

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN BAHASA
TELEPON ULAR TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK
SISWA KELAS V SDN 82 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)



Oleh :

AULIA
NIM. 1516240135

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU TAHUN 2019**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Aulia

NIM : 1516240135

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

Nama : Aulia

NIM : 1516240135

Judul : Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikumWr. Wb.*

Bengkulu, Juli 2019

Pembimbing I

Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197504022000032001

Pembimbing II

Alimni, M.Pd
NIP. 197504102005102007



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu” yang disusun oleh Aulia, NIM.1516240135 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis tanggal 25 Juli 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua

Dr. Suhirman, M.Pd.

NIP.196802191999031003

.....

Sekretaris

Alimni, M.Pd

NIP.197504102005102007

.....

Penguji I

Drs. Sukarno, M.Pd

NIP.196102052000031002

.....

Penguji II

Desy Eka Citra, M.Pd.

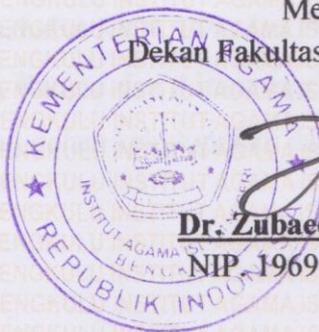
NIP.197512102007102002

.....

Bengkulu, Juli 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd.

NIP.19690381996031005

PERSEMBAHAN

Hari ini setitik kebahagiaan telah ku nikmati, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum selesai sampai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan yang memberiku motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan dan keinginan menjadi kenyataan, karena aku yakin Allah akan selalu mendengarkan do'aku karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT., kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tuaku, Ibunda “Tin Sutini” & Ayahanda “Budi Helmi” yang kucintai dan kusayangi, yang senantiasa mendo'akan setiap langkah dan mengharapkan keberhasilanku. Dengan cinta dan kasih sayang kalian aku bisa seperti sekarang ini.
2. Ketiga kakakku (Annuwar Ramadhan, Asep Muharam dan Abdul Azis) yang menjadi inspirasiku untuk berusaha menjadi *uswatun hasanah*.
3. Seluruh Keluarga Besar ku, terima kasih untuk doa dan dukungan kalian yang telah memberikan doa dan *support* untuk keberhasilanku.
4. Seluruh Guru dan Dosen ku yang telah tulus mendidik dan memberikan ilmu yang berguna.
5. Sahabat seperjuanganku (Fitri Agustina, Nova Permata Sari, Lia Venalopa dan Miftahul Falah) dan sahabat semasa SMA (Yunita Apriliana, Dara Aprita, Rosdiana Oktavia dan Dwi Resti Aprilia) yang selalu memotivasi dan membangkitkan semangatku.
6. Untuk sahabat KKN, PPL dan PGMI E angkatan 2015
7. Agama, Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.

MOTTO

“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu’.”

(QS. Al-Baqarah: 45)



“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aulia

Nim : 1516240135

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juli 2019

Yang Menyatakan



Aulia

NIM. 1516240135

KATA PENGANTAR
SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aulia

NIM : 1516240135

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon
Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V
SDN 82 Kota Bengkulu

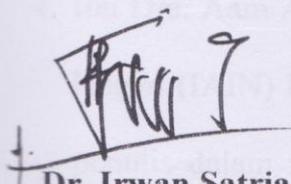
Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <https://smallseotools.com/plagiarism-checker/>. Skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar 5 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian atas pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Bengkulu, Juli 2019

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi

Yang Membuat Pernyataan



Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004



Aulia
NIM. 1516240135

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M. M.Ag., M.H. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku Ka. Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.

5. Ibu Deni Febrini, M.Pd, selaku Pembimbing I yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Alimni, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan dan petunjuk dari awal pembuatan skripsi.
7. Ibu Wiwinda, M.Ag selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
8. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
9. Kepala sekolah beserta dewan guru dan staff SD Negeri 82 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Bapak dan Ibu Dosen di IAIN Bengkulu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, Juli 2019

Penulis

Aulia
NIM. 1516240135

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
B. Kajian Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	36
B. Waktu dan Tempat Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel	38

D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	40
F. Uji Coba Instrumen	42
G. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	56
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	60
C. Analisis Data	72
D. Pembahasan	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	88
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

ABSTRAK

Aulia, Juli, 2019, Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu, Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1. Deni Febrini, M.Pd. 2. Alimni, M.Pd.

Kata Kunci : *Metode Permainan Bahasa Telepon Ular, Keterampilan Menyimak*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 82 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *the matching only pretest-posttest control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA berjumlah 24 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VC berjumlah 24 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 82 Kota Bengkulu. Hal tersebut dibuktikan pada hasil *posttest* siswa kelas VA yang menerapkan metode permainan bahasa telepon ular yaitu dalam kategori sedang, sebanyak 14 orang siswa (58,33%) mendapatkan nilai antara 73,67 sampai 90,33. Dan hasil *posttest* siswa kelas VC yang tidak menerapkan metode permainan bahasa telepon ular yaitu dalam kategori sedang, sebanyak 17 orang siswa (70,83%) mendapatkan nilai antara 69,73 sampai 84,27 dan juga berdasarkan hasil uji “t” terhadap kedua kelompok, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,415 > 1,678$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	37
2. Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	42
3. Tabel 3.3 Pengujian Validitas Item Soal Nomor 1	44
4. Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas.....	46
5. Tabel 3.5 Skor Test Pada Soal Bernomor Ganjil (X)	47
6. Tabel 3.6 Skor Test Pada Soal Bernomor Genap (Y)	49
7. Tabel 3.7 Perhitungan untuk Memperoleh $r_{xy} = r_{hh}$	50
8. Tabel 3.8 Koefisien Alfa.....	52
9. Tabel 4.1 Data Guru SDN 82 Kota Bengkulu.....	58
10. Tabel 4.2 Data Siswa SDN 82 Kota Bengkulu	58
11. Tabel 4.3 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V A	60
12. Tabel 4.4 Perhitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Siswa Kelas V A	61
13. Tabel 4.5 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V A.....	62
14. Tabel 4.6 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V C.....	63
15. Tabel 4.7 Perhitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Siswa Kelas V C.....	64
16. Tabel 4.8 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V C.....	65
17. Tabel 4.9 Perhitungan Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas V A.....	66
18. Tabel 4.10 Perhitungan Nilai Mean <i>Posttest</i> Siswa Kelas V A.....	67
19. Tabel 4.11 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas V A	68
20. Tabel 4.12 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas V C	69
21. Tabel 4.13 Perhitungan Nilai Mean <i>Posttest</i> Siswa Kelas V C	70
22. Tabel 4.14 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas V C.....	71
23. Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X	73
24. Tabel 4.16 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X	76
25. Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y	77
26. Tabel 4.18 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y	80

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....34
2. Bagan 3.1 Desain Penelitian37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Penunjukkan Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Keterangan Kompre
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 6 Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi
- Lampiran 7 Silabus
- Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 9 Kisi-Kisi Butir Soal
- Lampiran 10 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 11 Validasi Soal
- Lampiran 12 Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 13 Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 14 Absensi Siswa Kelas VA dan VC
- Lampiran 15 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas VA (Kelas Eksperimen)
- Lampiran 16 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas VC (Kelas Kontrol)
- Lampiran 17 Uji Normalitas Kelas VA dan Kelas VC
- Lampiran 18 Uji Homogenitas Kelas VA dan Kelas VC
- Lampiran 19 Uji T
- Lampiran 20 Tabel Uji t
- Lampiran 21 Tabel Kurve Normal dari O-Z
- Lampiran 22 Tabel Nilai Chi Kuadrat
- Lampiran 23 Tabel Distribusi F
- Lampiran 24 Tabel r Product Moment
- Lampiran 25 Surat Keterangan KKM
- Lampiran 26 Daftar Nilai Raport Kelas V Bahasa Indonesia
- Lampiran 27 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi manusia itu sendiri berlangsung sepanjang hayat sejak pertama dilahirkan hingga meninggal dunia. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas. Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia, yang berlangsung secara formal maupun informal. Pada umumnya pertama kali manusia mendapatkan pendidikan dari keluarga (orang tua) yang merupakan pendidikan informal. Kemudian mendapatkan pendidikan formal yaitu di sekolah dan perguruan tinggi. Pembentukan utama pribadi manusia sangat berpengaruh pada pendidikan yang diperoleh dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia.

Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1), dikatakan bahwa pada ayat pertama (1) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara; dan pada ayat kedua (2) pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai

agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.¹

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan secara formal di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang paling utama, terutama di sekolah dasar (SD). Dikatakan demikian, dengan bahasalah siswa dapat menimba ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta informasi yang ditularkan dari pendidikan. Proses tersebut terjadi sejak awal belajar disekolah. Kemampuan berbahasa siswa bukanlah insting, tidak dibawa anak sejak lahir tetapi siswa dapat belajar bahasa sampai terampil berbahasa, mampu berbahasa untuk kebutuhan komunikasi.

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI, mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi 4 aspek yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis.² Hal ini sejalan dengan pendapat Saddhono yang menyatakan bahwa “keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*).³

¹ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003) (Jakarta: Sinar Grafika, 2013) h. 3

² Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013). Cet. 2, h.5

³ Saddhono dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) h. 5

Keterampilan menyimak merupakan salah satu dari bagian keterampilan bahasa. Keterampilan menyimak adalah sebagai dasar bagi keterampilan berbahasa lain. Aktivitas komunikasi didominasi oleh menyimak 53%, sedangkan menulis 14%, berbicara 16% dan membaca 17%.⁴ Dari pernyataan tersebut, waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan dengan yang lainnya. Oleh karena itu, keterampilan menyimak ini harus dibina dan ditingkatkan dalam lingkungan pendidikan karena masih dianggap pembelajaran yang kurang penting.

Menyimak merupakan tingkatan mendengar yang paling tinggi karena selain mendengarkan, ada juga unsur pemahamannya. Oleh sebab itu, perlu diadakan pengajaran yang memungkinkan siswa dapat menyimak segala materi yang dikupas dalam pelajaran, khususnya bahasa Indonesia. Dengan menyimak, seseorang harus membutuhkan konsentrasi, fokus dan ketelitian untuk mendapatkan informasi simakan yang benar dan tepat.

Yang mana dijelaskan dalam Surat Al-A'raf ayat 204 :

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya : *Dan apabila dibacakan Al-Qur'an, maka dengarkanlah dan diamlah, agar kamu mendapat rahmat.*⁵

Pembelajaran menyimak masih kurang mendapat perhatian dan seringkali diremehkan oleh siswa karena pembelajaran menyimak masih dianggap sebagai pembelajaran yang kurang penting dibandingkan dengan

⁴ Herry Hermawan, *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012). Cet. 1, h. 30

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahannya Al-Hannan* (Semarang: Raja Publishing, 2011) h. 176

pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain. Beberapa siswa tidak serius mengikuti pembelajaran menyimak, tidak serius mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta memberi respon negatif terhadap keterampilan menyimak. Hal ini terjadi karena siswa menganggap pembelajaran menyimak kurang penting.⁶

Siswa cenderung kesulitan dalam pembelajaran menyimak, hal ini karena pembelajaran menyimak yang dilaksanakan oleh guru kurang maksimal. Siswa dalam belajar merasa kurang bersemangat dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran menyimak. Proses pembelajaran menyimak masih kurang maksimal, siswa masih tampak belum antusias dalam mengikuti pembelajaran karena siswa kurang berminat pada pembelajaran menyimak.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 82 Kota Bengkulu, terdapat kurangnya inovasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru hanya menerapkan metode ceramah untuk menyampaikan materi yang akan diajarkannya sehingga siswa dalam menyimak kurang semangat, siswa terkadang merasa bosan dan jenuh pada saat proses belajar berlangsung, selain itu ada siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, terdapat salah satu siswa mengganggu temannya saat belajar dan mereka cenderung untuk bermain dan berbicara pada temannya. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku teks untuk dibaca dan disimak oleh siswa tanpa adanya metode yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran seperti

⁶ Gusmaidar, "Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share pada Siswa" *Jurnal Penelitian Guru Indonesia-JP GI*, Vol. 1 No. 1, (2016) h. 7

ini akan menghambat kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, siswa tidak kreatif, tidak aktif dan cenderung tidak memiliki minat dalam menyimak. Oleh karena itu, guru harus pandai menggunakan metode yang tepat pada saat proses belajar mengajar berlangsung agar dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh guru.

Dari permasalahan di atas, hal ini dapat dilihat bahwa rendahnya keterampilan menyimak siswa kelas V di bawah KKM adalah 75. Siswa kelas V A pada nilai raport, dari 24 siswa hanya 14 orang (58,3%) yang sudah mencapai KKM, pada siswa kelas V B dari 25 siswa hanya 16 orang (64%) yang sudah mencapai KKM, pada siswa kelas V C dari 24 siswa hanya 13 orang (54,17%) yang sudah mencapai KKM dan pada siswa kelas V D dari 25 siswa hanya 15 orang (60%) yang sudah mencapai KKM. Sedangkan pembelajaran dikatakan tuntas apabila siswa mendapat nilai 75 ke atas.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru dapat menerapkan berbagai metode yang efektif, efisien, dan juga menyenangkan bagi siswa. Maka dibutuhkan inovasi pembelajaran agar siswa bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar dan antusias dalam menerima pelajaran. Jika dalam proses pembelajaran siswa merasa senang dan bersemangat maka mereka akan mudah dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia.

Metode permainan bahasa telepon ular sebagai metode pembelajaran memberikan dampak yang besar bagi peserta didik dalam menyimak. Membuat peserta didik bersemangat dalam belajar sehingga dapat

meningkatkan keterampilan menyimak yang diharapkan oleh guru pun tercapai yaitu siswa mendapatkan hasil yang memuaskan dalam belajar. dengan metode ini proses pembelajaran menjadi efektif, terutama pada pembelajaran menyimak, siswa belajar sambil bermain melatih konsentrasi dalam materi menyimak. Permainan Telepon Ular sebagai metode permainan untuk keterampilan menyimak di mana siswa bermain sambil belajar dengan membisikkan pesan kepada teman-temannya lalu teman yang terakhir melafalkan kembali pesan yang disimaknya dengan benar dan tepat. Di samping membangun kognitif siswa juga melatih siswa berkonsentrasi, meningkatkan minat dan keaktifan siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN BAHASA TELEPON ULAR TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS V SDN 82 KOTA BENGKULU”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, guru belum menggunakan metode yang efektif sehingga kurang membangun keaktifan siswa.
2. Siswa kurang semangat dan merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran menyimak.

3. Siswa cenderung bermain dan berbicara pada temannya saat guru menyampaikan materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian adalah materi unsur-unsur instrinsik dalam cerita.
2. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 82 Kota Bengkulu?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: “untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 82 Kota Bengkulu”.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk menambah informasi dan wawasan dalam proses pembelajaran, khususnya pada pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap kemampuan menyimak pada siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk aktif dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran menyimak, menciptakan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, dan kemudahan dalam menyimak.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menggunakan metode pembelajaran, agar guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan terutama pada metode permainan bahasa telepon ular. Bahwa metode ini dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas V.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Keterampilan Menyimak

Kamus lengkap bahasa Indonesia menjelaskan bahwa keterampilan asal kata dari “terampil” yang bermakna cakap dalam menyelesaikan tugas; mampu dan cekatan, sedang pengertian keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Menyimak merupakan sebuah keterampilan yang kompleks yang memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi, sikap mental yang aktif dan kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan.⁷

Menyimak mempunyai peranan penting bagi siswa, karena dengan menyimak siswa dapat menambah ilmu, menerima dan menghargai pendapat orang lain. Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tidak kalah penting dengan berbicara, membaca, dan menulis, melalui menyimak kita dapat memperoleh informasi untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang kehidupan.⁸

⁷ Herry Hermawan, *Menyimak keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012) h. 30

⁸ Yeti Mulyati, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003) cet. 10., h. 1.5

Menyimak merupakan kegiatan yang aktif yang dilakukan untuk memahami pesan dalam bahan yang disimak. Menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif. Reseptif artinya dalam menyimak penyimak harus mampu memahami apa yang terkandung dalam bahan simakan. Sedangkan apresiatif artinya menyimak menuntut penyimak untuk tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan tetapi juga memberikan respon pada bahan simakan tersebut.⁹

Menyimak merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.¹⁰ Jadi, menyimak tidak hanya mendengarkan tapi juga mencoba memahami informasi yang diberikan oleh sang pembicara.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa menyimak merupakan kegiatan aktif yang dilakukan untuk memahami pesan dalam bahan yang disimak, yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, serta apresiasi untuk memperoleh informasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Pada waktu proses pembelajaran, keterampilan ini jelas

⁹ Y. Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2012) h.93

¹⁰ Solchan, *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h. 10.9

mendominasi aktivitas siswa dibandingkan dengan keterampilan yang lainnya, termasuk keterampilan berbicara.¹¹

b. Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak dapat digunakan untuk memahami orang lain, juga dapat digunakan sebagai salah satu cara berempati dan mengkritisi orang lain. Tujuan menyimak yaitu untuk memperoleh pengetahuan dan bahan ujaran pembicara, dengan perkataan lain menyimak untuk belajar, dapat menilai bahan simakan (baik-buruk, indah-jelek, tepat, asal-asalan dan logis-tak logis) atau dengan perkataan lain menyimak untuk mengevaluasi.¹²

Secara praktis tujuan menyimak untuk meyakinkan, menyimak untuk belajar, menyimak untuk menikmati, menyimak untuk mengevaluasi, menyimak untuk mengapresiasi, menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide, menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi dan menyimak untuk memecahkan masalah.¹³ Menyimak juga bertujuan untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan, ide-ide, atau perasaan-perasaan kepada orang lain dengan lancar dan tepat.

Pembelajaran menyimak yang diberikan memiliki porsi yang berbeda pada siswa SD. Pada siswa SD kelas tinggi, pembelajaran menyimak diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dan

¹¹ Iskandarwassid dan Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2011) cet.3., h. 227.

¹² Slamet dan Saddhono, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) h. 22

¹³ Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: CV Angkasa, 2013) h. 62

pemahaman terhadap apa yang mereka dengar agar kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulis mereka meningkat.¹⁴

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan mengkomunikasikan gagasan atau ide-ide kepada orang lain dan agar lebih menghargai orang lain.

c. Fungsi Menyimak

Aktivitas menyimak disamping dapat digunakan untuk memahami orang lain, juga dapat digunakan sebagai salah satu cara berempati dan mengkritis orang lain. Selain itu, aktivitas menyimak juga memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1) Memahami Orang lain

Memahami orang lain, mempelajari reaksi dan kebutuhan orang lain, serta menemukan hal-hal berkenaan dengan orang lain merupakan hal penting dalam setiap aktivitas kehidupan.

2) Berempati

Kemampuan menerima data merupakan suatu hal yang mengagumkan, tetapi penyimak yang efektif juga harus dapat berempati, dapat memahami dan merasakan setiap emosi serta pikiran pembicara. Kemampuan berempati ini merupakan elemen penting dalam berkomunikasi yang efektif.

3) Memengaruhi orang lain

¹⁴ Solchan, *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h. 10.27

Aktivitas menyimak dapat memengaruhi sikap dan perilaku orang lain karena orang-orang akan lebih menaruh hormat dan mengikuti apa yang kita katakan jika mereka beranggapan kita telah menyimak dan memahami mereka.

4) Menghibur diri

Adakalanya menyimak cerita-cerita lucu dan anekdot-anekdot yang dilontarkan orang lain bisa menjadi hiburan dan pelepas ketegangan.

5) Mengkritisi orang lain

Penyimak yang kritis juga dapat mendengarkan kata-kata pembicara dan memahami setiap gagasan tanpa menerimanya secara total. Penyimak yang kritis dapat membantu setiap individu dan masyarakat untuk memahami diri mereka dan mengevaluasi gagasan-gagasan mereka.

6) Menolong orang lain

Ketika kita menyimak, sebenarnya kita sedang mengirim sebuah pesan nonverbal yang menyatakan bahwa orang yang sedang berbicara itu penting. Tentu saja ada beberapa tingkat kepentingan, dan juga ada beragam tingkat intensitas menyimak yang mencerminkan penilaian ini. Melalui kegiatan menyimak

seperti ini kita juga dapat membantu orang lain memecahkan masalah yang sedang dihadapi.¹⁵

d. Tahapan dalam Menyimak

Dalam komunikasi, menyimak terdiri dari berbagai elemen seperti penerimaan, pemahaman, pengingatan pengevaluasian dan penanggapan. Adapun tahapan dalam menyimak, yaitu :

1) Penerimaan

Menyimak dimulai dengan penerimaan pesan-pesan yang dikirim pembicara baik yang bersifat verbal maupun non verbal, apa yang dikatakan dan apa yang tidak diucapkan. Tahapan ini dibentuk oleh dua elemen pokok yakni pendengaran dan perhatian.

2) Pemahaman

Tahap berikutnya, yaitu pemahaman yang disusun dari dua elemen pokok, pembelajaran dan pemberian makna. Di sini kita berupaya mengetahui siapa yang dimaksudkan oleh pembicara dengan cara mempelajari pemikiran-pemikiran dan emosi-emosinya. Kita mencoba menghubungkan informasi yang diberikan oleh pembicara dengan apa yang telah kita ketahui.

3) Pengingatan

Selama proses menyimak kita perlu mengingat berbagai pesan. Kemampuan untuk mengingat informasi ini berkaitan

¹⁵ Herry Hermawan, *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012) cet. 1., h. 54-56

dengan seberapa banyak informasi yang ada dalam benak dan apakah informasi bisa diulang atau tidak.

4) Pengevaluasian

Pengevaluasian terdiri dari penilaian dan pengkritikan pesan. Seringkali proses evaluasi ini berjalan tanpa banyak disadari. Dalam situasi lain, evaluasi yang kita lakukan merupakan analisis kritis yang lebih bersifat alami.

5) Penanggapan

Penanggapan terjadi dalam fase (1) tanggapan yang kita buat sementara pembicara berbicara, dan (2) tanggapan yang kita buat setelah pembicara berhenti berbicara. Tanggapan-tanggapan ini merupakan umpan balik yang menginformasikan bahwa kita mengirim balik kepada pembicara bagaimana kita merasakan dan apa yang kita pikirkan tentang pesan-pesan pembicara.¹⁶

e. Jenis-jenis Menyimak

Jenis-jenis menyimak dapat diklasifikasikan kedalam tiga kelompok besar yaitu menyimak secara pasif, kritis dan aktif.

1) Menyimak secara pasif

Menyimak secara pasif merupakan sebuah alat penerima informasi yang memiliki kekuatan tertentu. Dalam menyimak pasif, penyimak tidak melakukan evaluasi terhadap pesan-pesan pembicara, tetapi hanya mengikuti pembicara, bagaimana ia

¹⁶ *Ibid*, h. 36-42

mengembangkan pikiran atau gagasan. Umumnya, menyimak pasif terjadi ketika penyimak ingin mendengar sejumlah informasi, jawaban atas pertanyaan, opini, arahan, tertentu, atau informasi-informasi yang dapat membuat kita santai, senang atau yang dapat meningkatkan pemahaman emosional dan budaya kita.

2) Menyimak secara kritis

Menyimak jenis ini menekankan kepada kemampuan berpikir kritis. Menyimak secara kritis bertujuan untuk memahami, mengingat, dan menafsirkan setiap yang didengar. Para penyimak kritis umumnya berupaya untuk mencari kesalahan, kekeliruan atau kekurangan dari sesuatu yang dibicarakan oleh pembicara. Tentunya pengungkapan kesalahan ini dilandasi oleh alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat. Jadi pada dasarnya menyimak kritis merupakan seleksi terhadap apa yang kita dengar.

3) Menyimak secara aktif

Menyimak secara aktif melibatkan diri secara total seperti pendengaran, sikap kepercayaan, perasaan dan intuisinya. Dengan menyimak secara aktif kita harus menerima, mengevaluasi, menginterpretasi dan mengingat apa yang pembicara katakan. Melalui aktivitas menyimak secara aktif kita dapat memeriksa

seberapa besar keakuratan pemahaman kita terhadap pesan-pesan yang disampaikan pembicara.¹⁷

2. Metode Permainan Bahasa

a. Pengertian Metode

Metode berasal dari bahasa latin *meta* yang berarti “melalui”, dan *hodos* yang berarti “jalan ke” atau “cara ke”. Dalam bahasa Arab, metode disebut *tariqah* artinya “jalan”, “cara”, “sistem” atau “ketertiban” dalam mengerjakan sesuatu. Sebagai suatu istilah, metode berarti suatu sistem atau cara yang mengatur suatu cita-cita.¹⁸

Metode (Yunani: *methodos* = jalan, cara), dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu. Dalam dunia pengajaran, metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* tertentu. Jadi, metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan.¹⁹

Metode, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berarti “cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan

¹⁷ *Ibid*, h. 43-47

¹⁸ Sudiyono, *Ilmu Pendidikan Islam Jilid 1* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) h. 180

¹⁹ M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) cet. III., h. 20

yang ditentukan”.²⁰ Selain itu, metode juga didefinisikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.²¹

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan kegiatan yang sudah dipilih dan diterapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.²² Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan yang nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting.²³

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan sebuah prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Di dalam pengajaran bahasa, metode yang digunakan untuk menyatakan kerangka yang menyeluruh tentang proses pembelajaran. Proses itu tersusun dalam rangkaian kegiatan yang sistematis, tumbuh dari pendekatan yang digunakan sebagai landasan.

²⁰ Al Fauzan Amin, *Metode Pembelajaran Agama Islam* (Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, 2015) cet. 1, h. 1

²¹ Puji Santosa ddk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) cet. 13., h. 2.26

²² Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004) cet. 2, h. 7

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012) cet. 9., h. 112

b. Metode Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain.²⁴

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.²⁵

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan didukung orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.²⁶

Bermain merupakan peran utama dalam pertumbuhan kemampuan mental atau aktivitas utama yang menentukan dalam perkembangan dan alat berfikir untuk mengelola perilaku dalam

²⁴ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah* (Jogjakarta: FlashBooks, 2012) h. 8

²⁵ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004) cet. 2, h. 24

²⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015) cet. 3., h. 91

berbagai situasi. Pada saat bermain, anak secara spontan menggunakan kemampuan memaknai objek yang dia tahu, menggunakan atau merekayasa, dan manakala tidak tahu anak akan berkata-kata dan bertanya-tanya dengan penuh perhatian.²⁷

Pada saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh. Walau bermain bukan penentu utama untuk perkembangan kognisi, bermain memberi sumbangan penting. Beliau menyadari bahwa peranan praktik dan konsolidasi melalui bermain sangat penting karena keterampilan yang baru diperoleh akan segera hilang kalau tidak dipraktikan dan dikonsolidasikan.²⁸

Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Beliau menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.²⁹

Ada lima kriteria dalam bermain, yaitu:

- a. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh;

²⁷ Ngalimun, *Kapita Selektta Pendidikan* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017) h. 261

²⁸ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015) cet. 3., h. 102

²⁹ *Ibid*, h. 103

- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan;
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.³⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian atau penyampaian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut. Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa permainan dalam pelajaran bahasa Indonesia yaitu telepon ular.

c. Permainan dalam bahasa

Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa

³⁰ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004) cet. 2, h. 31-32

(menyimak, berbicara, membaca dan menulis), serta unsur-unsur bahasa (kosa-kata dan tata bahasa).³¹ Permainan adalah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya.³²

Ciri-ciri permainan adalah (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang harus diperhatikan oleh para pemain; (2) adanya tujuan yang harus dicapai/tugas yang harus dikerjakan.

Ada beberapa penulis yang memperkenalkan jenis-jenis permainan, antara lain:

- a. W.R. Lee, yaitu "*Language Teaching Games & Contest*"
- b. R.H. Bloomer, yaitu "*Skill Games to Teach Reading*"
- c. W.M. Nackey, yaitu "*Language Games*"
- d. M.Em. Malac, C.S., yaitu "*The School Games Book*"

Ada beberapa syarat keberhasilan permainan bahasa, yaitu:

- a. Permainan merupakan cara pendekatan untuk mencapai tujuan belajar-mengajar.
- b. Permainan memiliki peraturan yang jelas/tegas sehingga tidak meresahkan peserta.
- c. Tiap regu harus seimbang dalam jumlah dan kekuatannya.
- d. Pilihlah permainan yang melibatkan banyak siswa.

³¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva PRESS, 2013) h. 39

³² M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) cet. III., h. 208

- e. Pilihlah permainan yang sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa.
- f. Jangan melaksanakan permainan pada awal pelajaran pada saat siswa dalam keadaan segar.
- g. Guru betul-betul bertindak sebagai pengelola permainan: yaitu bersikap riang, lincah, tegas, dan tidak memihak.
- h. Hentikan permainan pada saat siswa masih asyik ingin melanjutkannya.³³

Permainan bisa menjadi salah satu alternatif untuk kegiatan pembelajaran didalam kelas. Permainan bahasa, efektif untuk meningkatkan minat, motivasi dan keaktifan siswa.³⁴ Ada beberapa permainan bahasa yaitu *scrabble*, telepon ular, *guess what*, puisi berantai, cari kata dan berburu nama.

N.F. Maskey dalam *Language Teaching Analysis* mengenai *Language Games* membagi permainan bahasa dalam empat jenis:

- 1) Permainan mendengarkan (*listening games*)
- 2) Permainan berbicara (*speaking games*)
- 3) Permainan membaca (*reading games*)
- 4) Permainan menulis (*writing games*).³⁵

³³ *Ibid*, h. 209

³⁴ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah* (Jogjakarta: FlashBooks, 2012) h. 106

³⁵ M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) cet. III., h. 209

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa merupakan suatu permainan yang dirancang dalam pengajaran yang harus memberikan kesenangan kepada pemainnya dan didalamnya berupa keterampilan bahasa tertentu. Oleh karena itu, permainan yang dipilih dalam penelitian ini merupakan permainan yang menyenangkan.

3. Metode Permainan Bahasa Telepon Ular

Metode permainan bahasa telepon ular juga disebut metode permainan bahasa pesan berantai atau bisik berantai yang merupakan metode pembelajaran dalam aspek menyimak yang dilakukan dengan cara guru membisikkan kalimat atau kata kepada siswa, sedangkan siswa tersebut secara bergantian membisikkan kepada teman atau siswa lainnya dan guru memeriksa apakah pesan yang disampaikan benar atau tidak kepada siswa terakhir yang dibisikkan kalimat tersebut.³⁶

Permainan telepon ular atau permainan berbisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di

³⁶ Agus Budi Wahyudi, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Surakarta: Qianant, 2011) h. 40

depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak.³⁷

Permainan telepon ular juga dikenal dengan permainan kuda berbisik, permainan bisik berantai, atau permainan kata beruntun. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa, memberi semangat belajar pada siswa dan mengaktifkan siswa. Permainan ini memiliki manfaat yaitu dapat mengembangkan motivasi intrinsik pada siswa, memberikan kesempatan untuk berlatih konsentrasi dan mengembangkan pengendalian emosi apabila siswa menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan.³⁸

Persiapan yang perlu dilakukan untuk permainan ini adalah undian berisi pesan dan kaleng bekas susu. Tuliskan kaliman-kalimat di kertas, kemudian gulung dan masukkan ke dalam kaleng. Isi pesan disesuaikan dengan usia kelompok, maksimal 20 kata. Contoh pesan :

- a. Kaki kakak kakek kaku-kaku
- b. Pada hari senin awal bulan, saya bersama kakak membeli buku, penggaris, sepatu, dan buku cerita di toko buku.

Adapun Langkah-langkah Metode Permainan bahasa Telepon Ular, yaitu :

- a. Bagilah siswa menjadi 4 kelompok besar, dan setiap kelompok sekitar 8-10 orang.

³⁷ M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) cet. III., h. 216

³⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h. 281

- b. Berilah perintah pada setiap kelompok untuk berbaris.
- c. Berikan aturan main :

Orang paling depan mengambil undian, lalu membisikkannya kepada orang dibelakangnya, begitu seterusnya hingga pesan sampai di siswa paling belakang. Diskusi hanya dilakukan berdua, yaitu depan-belakang; tidak boleh bertiga. Bagi siswa yang sudah berbisik harus menghadap kedepan lagi. Siswa yang curang tidak mendapatkan nilai. Dan, waktu yang diberikan adalah 1 menit (menyesuaikan, bisa sekitar 30-60 detik).
- d. Memberikan aba-aba untuk memulai permainan
- e. Permainan diulangi selama 3-5 kali.³⁹

4. Karakteristik Siswa SD Kelas V

Siswa SD Kelas V berada pada usia 10-11 tahun. Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun). Pada tahap operasional konkret, anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang, yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
- b. Anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti : volume, jumlah, berat, luas,

³⁹ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah* (Jogjakarta: FlashBooks, 2012) h. 114

panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret.

- c. Anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasi benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya.
- d. Anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat.
- e. Anak mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, luar, sempit, ringan dan berat.⁴⁰

Anak usia sekolah dasar cenderung masih senang bermain, pada usia 6 sampai 12 tahun memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda, dimana anak senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Ia senang bermain, bergerak, serta bekerja dalam kelompok.⁴¹ Dengan demikian untuk pembelajaran menyimak cerita, guru hendaknya menggunakan sebuah metode yang mampu membuat siswa merasakan secara langsung seperti metode permainan serta memahami cerita yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat tentang karakteristik siswa. Karakteristik siswa Kelas V yaitu berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada usia ini anak lebih senang bermain dan anak senang melakukan sesuatu secara langsung.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013) h. 79

⁴¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2012) h. 35

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang merupakan skripsi dari peneliti lain, sebagai berikut :

1. Skripsi yang disusun Herni Agusti, 2016, dengan Judul Skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Kelas VI SDN 120 Seluma”. Tujuan penelitiannya, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak anak kelas VI di SD Negeri 120 Seluma.⁴²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu jenis penelitiannya yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan keterampilan menyimak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penggunaan media audio visual sedangkan penulis menggunakan metode permainan bahasa telepon ular, teknik pengambilan sampel, jenjang pendidikan yang dipilih sebagai tempat penelitian dan materi pelajaran yang digunakan.

Hasil penelitiannya yaitu berdasarkan uji normalitas (uji chi kuadrat) diperoleh hasil $x_{hitung} < x_{tabel}$ ($0,59 < 11,07$), maka data *pretest* bersifat normal, sehingga dapat dikatakan H_a diterima. Hal ini dapat dibuktikan pada taraf signifikansi 5% $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,04 > 1,994$. Jadi terdapat pengaruh positif yang signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Atas dasar itu, dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat

⁴² Herni Agusti, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Kelas VI SDN 120 Seluma,” (Skripsi S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bengkulu, 2016)

mempengaruhi keterampilan menyimak anak kelas VI di SD Negeri 120 Seluma.

2. Skripsi yang disusun Marheni Desi Primastuti, 2014, dengan Judul Skripsi “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Melalui Permainan Telepon Ular Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 01 Kemiri Tahun Pelajaran 2013/2014”. Tujuan penelitiannya, yaitu untuk meningkatkan kecerdasan verbal linguistik anak melalui permainan telepon ular pada anak kelompok B di TK Pertiwi 01 Kemiri tahun pelajaran 2013/2014.⁴³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu persamaan penggunaan metode, yaitu sama-sama menggunakan metode permainan bahasa telepon ular. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas), pengambilan sampel, variabel, dan jenjang pendidikan yang dipilih sebagai tempat penelitian.

Hasil penelitian yaitu ada peningkatan kecerdasan verbal linguistik melalui permainan telepon ular. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus I dari 28% setelah mendapat tindakan pertemuan pertama sebesar 37% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 53%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama kecerdasan verbal

⁴³ Marheni Desi Primastuti, “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Melalui Permainan Telepon Ular Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 01 Kemiri Tahun Pelajaran 2013/2014,” (Skripsi S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014)

linguistik anak meningkat dari 53% menjadi 72%. Selanjutnya pada pertemuan kedua meningkat dengan persentase sebesar 84%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tersebut kecerdasan verbal linguistik anak TK Pertiwi 01 Kemiri Mojosongo Boyolali dapat ditingkatkan melalui metode permainan telepon ular.

3. Skripsi yang disusun Nurhasanah, 2013, dengan Judul Skripsi “Penggunaan Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kerkap”.⁴⁴

Tujuan penelitiannya, yaitu :

- 1) Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 39 Sungai Kerkap.
- 2) Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 39 Sungai Kerkap.
- 3) Untuk mengetahui kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 39 Sungai Kerkap.

⁴⁴ Nurhasanah, “Penggunaan Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kerkap,” (Skripsi S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013)

- 4) Untuk mengetahui hasil kemampuan berbicara siswa dengan metode permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 39 Sungai Kerkap.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu menggunakan metode permainan bahasa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu menggunakan metode permainan bahasa saja sedangkan penulis menggunakan metode permainan bahasa telepon ular, menggunakan kemampuan berbicara sedangkan penulis menggunakan keterampilan menyimak, metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas), pengambilan sampel, variabel, jenjang pendidikan yang dipilih sebagai tempat penelitian, dan materi pelajaran yang digunakan.

Hasil penelitiannya, yaitu :

- 1) Perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 0,62 dari skor 3,19 pada perencanaan pembelajaran pertama menjadi skor 3,81 pada perencanaan kedua.
- 2) Penggunaan metode permainan meningkatkan aktivitas belajar siswa, dari sebelum dilakukan tindakan (prasiklus) dan setelah tindakan pertama (siklus I) dengan metode permainan aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 35,14%, kemudian setelah dilakukan tindakan kedua (siklus II), aktivitas belajar siswa kembali meningkat sebesar 11,97%.

- 3) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan mengalami peningkatan sebesar 0,65 dari skor 3,24 yakni kategori baik pada siklus I menjadi skor 3,89 yakni kategori sangat baik pada siklus II
- 4) Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dari prasiklus dan siklus I peningkatan sebesar 9,87 kemudian dari siklus I hingga siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,96.

Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut penggunaan metode permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN 39 Sungai Kerkap.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁵ Dalam hal ini, dapat dijelaskan hubungan antara teori dan masalah yang terdapat dalam penelitian ini.

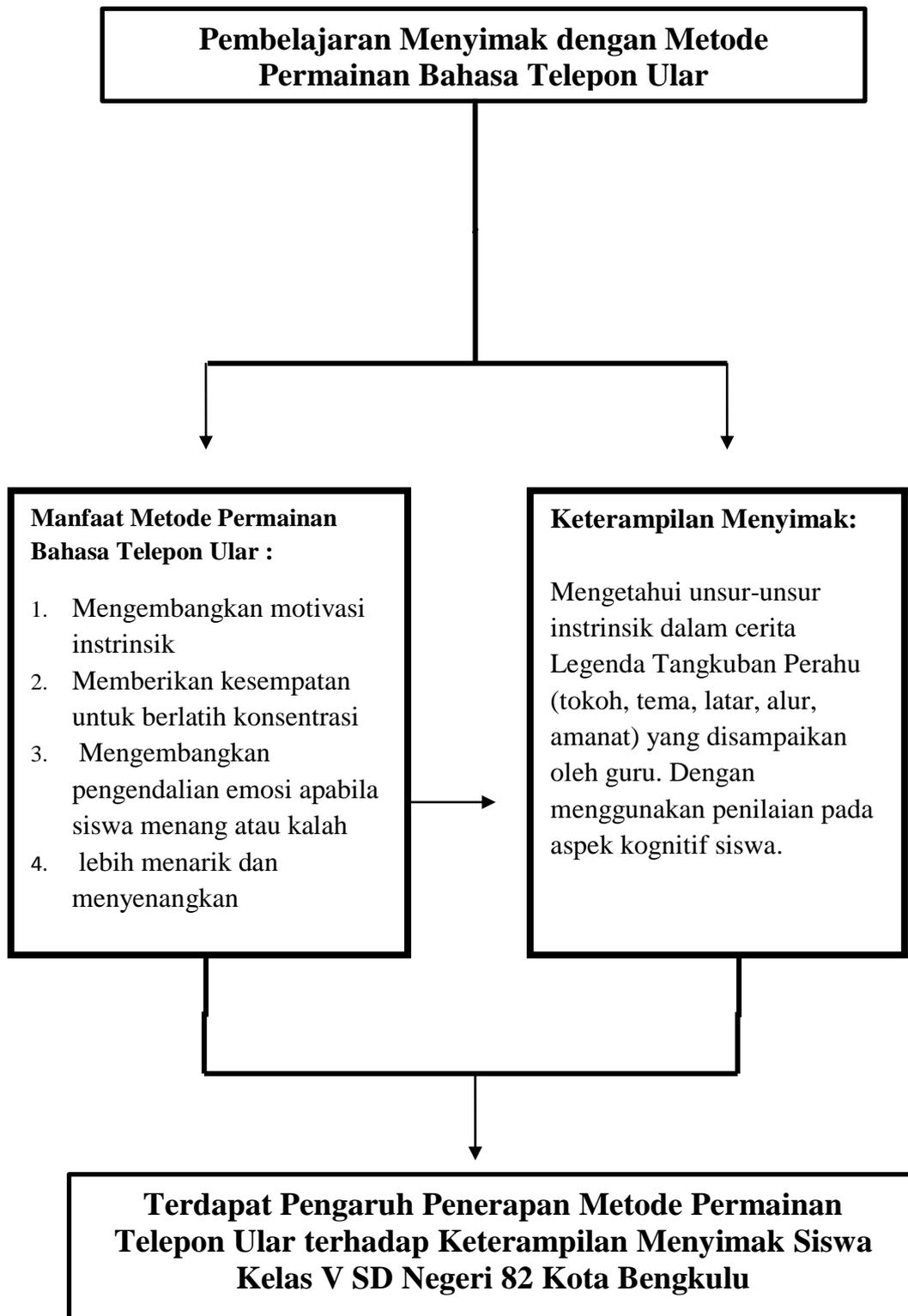
Pembelajaran menyimak masih kurang mendapat perhatian dan seringkali diremehkan oleh siswa karena pembelajaran menyimak masih dianggap sebagai pembelajaran yang kurang penting dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain. Siswa mengalami kesulitan dalam menyimak karena kurangnya minat pada apa yang akan disampaikan

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011) cet. 14., h. 60

oleh guru. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menyimak pada umumnya cenderung menggunakan metode konvensional, dimana pembelajaran berpusat pada guru, siswa pasif dan kurang memotivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi tidak kreatif, tidak aktif dan cenderung tidak memiliki minat dan motivasi dalam menyimak.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa adalah metode permainan bahasa telepon ular. Metode ini merupakan metode pembelajaran menyimak dan pembelajaran kooperatif sebagai alternatif bagi guru dalam mengajar. Pada metode ini siswa dibentuk beberapa kelompok besar dan berbaris untuk menyiapkan permainan telepon ular. Dalam metode permainan ini guru mempersiapkan kertas undian terlebih dahulu yang berisi unsur-unsur instrinsik dalam cerita yang dibacakan oleh guru. Kemudian siswa paling depan mengambil undian dan mulai membisikkan dengan menyampaikan kepada anggotanya tentang unsur-unsur instrinsik dalam cerita. Siswa yang tepat dan benar melafalkan isi pesan yang sesuai dengan kertas undian dialah pemenangnya. Cara ini membuat siswa menjadi aktif, menimbulkan semangat belajar dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

Berdasarkan uraian teoritis yang telah diuraikan di atas maka kerangka pemikiran penelitian ini adalah :

Bagan 2.1**Kerangka Berpikir**

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁴⁶ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang harus dibuktikan melalui data yang terkumpul.⁴⁷ Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya.

Hipotesis terbagi menjadi dua, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Sedangkan hipotesis nol (H_0) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a).

Dari uraian di atas, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu hipotesis alternative (H_a) adanya pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

⁴⁶ S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h. 110

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017) cet. 14., h. 159

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design*. Penelitian kuantitatif digunakan karena baik data dan hasil nantinya adalah berupa data angka. Pada penelitian ini, keterampilan menyimak akan diukur melalui hasil kognitif siswa yang berupa nilai atau angka. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁸

Penelitian *Quasi Eksperimental Design* adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dan serta adanya kontrol. Desain penelitian ini menggunakan desain "*The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*".⁴⁹ Desain ini digunakan dalam penelitian untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil dari keterampilan menyimak sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan bahasa telepon ular dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan bahasa telepon ular. Desain ini memerlukan dua kelompok subyek yang dipilih secara acak

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 8

⁴⁹ *Ibid*, h. 77

dan masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak dua kali, karena bertujuan untuk mencari pengaruh. Dengan adanya perlakuan yang berbeda di dua kelas, maka terlihat perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Tabel 3.1

Desain *The matching only pretest-posttest control group design*⁵⁰

O₁	M	X	O₂
O₃	M	C	O₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* kelas eksperimen

M = Pencocokan subjek

X = Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa telepon ular.

O₃ = *Pretest* kelas kontrol

O₄ = *Posttest* kelas kontrol

C = Pembelajaran dengan metode konvensional

Dari skema di atas, dapat diketahui bahwa “M” merupakan pencocokan atau *matching* yang dilakukan pada kedua kelompok sampel, yaitu pencocokan yang dilakukan dengan uji homogen sampel dan materi pembelajaran yang akan diberikan pada kedua kelompok sampel. Dan efektivitas perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara (O₂ – O₁) pada kelompok eksperimen dan (O₄–O₃) pada kelompok kontrol.

⁵⁰ Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011) h. 53

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 82 Kota Bengkulu. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 25 April sampai 5 Juni 2019 pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁵¹ Dengan kata lain populasi adalah keseluruhan subyek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 82 Kota Bengkulu yang berjumlah 98 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Penelitian dengan menggunakan sampel memberikan beberapa keuntungan, seperti mempertinggi kecermatan, waktu, biaya maupun tenaga.⁵²

Pada penelitian ini, teknik yang dipakai adalah *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah teknik pengambilan sampel

⁵¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabet, 2017) h. 61

⁵² Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011) h. 96

dengan cara menarik sampel pada setiap kelompoknya (*cluster*).⁵³ Pada penelitian ini, seluruh kelas V di SD N 82 Kota Bengkulu yang terdiri dari empat kelas akan diacak. Hasil pengacakan diperoleh dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas VA dengan jumlah siswa 24 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VC dengan jumlah siswa 24 orang sebagai kelas kontrol sehingga seluruh sampel berjumlah sebanyak 48 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah aktifitas penelitian yang dalam rangka mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah penelitian, observasi adalah penelitian atau pengamatan secara langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini peneliti akan mengadakan penelitian dengan cara mengumpulkan data secara langsung melalui pengamatan di lapangan terhadap aktivitas yang akan dilakukan.⁵⁴

2. Tes

Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵⁵ Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah tes dalam

⁵³ *Ibid*, h. 106

⁵⁴ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) h. 70

⁵⁵ Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011) h. 155

bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini merupakan soal yang sama, bentuk soal yang sama yang diberikan kepada sampel sesuai dengan konsep yang diberikan selama perlakuan berlangsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang.⁵⁶ Terkait dengan penelitian yang dilakukan di SDN 82 Kota Bengkulu, maka peneliti akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto kegiatan dan arsip selama melakukan penelitian.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah *study* definisi yang memberikan suatu variabel atau kontrak dengan cara memerikan arti atau menspesifikan kegiatan atau memberi suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur kontras atau variabel tersebut.

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.⁵⁷ Variabel penelitian adalah segala sesuatu dengan berbagai bentuk yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

⁵⁶ Sudaryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016) h. 89-90

⁵⁷ S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h. 161

sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁸

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai objek penelitian untuk dipelajari dengan menggali informasinya dan disimpulkan dalam bentuk hasil penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel *independent* (Vb) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.⁵⁹ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode permainan bahasa telepon ular.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel *dependent* (Vt) merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak siswa.

2. Kisi-kisi Instrumen

- a. Soal terdiri dari 15 soal dengan bentuk objektif.
- b. Jika semua soal terjawab dengan benar maka siswa akan memperoleh nilai 100.
- c. Kisi-kisi soal

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 38

⁵⁹ *Ibid*, h. 39

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)	5.2.1 Menyebutkan nama-nama tokoh dalam cerita	1, 3, 4, 6, 12	5
	5.2.2 Mengemukakan watak tokoh dalam cerita	9, 10, 5, 11, 8	5
	5.2.3 Menentukan tema dan alur dari cerita	13, 14	2
	5.2.4 Menemukan latar yang terdapat dalam cerita	2, 7	2
	5.2.5 Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita	15	1
Jumlah			15

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas instrumen terlebih dahulu. Instrumen penelitian yang akan diuji coba harus menunjukkan kesesuaiannya pada aspek yang ingin diuji. Validitas adalah apabila tes dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur.

Dalam penelitian ini, uji validitas digunakan untuk mengukur apakah tes valid atau tidak. Sebuah tes valid bila tes dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur.⁶⁰ Uji Validitas digunakan untuk mengukur valid dan tidaknya suatu tes dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* rumusnya adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Validitas soal

N = Banyak responden

$\sum X$ = Jumlah skor X

$\sum Y$ = Jumlah skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor Y

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara X dan Y⁶¹

Validitas soal dapat diukur dengan cara koefisien korelasi (r_{hitung}) dikonsultasikan dengan taraf signifikan 5%. Jika hasil perhitungan didapat $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika dari hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti instrumen tersebut tidak valid.

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba (*try out*) suatu soal suatu item. Pelaksanaan uji coba

⁶⁰ Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011) h. 193

⁶¹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2018) h. 50

validitas soal diujikan kepada 27 orang siswa di luar sampel. Uji coba instrumen pada penelitian ini dilakukan di SDN 15 Kota Bengkulu dengan jumlah siswa 27 orang diluar sampel penelitian. Dengan jumlah item sebanyak 15 soal pilihan ganda. Dan hasil dapat diperhitungkan seperti tabel berikut ini:

Tabel 3.3

Pengujian Validitas Item Soal Nomor 1

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	1	15	1	225	15
2.	1	6	1	36	6
3.	0	8	0	64	0
4.	1	14	1	196	14
5.	1	11	1	121	11
6.	1	14	1	196	14
7.	1	10	1	100	10
8.	1	10	1	100	10
9.	1	12	1	144	12
10.	1	12	1	144	12
11.	1	12	1	144	12
12.	1	14	1	196	14
13.	0	13	0	169	0
14.	1	11	1	121	11
15.	1	15	1	225	15
16.	0	8	0	64	0
17.	1	14	1	196	14
18.	1	11	1	121	11
19.	1	13	1	169	13
20.	1	9	1	81	9

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
21	1	14	1	196	14
22	0	7	0	49	0
23	1	7	1	49	7
24	1	10	1	100	10
25	1	15	1	225	15
26	1	14	1	196	14
27	0	5	0	25	0
	$\sum X=22$	$\sum Y= 304$	$\sum X^2= 22$	$\sum Y^2= 3652$	$\sum XY=263$

Berdasarkan tabel diatas, dapat dicari validitas soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(27 \times 263) - (22)(304)}{\sqrt{[27 \times 22 - (22)^2] [27 \times 3652 - (304)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7101 - 6688}{\sqrt{[594 - 484] (98604 - 92416)}}$$

$$r_{xy} = \frac{413}{\sqrt{680680}}$$

$$r_{xy} = 0,50$$

Perhitungan validitas ini dilakukan berdasarkan penafsiran koefisien korelasi yaitu r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan untuk validitas item soal yaitu 0,396. Artinya apabila r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan 0,396 maka item soal dikatakan valid, maka dapat disimpulkan bahwa $r_{xy} = 0,50$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,396$. Maka soal nomor 1 dikatakan valid. Untuk mengetahui validitas soal lainnya dilakukan dengan cara yang sama seperti perhitungan soal nomor 1.

Adapun hasil uji validitas soal secara keseluruhan dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas

Nomor item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,500	0,396	Valid
2	0,487	0,396	Valid
3	0,475	0,396	Valid
4	0,458	0,396	Valid
5	0,445	0,396	Valid
6	0,445	0,396	Valid
7	0,398	0,396	Valid
8	0,463	0,396	Valid
9	0,566	0,396	Valid
10	0,447	0,396	Valid
11	0,463	0,396	Valid
12	0,436	0,396	Valid
13	0,467	0,396	Valid
14	0,559	0,396	Valid
15	0,462	0,396	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan atau konsistensi atau diandalkan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap atau sama. Berarti suatu tes yang reliabel

akan mempunyai hasil yang sama walaupun telah dilakukan berulang-ulang.⁶² Dalam penelitian ini, uji reliabilitas digunakan untuk menguji cobakan tes kepada siswa lain diluar sampel. Uji reliabilitas tes pada penelitian ini menggunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

$$r_{tt} = \frac{2r_{hh}}{1+r_{hh}}$$

Keterangan:

r_{tt} = Koefisien reliabilitas tes secara total

r_{hh} = Koefisien korelasi product moment separuh bagian pertama tes dengan separuh bagian tes kedua dari tes tersebut

1 & 2 = Bilangan konstan

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan tes instrumen soal sebelum penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diikuti oleh 27 siswa dan soal yang diujikan berjumlah 15 soal, dengan ketentuan setiap jawaban yang benar diberikan skor 1 sedangkan jawaban yang salah diberikan skor 0. Untuk mengetahui soal-soal tersebut reabel atau tidak dapat dilihat dengan cara sebagai berikut.

a. Skor-skor yang memiliki soal bernomor ganjil

Tabel 3.5

Skor Tes Pada Soal Bernomor Ganjil (X)

Siswa	Skor Untuk Butir Soal Nomor Ganjil								Jumlah
	1	3	5	7	9	11	13	15	
1.	1	1	1	1	1	1	1	1	8

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 121

Siswa	Skor Untuk Butir Soal Nomor Ganjil								Jumlah
	1	3	5	7	9	11	13	15	
2	1	0	1	1	0	0	0	1	4
3	0	1	0	0	1	0	1	0	3
4	1	1	1	1	1	1	0	1	7
5	1	0	1	1	1	0	1	1	6
6	1	1	0	1	1	1	1	1	7
7	1	1	1	1	1	0	1	1	7
8	1	0	0	0	1	0	1	1	4
9	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	1	1	1	0	1	0	1	1	6
11	1	1	1	0	1	1	1	1	7
12	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13	0	0	1	1	1	1	1	1	6
14	1	1	1	0	1	1	1	1	7
15	1	1	1	1	1	1	1	1	8
16	0	0	1	0	0	1	1	1	4
17	1	1	1	1	1	0	1	1	7
18	1	1	1	0	0	1	1	1	6
19	1	0	1	1	1	1	1	1	7
20	1	1	0	0	1	1	1	1	6
21	1	1	1	1	1	1	1	1	8
22	0	0	1	0	0	0	1	1	3
23	1	1	0	1	0	0	0	1	4
24	1	1	1	0	1	0	0	1	5
25	1	1	1	1	1	1	1	1	8
26	1	1	1	1	1	1	1	1	8
27	0	0	0	1	1	1	0	0	3

b. Skor-skor yang memiliki soal bernomor genap

Tabel 3.6

Skor Tes Pada Soal Bernomor Genap (Y)

Siswa	Skor Untuk Butir Soal Nomor Genap							Jumlah
	2	4	6	8	10	12	14	
1	1	1	1	1	1	1	1	7
2	0	1	1	0	0	0	0	2
3	1	0	1	1	1	0	1	5
4	1	1	1	1	1	1	1	7
5	1	1	1	0	1	0	1	5
6	1	1	1	1	1	1	1	7
7	0	0	0	0	1	1	1	3
8	1	1	1	1	0	1	1	6
9	1	0	1	0	0	1	1	4
10	0	1	1	1	1	1	1	6
11	1	1	0	1	1	0	1	5
12	1	1	1	0	1	1	1	6
13	1	1	1	1	1	1	1	7
14	0	1	1	0	0	1	1	4
15	1	1	1	1	1	1	1	7
16	1	0	1	0	0	1	1	4
17	1	1	1	1	1	1	1	7
18	0	1	1	1	0	1	1	5
19	1	0	1	1	1	1	1	6
20	1	1	0	0	0	0	1	3
21	1	1	1	1	1	0	1	6
22	0	1	1	0	0	1	1	4
23	1	0	0	0	1	0	1	3
24	1	1	0	1	1	0	1	5

Siswa	Skor Untuk Butir Soal Nomor Genap							Jumlah
	2	4	6	8	10	12	14	
25	1	1	1	1	1	1	1	7
26	1	1	1	1	1	0	1	6
27	0	0	0	1	1	0	0	2

- c. Menghitung angka indeks korelasi “r” product moment antara variabel X dan variabel Y sebagai berikut :

Tabel 3.7

Perhitungan Untuk Memperoleh $r_{xy} = r_{hh}$

Siswa	Skor item		XY	X ²	Y ²
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
1.	8	7	56	64	49
2	4	2	8	16	4
3	3	5	15	9	25
4	7	7	49	49	49
5	6	5	30	36	25
6	7	7	49	49	49
7	7	3	21	49	9
8	4	6	24	16	36
9	8	4	32	64	16
10	6	6	36	36	36
11	7	5	35	49	25
12	8	6	48	64	36
13	6	7	42	36	49
14	7	4	28	49	16
15	8	7	56	64	49
16	4	4	16	16	16

Siswa	Skor item		XY	X ²	Y ²
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
17	7	7	49	49	49
18	6	5	30	36	25
19	7	6	42	49	36
20	6	3	18	36	9
21	8	6	48	64	36
22	3	4	12	9	16
23	4	3	12	16	9
24	5	5	25	25	25
25	8	7	56	64	49
26	8	6	48	64	36
27	3	2	6	9	4
N=27	ΣX=165	ΣY= 139	ΣXY=891	ΣX ² =1087	ΣY ² = 783

Selanjutnya dilanjutkan dengan memasukkan kedalam rumus sebagai

berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(27 \times 891) - (165)(139)}{\sqrt{[27 \times 1087 - (165)^2][27 \times 783 - (139)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{24057 - 22935}{\sqrt{[29349 - 27225](21141 - 19321)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1122}{\sqrt{3865680}}$$

$$r_{xy} = 0,57$$

Selanjutnya menghitung koefisien reliabilitas tes sebagai berikut:

$$r_{tt} = \frac{2r_{hh}}{1+r_{hh}}$$

$$r_{tt} = \frac{2 \times 0,57}{1+0,57}$$

$$r_{tt} = \frac{1,14}{1,57}$$

$$r_{tt} = 0,72$$

Adapun perhitungan reliabilitas dengan cara mengkonstruksikan koefisien hitung dengan standar reliabilitas seperti yang terdapat pada tabel berikut :

Tabel 3.8

Koefisien Alfa

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	<i>Very Highly reliable</i>
0,80-0,90	<i>Highly Reliable</i>
0,70-0,80	<i>Reliable</i>
0,60-0,70	<i>Marginally/Minimally Reliable</i>
0,60	<i>Unacceptably Low Reliability</i>

Apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,70 maka soal tersebut dinyatakan reliable. Berdasarkan hitung koefisien reliabilitas adalah 0,72, karena nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,70 maka tes tersebut dinyatakan sebagai tes yang reliable.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji komparatif (uji t). Sebelum data dianalisis menggunakan uji t, maka data harus diuji prasyarat terlebih dahulu, dimana uji prasyarat tersebut adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dengan Chi-kuadrat yaitu data yang terkumpul, disusun dalam satu distribusi frekuensi terlebih dahulu.⁶³ Rumus Chi-kuadrat digunakan untuk menguji hipotesis data yang berasal dari populasi berdistribusi normal. Rumus Chi-kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : uji chi kuadrat

f_0 : data frekuensi yang diperoleh dari sampel χ

f_h : frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan $\chi^{2\text{hitung}}$ dengan nilai $\chi^{2\text{tabel}}$ kritis pada taraf signifikan 5% dengan kriterianya adalah H_0 ditolak jika $\chi^{2\text{hitung}} > \chi^{2\text{tabel}}$ dan H_0 tidak dapat ditolak jika $\chi^{2\text{hitung}} \leq \chi^{2\text{tabel}}$.

2. Uji Homogenitas

Jika data telah diketahui berdistribusi normal, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas varian. Hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$$

⁶³ S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h. 360

H_0 menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian yang sama, dan H_a menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian yang berbeda. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kondisi kelas eksperimen memiliki persamaan (homogen) dengan kelas kontrol atau apakah kedua kelompok sampel berasal dari satu populasi atau tidak. Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Dengan ketentuan :

$F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen

$F_{hitung} > F_{tabel}$ data tidak homogen⁶⁴

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel independent. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian *homogeny*, pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t dengan *pooled* varian untuk dua sampel independent sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

t = Nilai hitung

\bar{X}_1 = nilai rata-rata sampel pada kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata sampel pada kelas kontrol

⁶⁴ Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011) h. 197

n_1 =Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 =Jumlah siswa kelas kontrol

s_1^2 = Varian kelas eksperimen

s_2^2 = Varian kelas kontrol⁶⁵

Apabila asumsi t-test tidak terpenuhi maka untuk menguji hipotesis digunakan statistik nonparametrik dua sampel independent yaitu menggunakan persamaan *Mann-Whitney U-Test*. Dalam pengujian hipotesis, kriteria untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5%, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima (tidak dapat ditolak).

⁶⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabet, 2017) h. 138

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Sekolah

1. Sejarah Singkat SDN 82 Kota Bengkulu

SD Negeri 82 berdiri di atas tanah seluas $\pm 1\frac{1}{2}$ Hektar. Tanah SD Negeri 82 yang diwakafkan oleh bapak Adam, sehingga tanah tersebut menjadi bangunan SD. SDN 82 Kota Bengkulu pada awalnya bergabung dengan SD Negeri 100. Pada tahun 2005 kedua SD digabungkan menjadi SD Negeri 82 yang sampai sekarang masih tetap beroperasi. SD Negeri 82 memiliki 17 ruangan.

Dengan identitas sekolah sebagai berikut :

1. Nama Sekolah : SD Negeri 82 Kota Bengkulu
2. Alamat Lengkap Sekolah : Jl. Hibrida X
 - a. Kelurahan : Sidomulyo
 - b. Kecamatan : Gading Cepaka
 - c. Kabupaten : Bengkulu
 - d. Provinsi : Bengkulu

Dari awal berdiri hingga sekarang ini di SD Negeri 82 Kota Bengkulu baru tujuh kali pergantian pimpinan, yaitu :

1. Samin (2005-2006)
2. Leli (2006-2008)
3. Margono (2008-2009)

4. Juniarti (2009-2011)
5. Yaharman (2011-2013)
6. Sahindia, M.Pd (2013-2017)
7. Puryanti, S.Pd (2017-sekarang)

2. Visi dan Misi SD Negeri 82 Kota Bengkulu

a. Visi :

Berprestasi, berkompetisi, berakhlak mulia, berakar pada nilai-nilai Budaya Bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

b. Misi :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan IPTEK.
- 2) Meningkatkan prestasi dalam bidang Ekstrakurikuler sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 3) Menyelenggarakan program pendidikan yang senantiasa berakar pada sistem nilai, adat istiadat, agama dan budaya masyarakat dengan tetap mengikuti perkembangan dunia luar.

3. Keadaan Guru

Jumlah seluruh guru dan karyawan SD Negeri 82 Kota Bengkulu TA. 2018/2019 berjumlah 37 orang, yang rinciannya sebagai berikut :

Tabel 4.1**Data Guru Sekolah Dasar Negeri 82 Kota Bengkulu****Tahun Pelajaran 2018/2019**

Status	Jumlah Guru dan Tata Usaha		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Guru PNS	3	24	27
Guru Honor	3	5	8
TU PNS	-	-	-
TU Honor	1	1	2
Jumlah			37

(Sumber : Arsip SD Negeri 82 Kota Bengkulu tahun 2018)

4. Keadaan Siswa

Jumlah keseluruhan siswa di SDN 82 Kota Bengkulu dari kelas satu sampai kelas enam berjumlah 628 siswa, yang rinciannya sebagai berikut :

Tabel 4.2**Data Siswa Sekolah Dasar Negeri 82 Kota Bengkulu****Tahun Pelajaran 2018/2019**

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IA	7	17	24
IB	14	7	21
IC	12	9	21

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
ID	11	9	20
Jumlah			86
IIA	17	6	23
IIB	18	11	29
IIC	14	12	26
Jumlah			78
IIIA	14	13	27
IIIB	11	15	26
IIIC	17	19	36
IIID	9	15	24
Jumlah			113
IVA	20	11	31
IVB	12	22	34
IVC	15	18	33
IVD	16	16	32
Jumlah			130
VA	12	12	24
VB	16	9	25
VC	14	10	24

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VD	13	12	25
Jumlah			98
VIA	18	14	32
VIB	21	10	32
VIC	18	12	30
VID	19	10	29
Jumlah			123
Jumlah Keseluruhan			628

(Sumber : Arsip SD Negeri 82 Kota Bengkulu tahun 2018)

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini akan disajikan hasil penelitian berupa tes, dimana ada 2 tes yang dilakukan, yaitu *pretest* dan *posttest*, adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut :

1. Hasil *Pretest*

Pretest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan menerapkan metode permainan bahasa telepon ular. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan

sampel dalam penelitian. Adapun hasil *pretest* terhadap keterampilan menyimak siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Kelas V A (Kelas Eksperimen)

Tabel 4.3

Hasil *Pretest* Siswa Kelas V A

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interpretasi
1	Agung Lanang	8	53	2809	-2	4	S
2	Bernega Natasya	10	67	4489	12	144	S
3	Doni Kurniawan	5	33	1089	-22	484	R
4	Dio Rizky S.	8	53	2809	-2	4	S
5	Elisa Putri C.	11	73	5329	18	324	T
6	Berkah Magribi	8	53	2809	-2	4	S
7	Puji Astuti	9	60	3600	5	25	S
8	Inzaghi Raffa	6	40	1600	-15	225	R
9	Ivon Nanda M.	7	47	2209	-8	64	S
10	Keisya Putri	10	67	4489	12	144	S
11	M. Alfa Rizi P.D.	6	40	1600	-15	225	R
12	M. Risky Aditya	7	47	2209	-8	64	S
13	M. Fadhil A.	5	33	1089	-22	484	R
14	M. Nazhif Eka S.	7	47	2209	-8	64	S
15	Nala Widya	9	60	3600	5	25	S
16	Rahma Aulia H.	11	73	5329	18	324	T
17	Reva Yunita D.	9	60	3600	5	25	S
18	Rangga Satria A.	6	40	1600	-15	225	R
19	Salsa Nabila A.	10	67	4489	12	144	S
20	Sri Elna Hayati	10	67	4489	12	144	S
21	Vania Noprianti	10	67	4489	12	144	S
22	Viona Junita B.	9	60	3600	5	25	S
23	Zahra Anisa	6	40	1600	-15	225	R
24	Kevin Juana	10	67	4489	12	144	S
			$\sum X = 1314$	$\sum X^2 = 75624$		$\sum x^2 = 3684$	

Sumber : *Pretest* (Senin, 29 April 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x = X - \bar{x}$. ($\bar{x} = \sum f_x / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas V A

No	X	F	Fx
1	73	2	146
2	67	6	402
3	60	4	240
4	53	3	159
5	47	3	141
6	40	4	160
7	33	2	66
Jumlah		24	1314

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1314}{24} = 55$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{3684}{24}} = \sqrt{153,5} = 12,38$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 55 + 12,38 = 67,38$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 55 - 12,38 = 42,62$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.5

Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas V A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	67,38 ke atas	Atas / Tinggi	2	8,3%
2	42,62-67,38	Tengah / Sedang	16	66,7%
3	42,68 ke bawah	Bawah / Rendah	6	25%
Jumlah			24	100%

(sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah pretest siswa kelas V A

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas V A, terdapat : 2 siswa dikelompok atas/tinggi (8,3%), 16 siswa dikelompok tengah/sedang (66,7%), dan 6 siswa dikelompok bawah/rendah (25%).

b. Kelas V C (Kelas Kontrol)

Tabel 4.6

Hasil Pretest Siswa Kelas V C

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interpretasi
1	Ahmad Bayyina	8	53	2809	1	1	S
2	Ahmad Qoyyim	8	53	2809	1	1	S
3	Annisa N.	7	47	2209	-5	25	S
4	Asti Ayu A.	11	73	5329	21	441	T
5	Chesi Quanen	10	67	4489	15	225	T
6	Deva Valensia	6	40	1600	-12	144	S
7	Hary Ramadhan	11	73	5329	21	441	T
8	Joniansyah	9	60	3600	8	64	S
9	Meysa Zera R.	6	40	1600	-12	144	S
10	M. Sutan P.	8	53	2809	1	1	S
11	Novitta Nur A.	10	67	4489	15	225	T
12	Nur Alamsyah	9	60	3600	8	64	S
13	Pandu Alfian P.	5	33	1089	-19	361	R
14	Ramadhani	7	47	2209	-5	25	S
15	Rayhan Harri S.	9	60	3600	8	64	S
16	Roby Hadi A.	6	40	1600	-12	144	S
17	Rosyiq R.	5	33	1089	-19	361	R
18	Violen Aisyah P.	6	40	1600	-12	144	S
19	Willyan	5	33	1089	-19	361	R
20	Fahri Wahyu S.	9	60	3600	8	64	S
21	Rizki Naufal A.	6	40	1600	-12	144	S
22	Syifa	6	40	1600	-12	144	S
23	Rizka Ayu L.	10	67	4489	15	225	T
24	Naufal Jimli	9	60	3600	8	64	S
			$\sum Y =$ 1239	$\sum Y^2 =$ 67837		$\sum y^2 =$ 3877	

Sumber : Pretest (Senin, 29 April 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (Y)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x = Y - y$. ($x = \sum_{iy} / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (y^2).

Kolom 8 adalah interpretasi ($T = tinggi, S = sedang, R = rendah$).

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7

Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas V C

No	Y	F	Fy
1	73	2	146
2	67	3	201
3	60	5	300
4	53	3	159
5	47	2	94
6	40	6	240
7	33	3	99
Jumlah		24	1239

(Sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nilai (Y)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (Y) dengan Frekuensi (Fy)

$$X = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1239}{24} = 52$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{3877}{24}} = \sqrt{161,5} = 12,70$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 52 + 12,70 = 64,70$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 52 - 12,70 = 39,30$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.8

Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas V C

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	64,70 ke atas	Atas / Tinggi	5	20,8%
2	39,30-64,70	Tengah / Sedang	16	66,7%
3	39,30 ke bawah	Bawah / Rendah	3	12,5%
Jumlah			24	100%

(Sumber : Hasil analisis peneliti)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah pretest siswa kelas V C

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas V C, terdapat: 5 siswa dikelompok atas/tinggi (20,8%), 16 siswa dikelompok tengah/sedang (66,7%), dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (12,5%).

2. Hasil *Posttest*

Posttest dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun hasil *posttest* terhadap keterampilan menyimak siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

**a. Kelas Eksperimen Menggunakan Metode Permainan Bahasa
Telepon Ular**

Tabel 4.9

Perhitungan Posttest Siswa Kelas VA

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interpretasi
1	Agung Lanang	12	80	6400	-2	4	S
2	Bernega Natasya	12	80	6400	-2	4	S
3	Doni Kurniawan	11	73	5329	-9	81	R
4	Dio Rizky S.	11	73	5329	-9	81	R
5	Elisa Putri C.	14	93	8694	11	121	T
6	Berkah Magribi	11	73	5329	-9	81	R
7	Puji Astuti	13	87	7569	5	25	S
8	Inzaghi Raffa	14	93	8694	11	121	T
9	Ivon Nanda M.	10	67	4489	-15	225	R
10	Keisya Putri	13	87	7569	5	25	S
11	M. Alfa Rizi P.D.	12	80	6400	-2	4	S
12	M. Risky Aditya	11	73	5329	-9	81	R
13	M. Fadhil A.	12	80	6400	-2	4	S
14	M. Nazhif Eka S.	11	73	5329	-9	81	R
15	Nala Widya	13	87	7569	5	25	S
16	Rahma Aulia H.	13	87	7569	5	25	S
17	Reva Yunita D.	13	87	7569	5	25	S
18	Rangga Satria A.	10	67	4489	-15	225	R
19	Salsa Nabila A.	10	87	7569	5	25	S
20	Sri Elna Hayati	13	87	7569	5	25	S
21	Vania Noprianti	13	87	7569	5	25	S
22	Viona Junita B.	13	87	7569	5	25	S
23	Zahra Anisa	14	100	10000	18	324	T
24	Kevin Juana	12	80	6400	-2	4	S
			$\sum X = 1968$	$\sum X^2 = 163132$		$\sum x^2 = 1666$	

Sumber : Posttest (Selasa, 30 April 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X^2)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x = X - \bar{x}$. ($\bar{x} = \sum fx / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x^2).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10

Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas V A

No	X	F	Fx
1	100	1	134
2	93	2	365
3	87	9	400
4	80	5	783
5	73	5	186
6	67	2	100
Jumlah		24	1968

(Sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nilai (X)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1968}{24} = 82$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1666}{24}} = \sqrt{69,41} = 8,33$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————> Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 82 + 8,33 = 90,33$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 82 - 8,33 = 73,67$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.11

Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas V A

No	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	90,33 ke atas	Atas / Tinggi	3	12,5%
2	73,67 – 90,33	Tengah / Sedang	14	58,33%
3	73,67 ke bawah	Bawah / Rendah	7	29,17%
Jumlah			25	100%

(Sumber : Hasil analisis peneliti)

Ketengan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah *posttest* siswa kelas V A

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas V A , terdapat: 3 siswa dikelompok atas/tinggi (12,5%), 14 siswa dikelompok tengah/sedang (58,33%), dan 7 siswa dikelompok bawah/rendah (29,17%).

b. Kelas V C (Kelas Kontrol)

Tabel 4.12

Hasil *Posttest* Siswa Kelas V C

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interpretasi
1	Ahmad Bayyina	11	73	5329	-4	16	S
2	Ahmad Qoyyim	12	83	6889	6	36	S
3	Annisa N.	12	83	6889	6	36	S

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interpretasi
4	Asti Ayu A.	14	93	8649	16	256	T
5	Chesi Quanen	11	73	5329	-4	16	S
6	Deva Valensia	11	73	5329	-4	16	S
7	Hary Ramadhan	10	67	4489	-10	100	R
8	Joniansyah	12	83	6889	6	36	S
9	Meysa Zera R.	11	73	5329	-4	16	S
10	M. Sutan P.	11	73	5329	-4	16	S
11	Novitta Nur A.	11	73	5329	-4	16	S
12	Nur Alamsyah	12	83	6889	6	36	S
13	Pandu Alfian P.	12	80	6400	3	9	S
14	Ramadhani	12	80	6400	3	9	S
15	Rayhan Harri S.	11	73	5329	-4	16	S
16	Roby Hadi A.	11	73	5329	-4	16	S
17	Rosyiq R.	10	67	4489	-10	100	R
18	Violen Aisyah P.	11	73	5329	-4	16	S
19	Willyan	10	67	4489	-10	100	R
20	Fahri Wahyu S.	12	80	6400	3	9	S
21	Rizki Naufal A.	13	87	7569	10	100	T
22	Syifa	13	87	7569	10	100	T
23	Rizka Ayu L.	10	67	4489	-10	100	R
24	Naufal Jimli	12	80	6400	10	100	S
			$\sum Y = 1844$	$\sum Y^2 = 142860$		$\sum y^2 = 1271$	

Sumber : Posttest (Selasa, 7 Mei 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (Y)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (y) yang diketahui dari $y = Y - \bar{y}$. ($\bar{y} = \sum f_y / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (y²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi dan perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.13

Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas V C

No	Y	F	Fy
1	93	1	268
2	87	2	657
3	83	4	320
4	80	4	332
5	73	9	174
6	67	4	93
Jumlah		24	1844

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nilai (Y)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (Y) dengan Frekuensi (Fy)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1844}{24} = 76,83 = 77$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1271}{24}} = \sqrt{52,95} = 7,27$$

selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 77 + 7,27 = 84,27$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 77 - 7,27 = 69,73$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.14

Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas V C

No	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	84,27 ke atas	Atas / Tinggi	3	12,5%
2	69,73-84,27	Tengah / Sedang	17	70,83%
3	69,73 ke bawah	Bawah / Rendah	4	16,67%
Jumlah			25	100%

(Sumber : Hasil analisis peneliti)

Ketengan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah posttest siswa kelas V C

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas V C , terdapat: 3 siswa dikelompok atas/tinggi (12,5%), 17 siswa dikelompok tengah/sedang (70,83%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (16,67%).

C. Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian, akan dilakukan uji prasyarat analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Pada variabel X metode permainan bahasa telepon ular dan variabel Y tanpa menggunakan metode permainan bahasa telepon ular yang akan uji normalitas dengan uji chi kuadrat.

a. Uji Normalitas Distribusi Data (X)

1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 73

Skor kecil : 33

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 73 - 33$$

$$= 40$$

3) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 24$$

$$= 1 + 3,3 (1,380)$$

$$= 1 + 4,554$$

$$= 5,554 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{6}$$

$$= 6,67 \text{ (dibulatkan)} = 7$$

Tabel 4.15

Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi ²	Fxi	Fxi ²
1	33-39	2	36	1296	72	2592
2	40-46	4	43	1849	172	7396
3	47-53	6	50	2500	300	15000

4	54-61	4	57,5	3306,25	230	13225
5	62-68	6	65	4225	390	25350
6	69-75	2	72	5184	144	10368
Σ		24		18360,25	1308	73931

Setelah tabulasi data skor soal sampel dalam hal ini metode permainan bahasa telepon ular, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

- 5) Mencari mean dengan rumus :

$$X = \frac{\sum fx^2}{n}$$

$$X = \frac{1308}{24}$$

$$X = 55$$

- 6) Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum FXi^2 - (FXi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{24(73931) - (1308)^2}{24(24-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1774344 - 1710864}{552}}$$

$$S = \sqrt{\frac{63480}{552}}$$

$$S = \sqrt{115}$$

$$S = 10,72$$

- 7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudia angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 32,5 39,5 46,5 53,5 61,5 68,5 75,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z1 = \frac{32,5 - 55}{10,72} = \frac{-22,5}{10,72} = -2,09$$

$$Z2 = \frac{39,5 - 55}{10,72} = \frac{-15,5}{10,72} = -1,44$$

$$Z3 = \frac{46,5 - 55}{10,72} = \frac{-8,5}{10,72} = -0,79$$

$$Z4 = \frac{53,5 - 55}{10,72} = \frac{-1,5}{10,72} = -0,13$$

$$Z5 = \frac{61,5 - 55}{10,72} = \frac{6,5}{10,72} = 0,60$$

$$Z6 = \frac{68,5 - 55}{10,72} = \frac{13,5}{10,72} = 1,25$$

$$Z7 = \frac{75,5 - 55}{10,72} = \frac{20,5}{10,72} = 1,91$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas :0,4817 0,4251 0,2852 0,0517 0,2257 0,3944 0,4719

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4817 - 0,4251 = 0,0566$$

$$0,4251 - 0,2852 = 0,1399$$

$$0,2852 - 0,0517 = 0,2335$$

$$0,0517 + 0,2257 = 0,2774$$

$$0,2257 - 0,3944 = 0,1687$$

$$0,3944 - 0,4719 = 0,0775$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (F_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n=24$)

$$0,0566 \times 24 = 1,358$$

$$0,1399 \times 24 = 3,357$$

$$0,2335 \times 24 = 5,604$$

$$0,2774 \times 24 = 6,657$$

$$0,1687 \times 24 = 4,048$$

$$0,0775 \times 24 = 1,86$$

Tabel 4.16

Frekuensi yang diharapkan

Dari Hasil Pengamatan (F_o) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	F_e	F_o
1	32,5	-2,09	0,4817	0,0566	1,358	2
2	39,5	-1,44	0,4251	0,1399	3,357	4
3	46,5	-0,79	0,2852	0,2335	5,604	6
4	53,5	-0,13	0,0517	0,2774	6,657	4

5	61,5	0,60	0,2257	0,1687	4,048	6
6	68,5	1,25	0,3944	0,0775	1,86	2
Σ	75,5	1,91	0,4719			24

Mencari Chi Kuadrat (X^2 hitung) dengan rumus :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - fh)^2}{fh}$$

$$= \frac{(2-1,358)^2}{1,358} + \frac{(4-3,357)^2}{3,357} + \frac{(6-5,604)^2}{5,604} + \frac{(4-6,657)^2}{6,657} + \frac{(6-4,048)^2}{4,048}$$

$$+ \frac{(2-1,86)^2}{1,86}$$

$$= 0,30 + 0,12 + 0,02 + 1,06 + 0,94 + 0,01$$

$$X^2 = 2,45$$

b. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 73

Skor kecil : 33

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 73 - 33$$

$$= 40$$

3) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 24$$

$$= 1 + 3,3 (1,380)$$

$$= 1 + 4,554$$

$$= 5,554 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{6}$$

$$= 6,67 \text{ (dibulatkan)} = 7$$

Tabel 4.17

Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Kelas Interval	F	Yi	Yi ²	Fyi	Fyi ²
1	33-39	3	36	1296	108	3888
2	40-46	6	43	1849	258	11094
3	47-53	5	50	2500	250	12500
4	54-61	5	57,5	3306,25	287,5	16531,25
5	62-68	3	65	4225	195	12675
6	69-75	2	72	5184	144	10368
Σ		24		18360,25	1242,5	67056,25

Setelah tabulasi data skor soal sampel dalam hal ini tanpa metode permainan bahasa telepon ular, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5) Mencari mean dengan rumus :

$$X = \frac{\sum fy^2}{n}$$

$$X = \frac{1242,5}{24}$$

$$X = 52$$

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum FYi^2 - (FYi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{24(670562,25) - (1242,5)^2}{24(24-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1609350 - 1543806,25}{552}}$$

$$S = \sqrt{\frac{65543,75}{552}}$$

$$S = \sqrt{118,7}$$

$$S = 10,89$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudia angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 32,5 39,5 46,5 53,5 61,5 68,5 75,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{S}$$

$$Z1 = \frac{32,5 - 52}{10,89} = \frac{-19,5}{10,89} = -1,79$$

$$Z2 = \frac{39,5 - 52}{10,89} = \frac{-12,5}{10,89} = -1,14$$

$$Z3 = \frac{46,5 - 52}{10,89} = \frac{-5,5}{10,89} = -0,50$$

$$Z4 = \frac{53,5 - 52}{10,89} = \frac{1,5}{10,89} = 0,13$$

$$Z5 = \frac{61,5 - 52}{10,89} = \frac{9,5}{10,89} = 0,87$$

$$Z6 = \frac{68,5 - 52}{10,89} = \frac{16,5}{10,89} = 1,51$$

$$Z7 = \frac{75,5 - 52}{10,89} = \frac{23,5}{10,89} = 2,15$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas :0,4633 0,3729 0,1915 0,0517 0,3078 0,4345 0,4842

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4633 - 0,3729 = 0,0904$$

$$0,3729 - 0,1915 = 0,1814$$

$$0,1915 - 0,0517 = 0,1398$$

$$0,0517 + 0,3078 = 0,3595$$

$$0,3078 - 0,4345 = 0,1267$$

$$0,4345 - 0,4842 = 0,0497$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=24)

$$0,0904 \times 24 = 2,169$$

$$0,1814 \times 24 = 4,353$$

$$0,1398 \times 24 = 3,355$$

$$0,3595 \times 24 = 8,628$$

$$0,1267 \times 24 = 3,040$$

$$0,0497 \times 24 = 1,192$$

Tabel 4.18
Frekuensi yang diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	32,5	-1,79	0,4633	0,0904	2,169	3
2	39,5	-1,14	0,3729	0,1814	4,353	6
3	46,5	-0,50	0,1915	0,1398	3,355	5
4	53,5	0,13	0,0517	0,3595	8,628	5
5	61,5	0,87	0,3078	0,1267	3,040	3
6	68,5	1,51	0,4345	0,0497	1,192	2
Σ	75,5	2,51	0,4842			24

Mencari Chi Kuadrat (X^2 hitung) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 x^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\
 &= \frac{(3-2,169)^2}{2,169} + \frac{(6-4,353)^2}{4,353} + \frac{(5-3,355)^2}{3,355} + \frac{(5-8,628)^2}{8,628} + \frac{(3-3,040)^2}{3,040} \\
 &\quad + \frac{(2-1,192)^2}{1,192} \\
 &= 0,31 + 0,62 + 0,80 + 1,52 + 0,00 + 0,54
 \end{aligned}$$

$$x^2 = 3,79$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-3 = 6-3 = 3 = 0,05$ didapat $X^2_{tabel} = 7,815$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas metode permainan bahasa telepon ular (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 2,45$, sedangkan perhitungan uji normalitas tanpa metode permainan bahasa telepon ular (variabel Y) memiliki $X^2_{hitung} = 3,79$. Dari hasil tersebut ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (*Fisher*).

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Dari tabel penolong perhitungan *uji fisher* metode permainan bahasa telepon ular (Variabel X) dan tanpa menggunakan metode

permainan bahasa telepon ular (Variabel Y) dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut :

a. Nilai varian variabel X

$$S_1^2 = \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{24(167466) - (1997)^2}{24(24-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{4019184 - 3988009}{552}$$

$$S_1^2 = \frac{31175}{552}$$

$$S_1^2 = \sqrt{56,47}$$

$$S_1 = 7,51$$

b. Nilai varian variabel Y

$$S_2^2 = \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{n(n-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{24(146194) - (1866)^2}{24(24-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{3508656 - 3481956}{552}$$

$$S_2^2 = \frac{26700}{552}$$

$$S_2^2 = \sqrt{48,36}$$

$$S_2 = 6,95$$

Hasil hitung diatas menunjukkan nilai varian (variabel X) = 7,51 dan nilai varian (variabel Y) = 6,95. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X dan varian terkecil variabel Y. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{7,51}{6,95} = 1,08$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{hitung} = 1,08$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk_{pembilang} = 24$ dan $dk_{penyebut} = 24$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,98$. Ternyata nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,08 < 1,98$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa, perlu diuji signifikansinya dengan menggunakan analisis t. Sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular terhadap keterampilan menyimak siswa, uji t dilakukan dengan menggunakan sampel dari kelas V A yang menjadi kelas eksperimen dan siswa kelas V C yang menjadi kelas kontrol.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{82-77}{\sqrt{\frac{(24-1)56,47 + (24-1)48,36}{24+24-2} \left(\frac{1}{24} + \frac{1}{24} \right)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{1298,81+1112,28}{46}(0,041+0,041)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{2411,09}{46}(0,082)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{52,42(0,082)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{4,29}}$$

$$t = \frac{5}{2,07}$$

$$t = 2,415$$

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat pengaruh

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat pengaruh

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau db
 $= (N_1 + N_2) - 2 = (24+24) - 2 = 46$. Berdasarkan perhitungan diatas,
 apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df = 46 pada taraf signifikan
 5% yaitu 1,678. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,415 > 1,678$) sehingga
 H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada Pengaruh Penerapan Metode
 Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak
 Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

D. Pembahasan

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung sebagai guru Bahasa Indonesia dikelas V A dan kelas V C pada materi unsur-unsur instrinsik dalam cerita. Pada kelas V A diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan

bahasa telepon ular dan kelas V C tanpa menggunakan metode permainan bahasa telepon ular.

Metode permainan bahasa telepon ular berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN 82 Kota Bengkulu. Hasil menunjukkan bahwa perhitungan $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} , dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,415 dan t_{tabel} sebesar 1,678. Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* pada kelas V A yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan bahasa telepon ular dan kelas V C tanpa menggunakan metode permainan bahasa telepon ular. Pada kelas V A nilai rata-rata siswa pada saat *posttest* sebesar 82 sedangkan untuk kelas V C nilai rata-rata siswa pada saat *posttest* sebesar 77. Dari hasil perbedaan nilai rata-rata kedua kelas tersebut, dapat dinyatakan penerapan metode permainan bahasa telepon ular memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa.

Pengaruh penerapan metode permainan bahasa telepon ular tersebut dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang memberikan perbedaan nilai rata-rata pada kelas V A dengan kelas V C. Dengan pembelajaran metode permainan bahasa telepon ular, siswa dapat memahami isi cerita dan memotivasi anak untuk belajar. Anak usia sekolah dasar cenderung masih senang bermain, pada tahap operasional konkret anak senang merasakan atau

melakukan sesuatu secara langsung. Ia senang bermain, bergerak, serta bekerja dalam kelompok.⁶⁶

Metode permainan bahasa telepon ular pada kelas V A memiliki dampak yang positif bagi siswa diantaranya siswa lebih termotivasi dalam belajar dan siswa dapat menyimak cerita “Legenda Tangkuban Perahu” dengan konsentrasi yang baik. Sebagaimana manfaat dari metode permainan bahasa telepon ular yaitu dapat mengembangkan motivasi intrinsik pada siswa, memberikan kesempatan untuk berlatih konsentrasi dan mengembangkan pengendalian emosi apabila siswa menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan.⁶⁷

Dengan menggunakan metode permainan bahasa telepon ular siswa diajak untuk bermain telepon ular yaitu permainan kelompok yang memiliki jumlah anggota 6 orang. Dalam permainan ini siswa paling depan diminta menyampaikan pesan kepada siswa dibelakangnya secara berurutan. Pesan ini disampaikan dengan cara dibisikkan kepada teman-temannya. Dan teman yang paling belakang atau terakhir mengungkapkan pesan yang telah dibisikkan oleh temannya. Pada saat guru menyampaikan untuk bermain, anak-anak sangat antusias dan bersemangat. Sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kondusif dan menyenangkan.

Pada kelas V C respon aktif dari siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari suasana kelas yang kurang kondusif dan proses pembelajaran yang kurang

⁶⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2012) h. 35

⁶⁷ Abdul Kodir, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h. 281

efisien bila dibandingkan dengan kelas V A. Pada kelas V C tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan bahasa telepon ular, kelas ini diterapkan pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran, pada awal pembelajaran saja mereka terlihat antusias, hal ini dikarenakan ada orang baru yang memberikan pembelajaran. Berjalan beberapa menit kemudian, sebagian siswa terlihat ada yang bosan dalam pembelajaran dan mulai tidak menyimak dengan baik.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V A sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V C sebagai kelompok kontrol. Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran pada masing-masing kelas diberikan lembar *pretest*. Lembar *pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran masing-masing kelas diberikan lembar *posttest*. Lembar *posttest* diberikan untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasilnya kedua kelompok mengalami peningkatan rata-rata. Namun, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada rata-rata *posttest* yang diperoleh kelompok kontrol.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil *posttest* Siswa kelas V A yang menggunakan metode permainan bahasa telepon ular yaitu dalam kategori sedang, sebanyak 14 orang siswa (58,33%) mendapatkan nilai antara 73,67 sampai 90,33. Dan hasil *posttest* siswa kelas V C yang tidak menggunakan metode permainan bahasa telepon ular yaitu dalam kategori sedang, sebanyak 17 orang siswa (70,83%) mendapatkan nilai antara 69,73 sampai 84,27 dan juga berdasarkan hasil uji “t” terhadap kedua kelompok, diperoleh $t_{hitung} = 2,415$ sedangkan t_{tabel} dengan df 46 pada taraf signifikansi 5% yaitu 1,678. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,415 > 1,678$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain :

1. Bagi peneliti yang akan datang

Bagi peneliti yang ingin menindaklanjuti penelitian ini disarankan bahwa dalam pembelajaran menyimak menggunakan metode permainan bahasa telepon ular dibutuhkan kreatifitas dalam membuat kata-kata yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2. Bagi guru

Diharapkan dalam menerapkan metode permainan bahasa telepon ular ini hendaknya lebih efektif dan sesuai dengan langkah-langkah dalam menerapkan metode permainan bahasa telepon ular.

3. Bagi siswa

Diharapkan disaat proses belajar mengajar sedang berlangsung perhatikanlah materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Amin, Alfauzan. 2015. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Bengkulu: IAIN Bengkulu Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Gusmaidar. 2016. Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share pada Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesai-JPGI*, Vol. 1, No. 1, (diakses 12 Desember 2018)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Rosda Karya.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyati, Yeti. 2003. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ngalimun. 2017. *Kapita Selekta Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Santosa, Puji, ddk. 2009 *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siregar, Syofian. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subana M., dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Surdayono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sudiyono. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam Jilid 1*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*. 2013. Jakarta: Sinar Grafika.
- Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB.
- Zulela. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)	5.2.1 Menyebutkan nama-nama tokoh dalam cerita	1, 3, 4, 6, 12	5
	5.2.2 Mengemukakan watak tokoh dalam cerita	9, 10, 5, 11, 8	5
	5.2.3 Menentukan tema dan alur dari cerita	13, 14	2
	5.2.4 Menemukan latar yang terdapat dalam cerita	2, 7	2
	5.2.5 Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita	15	1
Jumlah			15

*Lampiran 10***Hasil Uji Validitas**

Nomor item	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,500	0,396	Valid
2.	0,487	0,396	Valid
3.	0,475	0,396	Valid
4.	0,458	0,396	Valid
5.	0,445	0,396	Valid
6.	0,445	0,396	Valid
7.	0,398	0,396	Valid
8.	0,463	0,396	Valid
9.	0,566	0,396	Valid
10.	0,447	0,396	Valid
11.	0,463	0,396	Valid
12.	0,436	0,396	Valid
13.	0,467	0,396	Valid
14.	0,559	0,396	Valid
15.	0,462	0,396	Valid

Lampiran 11 Validasi Soal

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Petunjuk kerja : Simaklah cerita yang telah disampaikan oleh guru, lalu berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar !

1. Tokoh puteri raja yang cantik dalam cerita tersebut adalah
 - a. Darmi
 - b. Dayang Sumbi
 - c. Dewi
 - d. Jelita Putri
2. Merasa dirinya adalah sumber peperangan, akhirnya Dayang Sumbi memutuskan untuk pergi ke
 - a. ladang
 - b. hutan
 - c. sawah
 - d. kebun
3. Pada saat Dayang Sumbi menenun di teras istana, benang tenunnya berkali-kali jatuh dan membuat Dayang Sumbi malas untuk mengambinya. Lalu siapakah yang mengambil benang Dayang Sumbi....
 - a. pemuda tampan
 - b. sang raja

- c. si tumang seekor anjing istana
 - d. pelayan istana
4. Tokoh laki-laki yang sangat suka pergi berburu adalah
 - a. sang raja
 - b. toba
 - c. sangkuriang
 - d. Darno
 5. Perasaan Dayang Sumbi pada saat mengetahui tumang mati adalah....
 - a. bahagia
 - b. marah
 - c. takut
 - d. sedih
 6. Siapa yang membunuh tumang pada saat berburu mencari rusa adalah....
 - a. Dayang Sumbi
 - b. Sang Raja
 - c. Darno
 - d. Sangkuriang
 7. Dayang Sumbi menyuruh Sangkuriang mencari daging ke....untuk pesta istana.
 - a. pasar
 - b. kota
 - c. desa
 - d. hutan
 8. Yang dilakukan oleh Dayang Sumbi setelah menyadari bahwa anaknya merupakan lelaki yang dia cintai adalah....
 - a. mengurungkan niat Sangkuriang untuk menikahnya
 - b. merasa bahagia dan melanjutkan untuk menikah
 - c. menasehati supaya tidak menikahnya
 - d. merasa kesal dan kecewa
 9. Watak yang nampak dari Sangkuriang dalam cerita “Legenda Tangkuban Perahu adalah....

- a. keras kepala
 - b. sombong
 - c. durhaka
 - d. pemalas
10. Sifat yang dimiliki oleh tumang ialah....
- a. pemalas
 - b. pendusta
 - c. tidak patuh terhadap tuanya
 - d. pemaarah
11. Syarat yang diberikan Dayang Sumbi untuk menikahinya adalah....
- a. membuat perahu
 - b. membuat candi
 - c. membuat danau yang sangat besar
 - d. membuat sebuah danau dan sebuah perahu sangat besar dalam satu malam
12. Tokoh yang ada di dalam cerita selain dayang sumbi, sangkuriang dan tumang ialah....
- a. penjaga istana
 - b. makhluk-makhluk ghaib
 - c. pasukan kerajaan
 - d. adik sangkuriang
13. Tema dari cerita "legenda tangkuban perahu" adalah
- a. moral anak
 - b. hidup sederhana
 - c. hidup bahagia
 - d. kesalahpahaman antara ibu dan anak
14. Cerita "legenda tangkuban perahu" memiliki alur....
- a. maju
 - b. mundur
 - c. campuran
 - d. gabungan
15. Amanat yang dapat diambil dari cerita di atas adalah

- a. kita tidak boleh mengikuti hawa nafsu
- b. nikmatilah hidup dengan berhura-hura
- c. jangan pernah putus asa dan jangan menyerah
- d. mengeluh boleh dilakukan sesering mungkin

Lampiran 12 Soal Pretest dan Posttest

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Petunjuk kerja : Simaklah cerita yang telah disampaikan oleh guru, lalu berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar !

1. Tokoh puteri raja yang cantik dalam cerita tersebut adalah
 - a. Darmi
 - b. Dayang Sumbi
 - c. Dewi
 - d. Jelita Putri
2. Merasa dirinya adalah sumber peperangan, akhirnya Dayang Sumbi memutuskan untuk pergi ke
 - a. ladang
 - b. hutan
 - c. sawah
 - d. kebun
3. Pada saat Dayang Sumbi menenun di teras istana, benang tenunnya berkali-kali jatuh dan membuat Dayang Sumbi malas untuk mengambinya. Lalu siapakah yang mengambil benang Dayang Sumbi....
 - a. pemuda tampan

- b. sang raja
 - c. si tumang seekor anjing istana
 - d. pelayan istana
4. Tokoh laki-laki yang sangat suka pergi berburu adalah
- a. sang raja
 - b. toba
 - c. sangkuriang
 - d. Darno
5. Perasaan Dayang Sumbi pada saat mengetahui tumang mati adalah....
- a. bahagia
 - b. marah
 - c. takut
 - d. sedih
6. Siapa yang membunuh tumang pada saat berburu mencari rusa adalah....
- a. Dayang Sumbi
 - b. Sang Raja
 - c. Darno
 - d. Sangkuriang
7. Dayang Sumbi menyuruh Sangkuriang mencari daging ke....untuk pesta istana.
- a. pasar
 - b. kota
 - c. desa
 - d. hutan
8. Yang dilakukan oleh Dayang Sumbi setelah menyadari bahwa anaknya merupakan lelaki yang dia cintai adalah....
- a. mengurungkan niat Sangkuriang untuk menikahinya
 - b. merasa bahagia dan melanjutkan untuk menikah
 - c. menasehati supaya tidak menikahinya
 - d. merasa kesal dan kecewa

9. Watak yang nampak dari Sangkuriang dalam cerita “Legenda Tangkuban Perahu adalah....
 - a. keras kepala
 - b. sombong
 - c. durhaka
 - d. pemalas
10. Sifat yang dimiliki oleh tumang ialah....
 - a. pemalas
 - b. pendusta
 - c. tidak patuh terhadap tuanya
 - d. pemaarah
11. Syarat yang diberikan Dayang Sumbi untuk menikahinya adalah....
 - a. membuat perahu
 - b. membuat candi
 - c. membuat danau yang sangat besar
 - d. membuat sebuah danau dan sebuah perahu sangat besar dalam satu malam
12. Tokoh yang ada di dalam cerita selain dayang sumbi, sangkuriang dan tumang ialah....
 - a. penjaga istana
 - b. makhluk-makhluk ghaib
 - c. pasukan kerajaan
 - d. adik sangkuriang
13. Tema dari cerita”legenda tangkuban perahu” adalah
 - a. moral anak
 - b. hidup sederhana
 - c. hidup bahagia
 - d. kesalahpahaman antara ibu dan anak
14. Cerita “legenda tangkuban perahu” memiliki alur....
 - a. maju
 - b. mundur
 - c. campuran

d. gabungan

15. Amanat yang dapat diambil dari cerita di atas adalah

- a. kita tidak boleh mengikuti hawa nafsu
- b. nikmatilah hidup dengan berhura-hura
- c. jangan pernah putus asa dan jangan menyerah
- d. mengeluh boleh dilakukan sesering mungkin

Lampiran 13 Jawaban Soal pretest dan posttest

1. b

2. b

3. c

4. c

5. d

6. d

7. d

8. a

9. a

10. c

11. d

12. b

13. d

14. a

18	Rangga Satria Anugrah								
19	Salsa Nabila Arinta								
20	Sri Elna Hayati								
21	Vania Noprianti								
22	Viona Junita Bella								
23	Zahra Anisa								
24	Kevin Juana								

*Lampiran 15***Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas VA (Kelas Eksperimen)**

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Agung Lanang Amrullah	53	80
2.	Bernega Natasya Balqis	67	80
3.	Doni Kurniawan	33	73
4.	Dio Rizky Santoso	53	73
5.	Elisa Putri Chantika	73	93
6.	Berkah Magribi	53	73
7.	Puji Astuti	60	87
8.	Inzaghi Raffa	40	93
9.	Ivon Nanda Maulana	47	67
10.	Keisya Putri	67	87
11.	M. Alfa Rizi Pitra Dunaya	40	80
12.	M. Risky Aditya	47	73
13.	M. Fadhil Al Basyir	33	80
14.	M. Nazhif Eka Saputra	47	73
15.	Nala Widya	60	87
16.	Rahma Aulia Haraha	73	87

17.	Reva Yunita Dewi	60	87
18.	Rangga Satria Anugrah	40	67
19.	Salsa Nabila Arinta	67	87
20.	Sri Elna Hayati	67	87
21.	Vania Noprianti	67	87
22.	Viona Junita Bella	60	87
23.	Zahra Anisa	40	100
24.	Kevin Juana	67	80

Lampiran 16

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas VC (Kelas Kontrol)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Ahmad Bayyina Lubis	53	73
2.	Ahmad Qoyyim	53	83
3.	Annisa Nurhafizah	47	83
4.	Asti Ayu Afriliani	73	93
5.	Chesi Quanen	67	73
6.	Deva Valensia	40	73
7.	Hary Ramadhan	73	67
8.	Joniansyah	60	83

9.	Meysa Zera Rebeca	40	73
10.	M. Sutan Pamungkas	53	73
11.	Novitta Nur Afrianti	67	73
12.	Nur Alamsyah	60	83
13.	Pandu Alfian Pratama	33	80
14.	Ramadhani Oktavia	47	80
15.	Rayhan Harri Santosa	60	73
16.	Roby Hadi Apriansyah	40	73
17.	Rosyiq Ramadhan	33	67
18.	Violen Aisyah Putri	40	73
19.	Willyan	33	67
20.	Fahri Wahyu Saputra	60	80
21.	Rizki Naufal Akhselo	40	87
22.	Syifa	40	87
23.	Rizka Ayu Lestari	67	67
24.	Naufal Jimli	60	80

Lampiran 17

Uji Normalitas Kelas VA dan Kelas VC

8) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 73

Skor kecil : 33

9) Menentukan rentangan (R)

$$R = 73 - 33$$

$$= 40$$

10) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 24$$

$$= 1 + 3,3 (1,380)$$

$$= 1 + 4,554$$

$$= 5,554 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

11) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{6}$$

$$= 6,67 \text{ (dibulatkan)} = 7$$

Tabel 4.15

Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi ²	Fxi	Fxi ²
1	33-39	2	36	1296	72	2592
2	40-46	4	43	1849	172	7396

3	47-53	6	50	2500	300	15000
4	54-61	4	57,5	3306,25	230	13225
5	62-68	6	65	4225	390	25350
6	69-75	2	72	5184	144	10368
Σ		24		18360,25	1308	73931

Tabel 4.16

Frekuensi yang diharapkan

Dari Hasil Pengamatan (F_o) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	32,5	-2,09	0,4817	0,0566	1,358	2
2	39,5	-1,44	0,4251	0,1399	3,357	4
3	46,5	-0,79	0,2852	0,2335	5,604	6
4	53,5	-0,13	0,0517	0,2774	6,657	4
5	61,5	0,60	0,2257	0,1687	4,048	6
6	68,5	1,25	0,3944	0,0775	1,86	2
Σ	75,5	1,91	0,4719			24

Mencari Chi Kuadrat (X^2 hitung) dengan rumus :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - fh)^2}{fh}$$

$$= \frac{(2-1,358)^2}{1,358} + \frac{(4-3,357)^2}{3,357} + \frac{(6-5,604)^2}{5,604} + \frac{(4-6,657)^2}{6,657} + \frac{(6-4,048)^2}{4,048}$$

$$+ \frac{(2-1,86)^2}{1,86}$$

$$= 0,30 + 0,12 + 0,02 + 1,06 + 0,94 + 0,01$$

$$X^2 = 2,45$$

Tabel 4.18
Frekuensi yang diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	32,5	-1,79	0,4633	0,0904	2,169	3
2	39,5	-1,14	0,3729	0,1814	4,353	6
3	46,5	-0,50	0,1915	0,1398	3,355	5
4	53,5	0,13	0,0517	0,3595	8,628	5
5	61,5	0,87	0,3078	0,1267	3,040	3
6	68,5	1,51	0,4345	0,0497	1,192	2
Σ	75,5	2,51	0,4842			24

Mencari Chi Kuadrat (X^2 hitung) dengan rumus :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - fh)^2}{fh}$$

$$= \frac{(3-2,169)^2}{2,169} + \frac{(6-4,353)^2}{4,353} + \frac{(5-3,355)^2}{3,355} + \frac{(5-8,628)^2}{8,628} + \frac{(3-3,040)^2}{3,040}$$

$$+ \frac{(2-1,192)^2}{1,192}$$

$$= 0,31 + 0,62 + 0,80 + 1,52 + 0,00 + 0,54$$

$$x^2 = 3,79$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-3 = 6-3 = 3 = 0,05$ didapat $X^2_{tabel} = 7,815$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas metode permainan bahasa telepon ular (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 2,45$, sedangkan perhitungan uji normalitas tanpa metode permainan bahasa telepon ular (variabel Y) memiliki $X^2_{hitung} = 3,79$. Dari hasil tersebut ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

Lampiran 18

Uji Homogenitas Kelas VA dan Kelas VC

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

a. Nilai varian variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{n(n-1)} = \frac{24(167466) - (1997)^2}{24(24-1)} \\ &= \frac{4019184 - 3988009}{552} = \frac{31175}{552} \end{aligned}$$

$$S_1^2 = \sqrt{56,47} = 7,51$$

b. Nilai varian variabel Y

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{n(n-1)} = \frac{24(146194) - (1866)^2}{24(24-1)} \\ &= \frac{3508656 - 3481956}{552} = \frac{26700}{552} \end{aligned}$$

$$S_2^2 = \sqrt{48,36} = 6,95$$

Hasil hitung diatas menunjukkan nilai varian (variabel X) = 7,51 dan nilai varian (variabel Y) = 6,95. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X dan varian terkecil variabel Y. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{7,51}{6,95} = 1,08$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{hitung} = 1,08$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk_{pembilang} = 23$ dan $dk_{penyebut} = 23$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,98$. Ternyata nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,08 < 1,98$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

Lampiran 19 Uji T

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{82-77}{\sqrt{\frac{(24-1)56,47 + (24-1)48,36}{24+24-2} \left(\frac{1}{24} + \frac{1}{24}\right)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{1298,81 + 1112,28}{46} (0,041 + 0,041)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{2411,09}{46} (0,082)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{52,42(0,082)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{4,29}}$$

$$t = \frac{5}{2,07}$$

$$t = 2,415$$

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat pengaruh

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat pengaruh

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau db
 $= (N_1 + N_2) - 2 = (24+24) - 2 = 46$. Berdasarkan perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df = 46 pada taraf signifikan 5% yaitu 1,678. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,415 > 1,678$) sehingga H_0 ditolak dan

H_a diterima yang berarti ada Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bahasa Telepon Ular Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

Lampiran 20 Tabel Uji T

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Lampiran 22 Tabel Nilai Chi Kuadrat

TABEL VI
NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Tarf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Lampiran 23 Tabel Distribusi F

NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

Baris atas untuk **5%**
Baris bawah untuk **1%**

V ₂ = dk Penyebut	V ₁ = dk pembilang																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞		
1	181	200	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	246	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254		
2	18,51	19,00	19,16	19,25	19,30	19,33	19,36	19,37	19,38	19,39	19,4	19,41	19,42	19,43	19,44	19,45	19,46	19,47	19,47	19,48	19,48	19,49	19,49	19,50		
3	10,13	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,88	8,84	8,81	8,78	8,76	8,74	8,71	8,69	8,66	8,64	8,62	8,60	8,58	8,57	8,56	8,54	8,54	8,53		
4	7,71	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,93	5,91	5,87	5,84	5,80	5,77	5,74	5,71	5,70	5,68	5,66	5,65	5,64	5,63		
5	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,78	4,74	4,70	4,68	4,64	4,60	4,56	4,53	4,50	4,46	4,44	4,42	4,40	4,38	4,37	4,36		
6	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	3,96	3,92	3,87	3,84	3,81	3,77	3,75	3,72	3,71	3,69	3,68	3,67		
7	5,59	4,74	4,35	4,14	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,51	3,49	3,44	3,41	3,38	3,34	3,32	3,29	3,28	3,25	3,24	3,23		
8	5,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,34	3,31	3,28	3,23	3,20	3,15	3,12	3,08	3,05	3,03	3,00	2,98	2,96	2,94	2,93		
9	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,10	3,07	3,02	2,98	2,93	2,90	2,86	2,82	2,80	2,77	2,76	2,73	2,72	2,71		
10	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,86	2,82	2,77	2,74	2,70	2,67	2,64	2,61	2,59	2,58	2,55	2,54		
11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,53	2,50	2,47	2,45	2,42	2,41	2,40		
	9,65	7,20	6,22	5,67	5,32	5,07	4,88	4,74	4,63	4,54	4,46	4,40	4,29	4,21	4,10	4,02	3,94	3,86	3,80	3,74	3,70	3,66	3,62	3,60		

V ₂ = dk Penyebut	V ₁ = dk pembilang																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞		
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,31	2,30		
13	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21		
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13		
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,08	2,07		
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01		
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96		
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,95	1,93	1,92		
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,96	1,94	1,91	1,89	1,88		
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,28	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,92	1,90	1,87	1,85	1,84		
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81		
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78		
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,82	1,79	1,77	1,76		
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,89	1,86	1,82	1,80	1,76	1,74	1,73		
25	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,06	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71		
26	4,22	3,37	2,98	2,74	2,59	2,47	2,39	2,32	2,27	2,22	2,18	2,15	2,10	2,05	1,99	1,95	1,90	1,85	1,82	1,78	1,76	1,72	1,70	1,69		
	7,72	5,53	4,64	4,14	3,82	3,59	3,42	3,29	3,17	3,09	3,02	2,96	2,86	2,77	2,66	2,58	2,50	2,41	2,36	2,28	2,25	2,19	2,15	2,13		

Lampiran 24 Tabel r Product

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

DAFTAR NILAI RAPORT SISWA KELAS V A
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Agung Lanang Amrullah	80
2.	Bernega Natasya Balqis	77
3.	Doni Kurniawan	65
4.	Dio Rizky Santoso	80
5.	Elisa Putri Chantika	87
6.	Berkah Magribi	68
7.	Puji Astuti	70
8.	Inzaghi Raffa	78
9.	Ivon Nanda Maulana	85
10.	Keisya Putri	86
11.	M. Alfa Rizi Pitra Dunaya	75
12.	M. Risky Aditya	77
13.	M. Fadhil Al Basyir	66
14.	M. Nazhif Eka Saputra	70
15.	Nala Widya	76
16.	Rahma Aulia Haraha	75
17.	Reva Yunita Dewi	70
18.	Rangga Satria Anugrah	72
19.	Salsa Nabila Arinta	85
20.	Sri Elna Hayati	80
21.	Vania Noprianti	88
22.	Viona Junita Bella	68
23.	Zahra Anisa	70
24.	Kevin Juana	72
Jumlah		1820
Rata-rata		75,83

Bengkulu, Juni 2019
Mengetahui
Wali Kelas V A

Neti Harlena, S.Pd
NIP. 196702251986042001

DAFTAR NILAI RAPORT SISWA KELAS V B
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Angel Afrison Pratama	75
2.	Ahmad Frezi Juliansyah	70
3.	Dafid Pratama	75
4.	Fahri Refaldi	80
5.	Fakhirah Mumlihali	88
6.	Fani Ramadhani	80
7.	Maharani	82
8.	Maulinda Cahaya Ningtiyas	72
9.	M. Rafif Mlitamar	70
10.	M. Bentar Sinarman	80
11.	M. Reypano Romanza Putra	77
12.	M. Zikri	65
13.	Nabila Octaring	84
14.	Nadin Citra Wulandari	78
15.	Rahmat Muharodi	70
16.	Robi Saputra	75
17.	Romi Efendi Pratama	78
18.	Ramadhan Faisal	72
19.	Revalina Ramadhani	88
20.	Sultan Rafif Algazali	76
21.	Taufik Akbar	80
22.	Wanda Dia	82
23.	Na'ailah Ibtisah G.	68
24.	Rahmat	72
25.	Riki Rahmat	70
Jumlah		1907
Rata-rata		76,28

Bengkulu, Juni 2019
Mengetahui
Wali Kelas V B

Insasmah, S.Pd

NIP. 196806291991042001

**DAFTAR NILAI RAPORT SISWA KELAS V C
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ahmad Bayyina Lubis	70
2.	Ahmad Qoyyim	72
3.	Annisa Nurhafizah	85
4.	Asti Ayu Afriliani	75
5.	Chesi Quanen	90
6.	Deva Valensia	80
7.	Hary Ramadhan	80
8.	Joniansyah	84
9.	Meysa Zera Rebeca	70
10.	M. Sutan Pamungkas	82
11.	Novitta Nur Afrianti	72
12.	Nur Alamsyah	70
13.	Pandu Alfian Pratama	80
14.	Ramadhani Oktavia	65
15.	Rayhan Harri Santosa	79
16.	Roby Hadi Apriansyah	68
17.	Rosyiq Ramadhan	75
18.	Violen Aisyah Putri	77
19.	Willyan	70
20.	Fahri Wahyu Saputra	90
21.	Rizki Naufal Akhselo	70
22.	Syifa	80
23.	Rizka Ayu Lestari	72
24.	Naufal Jimli	68
Jumlah		1824
Rata-rata		76

Bengkulu, Juni 2019

Mengetahui

Wali Kelas V C

Yusmaniar, S.Pd.
NIP. 196506081984112001

DAFTAR NILAI RAPORT SISWA KELAS V D
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Aby Bimo	78
2.	Adinda Cahaya	85
3.	Anjas Paslilia	70
4.	Arsetiana	90
5.	Farhat Ansori	75
6.	Hayatun Novus	88
7.	Jordan Altaris Nugraha	70
8.	Jeksen Firnando	72
9.	Lovita Aprilia	80
10.	M. Febriansyah	78
11.	M. Fahri Rehanto	72
12.	M. Sukron Jaya	84
13.	Mia Reomansari	80
14.	Natasya	90
15.	Natasya N.	80
16.	Nuraini Fadila	85
17.	Rafli Alfaredo	68
18.	Rangga Dwi Pendawa	84
19.	Reva Dwi Aulia	70
20.	Riski Fajri	60
21.	Taria Atika Rahma	72
22.	Tedri Al Parizi	76
23.	Viona Aprilia Rianti	68
24.	Dewi Lestari	70
25.	Zaki Alzahera	80
Jumlah		1925
Rata-rata		77

Bengkulu, Juni 2019
Mengetahui
Wali Kelas V D

Nurmalah, M.Pd
NIP. 196709101989122001

DOKUMENTASI



Pretest Kelas VA



Pretest Kelas VC



Guru membacakan cerita
di Kelas VA



Proses Pembelajaran
Metode Permainan
Bahasa Telepon Ular di
Kelas VA



Siswa dibagi menjadi 4
kelompok, dimulai
dengan 2 kelompok
terlebih dahulu untuk
bermain. Setiap
kelompok diminta
untuk berbaris.



Siswa paling depan mengambil undian, lalu membisikkan kepada teman dibelakangnya



Selanjutnya siswa membisikkan hingga pesan sampai kepada siswa di belakangnya



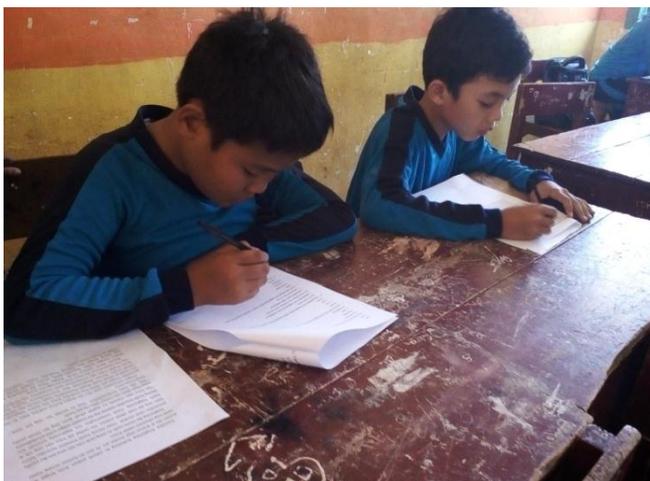
Proses Pembelajaran tanpa metode permainan bahasa telepon ular di Kelas VC



Guru membacakan cerita
di Kelas VC



Siswa diminta
menuliskan tokoh dalam
cerita yang telah
dibacakan guru



Posttest Siswa Kelas VA



Posttest Siswa Kelas VC