

## **Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru**

Dewi Fortuna Br.Tompul<sup>1</sup>, Febrina Dafit<sup>2</sup>

PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[1dewifortunaa2001@gmail.com](mailto:dewifortunaa2001@gmail.com), [2febrinadafit@edu.uir.ac.id](mailto:febrinadafit@edu.uir.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the chain whisper game method on the listening ability of class V students at SD Negeri 159 Pekanbaru. In this research, researchers used research methods with a quasi-experimental design. The design form used is Nonequivalent Control Team Design. This research consists of two variables, namely the chain whisper game method (variable X) and listening ability (variable Y). The data collection technique is to provide a pretest and posttest for variables X and Y, and observation as supporting data from the test instrument, as well as documentation. Meanwhile, the subjects of this research were taken from 60 respondents. For data analysis used is a simple regression test using the SPSS formula with the formula  $Y = a + bX$ . From the results of data analysis, it is known that the output value can be seen that the calculated  $t$  value = 4.233 with a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so it can be seen that there is a significant influence between the variables of the chain whisper game method (X) on listening ability (Y).*

**Keywords:** *Listening Skills, serial messaging game*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Pada Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dengan desain kuasi-eksperimental. Wujud desain yang digunakan yaitu Nonequivalent Control Tim Design. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu metode permainan bisik berantai (variabel X) dan kemampuan menyimak (variabel Y). Teknik pengumpulan datanya adalah memberikan pretest dan posttest untuk variabel X dan Y, dan observasi sebagai data pendukung dari instrumen tes, serta dokumentasi. Sedangkan subjek dari penelitian ini diambil dari 60 responden. Untuk analisis data yang digunakan adalah uji regresi sederhana menggunakan rumus SPSS dengan rumus  $Y = a + bX$ . Dari hasil analisis data, diketahui bahwa nilai output tersebut dapat diketahui bahwa nilai  $t$  hitung = 4,233 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel metode permainan bisik berantai (X) terhadap kemampuan menyimak (Y).

**Kata Kunci:** Kemampuan Menyimak, Metode Permainan Bisik Berantai

## **A. Pendahuluan**

Pada proses belajar, baik guru maupun siswa harus memiliki kemampuan. Guru juga harus terampil dalam mengajar dan siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, keduanya harus menjalani proses belajar yang sama. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan. Dimana siswa harus menguasai empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Meningkatkan kemampuan menyimak siswa adalah salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbahasa tersebut. Kemampuan menyimak yang baik sangat penting bagi siswa karena akan membantu mereka memahami dan menguasai materi pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Dwi Septya dkk (2022:366) mengatakan Menyimak adalah keterampilan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Dalam hal ini, seorang anak harus mengaktifkan pikirannya untuk mengidentifikasi bunyi bahasa, memahami kosa kata, dan memahami pesan yang disampaikan. Ini dapat

berarti menyimak sejumlah kegiatan yang membutuhkan konsentrasi.

Aktivitas menyimak masih menduduki porsi terbesar dari waktu keseharian setiap manusia. Hasil penelitian Saddhono (dalam Effendy dkk, 2016:2) bahwa seseorang membagi aktivitasnya kedalam bentuk persen yaitu menyimak 42%, berbicara 25%, membaca 15%, dan menulis 18%. Berdasarkan data diatas, sudah terlihat jelas keberhasilan seorang siswa itu diawali dengan bagaimana pemerolehan kemampuan menyimak siswa. Kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan menyimak saat belajar Bahasa Indonesia karena guru kurang efektif memilih metode pembelajaran untuk siswanya dan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sebagaimana mestinya.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Afifah dkk (2020:6) mengenai permasalahan dalam menyimak siswa sekolah dasar yaitu guru dapat memaksimalkan kemampuan menyimak anak melalui pemilihan metode pembelajaran di dalam kelas, pemilihan topik pembelajaran dan tata ruangan yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

Kenyataannya ini menunjukkan bahwa guru masih mendominasi metode ceramah dan penugasan, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kurang mengaktifkan siswa. Kondisi belajar di kelas tetap monoton jika guru banyak berbicara dan siswa pasif mendengarkan apa yang disampaikan guru. Hal ini akan berdampak negatif pada siswa dan pembelajaran itu sendiri jika dibiarkan terus menerus. Kemampuan menyimak siswa akan terpengaruh karena permasalahan ini.

Pada setiap jenjang pendidikan, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa. Metode pembelajaran adalah salah satu bagian dari strategi pembelajaran. Metode permainan bisikan berantai merupakan salah satu metode yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk pembelajaran yang efisien. Menurut Widyanti dkk (2019:96) menyatakan jika sebuah permainan yang disebut "permainan bisikan berantai" melibatkan setiap pemain membisikkan sebuah kalimat kepada pemain lain satu per satu. Pemain dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kemudian pemain pertama akan menerima tulisan pesan

dari guru kemudian pemain pertama akan membisikkan kalimat yang telah dibacanya kepada pemain kedua hingga berakhir di pemain terakhir. Melalui permainan ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan menyimak melalui pesan yang disampaikan oleh teman sekelompoknya.

Adapun beberapa masalah dengan menyimak di kelas V yaitu siswa lebih suka bermain sendiri atau tidak fokus pada pelajaran. Mereka juga sering mengajukan pertanyaan berulang-ulang, yang dapat menunjukkan bahwa mereka tidak menyimak penjelasan guru. Dan siswa tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru akibatnya dalam pengerjaan tugas sering mengalami kesulitan. Guru masih memberikan pengajaran kepada siswanya melalui ceramah, dan siswa jarang berpartisipasi dalam mendiskusikan informasi yang mereka pelajari. Latihan pembelajaran lebih memberikan penekanan pada tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa, seperti berhitung, membaca, dan menulis.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus pada pengaruh permainan bisik berantai terhadap

kemampuan menyimak pada materi ide pokok, kalimat utama dan kalimat penjelas karena tidak semua siswa memahami pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif adalah penelitian yang berkaitan dengan kegiatan ilmiah yang dilakukan seorang peneliti dalam memutuskan apa yang akan diteliti, merumuskan masalah yang spesifik, mengumpulkan data melalui angka-angka dari partisipan dan menganalisis angka-angka tersebut dengan menggunakan statistik. Desain penelitian yang digunakan yaitu quasi-eksperimental design. Wujud desain yang digunakan yaitu Nonequivalent Control Tim Design.

Adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan bisik berantai, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan menyimak. Penelitian ini ingin mengetahui adanya pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap

kemampuan menyimak siswi kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA dan VB dengan jumlah populasi 60 siswa. Adapun metode pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan soal tes kemampuan menyimak. Soal pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan metode permainan bisik berantai. Sedangkan observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai indikator pembelajaran. Observasi akan dideskripsikan kedalam lembar tabel observasi yang telah disediakan. Dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk menyimpulkan data yang bersumber dari arsip atau dokumen, foto atau gambar, dan video, ditempat penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut. Sehingga dokumen ini dapat memperkuat data yang dikumpulkan peneliti.

Uji instrumen data penelitian ini terdiri dari uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan teknik analisis data penelitian ini terdiri dari tiga bentuk analisa yaitu uji prasyarat analisis (uji normalitas, uji homogenitas, dan uji

linearitas), analisis deskriptif, dan uji hipotesis (uji regresi sederhana). Uji validitas yaitu menggunakan teknik korelasi produk moment dari person dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha dengan bantuan SPSS For Windows. Dan untuk analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas dan uji regresi sederhana dengan bantuan SPSS 22 For Windows.

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu instrumen tes di uji validitas dan reliabilitasnya. Hal ini untuk menyatakan bahwa instrumen tes dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yang valid dan reliabel. Adapun hasil validitas dan reliabilitas instrumen tes kemampuan menyimak adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Tes

Nomor Soal	Corrected Item-Total Correlation (r-hitung)	r-tabel	Keterangan
Soal 1	0,449	0,361	Valid
Soal 2	0,434	0,361	Valid
Soal 3	0,510	0,361	Valid
Soal 4	0,491	0,361	Valid
Soal 5	0,443	0,361	Valid
Soal 6	0,785	0,361	Valid
Soal 7	0,414	0,361	Valid
Soal 8	0,493	0,361	Valid
Soal 9	0,562	0,361	Valid
Soal 10	0,409	0,361	Valid

Melihat kevalidan tes kemampuan menyimak dengan

melihat r tabel dari 30 siswa dengan menggunakan rumus  $df = n-2$  ( $30-2 = 28$ ), maka sesuai ketentuan buku statistic yakni 0,361. Apabila nilai r hitung hasil dari SPSS lebih besar dari r tabel maka pernyataan dianggap valid. Sedangkan apabila r hitung hasil dari SPSS lebih kecil dari r tabel Maka dinyatakan tidak valid. Dari tabel tersebut menyatakan bahwa seluruh soal pertanyaan dalam instrumen tes tersebut valid dikarenakan r hitung lebih besar dari r tabel.

Sedangkan hasil reliabilitas instrumen tes adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Item
.714	11

Untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik Cronbach Alpha ( $\alpha$ ), suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha  $> 0,60$ . Maka hasil penelitian menunjukkan nilai 0,714 dikatakan reliabel.

### Uji Prasyarat Analisis

#### Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan untuk menunjukkan bahwa sampel data berasal dari populasi dengan berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji

Shapiro Wilk untuk menguji normalitas. Hasil uji normalitas ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data

	Test of Normality		
	Shapiro Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	0,941	30	<b>0,094</b>
Posttest Kelas Eksperimen	0,932	30	<b>0,055</b>
Pretest Kelas Kontrol	0,931	30	<b>0,053</b>
Posttest Kelas Kontrol	0,936	30	<b>0,070</b>

Berdasarkan hasil uji Shapiro Wilk terhadap data tes kemampuan menyimak siswa menyatakan data berdistribusi normal, karena sig > 0,05. Hal ini dilihat pada nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,094 (sig) > 0,05 maka data dinyatakan normal. Pada nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar 0,055 (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Di sisi lain, nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,053 (sig) > 0,05 menunjukkan distribusi normal, dan nilai signifikansi posttest kelas kontrol sebesar 0,070 (sig) > 0,05 yang artinya data berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data ini berasal dari populasi dengan distribusi normal.

### Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel homogen

atau tidak. Tujuan uji ini adalah untuk mengetahui apakah ada kesamaan varian antara pretest dan posttest. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan uji homogenitas:

Tabel 4. Uji Homogenitas Data

Kelompok	Statistic	Sig.	Keterangan
Pretest Kemampuan Menyimak	1,647	0,204	Homogen
Posttest Kemampuan Menyimak	0,057	0,812	Homogen

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji F. Nilai signifikansi pretest sebesar  $0,204 \geq 0,05$  menunjukkan bahwa kelompok data memiliki varian yang homogen. Sedangkan hasil perhitungan nilai posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,812 \geq 0,05$  Ini memberikan keterangan bahwa selain populasi memiliki varian yang sama, kelompok data juga memiliki varian yang homogen.

### Uji Linearitas

Uji lineritas digunakan untuk mengetahui hubungan dari data metode permainan bisik berantai dengan kemampuan menyimak linear atau tidak. Hasil perhitungan uji liearitas dengan menggunakan Test of Linearity yang terdapat dalam program SPSS 22 dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Uji Linearitas Data

Kemampuan Menyimak*	Deviation from	Sig. 0,250
Metode Permainan Bisik Berantai	Linearity	

Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka  $0,250 > 0,05$  maka data dikatakan berpola linear. Artinya terdapat hubungan linear yang secara signifikan antara variabel bebas (Metode Permainan Bisik Berantai) dengan variabel terikat (Kemampuan Menyimak).

### Analisis Deskriptif

Data dari penelitian ditampilkan Dengan menggunakan model permainan bisik berantai, kemampuan menyimak dijadikan sebagai variabel (Y) dalam penelitian ini. Data kemampuan menyimak siswa dapat dianalisis dengan menggunakan soal pretest dan posttest.

#### a. Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Pelaksanaan metode dimulai dengan mengerjakan pretest kemampuan menyimak. Siswa menjawab soal 10 pertanyaan, dengan nilai total 100 menunjukkan nilai tertinggi dan 10 menunjukkan nilai terendah. Data harus dianalisis secara statistik

menggunakan aplikasi bantuan spss 22 untuk mengetahui hasil pretest kemampuan menyimak siswa. Data distribusi ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Pretest

Keterangan	Pretest
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	30
Mean	59
Median	60
Modus	60
Standar Deviasi	12,690

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hasil pretest menunjukkan nilai maksimal yaitu 80 dan minimal yaitu 30, dengan rata-rata/mean yaitu 59, median yaitu 60, modus yaitu 60, dan standar deviasi yaitu 12,690.

#### b. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Setelah model permainan bisik berantai diterapkan, soal posttest diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan menyimak siswa. Untuk instrumen kemampuan menyimak siswa selama penelitian, terdapat 10 pertanyaan yang identik dengan pertanyaan pretest. Data harus dianalisis secara statistik menggunakan aplikasi bantuan spss 22 untuk mengetahui hasil posttest kemampuan menyimak siswa. Data distribusi ditunjukkan dalam tabel berikut:

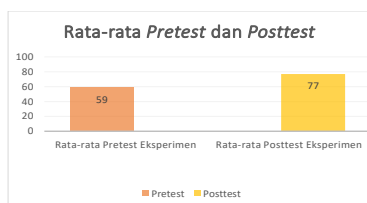
Tabel 7. Hasil Posttest

Keterangan	Posttest
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	50
Mean	77
Median	80
Modus	80
Standar Deviasi	11,788

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hasil posttest menunjukkan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 50. Dihitung, rata-rata/mean adalah 77, median adalah 80, modus adalah 80, dan standar deviasi adalah 11,788.

c. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Penelitian ini dimulai dengan pretest dan diakhiri dengan posttest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan menyimak siswa selama penelitian. Hasilnya menunjukkan nilai mean angket pretest 59 dan mean angket posttest 77. Angket pretest dan posttest dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti yang ditunjukkan di bawah ini:



Gambar 1. Perbandingan Pretest dan Posttest

Diagram di atas menunjukkan bahwa nilai mean hasil pretest lebih rendah dari hasil posttest yaitu ( $59 < 77$ ). Jika dihitung selisihnya yaitu bernilai 18. Oleh karena itu, gambaran diatas menyimpulkan adanya perbedaan dalam kemampuan menyimak sebelum dan sesudah penggunaan model permainan bisik berantai.

**Uji Hipotesis**

**Uji Regresi Linier Sederhana**

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan Uji regresi linear sederhana yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel metode permainan bisik berantai (X) memiliki pengaruh yang signifikan dengan variabel kemampuan menyimak (Y) sehingga dilakukan pengujian hipotesis yaitu uji regresi linear sederhana. Hasil pengujian hipotesis melalui penggunaan olah data SPSS 22 untuk perhitungan ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1. (Constant)	42,762	8,267		5,173	0,000
Permainan Bisik Berantai	0,580	0,137	0,625	4,233	0,000

a. Dependent Variable: Kemampuan Menyimak

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung adalah 4,233 dan nilai signifikansi



yang diperoleh adalah 0,000. Dalam uji regresi linier sederhana, ada dua hal yang dapat dikaitkan dengan pengambilan keputusan:

1. Berdasarkan nilai signifikansi  
 Jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka ada pengaruh antara variabel X dan Y. kemudian jika nilai signifikansi lebih dari 0.05, maka tidak ada pengaruh antara variabel X dan Y. Berdasarkan hasil nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima yaitu adanya pengaruh variabel metode permainan bisik berantai (X) terhadap kemampuan menyimak (Y).

2. Menggunakan t hitung dan t tabel

$H_0$  diterima jika nilai t hitung < t tabel dan ditolak jika nilai t hitung > t tabel. Dengan nilai signifikansi  $0.05/2 = 0,025$  dan derajat kebebasan (df) = n-2 atau  $30-2= 28$ , t hitung tabel adalah 4,233. Hasilnya adalah 1,701 untuk t tabel, seperti yang ditunjukkan dalam daftar t tabel. Dengan demikian, 4,233 lebih besar dari 1,701, atau t hitung lebih besar dari t tabel, dan  $H_a$  diterima menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai (X) memengaruhi kemampuan menyimak (Y).

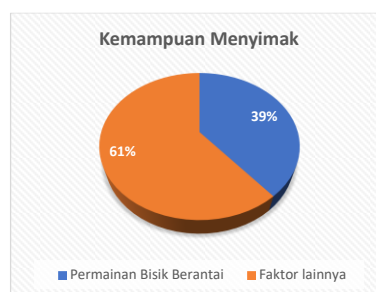
Setelah mengetahui hasil uji hipotesis selanjutnya menganalisis koefisien determinasi yaitu dengan melihat nilai R Square ( $R^2$ ). Angka yang diperoleh akan diubah menjadi persentase. Berikut tabel dibawah ini menunjukkan data koefisien determinasi:

Tabel 9. Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,625	0,390	0,368	9,368

a. Predictors: (Constant), Permainan Bisik Berantai

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai R (Square) yaitu 0,390 yang diubah ke dalam persen yaitu 39%. Kemudian jika dikaitkan ke dalam tabel kategori yaitu berada di rentang 20 % - 39% yaitu bernilai rendah. Hasil analisis menyatakan bahwa variabel bebas (X) permainan bisik berantai berkontribusi sebesar 39% terhadap variabel terikat (Y) yaitu kemampuan menyimak, sedangkan 61% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.



Gambar 2. Persentasi R (Square)

## **Pembahasan**

Hasil pengujian hipotesis setelah analisis data dilakukan menyatakan bahwa metode permainan bisik berantai mempengaruhi kemampuan menyimak siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai mempengaruhi kemampuan menyimak siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar menyimak siswa lebih baik pada posttest dibandingkan dengan pretest. Pengaruh permainan bisik berantai dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar menyimak siswa lebih baik pada posttest. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta membuat siswa lebih mudah memahami materi.

Metode permainan bisik berantai untuk materi ide pokok, kalimat pokok, dan kalimat penjelas sangat cocok untuk pembelajaran kemampuan menyimak. Metode permainan ini mampu meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Ini tidak

hanya melatih kemampuan mereka untuk mengingat dan meningkatkan konsentrasi mereka. Metode permainan bisik berantai juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti permainan belajar saat mereka menyimak.

Dengan metode permainan ini, pembelajaran ini dapat menjadi pelajaran bagi siswa untuk merasa bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. Meskipun ada beberapa siswa yang memiliki konsentrasi yang lambat atau lemah sehingga tertinggal dalam simak dan merasa terbebani karena diharuskan untuk mengingat dan menghafal, siswa ini tetap memiliki motivasi untuk melakukan yang terbaik untuk diri sendiri dan kelompoknya.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia Fauziah tahun 2015. Menurut penelitian yang dilakukan baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, metode permainan bisik berantai di kelas dapat membantu siswa menyimak, melatih daya ingat, dan belajar menghafal karena mereka secara tidak langsung belajar menjadi orang yang

bertanggung jawab. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih fokus dan antusias. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, metode permainan bahasa bisik berantai memengaruhi kemampuan menyimak. Hasil pretest dan posttest rata-rata untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hal ini. Hasil pretest kelas eksperimen rata-rata 65,68, hasil pretest kelas kontrol rata-rata 58,96, hasil posttest kelas eksperimen rata-rata 84,76, dan hasil posttest kelas kontrol rata-rata 72,36. Selain itu, dengan taraf signifikansi 0,05%, Hasil perhitungan uji-t pada skor data posttest kedua kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa t hitung (5,774) lebih besar dari t tabel (1,991). Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Putri Diah Sapitri tahun 2021. Hasilnya meliputi uji-T terhadap kedua kelompok, dan hasilnya menunjukkan bahwa t hitung = 3,380 dan t tabel = 2,018, dengan df 34 pada taraf signifikan 5%, yang berarti t hitung lebih besar dari t tabel. Ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini

diterima, yang menunjukkan bahwa metode permainan bahasa bisik berantai mempengaruhi kemampuan siswa untuk mendengarkan.

Selanjutnya penelitian oleh Resti Alviolita dan Desy Arisandy tahun 2021. Dengan menggunakan teknik paired sample t-test, yaitu nilai  $p < 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan bisik berantai memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap keterampilan menyimak. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak dipengaruhi oleh permainan bisik berantai.

Adapun hasil observasi yang peneliti temukan pada saat menggunakan metode permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa yaitu sebagai berikut:

#### **Menentukan tema paragraf**

Dengan adanya metode permainan bisik berantai, siswa sudah mampu menyimak bacaan yang telah diberikan dan mengemukakan tema paragraf dengan benar. Kesulitan anak dalam menentukan tema paragraf pada metode permainan bisik berantai yaitu anak selalu sulit menafsirkan makna bacaan sehingga

mereka kesulitan menyusun kata dalam menentukan tema paragraf

### **Menemukan ide pokok cerita**

Dengan adanya metode permainan bisik berantai, siswa dituntun untuk memahami setiap kalimat dalam paragraf kemudian bermain dalam suatu kelompok untuk lebih melatih kecepatan anak dalam menyimak bacaan, melatih tanggungjawab dan kerja sama yang baik. Dari permainan yang dilakukan, banyak siswa yang senang bermain sambil belajar dan mereka mampu menemukan ide pokok paragraf dengan benar.

### **Menentukan pernyataan yang sesuai dalam teks**

Melalui permainan bisik berantai, siswa lebih mudah menentukan pernyataan yang sesuai dalam teks. Dengan adanya kerjasama yang baik dalam tim, siswa mampu berdiskusi untuk menentukan jawaban dari kalimat pertanyaan yang disajikan.

### **Membuat pertanyaan yang sesuai dengan kalimat**

Melalui metode permainan bisik berantai siswa dituntun untuk mampu membedakan kalimat pertanyaan dan

kalimat pernyataan. Membuat pertanyaan, siswa dituntut untuk mampu membedakan setiap kata tanya sehingga jawaban dari kalimat tanya tersebut sesuai dengan isi cerita.

### **Menentukan kalimat utama pada paragraf**

Melalui metode permainan bisik berantai, mengharuskan anak untuk fokus dan mendengarkan isi kalimat yang akan didengarnya. Untuk menentukan kalimat utama yang biasanya terletak pada awal kalimat sangat mudah dalam melatih tingkat kemampuan menyimak anak. Hanya saja ada beberapa siswa yang masih bermain-main dan diganggu oleh teman dari kelompok lain sehingga tim dinyatakan kalah.

### **Membedakan kalimat utama dan kalimat penjelas**

Dalam menentukan dan membedakan kalimat utama pada paragraf, siswa sangat dibantu oleh metode permainan bisik berantai. Siswa lebih cepat memahami materi dengan mudah yaitu kalimat utama berdiri sendiri untuk menginformasikan gagasan pokok atau topik paragraf, sedangkan

kalimat penjelas berfungsi menguatkan topik yang dibahas

Rambe dkk (2023:580–581) mengatakan permainan bisik berantai yaitu menstimulus anak untuk terbiasa menyimak dengan baik arahan guru, mampu mendisiplinkan anak dalam belajar, meningkatkan konsentrasi anak dalam pembelajaran, meningkatkan keaktifan bagi anak yang pendiam, dan dapat menjalin keakraban siswa dengan siswa maupun siswa dengan gurunya. Sejalan dengan Sukma (2021:18-19) mengatakan bahwa Pembelajaran menyimak berhasil di sekolah jika guru mengelola lingkungan belajar dengan baik dan bekerja sama dengan siswa untuk membuat lingkungan belajar yang nyaman.

Faktor lain yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam menyimak dengan baik adalah sikap mereka terhadap belajar, konsentrasi, kemampuan untuk mengolah materi, kemampuan untuk berprestasi, rasa percaya diri, intelegensi dan keberhasilan dalam belajar, kebiasaan siswa, dan cita-cita anak. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi antara siswa, guru, orang tua, dan lingkungan yang mendukung.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai mempengaruhi kemampuan menyimak siswa kelas V di SD Negeri 159 Pekanbaru. Berdasarkan hasil regresi sederhana nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  diterima yaitu adanya pengaruh variabel metode permainan bisik berantai (X) terhadap kemampuan menyimak (Y). Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima apabila nilai t hitung  $<$  t tabel dan ditolak apabila nilai t hitung  $>$  t tabel. Oleh karena itu, nilai t hitung yang diperoleh adalah 4,233 dan t tabel adalah 1,701, sehingga  $H_0$  diterima memiliki arti adanya pengaruh metode permainan bisik berantai (X) terhadap kemampuan menyimak (Y). Kofisiensi determinan adalah 0,390 yang di ubah ke dalam bentuk persen, yaitu 39%. Kemudian jika dikaitkan ke dalam tabel kategori yaitu berada di rentang 20 % - 39% yaitu bernilai rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 39% dari variabel bebas (X) permainan bisik berantai memengaruhi variabel terikat (Y) yaitu kemampuan

menyimak, sedangkan 61% dipengaruhi oleh variabel lain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Afifah, L. N. H., Rukayah., & Daryanto, J. (2020). Analisis Permasalahan dalam Keterampilan Menyimak pada Kelompok Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 449, 1–6. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/49344%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/download/49344/30681>

Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 115–126. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v14i2.1227>

Dwi Septya, J., Widyaningsih, A., Nur Khofifah Br, I. B., & Herdianti Harahap, S. (2022). Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 365–368.

Effendy, U., Puspita, L., & Oktariani, A. P. (2016). Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V Sd Negeri 128 Palembang Melalui Model Paired Story Telling. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 3(1).

Fauziah, A. (2015). Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Pantun.

Sapitri, P. D. (2021). 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, 11.

Rambe, R. N., Rahmadani, A., Utami, P., Masriana, M., Ritonga, Y., & Marcela, R. (2023). Efektivitas Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas 6 SD 010140. *Tsaqofah*, 3(4), 577–584. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1238>

Widyanti, H., Romlah, E. N., Akhyadi, A. S., & Jumiatin, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini Di Tk Rian Kumarajaya. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 92. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p92-104>