

**PENGARUH METODE PERMAINAN BAHASA BISIK
BERANTAI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK
KALIMAT PADA SISWA KELAS IV SDIT IQRA' 2
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh:

PUTTRI DIAH SAPITRI
NIM: 1711240047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Putri Diah Sapitri

Nim : 1711240047

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:

Nama : Putri Diah Sapitri

NIM : 1711240047

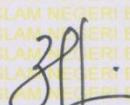
Judul : Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

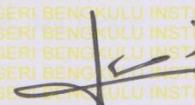
Bengkulu, September 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Buyung Surahman, M. Pd

NIP.196110151984031002


Zubaidah, M.Us

NIDN.2016047202



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat :Jln. Raden Fatah PagarDewa,Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **“Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh Putri Diah Sapitri, NIM: 1711240047, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis tanggal 19 Agustus 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dr.H.M. Nasron HK, M.Pd

NIP. 196107291995031001

Sekretaris

Zubaidah, M.Us

NIDN. 2016047202

Penguji I

Dr. Basinun, M. Pd.I

NIP. 197710052007102005

Penguji II

Drs. H. Rizka Syahbudin, M.Pd

NIP. 196207021998031002

Bengkulu, 23 Agustus 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaidi, M.Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

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., ku persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku Bapak (Sutarjo Deris) dan Ibu (Yulia Naili) yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, dukungan dan do'a yang tak pernah putus untuk anak-anaknya.
2. Kakak Elza Siska Anggraini dan adek M. Habib Lutfhi Sutana, serta semua sanak saudaraku, terima kasih banyak sampai detik ini saya mencapai puncak keberhasilan adalah berkat dukungan dan do'a dari kalian.
3. Teguh Jaka Pratama orang yang selalu memberikan dukungan, semangat, dorongan dan selalu ada dalam kondisi apapun.
4. Sahabatku Noprida Yanti, Weliya Wahyu Nengsi, Zulfa Istiqamah, Fithria Puspa Sari, Fitria mawarni, Pera Rizki, Rika Yuliana, Lega Elviara, Nurul Adila dan Yeni Puspita Sari yang selalu memberikan semangat dan do'a.
5. Teman seperjuangan keluarga besar PGMI terutama "PGMI B" angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat untuk berjuang bersama.
6. Semua sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang tak mungkin saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan cerita dan pengalaman hidup yang takkan aku lupakan.
7. Untuk Agama, Bangsa serta Almamater tercintaku.

MOTTO

“Dream as high as the sky, if you fall, you will fall among the stars”

**(Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara
bintang-bintang)**

(Bapak Ir. Soekarno)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Diah Sapitri

NIM : 1711240047

Jurusan : Tarbiyah

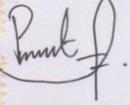
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, Agustus 2021

Pembuat Pernyataan,



Putri Diah Sapitri
NIM.1711240047

ABSTRAK

Skripsi dengan judul: “Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu” ini di tulis oleh Puttri Diah Sapitri, NIM 1711240047, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN BENGKULU. Bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd Selaku pembimbing I dan Ibu Zubaibah, M.Us Selaku Pembimbing II.

Kata Kunci: *Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Dengan Keterampilan Menyimak Kalimat.*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak siswa kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu yang disebabkan oleh pemilihan metode pembelajaran kurang efektif, sehingga membuat minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyimak relatif rendah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen semu (Quasi Ekprimental Design). Setelah itu data diolah menggunakan uji hipotesis meliputi uji-T terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 3,380$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,380 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan media menyimak kalimat di SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan metode permainan bahasa bisik berantai-media audio menyimak kalimat dan media audio menyimak kalimat terhadap keterampilan menyimak kalimat siswa kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas IVB (Eksprimen) lebih tinggi dibandingkan kelas IVA (Kontrol), yaitu $56-80 > 46-66$.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu”** dapat penulis selesaikan.

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 menimba 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 selaku Pembimbing Akademi 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. Bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Zubaibah, M.Us selaku Pembimbing II yang telah membimbing, memberi semangat, motivasi, serta arahan selama proses perkuliahan Karya Ilmiah ini.
6. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
7. Seluruh dosen dan staf yang khususnya di Fakultas tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

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, Agustus 2021

Penulis

Putri Diah Sapitri
NIM. 1711240047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai	10
1. Metode Permainan Bahasa	10

2. Pengertian Bisik Berantai	10
3. Langkah-langkah Permainan Bahasa Bisik Berantai	11
4. Kelebihan dan Kekurangan	12
B. Keterampilan Menyimak.....	13
1. Pengertian Menyimak	13
2. Tahap-tahap Menyimak	15
3. Tujuan Menyimak	16
4. Ragam Menyimak	17
5. Proses Menyimak	20
6. Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Dasar.....	22
C. Kalimat	27
1. Pengertian Kalimat.....	27
2. Jenis-jenis Kalimat	27
D. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	31
E. Hasil Penelitian yang Relevan.....	32
F. Kerangka Berpikir	36
G. Hipotesis Penelitian.....	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Definisi Operasional Variabel	42

E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Uji Validitas dan Realibilitas	46
H. Teknik Analisis Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	50
1. Sejarah SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	50
2. Letak Geografis	52
3. Daftar Nama Guru dan Karyawan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	52
4. Jumlah Kelas dan Keseluruhan Siswa	56
5. Keadaan Sarana dan Prasarana	57
6. Visi, Misi dan <i>Quality Assurance</i> SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	59
B. Hasil Penelitian	61
C. Uji Hipotesis Data.....	78
D. Pembahasan.....	82

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	85
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	39
Table 3.2 Daftar Jumlah Siswa IV SDIT IQRA' 2 KOTA Bengkulu	41
Table 3.3 Kisi-Kisi Tes	45
Tabel 4.1 Daftar Nama Guru dan Karyawan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	53
Table 4.2 Jumlah Kelas	57
Table 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu	58
Table 4.4 Hasil Posttest Siswa IVB (Eksprimen)	62
Table 4.5 Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa IVB (Eksprimen)	63
Table 4.6 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IVB (Eksprimen)	64
Table 4.7 Hasil Posttest Siswa IVA (Kontrol)	65
Tabel 4.8 Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas IVA (Kontrol)	66
Tabel 4.9 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IVA (Kontrol)	67
Table 4.10 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X Kelas IVB (Eksprimen)	69
Table 4.11 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel X.....	72
Table 4.12 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y IVA (Kontrol)	73
Table 4.13 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel Y.....	76
Table 4.14 Perbedaan Antara Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa yang Menggunakan Permainan Bahasa Bisik Berantai – Menyimak Kalimat Dan Menyimak Kalimat.....	79
Table 4.15 Perbedaan Aktivitas Siswa antara Media permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat dan Media menyimak kalimat	83

DAFTAR BAGAN

Kerangka Berpikir.....	36
------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing	1
Lampiran 2 Surat Tugas Komprehensif	2
Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Dari Sekolah	3
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	4
Lampiran 5 Surat Izin Dari Yayasan.....	5
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian	6
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi	7
Lampiran 8 Daftar Hadir Seminar.....	12
Lampiran 9 Lembar Validasi	13
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	19
Lampiran 11 Butiran Pernyataan	45
Lampiran 12 Butiran Soal	46
Lampiran 13 Lembaran Permainan dan Cover Buku Tematik	63
Lampiran 14 tabel kurva 0-Z.....	66
Lampiran 15 Tabel Distribusi	67
Lampiran 16 Tabel Uji Dua Sampel Independen.....	68
Lampiran 17 Tabel Chi Kuadrat	69
Lampiran Dokumentasi.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata didik yang berarti proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik.¹ Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 mendefinisikan bahwa pendidikan adalah 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.²

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif, dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan guru.

¹ Dendy Sugono, Dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) hal. 353

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013) hal. 3

Secara sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan dalam pengajaran.³ Istilah pembelajaran lebih populer dan lebih tepat ketimbang proses belajar mengajar yang tekanannya pada motivasi siswa untuk aktif agar mereka dapat menemukan sendiri cara belajar yang tepat baginya.⁴

Terdapat dalam Al-Qur'an bahwa Sesungguhnya makhluk Tuhan yang diciptakan paling sempurna adalah manusia karena manusia diberi akal sebagai alat untuk berpikir. Manusia diciptakan oleh Allah sebagai makhluk yang terbaik dan tertinggi atau termulia. Dan manusia dilahirkan sesuai dengan fitrahnya. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Isra'/17: 70.

وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِّنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ
عَلَىٰ كَثِيرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا

Artinya: "Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak cucu Adam, dan Kami angkat mereka di darat dan di laut, dan Kami beri mereka rezeki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna." (Q.S. Al-Isra'/17: 70).⁵

Penjelasan ayat di atas berisi tentang anjuran agar manusia bersyukur dan tidak menyekutukannya dengan suatu apapun, karena Allah telah menundukkan apa yang ada di darat dan di laut kepada manusia, bahkan memeliharanya dengan

³ Aprida Pane dan Muh. Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol.3, No.1 (2017), hal. 333.

⁴ Asep Hermawan, "Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali," *Qathruna*, Vol.1, No.1 (2014), hal. 89.

⁵ Departemen Agama RI, "Al-qur'an dan Terjemahan," (Bandung: PT. Diponegoro, 2010). Q.S. Al-Isra' : 70.

sangat baik serta diberikanya petunjuk dalam pembuatan bahtera, sehingga manusia dapat berlayar di laut dan memberinya.

Seorang guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, mengembangkan materi pembelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan siswa untuk merespon pelajaran dan memahami tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Dalam hadis Tarmizi juga dijelaskan sebagai berikut:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

: مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ (رواه الترمذی)

Artinya: “Dari Anas bin Malik r.a berkata: Rasulullah SAW bersabda barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang.” (HR. Tarmizi)⁶

Penjelasan hadits di atas berisi tentang anjuran agar manusia menuntut ilmu dan mencari ilmu kemanapun berada. Menurut Sardiman kondisi pembelajaran yang efektif adalah adanya keaktifan siswa yang berupa minat, perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa.⁷

⁶ Suryani, *Hadis Tarbawi: Analisis Paedagogis Hadis-hadis Nabi*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 79-80.

⁷ Andi Abd. Muis dan Ariuddin, “Pengembangan Metode Mengajar Guru Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 9 Parepare,” *Tarbawi*, Vo 1.14, No.1 (2017), hal. 3.

Proses belajar mengajar siswa dan guru dituntut untuk memiliki keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterampilan adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Tarigan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran dan bahasa lisan.⁸

Menyimak merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi, karena kegiatan ini adalah kegiatan reseptif. Kegiatan ini biasanya dilakukan sebelum melakukan kegiatan menulis atau berbicara. Secara tingkatan keterampilan berbahasa, menyimak adalah tingkatan keterampilan yang cukup sulit, butuh fokus dan ketelitian untuk mendapatkan informasi simakan yang benar dan tepat.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu tentang pembelajaran Tematik. Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap guru di SDIT IQRA' 2, mengatakan bahwa guru di kelas IV sudah pernah melakukan metode permainan bisik berantai tetapi tidak terfokus di dalam suatu pembelajaran. Sehingga dalam

⁸ Eka Retnaningsih, Nas Haryati, dan Deby Luriawati, "Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio Dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Pada Siswa Kelas VIIA," *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.2, No.1 (2013), hal. 3.

⁹ Amalia Fauziah, Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas Iv Sdn Bekasi Jaya II), *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*, 2015, hal. 2.

proses pembelajaran guru belum maksimal, memberikan stimulasi kepada siswa dalam keterampilan menyimak kalimat dan mengembangkan bahasa. Karena guru banyak berbicara sedangkan siswa hanya menyimak dan kesempatan untuk berbicara sangat sedikit. Kegiatan pembelajaran lebih fokus dengan tugas yang harus dikerjakan siswa. Seperti membaca, menulis dan berhitung. Sehingga pembelajaran yang dilakukan belum terfokus menggunakan metode permainan bisik berantai.¹⁰

Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian hasil belajar sebagai bagian dari langkah pengembangan kurikulum. Pembelajaran keterampilan menyimak pada materi kalimat di SDIT IQRA' 2 memiliki rata-rata standar sekolah sebesar 7,5.

Alat yang digunakan untuk menerapkan metode permainan bahasa bisik berantai yaitu telepon kaleng. Telepon kaleng merupakan sebuah permainan tradisional atau biasa disebut permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.¹¹

Permainan berbisik berantai menurut Suprawoto dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan

¹⁰ Mega Herawati Selaku Guru Tematik Kelas IV, Wawancara di Dalam Ruang kelas IVB SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tanggal 4 Januari 2020

¹¹ Umi Nadiroh, "Pengaruh Permainan Telepon Kaleng Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Ra Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung" *Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung*, 2019, hal. 24.

informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat. Sedangkan permainan bisik berantai menurut Suyatno bertujuan agar siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman, kemudian menyampaikan informasi yang didengarkan keteman sebelahnya secara berantai dalam kelompok.

Meyimak kalimat adalah kegiatan yang memerlukan fokus melalui pendengaran lalu dicerna oleh otak.¹² Maka dari itu, siswa perlu dilatih terus menerus untuk mempertajam daya simaknya melalui metode permainan bahasa bisik berantai. Atas dasar latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keterampilan menyimak pada materi kalimat siswa di bawah rata-rata standar sekolah sebesar 7,50.
2. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang efektif.

¹² Wasik Kholifatun, “Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan Yang Disampaikan Secara Lisan Pada Kelas III SDN Ngeletih 1 Kota Kediri,” *Simki-Pedagogia*, Vol. 02, No. 08 (2018), hal. 4.

3. Minat siswa relatif rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak.
4. Pembelajaran berpusat kepada guru menyebabkan siswa bermain sendiri dan tidak memperhatikan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar mencapai tujuan yang diharapkan, maka penulis ini membatasi ruang lingkup permasalahannya yaitu:

1. Metode permainan bahasa bisik berantai ini dilakukan pada kelas IVA dan IVB.
2. Permainan bahasa bisik berantai ialah menggunakan alat telepon kaleng.
3. Fokus penelitian ini pada bahan ajar buku tematik tema 1 subtema 1 “Indahnya kebersamaan.”

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen dengan menguji cobakan metode permainan bisik berantai, melihat pengaruh terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Sehubung latar belakang dan identifikasi masalah di atas kiranya penulis dapat merumuskan masalah, yaitu: “Bagaimana pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA’ 2 kota Bengkulu?”

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 kota Bengkulu.

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

2. Manfaat penelitian

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Untuk lebih jelasnya mengenai kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Secara Teoretis

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

b. Secara Praktis

1) Bagi Siswa

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak kalimat pada siswa.
- b) Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2) Bagi Guru

- a) Mempermudah guru dalam mengoptimalkan pemahaman dan keterampilan menyimak kalimat pada siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b) Meningkatkan wawasan dalam menggunakan metode pembelajaran seperti metode permainan bahasa bisik berantai.
- c) Membantu guru untuk menentukan suatu metode yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran dalam meningkatkan.
- d) Keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menyimak siswa. Hasil penelitian dapat menjadi bahan inspirasi untuk menentukan metode lain dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi Sekolah

Dapat menjaga kualitas belajar siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti

- a) Sebagai masukan untuk perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.
- b) Dapat memberikan semangat bagi guru-guru di SDIT IQRA' 2 untuk melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan prestasi dan minat belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai

1. Metode Permainan Bahasa

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

Salah satu metode belajar mengajar dalam keterampilan menyimak adalah permainan bahasa. Pada hakikatnya bermain bagi anak adalah belajar dan bekerja dan kreativitas lebih banyak berkaitan dengan bermain dari pada bekerja. Hal ini menjadi sangat penting bilamana guru mau terlibat aktif dalam bentuk permainan yang dirancang untuk mengembangkan kreativitas anak. Adapun karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai.

¹³ Dendy Sugono, Dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hal. 243

Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari yang pasif ke aktif dari yang kaku menjadi gerak dan dari jenuh menjadi semangat. Adapun syarat keberhasilan permainan bahasa yaitu:¹⁴

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

2. Pengertian bisik berantai

Permainan berbisik berantai menurut Suprawoto dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat.¹⁵ Sedangkan permainan bisik berantai menurut Suyatno bertujuan agar siswa dapat memahami informasi yang

¹⁴Amalia Fauziah, Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II), hal. 19-21.

¹⁵Ogi Likarde, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah" *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu*, 2019, hal. 6.

dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman, kemudian menyampaikan informasi yang didengarkan keteman sebelahnya secara berantai dalam kelompok.¹⁶

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 depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis.¹⁷

Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari yang pasif ke aktif, dari yang kaku menjadi gerak dan dari jenuh menjadi semangat. Ciri-ciri khusus permainan bahasa bisik berantai yaitu dapat melatih keterampilan menyimak (mendengar), membaca, berbicara dan menulis. Materi (kalimat) yang dibisikkan disesuaikan dengan kemampuan

¹⁶ Wasik Kholifatun, "Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan Yang Disampaikan Secara Lisan Pada Kelas III SDN Ngeletih 1 Kota Kediri," hal. 4.

¹⁷ Amalia Fauziah, Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV Sdn Bekasi Jaya II), hal. 22-27.

siswa. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa).¹⁸

3. Langkah-langkah permainan bahasa bisik berantai

- a. Guru memberikan pengantar singkat tentang pelaksanaan langkah-langkah berbisik berantai.
- b. Siswa dalam kelompok diatur berbaris ke samping atau ke belakang dengan menjaga jarak.
- c. Guru menceritakan tentang cerita anak atau materi lain.
- d. Setiap kelompok menuliskan kembali pesan yang didengar dalam satu paragraf atau ungkapan.
- e. Setelah posisi siswa sesuai dengan yang diharapkan, guru memanggil siswa perwakilan kelompok untuk membisikkan satu paragraf yang telah dibuat, dengan menggunakan alat telepon kaleng.
- f. Siswa menerima informasi tersebut dan membisikkan informasi tersebut kepada temannya.
- g. Secara berantai siswa membisikkan (dengan menggunakan telepon kaleng) informasi tersebut.¹⁹
- h. Siswa menuliskan hasil dari bisikan teman.

¹⁸ Ogi Likarde, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sdn 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah" hal. 21.

¹⁹ Fransiska A. Susilawati, Indah Sofiani, dan Astrid Widiastuti, *Indahnya Kebersamaan*; (Jakarta: Erlangga, 2018), hal. 18.

- i. Guru dapat mengulang beberapa informasi yang berbeda kedalam satu kelompok secara bertahap.
- j. Penilaian dapat dilakukan dengan menghitung beberapa tingkat kesalahan yang diperbuat oleh kelompok tersebut.
- k. Dan lakukan hal seperti diatas pada kelompok berikutnya.
- l. Kelompok yang mendapat nilai terbaik diberikan penghargaan oleh guru

4. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dan kekurangan permainan berbisik berantai ialah:

- a. Kelebihannya yaitu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, melatih empat keterampilan bahasa, menarik minat siswa dalam pembelajaran dan menimbulkan rasa bahagia, tanpa beban kerja sama antar siswa.
- b. Kekurangannya yaitu menimbulkan situasi kelas yang ramai atau menghebohkan, memerlukan waktu yang cukup lama, menimbulkan siswa yang terlalu aktif, dan menimbulkan interaksi siswa dan guru yang kurang kondusif.²⁰

B. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Definisi menyimak berdasarkan KBBI yaitu simak atau menyimak mendengarkan dan memperhatikan baik-baik apa yang

²⁰ Amalia Fauziah, Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II), hal. 28.

diucapkan atau dibaca orang.²¹ Menyimak adalah salah satu keterampilan berkomunikasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya di dalam situasi berbicara tatap muka, mengikuti kuliah, ceramah mendengarkan radio, di dalam kegiatan-kegiatan profesional, perdagangan dan lain-lain.²²

Tarigan menyampaikan bahwa, “Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya.” Menyimak bertujuan agar orang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara. Selain itu, bahwa menyimak dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.²³

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

²¹ Dendy Sugono, Dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hal. 1450

²² Kembong Daeng, Johar Amir, dan Akmal Hamsa, *Pembelajaran Keterampilan Menyimak*, (Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2010), hal. 5.

²³ Slamet Triadi, “Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia,” *Pendidikan Unsika*, Vol. 03, No. 05 (2015), hal. 233.

untuk mencapai suatu tujuan tertentu, pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak.²⁴

Banyak orang yang tidak bisa membedakan antara menyimak dan mendengarkan ialah kegiatan yang sama, sehingga banyak menimbulkan kesalahpahaman mengenai makna menyimak dan mendengarkan. Menyimak dikatakan sebagai kegiatan berbahasa reseptif dalam suatu kegiatan bercakap-cakap dengan medium dengar maupun medium pandang. Dalam pengajaran bahasa, terutama pengajaran bahasa lisan sering kita jumpai istilah mendengar, mendengarkan dan menyimak. Ketiga istilah memang berkaitan dalam makna namun berbeda dalam arti.²⁵

2. Tahap-Tahap Menyimak

Hal lain yang perlu diketahui oleh penyimak adalah tahap-tahap dalam menyimak. Menyimak merupakan suatu proses yang dilakukan secara bertahap, tahap-tahap ini sangat mempengaruhi hasil menyimak yang tujuan akhirnya apakah si penyimak memahami apa yang telah disampaikan oleh pembicara. Menurut Tarigan, ada empat tahap yang dapat dilakukan dalam menyimak yaitu;²⁶

²⁴ Rahman, Rani Nurcita Widya, dan Rasi Yugatiati, *Menyimak & Berbicara Teori Dan Praktik*, (Bandung: Alqaprint Jatinagor, 2019), hal. 20.

²⁵ Delia Putri, “penerapan metode game “bisik berantai” dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar,” *STKIP Rokania*, Vol. 1, No. 2 (2018), hal 215.

²⁶ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015) hal. 19.

- a. Tahap Mendengar yaitu tahap mendengar merupakan proses awal yang dilakukan oleh pembicara. Mendengar ujar atau pembicaraan barulah pada tahap awal atau berada dalam tahap hearing.
- b. Tahap Memahami yaitu setelah mendengarkan pembicaraan yang disampaikan telah dilakukan, maka isi pembicaraan perlu dimengerti atau dipahami dengan baik oleh penyimak. Tahap ini disebut tahap *understanding*.
- c. Tahap Menginterpretasi yaitu penyimak yang baik, cermat dan teliti belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, tetapi ada keinginan untuk menafsirkan atau menginterpretasikan isi yang terifat dalam ujaran. Setelah memahami dan dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan langkah selanjutnya penyimak harus menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan si pembicara. Apakah isi pembicaraan sesuai atau tidak.
- d. Tahap Mengevaluasi yaitu tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Setelah penyimak menerima gagasan, ide dan pendapat yang disampaikan oleh pembicara, penyimak pun dapat menanggapi isi dari pembicaraan.

3. Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang disengaja dan direncanakan untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang tidak akan menyimak kalau tidak mempunyai maksud tertentu untuk menyimak.

Sebaliknya, seorang pembicara melakukan kegiatan karena mempunyai tujuan yang diharapkan dari penyimak, untuk mencapai tujuan tertentu ada dua aspek yang perlu diperhatikan.²⁷

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

Berdasarkan kedua tujuan diatas kalau dirinci lebih jauh, maka tujuan menyimak dapat diuraikan seperti berikut:

- a. Mendapatkan Fakta
- b. Menganalisis Fakta
- c. Mengevaluasi Fakta
- d. Mendapatkan Inspirasi
- e. Mendapatkan Hiburan
- f. Memperbaiki Kemampuan Berbicara

4. Ragam Menyimak

Dawson dalam Tarigan mengemukakan bahwa ragam menyimak adalah sebagai berikut:

- a. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif adalah kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih bebas terhadap suatu pembicaraan, tidak perlu bimbingan langsung dari seorang guru. Ada dua tujuan berbeda

²⁷ Kembong Daeng, Johar Amir, dan Akmal Hamsa, *Pembelajaran Keterampilan Menyimak*, hal. 18-20

mengenai menyimak ekstensif pada umumnya, yaitu mengingat kembali sesuatu yang telah diketahui dalam suatu lingkungan baru dengan cara yang baru dan memberi kesempatan, juga kebebasan untuk para siswa mendengar serta menyimak setiap butir kosa kata dan struktur yang masih asing atau baru bagi mereka.²⁸

- 1) Menyimak sosial (*social listening*) atau menyimak konverasional (*conversational listening*) ataupun menyimak sopan (*courteous listening*) biasanya berlangsung dalam situasi tempat sosial dan berkomunikasi mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir.
- 2) Menyimak Sekunder adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan atau tidak disengaja dan secara ekstensif.
- 3) Menyimak Estetik (*aesthetic listening*) ataupun yang disebut menyimak apresiatif (*appreciatinal listening*) adalah kegiatan menyimak ini termasuk kegiatan menyimak secara kebetulan dan menyimak secara ekstensif, mencakup: (1) menyimak musik, puisi, pembacaan bersama, atau drama radio dan rekaman-rekaman, (2) menikmati cerita, puisi, teka-teki, gemerincing

²⁸ Amalia Fauziah, Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas Iv Sdn Bekasi Jaya II), hal. 14-16.

irama, dan lakon yang dibacakan atau diceritakan oleh guru, siswa, atau aktor.²⁹

- 4) Menyimak Pasif adalah penyerapan suatu ungkapan tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan kurang teliti dan tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih santai, serta menguasai suatu bahasa.

b. Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah kebalikannya dari menyimak ekstensif yaitu lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu bimbingan langsung para guru, menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu.

Dalam hal ini haruslah diadakan suatu pembagian penting, sebagai berikut: (a) menyimak intensif sebagai bagian dari program pengajaran bahasa, (b) pada pemahaman serta pengertian secara umum. Jelas bahwa dalam butir kedua ini makna bahasa secara umum sudah diketahui oleh para siswa. Adapun bagian dari menyimak intensif sebagai berikut:

- 1) Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ucapan seorang

²⁹ Rosdia, "Peningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Siswa Kelas VI SDN Sese," *Kreatif Tadulako Online*, Vol. 4, No. 8 (2014), hal. 256.

pembicara dengan alasan-alasan yang kuat dan dapat diterima oleh akal sehat.

- 2) Menyimak konsentrasi (*concentrative listening*) Aderson dan Dawson mengemukakan sering juga disebut *a study-type listening* atau menyimak sejenis telaah. Adapun kegiatannya yaitu mengikuti petunjuk yang terdapat dalam pembicaraan, memahami urutan ide-ide sang pembicara, mencari dan mencatat fakta-fakta penting.
- 3) Menyimak Kreatif (*creative listening*) Dawson mengatakan sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.
- 4) Menyimak Eksploratif, menyimak bersifat menyelidik, atau *exploratory* adalah sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit.³⁰
- 5) Menyimak Interogatif (*introgrative listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan

³⁰ Nurhasanah, "Efektivitas Penggunaan Tape Recorder Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pakuhaji," *Skripsi Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*, 2010, hal. 11.

butir-butir dari pembicaraan sang pembicara karena penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan.

- 6) Menyimak selektif hendaknya tidak menggantikan menyimak pasif, tetapi justru memperlengkapinya. Beberapa bahasa menuntut adaptasi atau penyesuaian tertentu terhadap urutan prosedur yang disarankan berikut ini namun disimak secara selektif: (1) nada suara (2) bunyi asing (3) bunyi yang bersamaan (4) kata dan frasa (5) bentuk ketata bahasaan.

5. Proses Menyimak

Proses kegiatan Menyimak aktivitas menyimak adalah mendemonstrasikan pemahaman yang telah dipahaminya setelah mengalami kegiatan mendengarkan secara tuntas atau aktivitas yang meminta peringatan kembali (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya. Proses kegiatan menyimak menurut Brown terdapat delapan proses dalam kegiatan menyimak, yakni:³¹

- a) Pendengar memproses *raw speechan* menyimpan image darinya dalam *short term memory*. Klausa tanda-tanda baca, intonasi dan pola-pola tekanan kata dari suatu rangkaian pembicaraan yang ia dengar.
- b) Pendengar menentukan tipe dalam setiap peristiwa pembicaraan yang sedang diproses.

³¹ Umi Hijriyah, Menyimak Srategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa, (Lampung: C.V. Sinar Baru Bandung, 2016), DOI: http://repository.radenintan.ac.id/219/11/Startegi_Menyimak_umi_Hijriyah.pdf.

- c) Pendengar mencari maksud dan tujuan pembicara dengan mempertimbangkan bentuk dan jenis pembicaraan, konteks dan isi.
- d) Pendengar *me-recall* latar belakang informasi sesuai dengan konteks subjek masalah yang ada.
- e) Pendengar mencari arti literal dari pesan yang ia dengar. Hal ini melibatkan kegiatan interpretasi semantik.
- f) Pendengar menentukan arti yang dimaksud.
- g) Pendengar mempertimbangkan apakah informasi yang ia terima harus disimpan di dalam memorinya atau ditunda.
- h) Pendengar menghapus bentuk pesan-pesan yang telah ia terima. Pada dasarnya 99% kata-kata dan frase, dan kalimat yang diterima akan menghilang dan terlupakan.

6. Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

Tarigan mengemukakan, “tujuan utama pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa, dalam pengertian terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca dan terampil menulis”. Dalam buku yang berjudul “*Tulare Country Cooperative Language Arts Guide*” khususnya mengenai keterampilan menyimak, Anderson mengatakan sebagai berikut:³²

³² Amalia Fauziah, Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV Sdn Bekasi Jaya II), hal. 17-18.

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

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

b. Kelas Satu (5-7 Tahun)

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

c. Kelas Dua (6-8 tahun)

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

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

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

- 2) Menyimak pada laporan orang lain dan siaran radio atau media audio lainnya dengan maksud tertentu serta dapat menjawab pertanyaan pertanyaan yang bersangkutan dengan hal itu.
- 3) Menunjukkan penguasaan kosa kata baku dengan kata atau ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya.

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

- 1) Menyimak secara kritis terhadap kekeliruan, kesalahan dan petunjuk keliru yang menurutnya kurang tepat.
- 2) Menyimak pada aneka ragam cerita puisi, rima kata-kata dan yang memperoleh kesenangan pada sesuatu yang baru yang disimaknya.

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

Adapun materi Bahasa Indonesia yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu mengenai unsur-unsur instrinsik cerita pada kelas IV. Unsur-unsur instrinsik cerita adalah unsur-unsur yang ada di dalam cerita yang membentuk atau membangun cerita itu. Unsur-unsur instrinsik suatu cerita sebagai berikut :

a. Tema

Tema dapat berarti makna yang ingin di sampaikan dari sebuah cerita.

b. Alur

Alur disebut juga dengan plot. Alur cerita adalah rangkaian kejadian atau deretan peristiwa yang terjadi dalam cerita.

1) Alur maju yaitu alur yang mengisahkan suatu peristiwa dari bagian awal hingga akhir suatu cerita.

2) Alur mundur yaitu alur yang mengisahkan suatu peristiwa dari bagian akhir hingga awal suatu cerita.

3) Alur campuran yaitu yaitu alur yang mengisahkan suatu peristiwa dari bagian awal hingga akhir suatu cerita atau sebaliknya.

c. Latar

Latar disebut juga dengan setting. Latar adalah hal-hal yang berkaitan dengan tempat, waktu dan suasana saat berlangsungnya cerita.

d. Penokohan

Penokohan mencakup soal tokoh yang ada dalam cerita beserta perwatakannya atau karakternya.

e. Amanat

Amanat yaitu pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca melalui sebuah cerita.³³

³³ Samidi, *Bahasa Indonesia SD/MI* (Sidoarjo: Masmmedia,2011), Hal. 92

C. Kalimat

1. Pengertian kalimat

Kalimat adalah satuan bahasa berupa kata atau rangkaian kata yang dapat berdiri sendiri dan menyatakan suatu makna yang lengkap. Kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang mengungkapkan pikiran yang utuh, bagian cara lisan maupun tulisan. Dalam wujud lisan, kalimat diucapkan dengan suara naik turun dan keras lembut, disela jeda dan diakhiri dengan intonasi akhir. Adapun dalam wujud tulisan berhuruf latin, kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan titik (.), tanda tanya (?), dan tanda seru(!). Sekurang-kurangnya kalimat dalam ragam resmi, baik lisan maupun tertulis, harus memiliki sebuah subjek (S) dan sebuah predikat (P).³⁴

2. Jenis-jenis kalimat

Pembagian kalimat dapat dibagi menurut bentuk dan maknanya. Menurut bentuknya, kalimat yang ada tunggal dan ada yang majemuk.³⁵ Berdasarkan macam predikatnya, kalimat tunggal tak transitif, ekatransitif dan dwitransitif, begitu pula dengan kalimat majemuk dibagi lagi menjadi kalimat majemuk setara dan bertingkat. Dari segi maknanya kalimat terbagi menjadi kalimat berita, perintah, tanya dan kalimat seruan.

³⁴ Aninditya Sri Nugraheni, *Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hal. 80.

³⁵ Margaretha Novera, Analisis Jenis Kalimat Berdasarkan Bentuk dan Makna Pada Karangan Narasi Kelas V Sdk To'e Kampung Loha Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur, *Skripsi Pendidikan Bahasa Sastra Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2018, hal. 23.

- a. Kalimat berita, yaitu kalimat yang memberikan atau memaparkan suatu kejadian atau peristiwa. Contoh: hampir saja dia tadi terjatuh.
- b. Kalimat tanya, yaitu kalimat yang mengandung makna suatu pertanyaan. Contoh: Di mana kamu tinggal?
- c. Kalimat perintah, yaitu kalimat yang mengandung makna meminta atau memerintah seseorang untuk melakukan sesuatu. contoh: buang sampah itu!
- d. Kalimat seruan adalah kalimat yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan yang kuat atau mendadak. Contoh sungguh adil dan bijaksana raja itu!³⁶

1) Kalimat Menurut Bentuk

Menurut bentuk, kalimat terdiri atas kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Kalimat tunggal terdiri dari kalimat verba, kemudian dibagi lagi menjadi verba ekatransitif, transitif dan dwitransitif.³⁷ Sementara kalimat majemuk dibagi menjadi dua bagian yakni kalimat majemuk setara dan tak setara.

a) Kalimat Tak Transitif

Kalimat yang tak berobjek dan tak berpelengkap hanya memiliki dua unsur fungsi inti, yakni subjek dan predikat. Contoh

³⁶ Aninditya Sri Nugraheni, *Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*, hal. 84.

³⁷ Margaretha Novera, *Analisis Jenis Kalimat Berdasarkan Bentuk dan Makna Pada Karangan Narasi Kelas V Sdk To'e Kampung Loha Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur*, 2018, hal. 24-27.

kalimat verba yang tak berobjek dan tak berpelengkap dengan unsur bukan inti diletakkan dalam tanda kurung. Contoh:

- Bu camat sedang berbelanja.
- Dia berjalan (dengan tongkat).

Dari contoh di atas tampak pula bahwa verba yang berfungsi sebagai predikat.

b) Kalimat Ekatransitif

Kalimat yang berobjek dan tidak berpelengkap mempunyai tiga unsur yakni subjek, predikat dan objek. Verba yang merupakan pusat predikat bermakna perbuatan. Contoh:

- Pemerintah akan memasok semua kebutuhan Lebaran.
- Presiden merestui pembentukan panitia pelaksana.

c) Kalimat Dwitransitif

Dalam bentuk aktif yang mengandung subjek, objek dan pelengkap. Contoh:

- Ida sedang mencari *adiknya pekerjaan*.
- Ida sedang *mencarikan pekerjaan*.

Pada kalimat di atas *adiknya* adalah objek dan *pekerjaan* adalah pelengkap. Pada kalimat yang kedua *pekerjaan* langsung mengikuti verba, tetapi tidak menjadi objek karena tidak dapat menjadi subjek dalam kalimat padanan yang pasif.

d) Kalimat Majemuk

Kalimat Majemuk yaitu kalimat yang terdiri dari dua klausa atau lebih. Menurut Alwi dkk kalimat majemuk adalah kalimat yang mengandung lebih dari dua kalimat tunggal.³⁸

- (1) Kalimat Majemuk Setara, yaitu kalimat yang memiliki dua klausa atau lebih yang setara. Contoh: Joni bermain dan belajar.
- (2) Kalimat Majemuk Bertingkat, yaitu kalimat majemuk yang terdiri dari dua Klausa atau lebih, namun salah satu Klausa bertindak sebagai induk kalimat, dan yang lainnya sebagai anak kalimat. Contoh: Saya tidak dapat mengajar karena sakit perut.

e) Kalimat Tunggal

Kalimat tunggal terdiri atas satu subjek dan satu predikat. Kalimat tunggal dapat diperluas dengan kata yang, namun, kata yang tidak boleh mendahului predikat (lihat contoh a di bawah ini), tetapi dapat menduduki unsur subjek (lihat contoh c di bawah ini). Kalimat di bawah ini lebih baik karena predikat tidak didahului oleh yang.³⁹

Contoh:

- (1) Bahasa Indonesia yang merupakan bahasa negara. (tidak berterima)
- (2) Bahasa Indonesia merupakan bahasa negara.
- (3) Yang berbaju hitam itu pacar saya.

³⁸ Randi, dan Heny Friantary, *Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 108-110.

³⁹ Aninditya Sri Nugraheni, *Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*, hal. 63.

D. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Menurut Khaeruddin Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar adalah tingkat pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran oleh siswa permata pelajaran. kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100. Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasaan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal dibawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap.⁴⁰

Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian hasil belajar sebagai bagian dari langkah pengembangan kurikulum. Kurikulum berbasis kompetensi yang menggunakan acuan kriteria dalam penilaian, mengharuskan pendidik dan satuan pendidikan menetapkan kriteria minimal yang menjadi tolak ukur pencapaian kompetensi.⁴¹ Pembelajaran keterampilan menyimak pada materi kalimat di SDIT IQRA' 2 memiliki rata-rata standar sekolah sebesar 7,5.⁴²

⁴⁰ Juniarsih, Problematika Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran Pai (Studi Pada Proses Belajar Mengajar Kelas IX di SMP IT Amtsilati Bangsri Jepara), *Skripsi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo*, 2010, hal. 10.

⁴¹ Muhammad Yusuf Hidayat, A. Nenyhendarwaty. A, dan Fitriani Nur, "Analisis Penentuan Standar Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMAN 17 Makassar," *Pendidikan Fisika*, Vol. 8, No. 1 (2020), hal. 75.

⁴² Mega Herawati Selaku Guru Tematik Kelas IV, Wawancara di Dalam Ruang kelas IVB SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tanggal 4 januari 2020

E. Hasil Penelitian yang Relevan

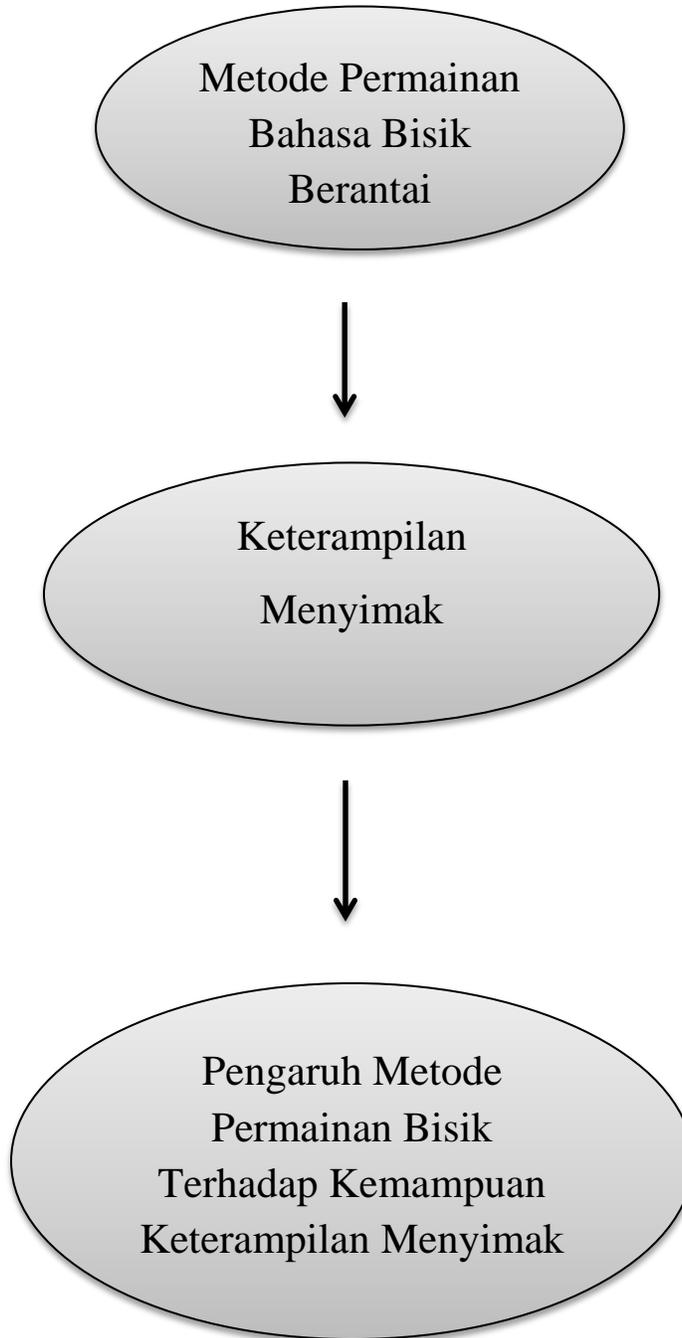
Ada beberapa tulisan yang telah membuat permasalahan yang mirip dengan persoalan dikaji dalam tulisan ini, yakni berupa skripsi. Dalam kajian penelitian yang relevan ini, peneliti akan menganalisis dan membandingkan berdasarkan persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa perbandingan dari penelitian sebelumnya diantaranya:

1. Amalia Fauziah, 2015. Dengan judul "*Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksprimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II).*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan dalam keterampilan menyimak pantun antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Artinya terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa. Perbedaan penelitian Amalia Fauziah dengan proposal skripsi saya teliti tersebut lebih mencari tahu tentang keterampilan menyimak pantun. Sedangkan disisi lain penelitian saya lebih menekankan metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat. Dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu Sama-sama meneliti tentang pengaruh metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak dan menggunakan jenis penelitian sama juga.

2. Margaretha Novera, 2018. Dengan judul “*Analisis Jenis Berdasarkan Bentuk Dan Makna Pada Karangan Narasi Kelas V SDK To'e Kampong Lo ha Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur.*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDK Toe Loha Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur sudah dapat menghasilkan jenis kalimat berdasarkan bentuk maupun berdasarkan makna, pada karangan narasi yang dihasilkan oleh siswa kelas V terdapat 33 kalimat ekatransitif, 20 kalimat taktransitif sedangkan kalimat dwitransitif terdapat 4 kalimat yang dihasilkan oleh siswa kelas V pada karangan narasi tersebut. Perbedaan penelitian Margaretha Novera dengan proposal skripsi saya teliti tersebut lebih mencari tahu tentang analisis jenis kalimat berdasarkan bentuk dan makna pada karangan narasi. Sedangkan disisi lain penelitian ini lebih menekankan pengaruh metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat. Dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang jenis kalimat berdasarkan bentuk dan makna.
3. Anita Kurniya, 2010. Dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jembres Surakarta.*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media cerita bergambar terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan membaca pada

anak berkesulitan belajar kelas II SDN Petoran Jembres Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Menyatakan ada pengaruh positif penggunaan media tersebut terbukti kebenarannya. Perbedaan penelitian Anita Kurniya dengan proposal skripsi saya teliti tersebut lebih mencari tahu tentang pengaruh penggunaan media cerita bergambar. Sedangkan disisi lain penelitian ini lebih menekankan pengaruh metode permainan berbisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat. Dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan menyimak.

4. Ogi Likarde, 2019. *“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian Ogi Likarde dengan proposal skripsi saya teliti tersebut lebih meneliti peningkatan hasil belajar sedangkan disisi lain penelitian ini lebih meneliti pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat. Dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu Penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode permainan bisik berantai dan menggunakan mata pelajaran yang sama juga.

F. Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

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

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.
2. H_a : Terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Ekprimental Design*). penelitian eksperimen merupakan metode yang paling banyak dipilih dan paling produktif dalam penelitian. Bila dilakukan dengan baik, studi eksperimental menghasilkan bukti yang paling benar berkaitan dengan hubungan sebab-akibat.⁴³

Quasi Eksperimental Design merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴⁴

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian skripsi yang berjudul pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu, dilakukan di SDIT IQRA' 2, Jl. Merawan 19, Sawah Lebar, Kec. Ratu Agung, Kota Bengkulu, Kode Pos 38221.

⁴³ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 64.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 77.

Adapun waktu pelaksanaan ini berdasarkan surat izin penelitian skripsi dari Fakultas Tarbiyah dan Tadris dilakukan sejak tanggal 23 April-5 Juni 2021.

TABEL 3.1
Kegiatan Penelitian Di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

No.	Tanggal Atau Hari Penelitian	Kegiatan Penelitian
1.	19 April 2021 (Senin)	Meminta surat pengajuan dari sekolah bahwa diizinkan untuk penelitian.
2.	22 April 2021 (Kamis)	Memberikan surat izin penelitian dari kampus ke sekolah.
3.	27 April 2021 (Selasa)	Di kabarkan lewat telpon bahwa sekolah memberi waktu 2 minggu.
4.	25 Mei 2021 (Selasa)	Mengambil surat izin dari yayasan dan memberikan ke sekolah.
5.	25 Mei-9 Juni 2021	Pelaksanaan kegiatan penelitian
6.	26 Mei 2021 (Rabu)	Memperkenalkan kembali dan biar akrab dengan ustazanya dan meminta izin untuk 2 hari makai kelas IVB untuk penelitian.
7.	27 Mei 2021 (Kamis)	Memperkenalkan kembali dan biar akrab dengan ustazanya dan meminta izin untuk 2 hari makai kelas IVA untuk penelitian.
8.	2 Juni 2021 (Rabu)	Memperkenalkan diri kepada siswa dan melakukan pembelajaran yang sudah disiapkan di kelas IVB.

9.	3 juni 2021 (Kamis)	Melanjutkan pembelajaran di kelas IV.
10.	7 Mei – 12 Mei 2021	Siswa ulangan akhir
11.	14 Mei 2021 (Senin)	Memperkenalkan diri kepada siswa dan melakukan pembelajaran yang sudah disiapkan di kelas IVA.
12.	15 Mei 2021 (Selasa)	Melanjutkan pembelajaran
13.	4 Juni 2021 (Jum'at)	Meminta izin kepada waka kurikulum untuk meminta sejarah dari sekolah dan data-data sekolah
14.	7 Juni 2021 (Senin)	Di berikan oleh pihak TU sekolah tentang data-data sekolah.
15.	21 Juni 2021 (Senin)	Meminta surat telah selesai penelitian ke TU.
16.	22 Juni 2021 (Selasa)	Mengambil surat selesai penelitian di sekolah.

C. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu tahun 2020/2021 yang berjumlah 2 kelas yang berjumlah 56 orang siswa.

Table 3.2**Daftar jumlah siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu**

Kelas	Jumlah
IVA	28
IVB	28
Jumlah	56

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut, sampel dapat didefinisikan sebagai gambaran sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi.⁴⁵ Untuk penentuan sampel peneliti menggunakan total sampling yaitu sampel diambil semua karena subjeknya kurang dari 100, tetapi apabila subjeknya lebih dari 100 maka sampel dapat diambil sebanyak 10% - 15% atau 50% - 100%. Pengambilan sampel secara random (acak) yaitu 64%. Untuk memilih kelas homogen, setelah terpilihnya kelas homogen dilakukan pengundian sebagai penetapan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel secara random (acak) maka yang terpilih SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu adalah kelas IVA (kontrol) yaitu 18 orang, sedangkan kelas IVB (eksprimen) yaitu 18 orang. Alasan mengambil kelas IV untuk melakukan penelitian yaitu pemilihan kelas secara

⁴⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hal. 81.

random (acak) dan kelas IVA (Kontrol) dan IVB (Eksprimen) memiliki mutu yang sama.

D. Devinisi Operasional Variabel

1. Definisi Konsep Variabel

Definisi konsep variabel adalah mengemukakan batasan variable secara konsep yang dipakai dalam penelitian yang ada dalam landasan teori.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan peneltian ini maka dapat dikemukakan bahwa variabel dalam penelitian yaitu:⁴⁶

a. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya, jadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode permainan bahasa bisik berantai dengan menggunakan alat bantu “telpon kaleng” yaitu metode pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi ajar dengan situasi dunia nyata.

⁴⁶ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hal. 4.

b. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat yaitu variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi yang terikat pada penelitian ini adalah keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 kota Bengkulu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara-cara memperoleh data yang dipergunakan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes dan non tes. Tes berupa soal essay sedangkan non tes berupa dokumentasi yaitu hasil kegiatan pembelajaran materi kalimat siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah melengkapi dengan format pengamatan sebagai instrumen yang disusun tentang menyimak kalimat yang akan terjadi.⁴⁷ Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur untuk melihat penyimak kalimat. Peneliti hanya akan mengobservasikan kemampuan peserta didik menggunakan metode Pembelajaran permainan bisik berantai dan respon peserta didik saat pelaksanaan metode permainan bisik berantai. Cara ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data kemudian

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hal. 207

mendapatkan informasi mengenai metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode permainan bisik berantai dan media menyimak audio.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian dan melengkapi data yang sedang diteliti, meliputi profil sekolah, jumlah siswa dan guru, kondisi sekolah serta keadaan sarana dan prasarana sekolah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto adalah “alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pada saat proses penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik.” Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam

penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:⁴⁸

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Tes

No.	Intristik Prosa	Nomor item
1.	Tema adalah pokok persoalan yang ada dalam sebuah cerita.	1
2.	Latar adalah menggambarkan lokasi, waktu dan suasana.	2
3.	Amanat adalah pesan dan moral yang ingin di sampaikan kepada pembaca ada di amanat.	5
4.	Tokoh dan penokohan adalah pemeran dalam cerita. Sedangkan penokohan adalah cara menentukan watak.	3 dan 4

G. Uji Validitas dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan daya yang tepat dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*, hal. 289.

memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁴⁹

Pada instrumen penelitian dilakukan pengujian validitas isi dengan meminta pendapat ahli (*expert judgement*). Validasi mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Keseluruhan instrumen tes akan dinyatakan valid atau tidak valid oleh ahli materi. Apabila ada butir soal yang masih perlu baikan, maka diperbaiki soal tersebut. Hasil validasi *expert judgment* dinyatakan valid, maka instrument penelitian layak untuk diuji cobakan.⁵⁰

3. Uji Realibilitas

Kata realibilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata asal *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila di teskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Dengan kata lain, jika kepada para siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap siswa dalam kelompoknya. Walaupun tampaknya hasil tes pada pengetasan kedua lebih baik, akan tetapi karena

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Hal. 121.

⁵⁰ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), Hal.

kenaikannya dialami oleh semua siswa, maka tes yang digunakan dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.⁵¹

H. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah :

1. Mencari nilai rata-rata dengan Mean (M) sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fX}{N} \text{ }^{52}$$

2. Mencari Standar Deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N}\right)^2} \text{ }^{53}$$

3. Mencari tinggi sedang rendah (TSR) dengan rumus sebagai berikut:

M + 1.SD ————— Tinggi

M - 1.SD ————— Sedang

M - 1.SD ————— Rendah

4. Uji Normalitas Data

Menggunakan Uji Kai Kuadrat (x^2 hitung)

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$$

Jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, maka distribusi data normal

Jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal⁵⁴

- a. Uji Homogenitas

⁵¹ Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. (Jakarta: Bumi Aksara,2016), hal.74

⁵² Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011) hal. 190

⁵³ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016) hal.163

⁵⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal.245

- 1) Menghitung varians terbesar dan varians terkecil :

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

- 2) Kriteria Pengujian :

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ maka tidak Homogen

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka Homogen

5. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan rumus t

“test” berikut ini :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad 55$$

ket :

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas IVA

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas IVB

n_1 = jumlah siswa kelas IVA

n_2 = jumlah siswa kelas IVB

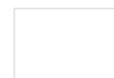
$(S_1)^2$ = Varians hasil belajar siswa kelas IVA

$(S_2)^2$ = Varians hasil belajar siswa kelas IVB

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dengan df atau db = $(N_1 + N_2) - 2$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya hasil penelitian ini tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan untuk $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan df atau db = $(N_1 + N_2) - 2$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hal.197

diterima dan H_0 ditolak, artinya hasil penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Sekolah Dasar Islam Terpadu IQRA' 2 Kota Bengkulu

Seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman, umat Islam dituntut untuk mempersiapkan sebuah generasi baru yang sanggup memperjuangkan nilai-nilai Islam di tengah kompetensi yang penuh dengan nuansa materialisme dan sekulerisme. Dan generasi baru tersebut akan lahir dari sebuah taman pendidikan yang mencerminkan integralitas islam yang berorientasi pada pencapaian keseimbangan *Intelligence Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ) dan *Spiritual Quotient* (SQ) secara terpadu dan memadukan antara ayat-ayat kauniyah dan ayat-ayat qauliyah di dalam setiap pelajaran yang diajarkan.

SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu dan SDIT IQRA' 1 Kota Bengkulu yang dahulunya bernama SDIT IQRA' digagas oleh para pendiri Yayasan Al Fida (yaitu M. Syahfan Badri, Dani Hamdani, Hamdani Nasution, M. Syamlan dan Dede Kusyana) di Kota Bengkulu pada tahun 1999. Pendirian sekolah ini digerakkan oleh keprihatian terhadap anak-anak mereka yang memasuki usia sekolah dasar yang kesulitan untuk menemukan sekolah berkualitas, baik dari sisi pembinaan wawasan keilmuan maupun pembinaan

mental, moral dan agamanya. Pada saat itu telah ada TKIT Auladuna yang juga di bawah naungan yayasan Al Fida.⁵⁶

Berangkat dari kondisi tersebut beberapa orang tersebut bersepakat untuk mengembangkan sebuah Sekolah Dasar Islam Terpadu, yang akhirnya diberi nama SDIT IQRA'. Belajar dari beberapa sekolah yang menggunakan konsep sekolah Islam terpadu yang telah lebih dahulu tumbuh di Sumatera (Adzkiya-Padang), Jawa (Nurul Fikir-Depok) dan sekitarnya, lengkap dengan kurang dan lebihnya, beberapa orang tersebut kemudian memulai langkahnya dengan tahapan berikut:

- a. Mensosialisasikan gagasan pendirian SDIT, terutama kepada lingkungan terdekat.
- b. Menjadikan Yayasan Al Fida (YAF) yang akan menaungi lembaga SDIT IQRA', (dewan pendirinya adalah M. Syahfan Badri, Dani Hamdani, Hamdani Nasution, M. Syamlan dan Dede Kusyana) melalui akte notaris no. 11 tanggal 13 September 1991 di hadapan notaris Irwan, SH.
- c. Menentukan lokasi dimana tempat sekolah tersebut akan didirikan.
- d. Melaksanakan persiapan teknis penyelenggaraan sekolah, di antaranya adalah menginventarisasi calon siswa dan membuka pendaftaran calon siswa, menyeleksi calon guru dan lain-lain.

⁵⁶ Sumber Data : Dokumen Staf TU SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun 2021

Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (KBM) untuk pertama kalinya pada bulan Juli 1999 dengan 31 orang siswa dan dua orang guru, yaitu Tusman Hayadi, S.Pd (merangkap Kepala Sekolah) dan Sri Astuti, A.Ma (merangkap Wali kelas), dan pada bulan September ditambah dengan Nadiyah, A.Ma, Musyanto S.Ag.

Pada kesempatan selanjutnya pengembangan dilakukan terus baik dari sisi kemampuan manajemen, penyediaan sarana-prasarana, peningkatan kualitas penyelenggaraan KBM, pembinaan SDM dan siswa.

2. Letak Geografis

SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu berdomasili di Jl. Merawan 19, RT. 25, RW. 07, Sawah Lebar, Ratu Agung, Kota Bengkulu mempunyai batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan perumahan.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Jl. Merawan.
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan perumahan.
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan perumahan.

Dengan lokasi yang demikian ini, menjadikan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu berada dalam posisi yang strategis karena mudah dicapai dari berbagai wilayah dalam Kota Bengkulu.

SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu setiap tahunnya menerima banyak peminat yang ingin menyekolahkan anaknya ke sekolah ini. Dengan fasilitas dan sarana prasarana yang di bilang cukup lengkap dan memadai, ruang kelas yang banyak serta lingkungan yang asri, bersih dan kondusif, SDIT IQRA' 2

Kota Bengkulu menjadikan pilihan utama bagi orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya.

3. Daftar Nama Guru Dan Karyawan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

TABEL 4.1

**DAFTAR NAMA GURU DAN KARYAWAN SDIT IQRA' 2 KOTA
BENGKULU TAHUN AJARAN 2020/2021**

NO	NAMA	P/L	JABATAN
1	Muhyidin, M.Pd	L	Kepala Sekolah
2	Sinar Nilawati, M.Pd.Si	P	Waka Kesiswaan
3	Gurniman Sutarno, M.Pd	L	Waka kurikulum
4	Suparman, S.Pd	L	Waka Sarpras
5	Achmad Sukran Dinata, S.Hut	L	Waka Humas
6	Nyuni, S.Ag	L	Ulumul Syar'i, Guru PAI
7	Asmaini, S.Pd	P	Wali Kelas 1 A
8	Suriyani, S.Pd.I	P	Wali Pendamping 1 A
9	Mery Meilina Herawati, M.TPd	P	Wali Kelas 1 B
10	Ratna Julita, S.Pd.I	P	Wali Pendamping 1 B
11	Ayi Septriyana, S.Pd	P	Wali Kelas 1 C
12	Widia Anriani, S.Pd	P	Wali Pendamping 1 C
13	Diwanti Bioti, S.Pd	P	Wali Kelas 1 D
14	Wilda Lita, S.Pd	P	Wali Pendamping 1 D
15	Sutiani Hujri, S.Pd	P	Wali Kelas 2 A
16	Dewi Lisnawati, S.Pd.I	P	Wali Pendamping 2 A

17	Desi Astuti, S.Pd	P	Wali Kelas 2 B
18	Messy Afriyani, S.Pd	P	Wali Pendamping 2 B
19	Nirda Usteti, S.Pd.I	P	Wali Kelas 2 C
20	Rini Winingsih, S.Pd	P	Wali Pendamping 2 C
21	Kustiningsih, S.Pd.SD	P	Wali Kelas 2 D
22	Rosdiana, S.Pd	P	Wali Pendamping 2 D
23	Erleli, S.Pd.I	P	Wali Kelas 3 A
24	Ruliani, S.Pd.I	P	Wali Pendamping 3 A
25	Rafikawati, S.Pd.I	P	Wali Kelas 3 B
26	Retnoning Tiyas, A.Ma	P	Wali Pendamping 3 B
27	Olan Fahrozi, S.Pd.I	L	Wali Kelas 3 C
28	Defi Afniyati, S.Pd	P	Wali Pendamping 3 C
29	Endah Mardiana, S.Pd	P	Wali Kelas 3 D
30	Kasi Sumani, S.Pd.I	P	Wali Pendamping 3 D
31	Nopiyanti, S.Si	P	Wali Kelas 4 A
32	Alda Juni Hesti, S.Pd	P	Wali Pendamping 4 A
33	Wijie Agnesia YR, S.Pd.I	P	Wali Kelas 4 B
34	Mega Herawati, S.Pd	P	Wali Pendamping 4 B
35	Mahardika Permanik, S.Pd.I	P	Wali Kelas 4 C
36	Dodi Umartin, S.Pd.I	P	Wali Pendamping 4 C
37	Indriyani, S.Pd	P	Wali Kelas 4 D
38	Sanra Febri Diani, S.Pd	P	Wali Pendamping 4 D
39	Ade Novi Rahmatika, S.IQ, S.Pd	P	Wali Pendamping 4 D

40	Efriyanti, S.Pd.I	P	Wali Kelas 4 E
41	Muhamad Solihin, S.Pd.I	L	Wali Pendamping 4 E
42	Liza Hidayati, S.Pd	P	Wali Kelas 5 A
43	Panoma Kristoper, S.Pd	L	Wali Pendamping 5 A
44	Mega Ambarita, S.Pd	P	Wali Kelas 5 B
45	Adi Susanto, S.Pd.I	L	Wali Pendamping 5 B
46	Ade Yulius Putra, S.Pd.I	L	Wali Pendamping 5 B
47	Irsan Hardiansyah, S.Pd.I	L	Wali Kelas 5 C
48	Lina Kusumadita, S.Pd	P	Wali Pendamping 5 C
49	Nurlusia Dewi, S.Sos	P	Wali Kelas 5 D
50	Ripuldi, S.H.I	L	Wali Pendamping 5 D
51	Rima Maylestari, S.Pd	P	Wali Kelas 6 A
52	Yusi Yudia Fitri, S.Si	P	Wali Pendamping 6 A
53	Suryanta PA, S.Pd	L	Wali Kelas 6 B
54	Mustariani, S.Pd.I	P	Wali Pendamping 6 B
55	Nurhafidzah, S.Pd	P	Wali Kelas 6 C
56	Eva Yulianti, S.Pd	P	Wali Pendamping 6 C
57	Reno Hendriyadi, S.Pd.I	L	Wali Kelas 6 D
58	Reti Putri, S.Pd	P	Wali Pendamping 6 D
59	Rita Hayati, S.Pd	P	Wali Kelas 6 E
60	Agustian Donizar, S.Pd	L	Wali Pendamping 6 E
61	Heri Agustiansyah, S.Pd	L	Guru Kelas
62	Ardiansyah, S.Pd	L	Guru PJOK

63	Apni Marcholis, S.Kom	L	Guru TIK, Co. Lab. Komputer
64	Sandi Agus Diono, S.Pd	L	Guru PJOK
65	Marlina, S.Pd	P	Guru TIK
66	Wawan Karnawan	L	Staf Umum
67	Junita Tri Rahayu, S.Kom	P	Co. Perpustakaan
68	Yogi Trianto, S.T	P	Tata Usaha, Operator Sekolah
69	Zazili Mustopa, S.Si	P	Bendahara BOS
70	Muhammad Solihin	L	Satpam
71	Pipi Erwansyah, S.Pd	L	Penjaga Sekolah
72	Alwi Setiyo. R, S.Pd	L	Staf Umum
73	Melissa Ria Nanda, S.Kep.Ners	P	Petugas UKS
74	Solihati, A.Md	P	Bendahara Sekolah
75	Muhammad Rizkan, S.Pd.I	L	Staf Umum
76	Kusnadi, S.Pd	L	Satpam
77	Nanang Fahrurozi, A.Md	L	Bendahara LKMS

Dokumen Staf TU SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun 2021

4. Jumlah Kelas dan Keseluruhan Siswa

TABEL 4.2
JUMLAH KELAS DAN KESELURUHAN SISWA SDIT IQRA' 2
KOTA BENGKULU TAHUN AJARAN 2020/2021

Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
I	4 Kelas	128 Siswa
II	4 Kelas	110 Siswa
III	4 Kelas	112 Siswa
IV	5 Kelas	136 Siswa
V	4 Kelas	118 Siswa
VI	5 Kelas	132 Siswa
Jumlah	26 Kelas	736 Siswa

Sumber Data : Dokumen Staf TU SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun 2021

5. Keadaan Sarana dan Prasarana

TABEL 4.3
Keadaan Sarana dan Prasarana SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

No	Jenis Ruang	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Teori/Kelas	28	Baik

2	Lab. IPA	1	Baik
3	Ruang Perpustakaan	1	Baik
4	Ruang UKS/Pramuka	1	Baik
5	Ruang Kepsek	1	Baik
6	Ruang Guru	1	Baik
7	Ruang Tata Usaha	1	Baik
8	Ruang Koperasi	1	Baik
9	Rumah Penjaga Sekolah	1	Baik
10	Ruang Ibadah	1	Baik
11	Km Mandi/WC Guru	4	Baik
12	Km Mandi/WC Murid	10	Baik
13	Kantin Sekolah	1	Baik
14	Bangsas Kendaraan	1	Baik
15	Gudang	1	Baik
16	Dapur Sekolah	1	Baik
17	Meja Siswa	816	Baik
18	Kursi Siswa	816	Baik
19	Meja Guru	56	Baik
20	Kursi Guru	58	Baik
21	Lemari/Rak Buku	25	Baik
22	Lemari/Rak Alat	5	Baik

	Pembelajaran		
23	Papan Tulis	29	Baik
24	Papan Panel / Mading	3	Baik
25	Sound system	19	Baik

Sumber Data : Dokumen Staf TU SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun 2021

6. Visi, Misi dan *Quality Assurance* SDIT IQRA' 2 Kota Begkulu

Setiap sekolah pasti mempunyai visi, misi, tujuan tersendiri yang merupakan ciri khas dan demi kemajuan sekolah tersebut. Begitu juga dengan SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu mempunyai visi, misi, dan tujuan tersendiri yang diuraikan sebagai berikut:⁵⁷

a. Visi

Sekolah Dasar Islam Terpadu IQRA' 2 Kota Bengkulu sebagai berikut:

Terwujudnya generasi Islami, berprestasi, mandiri dan berwawasan lingkungan.

b. Misi

Untuk mewujudkan visi SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu menetapkan misi sebagai berikut:

1. Membimbing pembentukan aqiqah yang lurus, ibadah yang benar dan akhlak yang mulia.

⁵⁷ Sumber Data : Dokumen Staf TU SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu Tahun 2021

2. Menyelenggarakan pendidikan siswa yang berprestasi, mandiri dan berwawasan lingkungan.

c. *Quality Assurance* SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu

1. Terbiasa melaksanakan sholat lima waktu.
2. Hafal 2 Juz Al Qur'an.
3. Berakhlak Islami.
4. Hafal 40 hadits pilihan.
5. Hafal dzikir dan doa setelah sholat.
6. Senang membaca dan belajar.
7. Bersih, Rapi, Sehat dan Disiplin.
8. Mampu berbicara Bahasa Arab dan Bahasa Inggris dasar.
9. Menguasai kemampuan dasar matematis.
10. Tuntas 5 mata pelajaran utama.

B. HASIL PENELITIAN

Sebelum kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda, penelitian memberikan tes berupa soal essay. Setiap siswa diminta untuk menyimak soal kalimat untuk dijawab, siswa hanya mengisi jawaban setelah menyimak soal yang telah diberikan. Hasil tersebut, kemudian dihitung oleh peneliti. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan atau keterampilan menyimak kalimat kelas IVB (eksprimen) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas IVA (kontrol). Akan tetapi, penyebaran data yang mendapat nilai rendah dan sedang masih seimbang, sehingga data dari kedua kelompok dinyatakan normal dan homogen. Data yang normal dapat dilihat dari hasil

perhitungan uji normalitas dengan menggunakan Uji *Liliefors*. Karena data *posttest* dinyatakan normal dan homogen, maka peneliti dapat menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka peneliti menggunakan cara teknik random atau acak antara kelas IVA dan IVB yaitu kelas IVB (eksperimen) sedangkan kelas IVA (kontrol).

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat menggunakan metode permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanpa menggunakan metode permainan bahasa bisik berantai. Penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan. Adapun materi yang diberikan adalah mengenai pengertian kalimat, ciri-ciri kalimat, jenis-jenis kalimat, cara membuat kalimat dan kegiatan intinya adalah menyimak kalimat. Setelah kedua kelompok diberi perlakuan, pertemuan berikutnya peneliti memberi soal *posttest* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

1. Deskripsi Hasil Nilai *Posttest* kelas IVA (kontrol) dan kelas IVB (eksperimen)

Adapun hasil *posttest* terhadap keterampilan menyimak kalimat Bahasa Indonesia yang dilakukan sebagai berikut:

a. Kelas IVB (Permainan Bahasa Bisik Berantai-Menyimak Kalimat)

Tabel 4.4
Hasil *Posttest* Siswa IVB (Eksprimen)

No.	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	X ²	Interpretasi
1.	A ₁	50	50	2500	-18	324	R
2	A ₂	70	70	4900	2	4	S
3	A ₃	80	80	6400	12	144	S
4	A ₄	70	70	4900	2	4	S
5	A ₅	80	80	6400	12	144	S
6	A ₆	70	70	4900	2	4	S
7	A ₇	80	80	6400	12	144	S
8	A ₈	60	60	3600	-8	64	S
9	A ₉	50	50	2500	-18	324	R
10	A ₁₀	70	70	4900	2	4	S
11	A ₁₁	70	70	4900	2	4	S
12	A ₁₂	80	80	6400	12	144	S
13	A ₁₃	70	70	4900	2	4	S
14	A ₁₄	80	80	6400	12	144	S
15	A ₁₅	60	60	3600	-8	64	S
16	A ₁₆	50	50	2500	-18	324	R
17	A ₁₇	80	80	6400	12	144	S
18	A ₁₈	60	60	3600	-8	64	S
			$\sum X = 1230$	$\sum X^2 = 86100$		$\sum X^2 = 2052$	

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 4.5

Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas IVB (Eksprimen)

NO	Y	F	FY
1	80	6	480
2	70	6	420
3	60	3	180
4	50	3	150
Jumlah		18	1230

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)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1230}{18} = 68$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2052}{18}} = \sqrt{114} = 10,67$$

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

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 68 + 12 = 80$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 68 - 12 = 56$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.6

Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IVB (Eksprimen)

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	80 ke atas	Atas / Tinggi	0	0 %
2	80 – 56	Tengah / Sedang	15	83 %
3	56 ke bawah	Bawah / Rendah	3	17 %
Jumlah			18	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah posttest siswa kelas IVB (Eksprimen)

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 IVB (Eksprimen), terdapat: 0 siswa dikelompok atas/tinggi (0%), 15 siswa dikelompok tengah/sedang (83%), dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (17%).

b. Menyimak Kalimat Kelas IVA (Kontrol)

Tabel 4.7
Hasil *posttest* siswa IVA (Kontrol)

No.	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	Y ²	Interpretasi
1.	A ₁	50	50	2500	-6	36	S
2	A ₂	70	70	4900	14	196	T
3	A ₃	60	60	3600	4	16	S
4	A ₄	40	40	1600	-16	256	R
5	A ₅	70	70	4900	14	196	T
6	A ₆	60	60	3600	4	16	S
7	A ₇	70	70	4900	14	196	T
8	A ₈	50	50	2500	-6	36	S
9	A ₉	60	60	3600	4	16	S
10	A ₁₀	50	50	2500	-6	36	S
11	A ₁₁	70	70	4900	14	196	T
12	A ₁₂	60	60	3600	4	16	S
13	A ₁₃	50	50	2500	-6	36	S
14	A ₁₄	60	60	3600	4	16	S
15	A ₁₅	50	50	2500	-6	36	S
16	A ₁₆	60	60	3600	4	16	S
17	A ₁₇	40	40	1600	-16	256	R
18	A ₁₈	40	40	1600	-16	256	R
			$\sum Y = 1010$	$\sum Y^2 = 58500$		$\sum Y^2 = 1828$	

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 $y = Y - \bar{y}$. ($\bar{x} = \sum fy / N$)

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

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 4.8
Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas IVA (Kontrol)

NO	Y	F	FY
1	70	4	280
2	60	6	360
3	50	5	250
4	40	3	120
Jumlah		18	1010

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (Y)

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

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

$$\bar{X} = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1010}{18} = 56$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1828}{18}} = \sqrt{101,55} = 10,07 = 10$$

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

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 56 + 10,07 = 66$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 56 - 10 = 46$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.9
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IVA (Kontrol)

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	66 ke atas	Atas / Tinggi	4	22 %
2	66 – 46	Tengah / Sedang	11	61 %
3	46 ke bawah	Bawah / Rendah	3	17%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IVA (Kontrol)

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 IVA (Kontrol), terdapat: 4 siswa dikelompokkan atas/tinggi (22%), 11 siswa di kelompok tengah/sedang (61%), dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (17%).

Berdasarkan analisis posttest kedua kelas tersebut, untuk mengetahui apakah penelitian peneliti bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas posttest.

1) Uji Normalitas Posttest

Pada variabel X media permainan bisik berantai-menyimak kalimat dan variabel Y menggunakan menyimak kalimat yang akan uji normalitas adalah uji chi kuadrat.

i. Uji Normalitas Data (X) kelas IVB (Eksprimen)

1. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar: 80

Skor kecil : 50

2. Menentukan rentangan (R)

$$R = 80 - 50$$

$$= 30$$

3. Menentukan banyaknya kelas

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

$$= 1 + 3,3 \log 18$$

$$= 1 + 3,3 (1,255)$$

$$= 1 + 4,14$$

$$= 5,14 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

4. Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{30}{5}$$

$$= 6$$

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X kelas IVB (Ekprimen)

No	Kelas	F	X_i	X_i^2	FX_i	FX_i^2
1	50 – 55	3	53	2809	159	8427
2	56 – 61	3	59	3481	177	10443
3	62 – 67	0	65	4225	0	0
4	68 – 73	6	71	5041	426	30246
5	74 – 80	6	72	5929	432	35576
Σ		18		21485	1194	84690

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini permainan bisik berantai-menyimak kalimat, maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

5. Mencari mean dengan rumus

1. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum Fx}{n} \\ &= \frac{1194}{18} \\ &= 66 \end{aligned}$$

2. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FX_i^2 - (FX_i)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{18 \cdot 84690 - (1194)^2}{18 \cdot (18-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1524420 - 1425636}{306}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{98784}{306}} \\
 &= \sqrt{322,82} \\
 &= 17,96
 \end{aligned}$$

3. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 49,5 , 55,5 , 61,5 , 67,5 , 73,5 , 80,5

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

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

$$Z_1 = \frac{49,5 - 66}{17,96} = \frac{-16,5}{17,96} = 0,91$$

$$Z_2 = \frac{55,5 - 66}{17,96} = \frac{-10,5}{17,96} = 0,88$$

$$Z_3 = \frac{61,5 - 66}{17,96} = \frac{-4,5}{17,96} = 0,25$$

$$Z_4 = \frac{67,5 - 66}{17,96} = \frac{1,5}{17,96} = 0,08$$

$$Z_5 = \frac{73,5 - 66}{17,96} = \frac{6,5}{17,96} = 0,41$$

$$Z_6 = \frac{80,5 - 66}{17,96} = \frac{14,5}{17,96} = 0,80$$

- c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,3186 , 0,2190 , 0,0987 , 0,0319 , 0,1591 , 0,2881
- 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.

$$0,3186 - 0,2190 = 0,0996$$

$$0,2190 - 0,0987 = 0,1203$$

$$0,0987 - 0,0319 = 0,0668$$

$$0,0319 + 0,1591 = 0,191$$

$$0,1591 - 0,2881 = 0,129$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=18)

$$0,0996 \times 18 = 1,79$$

$$0,1203 \times 18 = 2,16$$

$$0,0668 \times 18 = 1,20$$

$$0,191 \times 18 = 3,43$$

$$0,129 \times 18 = 2,32$$

Tabel 4.11
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Ft	Fo
1	49,5	0,91	0,3186	0,0996	1,79	3
2	55,5	0,58	0,2190	0,1203	2,16	3
3	61,5	0,25	0,0987	0,0668	1,20	0
4	67,5	0,08	0,0319	0,191	3,43	6
5	73,5	0,41	0,1591	0,129	5,02	6
Σ	80,5	0,80	0,2881			18

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

$$x^2 = \sum_I^k \frac{(fo-ft)^2}{ft}$$

$$= \frac{(3-1,79)^2}{1,79} + \frac{(3-2,16)^2}{2,16} + \frac{(0-1,20)^2}{1,20} + \frac{(6-3,43)^2}{3,43} + \frac{(6-5,02)^2}{5,02}$$

$$= 0,81 + 0,32 + 1,20 + 1,92 + 0,19 = 4,41$$

ii. Uji Normalitas Distribusi Data (Y) kelas IVA (Kontrol)

1. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar: 70

Skor kecil: 40

2. Menentukan rentangan (R)

R = 70-40

= 30

3. Menentukan banyaknya kelas

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

= $1 + 3,3 \log 18$

= $1 + 3,3 (1,255)$

= $1 + 4,14$

$$= 5,14 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

4. Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{30}{5}$$

$$= 6$$

Tabel 4.12

Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y kelas IVA (Kontrol)

No	Kelas	F	Yi	Yi ²	FYi	FYi ²
1	40-45	3	43	1849	129	5547
2	46-51	5	49	2401	245	12005
3	52-57	0	55	3025	0	0
4	58-63	6	61	3721	366	22326
5	64 -70	4	67	4489	268	17956
Σ		18		15486	1010	57834

S
etela
h
tabu

lasi dan skor soal sampel dalam hal ini media audio, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5. Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\Sigma Fy}{n}$$

$$= \frac{1008}{18}$$

$$= 56$$

6. Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma Fy^2 - (Fy)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{18.57834 - (1008)^2}{18(18-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{1041012 - 1016064}{306}} \\
&= \sqrt{\frac{24948}{306}} \\
&= \sqrt{81,52} \\
&= 9,02
\end{aligned}$$

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 kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 39,5 , 45,5 , 51,5 , 57,5 , 63,5, 70,5

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

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

$$Z_1 = \frac{39,5 - 56}{9,02} = \frac{-16,5}{9,02} = 1,82$$

$$Z_2 = \frac{45,5 - 56}{9,02} = \frac{-10,5}{9,02} = 1,16$$

$$Z_3 = \frac{51,5 - 56}{9,02} = \frac{-4,5}{9,02} = 0,49$$

$$Z_4 = \frac{57,5 - 56}{9,02} = \frac{1,5}{9,02} = 0,16$$

$$Z_5 = \frac{63,5-56}{9,02} = \frac{7,5}{9,02} = 0,83$$

$$Z_6 = \frac{70,5-56}{9,02} = \frac{14,5}{9,02} = 1,60$$

- c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4656 , 0,3770 , 0,1879 , 0,0636 , 0,2967, 0,4452
- 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.

$$0,4656 - 0,3770 = 0,0886$$

$$0,3770 - 0,1879 = 0,1891$$

$$0,1879 - 0,0636 = 0,1243$$

$$0,0636 + 0,2967 = 0,3603$$

$$0,2967 - 0,4452 = 0,1485$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=18)

$$0,0886 \times 18 = 1,59$$

$$0,1891 \times 18 = 3,40$$

$$0,1243 \times 18 = 2,23$$

$$0,3603 \times 18 = 6,48$$

$$0,1485 \times 18 = 2,67$$

Tabel 4.13
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	39,5	1,82	0,4656	0,0886	1,59	3
2	45,5	1,16	0,3770	0,1891	3,40	5
3	51,5	0,49	0,1879	0,1243	2,23	0
4	57,5	0,16	0,0636	0,3603	6,48	6
5	63,5	0,83	0,2967	0,1485	2,67	4
Σ	70,5	1,60	0,4452			18

Mencari Chi Kuadrat (Y^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 Y^2 &= \sum_I^k \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t} \\
 &= \frac{(3 - 1,59)^2}{1,59} + \frac{(5 - 3,40)^2}{3,40} + \frac{(0 - 2,23)^2}{2,23} + \frac{(6 - 6,48)^2}{6,48} + \frac{(4 - 2,67)^2}{2,67} \\
 &= 1,32 + 0,75 + 2,23 + 0,03 + 0,66 = 4,99
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi untuk variabel X d.b = k-3 = 5-3 = 2 = 0,05 didapat $X^2_{tabel} = 5,991$ sedangkan untuk variabel Y d.b = k-3 = 5-3 = 2 = 0,05 didapat $X^2_{tabel} = 5,991$ 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 *posttest* permainan bahasa bisik berantai – menyimak audio (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 4,410$, sedangkan perhitungan uji normalitas *posttest* menyimak audio (variabel Y) memiliki $Y^2_{hitung} = 4,990$. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat

disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas *Posttest*

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

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

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* permainan bahasa bisik berantai – menyimak audio (Variabel X) dan menyimak audio (Variabel Y) pada tabel 4.4 dan tabel 4.7, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

i. Nilai varian variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{18 \cdot 86100 - (1230)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1549800 - 1512900}{18(17)} = \frac{36900}{306} = 120,58 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{120,58} = 10,98$$

ii. Nilai varian variabel Y

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} = \frac{18 \cdot 58500 - (1010)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1053000 - 1020100}{18(17)} = \frac{32900}{306} = 107,51 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{107,51} = 10,36$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 10,98 dan nilai varian (variabel Y) = 10,38. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel Y dan varian terkecil variabel X. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

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

$$F \text{ Hitung} = \frac{10,98}{10,36} = 1,05$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{hitung} = 1,05$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = 17$ dan $dk_{penyebut} = 17$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 2,23$. Ternyata nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,05 \leq 2,23$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

C. Uji Hipotesis Data

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan permainan bahasa bisik berantai – menyimak kalimat dan menyimak kalimat terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDIT IQRA` 2 Kota Bengkulu dibawah ini.

Tabel 4.14
Perbedaan Antara Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa yang Menggunakan
Permainan Bahasa Bisik Berantai – Menyimak Kalimat Dan Menyimak Kalimat

No	X	Y	X	X ²	Y	Y ²
1	50	50	-18	2500	-6	2500
2	70	70	2	4900	14	4900
3	80	60	12	6400	4	3600
4	70	40	2	4900	-16	1600
5	80	70	12	6400	14	4900
6	70	60	2	4900	4	3600
7	80	70	12	6400	14	4900
8	60	50	-8	3600	-6	2500
9	50	60	-18	2500	4	3600
10	70	50	2	4900	-6	2500
11	70	70	2	4900	14	4900
12	80	60	12	6400	4	3600
13	70	50	2	4900	-6	2500
14	80	60	12	6400	4	3600
15	60	50	-8	3600	-6	2500
16	50	60	-18	2500	4	3600
17	80	40	12	6400	-16	1600
18	60	40	-8	3600	-16	1600
Σ	1230	1010		86100		58500

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean x dan y.

Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut :

1) Mencari mean x dan y

a) Mencari mean variabel x

$$\text{Mean X} = \frac{Fx}{N} = \frac{1230}{18} = 68$$

b) Mencari mean variabel y

$$\text{Mean Y} = \frac{Fy}{N} = \frac{1010}{18} = 56$$

2) Mencari standar deviasi nilai variabel x dan variabel y

a) Mencari standar deviasi nilai variabel x

$$SD_X = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2052}{18}} = \sqrt{114} = 10,67$$

b) Mencari standar deviasi nilai variabel y

$$SD_Y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1828}{18}} = \sqrt{101,55} = 10,07 = 10$$

3) Mencari varian variabel X dan Y

a) Mencari varian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IVB (Eksprimen) yang menggunakan permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat (variabel X)

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{18 \cdot 86100 - (1230)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1549800 - 1512900}{18(17)} = \frac{36900}{306} = 120,58 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{120,58} = 10,98$$

b) Mencari varian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IVA (Kontrol) yang menggunakan menyimak kalimat (variabel Y)

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{18 \cdot 58500 - (1010)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1053000 - 1020100}{18(17)} = \frac{32900}{306} = 107,51 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{107,51} = 10,36$$

4) Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}} = \frac{68 - 56}{\sqrt{\frac{107,51}{18} + \frac{107,51}{18}}} = \frac{12}{\sqrt{\frac{228,09}{18}}} = \frac{12}{\sqrt{12,67}} = \frac{12}{3,55} = 3,38$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau db = $(N_1 + N_2) - 2 = (18 + 18) - 2 = 36 - 2 = 34$. Berdasarkan perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,380 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan permainan bahasa bisik berantai menyimak kalimat lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan menyimak kalimat di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Sedangkan H_0 ditolak, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IVB (Eksprimen) yang diajarkan dengan menggunakan menyimak kalimat tidak efektif dari pada siswa

yang diajarkan dengan menggunakan permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

D. Pembahasan

Penelitian diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya divalidkan oleh pakar ahli terlebih dahulu. Peneliti berperan langsung sebagai guru Bahasa Indonesia di kelas IV pada materi unsur-unsur instrinsik. Siswa kelas IVB (Eksprimen) sebagai objek yang berjumlah 18 siswa yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Permainan Bahasa Bisik Berantai-Menyimak Kalimat dan siswa kelas IVA (Kontrol) sebagai objek yang berjumlah 18 siswa yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan menyimak kalimat.

Adapun materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu mengenai unsur-unsur instrinsik pada cerita. Siswa dituntun untuk memahami unsur-unsur instrinsik dalam cerita dan dapat menentukan unsur-unsur instrinsik dalam cerita.

Proses pembelajaran dilakukan 4 kali pertemuan. 2 kali pertemuan pada kelas IVA (Kontrol) dan 2 kali pertemuan pada kelas IVB (Ekprimen). Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan tes untuk mengukur keterampilan menyimak kalimat. Rata-rata *posttest* di kelas IVB (Eskprimen) adalah 68 sedangkan rata-rata *posttest* di kelas IVA (Kontrol) adalah 56. Data tersebut dapat dilihat pada halaman 64 dan 67. Dari table 4.16 dapat dilihat

bahwa nilai angket kelas IVB (Eksprimen) paling banyak antara nilai 80–56 sedangkan pada tabel 4.19 nilai tes kelas IVA (Kontrol) paling banyak 66–46. Adanya test ini dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil keterampilan menyimak kalimat setelah digunakan permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat dan media menyimak kalimat. Ini berarti bahwa dengan permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat pada materi unsur-unsur instrinsik lebih mudah dipahami.

Tabel 4.15

Perbedaan Aktivitas Siswa antara Media permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat dan Media menyimak kalimat

Media	
permainan bahasa bisik berantai-media menyimak kalimat (kelas IVB (Eksprimen))	Media menyimak kalimat(kelas IVA (Kontrol))
Pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa terlihat lebih antusias saat melakukan permainan bahasa bisik berantai dan memperhatikan penjelasan dari guru	Pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa terlihat jenuh saat diminta untuk mendengarkan audio mengenai cerita pendek.
Situasi kelas ramai memperhatikan karna siswa fokus saat diminta untuk melakukan permainan bahasa bisik berantai setelah itu mendengarkan audio mengenai cerita pendek menentukan unsur-unsur instrinsik yang terdapat dalam cerita pendek	Situasi kelas tenang karena siswa berusaha untuk mendengarkan dengan jelas audio mengenai cerita pendek.
Siswa lebih cepat paham dan	Hanya beberapa siswa yang cepat

<p>saat guru bertanya mereka dapat menentukan dengan jelas unsur-unsur instrinsik yang diminta oleh guru mengenai video cerita yang telah mereka dengar.</p>	<p>paham dan dapat menjawab pertanyaan yan diberikan oleh guru</p>
--	--

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak kalimat pada siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji "t" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 3,380$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,380 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan media menyimak kalimat di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas IVB (Eksprimen) lebih tinggi dibandingkan kelas IVA (Kontrol), yaitu 56–80 > 46–66.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan metode permainan bahasa bisik berantai-media audio menyimak kalimat dan media audio menyimak kalimat terhadap keterampilan menyimak kalimat siswa kelas IV SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji "t" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 3,380$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,380 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media permainan bahasa bisik berantai-menyimak kalimat lebih efektif dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan media menyimak kalimat di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas IVB (Eksprimen) lebih tinggi dibandingkan kelas IVA (Kontrol), yaitu $56-80 > 46-66$.

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 kepala sekolah SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu diharapkan terus mendukung dan meningkatkan profesional para dewan guru dalam

penggunaan berbagai media pembelajaran terutama media audio menyimak kalimat dan media permainan bahasa bisik berantai-media audio menyimak kalimat sebagai variasi untuk membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa.

2. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi ini diharapkan kepada para guru dapat menggunakan media pembelajaran media audio menyimak kalimat dan media permainan bahasa bisik berantai-media audio menyimak kalimat maupun media pembelajaran yang lainnya pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kepada siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu untuk lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan kreativitas dan daya pikat yang ada pada diri siswa melalui media audio menyimak kalimat dan media permainan bahasa bisik berantai-media audio menyimak kalimat yang pernah diterapkan peneliti di sekolah.
4. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd, Andi Muis. Dan Ariuddin. 2017. *Pengembangan Metode Mengajar Guru Pendidikan Agama Islam di Smp Negeri 9 Parepare*. J. tarbawi. 14(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daeng, Kembong. Amir, Johar. Dan Hamsa, Akmal. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Menyimak*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fauziah, Amalia. 2015. *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen Pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II)*, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Guntur Tarigan, Hendry. 2015. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Gusti, Tio Satria. 2017. *Meningkatkan keterampilan menyimak melalui pendekatan saintifik pada anak kelas IV Jakarta barat*. J. Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 10(2).
- Hermawan, Asep. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali*. J. Qathruna. 1(1).
- Hijriyah, Umi. 2016. *Menyimak Srategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: C.V. Sinar Baru Bandung, DOI: http://repository.radenintan.ac.id/219/11/Startegi_Menyimak_umi_Hijriyah.pdf.
- Juniarsih. 2010. *Problematika Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran Pai (Studi Pada Proses Belajar Mengajar Kelas IX di SMP IT Amsilati Bangsri Jepara)*. Skripsi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.

- Kholifatun, Wasik. 2018. *Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan Yang Disampaikan Secara Lisan Pada Kelas III SDN Ngeletih 1 Kota Kediri*. Simki-Pedagogia. 2(8).
- Kholik, Abdul. Dkk. 2017. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Unida Press.
- Likarde, Ogi. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah*. Skripsi Tarbiyah. Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
- Nadiroh, Umi. 2019. *Pengaruh Permainan Telepon Kaleng Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Ra Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung*. Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung.
- Novera, Margaretha. 2018. *Analisis Jenis Kalimat Berdasarkan Bentuk dan Makna Pada Karangan Narasi Kelas V Sdk To'e Kampung Loha Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur*, Skripsi Pendidikan Bahasa Sastra Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Nurhasanah. 2010. *Efektivitas Penggunaan Tape Recorder Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pakuhaji*. Skripsi Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Pane, Aprida. Dan Darwis, Muh. Dasopong. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. J. Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. 3(1).
- Putri, Delia. 2018. *penerapan metode game "bisik berantai" dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar*. STKIP Rokania. 1(2).
- Rahman, Nurchita Widya, Rani dan Yugatiati, Rasi. 2019. *Menyimak & Berbicara Teori Dan Praktik*. Bandung: Alqaprint Jatinagor.
- Retnaningsih, Eka. Haryanti, Nas. Dan Luriawati, Debby. 2013. *Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio Dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Pada Siswa Kelas VIIA*. J. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 2(1).
- Rosdia. 2014. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Siswa Kelas VI SDN Sese*. Kreatif Tadulako Online. 4(8).

- Sri, Aninditya Nugraheni. 2017. *Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugono, Dendy. Dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Pusat Bahasa)
- Suryani. 2012. *Hadis Tarbawi: Analisis Paedagogis Hadis-Hadis Nabi*. Teras.
- Susilawati, Fransiska A. Sofiani, Indah. dan Widiastuti, Astrid. 2018. *Indahnya Kebersamaan*; Jakarta: Erlangga.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Triadi, Slamet. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia*. Pendidikan Unsika. 3(5).
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2013. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika.