayah, *pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk sekolah dasar* (Yogyakarta: pustaka pranala, 2019), hal. 55.

Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang dengan tujuan untuk membantu pengembangan keterampilan dan pengetahuan pada anak-anak. Menurut para ahli, berikut adalah definisi permainan edukatif. Menurut David Elkind, permainan edukatif adalah permainan yang memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dan memperoleh keterampilan yang bermanfaat, tanpa tekanan dan keharusan. Menurut Brian Sutton-Smith, permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk membantu anak-anak mempelajari konsep-konsep baru dan memperbaiki keterampilan melalui pengulangan dan latihan. Menurut James P. Gee, permainan edukatif adalah permainan yang merangsang pemikiran dan kreativitas anak-anak, serta membantu mereka membangun keterampilan sosial dan kognitif.

Menurut najuah, secara umum permainan edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. permainan Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Permainan edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Game dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh permainan tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.³⁴

Dari

beberapa pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa permainan edukatif adalah suatu permainan yang bertujuan untuk memperoleh kesenang dan juga membantu mengembangkan keterampilan tertentu. Permainan secara garis besar dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu permainan olahraga dan permainan pendidikan. Permainan olah raga merupakan permainan yang bersifat ketololan dan menumbuhkan daya kreatifitas yang tinggi serta biasanya dibuat dengan inovasi yang tinggi, misalnya kendaraan, robot, dan sebagainya. Sementara itu, permainan instruktif adalah permainan menyenangkan yang dimaksudkan untuk tujuan persiapan tertentu, atau untuk pembelajaran bagi anak-anak.

Permainan edukatif juga diingat untuk satu jenis permainan secara keseluruhan. Bagaimanapun juga, permainan edukatif yang dimaksud di sini adalah permainan yang mempunyai manfaat selain memberikan hiburan, namun juga memberikan informasi, pemahaman, dan juga sebagai mekanisme untuk mencari tahu suatu topik. Isi dan tujuan suatu permainan inilah yang membedakan permainan edukatif dengan permainan biasa. Hakikat permainan instruktif mengandung materi pembelajaran, sedangkan tujuan permainan instruktif adalah untuk memperluas keunggulan siswa dalam belajar melalui bermain dan belajar melalui permainan. Substansi dan tujuan yang terkandung dalam permainan edukatif ini tentunya akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena permainan edukatif menghasilkan Game Edukasi Bagian 1, Sejarah dan Pengaruhnya 7 pada kecerdasan siswa. Permainan yang bersifat edukatif menjadikan siswa lebih leluasa, bersemangat dalam belajar, dan lebih terbuka dalam menerima materi pembelajaran. Tentunya hal ini juga erat kaitannya dengan dampak inovasi yang semakin kompleks dan berkembang saat ini yang dapat mengkonsolidasikan permainan dengan pengalaman pendidikan di sekolah.

2. Kelebihan dan Kekurangan permainan Edukatif

Seperti yang ditunjukkan oleh Al. Tridhonanto, penggunaan permainan edukatif untuk belajar mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Merangsang perkembangan motoric anak, karena dalam sebuah permainan biasanya membutuhkan gerakan
- 2) Merangsang perkembangan berfikir anak, biasanya dalam sebuah permainan anak dituntut untuk berfikir bagaimana cara menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan benar
- 3) Melatih kemandirian anak agar tidak selalu bergantung kepada orang lain
- 4) Melatih kedisiplinan anak, karena didalam sebuah permainan ada aturan-aturan yang harus dipatuhi dan dilaksanakan
- 5) Membuat lebih semangat dalam proses pembelajaran dikelas

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan biaya yang lebih, dikarenakan ada permainan yang harus membutuhkan alat-alat khusus, atau juga memerlukan hadiah sebagai apresiasi kepada yang memenangkan permainan
- 2) Membutuhkan ruangan yang luas, biasanya ada permainan yang dilakukan secara berdiri dan membuat barisan dan kelompok
- 3) Menimbulkan keributan dan kadang anak berebut alat permainan

3. Langkah-langkah permainan edukatif

a. Tahap persiapan

Pada tahap ini, guru merumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian, guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan, serta menentukan macam permainan, menentukan tempat bermain, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini ada tiga langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu;

1) Tahap pembukaan

Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada murid bagaimana cara melakukan permainan dan apa yang harus dilakukan

2) Tahap pelaksanaan,

Pada tahap ini murid melakukan permainan yang sudah ditentukan serta mengikuti aturan-aturan permainan yang sudah di tentukan pula

3) Tahap penutup

Pada tahap penutup guru memberikan reward kepada murid ataupun kelompok yang berhasil melakukan menyelesaikan permainan dengan baik dan benar, selanjutnya bagi murid yang belum melakukan bisa menyelesaikan permainan dengan baik dan benar guru memberikan arahan agar siswa dapat melakukan permainan dengan baik dan benar untuk permainan selanjutnya atau dipertemuan selanjutnya.

4. Kuis tim

Kuis tim adalah teknik pembelajaran yang dikembangkan oleh Mel Silberman, yang mana dalam pembelajaran Kuis Tim ini siswa dibagi menjadi beberapa tim. setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.³⁵ Silberman menjelaskan bahwa kuis tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau membuat mereka merasa takut.³⁶Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teknik kuis tim adalah teknik pembelajaran yang mana membagi siswa menjadi beberapa tim yang masing-masing siswa memiliki

³⁵<http://www.docstoc.com/docs/21183841/Pengaruh-Penggunaan-Metode-Belajar-AktifTipe-Quiz-Team-Terhadap>. diakses pada tanggal 20 Desember 2016.

³⁶Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Edisi Revisi), Bandung: Nuansa Cendekia, 2013, hlm 175

tanggung jawab dan siswa menjadi lebih aktif dan fokus menyimak materi sehingga dalam proses belajar siswa tidak merasa bosan melainkan menyenangkan.

Langkah-langkah Teknik Kuis tim Melvin L. Silberman, menjelaskan langkah-langkah teknik Kuis tim yaitu sebagai berikut:

- a. Pilihlah materi yang bisa disajikan dalam tiga segmen.
- b. Bagilah siswa menjadi tiga tim.
- c. Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya batasi hingga kurang 10 menit atau kurang dari itu.
- d. Perintahkan Tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam waktu tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka.
- e. Tim A memberi kuis kepada anggota Tim B. Jika Tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, Tim C segera menjawabnya.
- f. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota Tim C, dan mengulang proses tersebut. 7. Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran anda, dan tunjuklah Tim B sebagai pemandu kuis.
- g. Setelah Tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjuklah Tim C sebagai pemandu kuis.³⁷

Adapun menurut Hisyam Zaini langkah-langkah teknik Kuis tim adalah:

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen.
- b. Bagi siswa menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok A, B dan C.
- c. Sampaikan kepada siswa format pelajaran yang akan disampaikan, kemudian mulailah presentasi. Batasi presentasi maksimal 10 menit.

³⁷Ibit.

- d. Setelah preentasi, minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e. Minta kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C
- f. Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lempar kepada kelompok B.
- g. Jika tanya jawab ini selesai, lanjutkan pembelajaran untuk segmen yang kedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- h. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan pembelajaran untuk segmen ketiga dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai penanya.
- i. Akhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.³⁸

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah langkah-langkah yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini.

Kelebihan dan kelemahan

Teknik Kuis tim Kelebihan teknik kuis tim adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kuis akan membuat tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b. Melatih siswa untuk dapat membuat kuis secara baik.
- c. Dapat meningkatkan persaingan siswa secara sportif.
- d. Setiap kelompok memiliki tugas masing-masing.

³⁸Hisyam Zaini, Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta: CTSD, 2007, hlm.

- e. Memaju siswa untuk menjawab pertanyaan secara baik dan benar.
- f. Memperjelas rangkaian materi karena diakhir pelajaran guru memperjelas semua rangkaian pertanyaan yang dianggap perlu untuk dibahas kembali.
Adapun kelemahan teknik Kuis Tim adalah:
 - a. Siswa kesulitan membuat pertanyaan yang berkualitas.
 - b. Siswa tidak tahu apa yang mau ditanyakan kepada gurunya.
 - c. Pertanyaan yang dibuat adakalanya hanya bersifat sekedar dibuat-buat saja, yang penting ada pertanyaan dari pada tidak bertanya.
 - d. Adanya kelompok yang bekerja kurang profesional dalam menjalankan tugas yang diberikan kepadanya.³⁹

C. Kerangka Berfikir

Setelah penulis mempelajari masalah pada BAB I dan mengkaji teori pada BAB II dapat penulis kembangkan menjadi kerangka berpikir. Pembelajaran bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan empat ketrampilan berbahasa, maka ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dimana keempat keterampilan tersebut sangat erat kaitannya satu dengan yang lain. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, yang sering di anggap gampang dalam proses belajar mengajar yaitu keterampilan menyimak, didalam sebuah system pembelajaran bahasa, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menyimak, guru hendaknya memberikan porsi kesempatan yang besar dan luas untuk kegiatan menyimak ini sehingga keterampilan menutur, membaca, dan menulis dapat berjalan dengan baik, Guru beranggapan bahwa ketika indra pendengaran siswa berfungsi dengan baik maka kemampuan

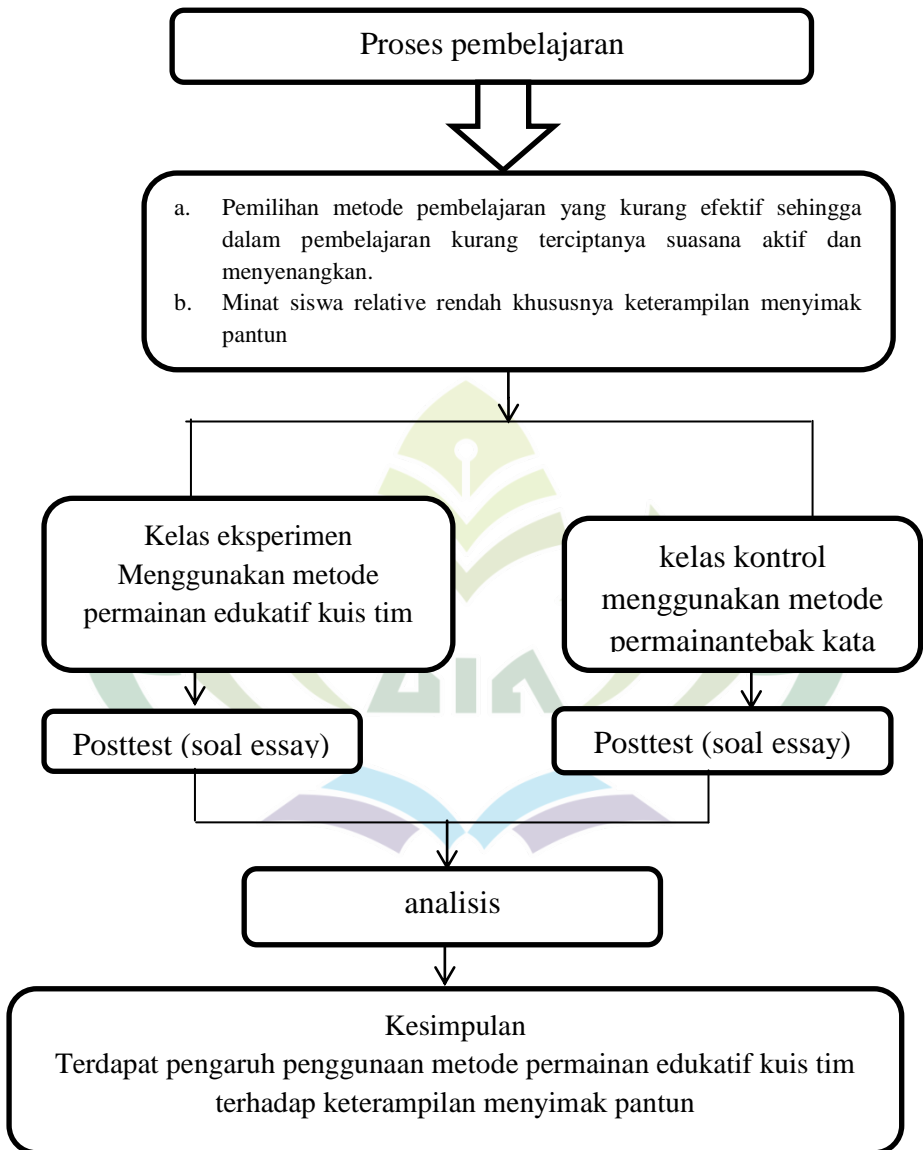
³⁹Istarani, 58 Model Pembelajaran Inovatif , Medan: Media Persada, 2014, hlm. 214

menyimaknya sudah bagus, padahal pada kenyataannya belum tentu demikian.

Rendahnya kemampuan menyimak pada siswa akan berdampak pada prestasi belajarnya karena siswa yang mempunyai kemampuan rendah dalam menyimak akan kesulitan dalam menangkap informasi. Akibatnya Pembelajaran menyimak seringkali mengalami kendala yang menyebabkan siswa menjadi tidak termotivasi dan merasakan kejenuhan. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Sehingga membuat siswa tidak berminat dan enggan mengikuti pembelajaran menyimak. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil simakan yang diperoleh siswa. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut, di dalam pembelajaran menyimak guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang membuat siswa tertarik akan pelajaran menyimak. guru bertugas mengemas proses pembelajaran termasuk dalam hal ini menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menyenangkan, membangkitkan motivasi, dan menggairahkan. Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses aktivitas belajar. Jika kedua hal tersebut terus menerus terjadi maka bukan tidak mungkin prestasi siswa juga ikut turun, dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam standart kompetensi lulusan tidak dapat dipenuhi. Pembelajaran dengan permainan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa dan Sastra Indonesia akan bertambah. Model permainan dapat membuat siswa lebih mudah mengingat serta memahami materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran tersebut. Model permainan jika berhasil diterapkan dengan baik dapat merubah paradigma siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia terasa membosankan, monoton, dan sulit dipahami menjadi lebih menarik, luwes, mengasyikkan, dan mudah dimengerti serta Bahasa Indonesia dapat kembali ke hakikat awalnya yaitu sebagai alat pemersatu bangsa yang dicintai dan dihargai oleh bangsa Indonesia. Pembelajaran keterampilan menyimak dengan metode permainan edukatif yang dilakukan peneliti diharapkan agar

pembelajaran lebih menarik dan lebih variatif. Oleh karena itu berdasarkan asumsi sementara ada kecenderungan bahwa menyimak pantun menggunakan metode permainan edukatif pada pembelajaran menyimak lebih efektif dan menyenangkan dibandingkan tanpa menggunakan metode permainan edukatif.





Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Stastik Penelitian

Berdasarkan kerangka perfikir yang telah penulis kembangkan diatas maka hepotesis penelitian ini adalah:

1. H_o = Tidak terdapat pengaruh metode permainan edukatif kuis tim terhadap keterampilan Menyimak pantun di kelas IV SDN 06 Pulau Beringin.

H_a = Terdapat pengaruh metode permainan edukatif kuis tim terhadap keterampilan Menyimak pantun di kelas IV SDN 06 Pulau Beringin.



DAFTAR RUJUKAN

- Asep, kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).
- Ali Mustadi Dkk. *Bahasa Dan Sastra Indonesia Sd Berorientasi Kurikulum Merdeka* (Yogyakarta: Unypenerbitan, 2022).
- Bustami, Dahlan dkk. *Statistik Terapannya Pada Bidang Informatika*, (Graha Ilmu: Yogyakarta, 2014).
- Dyah, Agustinus. *Validitas Dan Reabilitas Penelitian* (Mitra Wacana Media : Jakarta, 2018).
- Ella Rosalin Dan Luthfatul Qibtiyah, “Ermmainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak arab Siswa Kelas X Excellent A Di Ma Al-Amien 1 Pragaan” (Institut Dirosat Islamiyah Al-Amien Prenduan, t.t).
- Eko Widhi Hastuti dan Lydia Ersta K. Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Bermain Peran Berantai. (*Jurnal Audi*, Vol 2 Nomer 2018).
- Hamalik Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).
- Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2018).
- Hidayah Nurul dan Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019).
- Hidayah Nurul. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. (Yogyakarta: Garudhawacana, 2019).
- Ida Ayu, *Evaluasi Pembelajaran*, (UNHI Perss: Denpasar Bali, 2019).
- Kamarudin, Sarkadi. *Evaluasi Pembelajaran* (Rizqita Pubhlishing And Ferenthing: Yogyakarta 2017).

- Kembong D, Johar amir dan, Akmal hansa. *Pembelajaran Keterampilan Menyimak* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2010)
- Lexy J Moloeng. *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosda, 2018).
- Linda, Rosiliana dkk. *Buku Ajar Statistik* (CV Muharika Rumah Ilmiah: Padang 2023).
- Muh.Fitra Dan Luthfiah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus.* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018).
- Moh, roqib, ilmu pendidikan islam (Yogyakarta: Ikis, 2016).
- Octy, pramitha dan rapira silala. Pengembangan media kartu kata bergambar pahlawan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 4 di sekolah dasar 2021 jurnal ability volume 2.
- Putri Diah Sapitri, *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT Iqra' 2 Kota Bengkulu,* (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu, 2021).
- Rahman, Rani Nurcita Widya, dan Rasi Yugafiati, *Menyimak dan berbicara: teori dan praktik/penulis,* (Sumedang: Alqaprint Jatinangor, 2019).
- Rahman, Rani Nurcita Widya, dan Rasi Yugafiati, *Menyimak dan berbicara: teori dan praktik/penulis,* (Sumedang: Alqaprint Jatinangor, 2019).
- Risqiatul Khasanah, *Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Arab Materi الدورات المدرسية Siswa Kelas Iv MiIslamiyah Keputon Blado Batang,* (Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Semarang , 2019s).
- Rohana Dan Syamsudin, *Ketrampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar,* (Makasar: Human Resource

Management, 2021). Sapitri, “Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT Iqra’ 2 Kota Bengkulu.

Sidik Priadana, Denok, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Pascal Books:Yogyakarta 2021).

Sudiati. *Pendalaman Materi Bahasa Indonesia Modul 4 Keterampilan Berbahasa Reseptif* (Jakarta: Kemdikbud, 2019).

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2019)

Sulfasyah dkk. Pengaruh metode permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak murid dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada murid kela IV SD jurnal kajian pendidikan dasar vol 4 2019.

Sukartika, indriyani dkk, keeftifan permainan tebak kata dan media video dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar (JRIP: 2021)vol 1.

Syafrida Hafni Sahir, *Metodelogi Penelitian*.(KBM Indonesia: Yogyakarta, 2021), h.16.

Syahrum, Salim, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, (Cipta Pustaka Media: Bandung, 2012).

Syamsidah, 100 metode pembelajaran (Yogyakarta:deepublis, 2017).

Wayan jatiyasa, pengajaran keterampilan menyimak di sekolah dasar, jurnal lampuhyang lembaga penjamin mutu stkip agama hindu amlapura, vol 3 2012.

Yeti mulyadi dkk. *keterampilan berbahasa Indonesia SD* (Banten: Universitas Terbuka, 2014).