

KEEFEKTIFAN PERMAINAN TEBAK KATA DAN MEDIA VIDEO DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR

Sukartika Indriyani S¹

Universitas Muhammadiyah Abd Rahman Rahim²

Andi Sukri Syamsuri³

¹SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung, Kabupaten Maros, Indonesia

^{2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

indryanisurkatika@gmail.com¹⁾

rahman@unismuh.ac.id^{2*)}

andhies@unismuh.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1)Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata. (2) Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional. (3) Keefektifan media video dan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Jenis penelitian menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Subjek penelitian berjumlah 48 orang yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Analisis data dengan *Analisis of t-Test* pada *Two-Sample Assuming Unequal Variances*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata berada pada kategori memadai, (2) Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan konvensional berada pada kategori sedang, dan (3) Media video dan permainan tebak kata efektif dalam pembelajaran menyimak siswa SD terutama bagi siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar dalam mengadakan penelitian lanjutan, sehingga dapat ditemukan upaya operasional dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Kata Kunci: Permainan Tebak Kata, Media, Video, Menyimak

Published by:



Copyright © 2021 The Author (s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



KEEFEKTIFAN PERMAINAN TEBAK KATA DAN MEDIA VIDEO DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR

1. Pendahuluan

Peraturan Pemerintah Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan, “Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber; menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain; memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya; melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan (Barlian, 2013; Subandiyah, 2017; Tafonao, 2018; Falahudin, 2014).

Salah satu mata pelajaran yang tidak luput dengan fenomena di atas adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia yang mempunyai tujuan cukup ideal, yakni agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam berbagai bentuk, menjadi sangat monoton karena terpasung oleh kekakuan sistem yang berlaku. Salah keterampilan dalam bahasa Indonesia adalah keterampilan menyimak. Pengembangan keterampilan menyimak inilah merupakan titik nadir yang senantiasa dilatih dan mendapatkan perhatian dari seorang pendidik agar tujuan akhir dari seluruh proses pembelajaran dapat terwujud (Rubianto, 2017).

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Anggraini, 2019; Seno & Sumaryoto, 2020; Budiarti & Riwanto, 2021). Di era yang serba cepat ini, kegiatan menyimak lebih banyak dilakukan manusia sebagai bentuk penyerapan informasi daripada keterampilan berbahasa lainnya. Begitu pentingnya kegiatan menyimak dalam era informasi ini, Alvin Tofler seorang futurist mengemukakan bahwa jika tidak menyerap informasi dengan cepat maka kita akan digilas oleh informasi itu sendiri. (*Majalah PAS* Oktober 2002). Hal ini disadari karena maraknya informasi melalui media elektronik membutuhkan kecepatan, kecermatan menyimak, dan mengolahnya serta menyikapinya dalam

kehidupan sehingga tidak tertinggal dari berbagai perkembangan yang serba kompleks. Sejalan dengan itu, laporan penelitian E. Bried dalam Arifin (2010) mengemukakan dalam proses aktivitas pemahaman terhadap segala aspek dalam kehidupan manusia 52% dilakukan dengan cara menyimak, 25% dengan membaca, 15% dengan menulis, dan selebihnya dilakukan dengan berbicara.

Menyimak termasuk unsur yang sangat penting dan mendasar dalam interaksi belajar mengajar, sebab dengan menyimak anak didik dapat memahami yang diungkapkan oleh pembicara. Menurut Russel dalam Tarigan (1995) “menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian secara apresiasi. Menurut Achmad (2006); Nurhayani (2017); Selviana *et al.* (2020); Pujiatna *et al.* (2020) bahwa menyimak adalah suatu rangkaian proses kognitif mulai dari proses identifikasi tingkat fonologis, morfologis, sintaksis dan semantik sampai keterampilan aktif alat panca indera, khususnya alat pendengaran. Selanjutnya Tarigan (2015) mengemukakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Sedangkan, Tompkins & Hoskisson (2009) menyatakan bahwa “Seseorang menggunakan waktu komunikasinya 50% untuk mendengarkan dan 50% untuk berbicara, membaca, dan menulis”. Peranan kemampuan mendengarkan yang baik dalam berbagai kehidupan nyata sangat penting. Burhan (2010) menjelaskan, “Kepandaian mendengarkan penting sekali peranannya dalam kehidupan manusia. Dalam lapangan apapun kita bekerja dan perbuatan kita sehari-hari akan lebih banyak ditentukan oleh apa yang kita dengar daripada yang kita lihat dan kita rasakan”.

Uraian di atas dapat dipahami bahwa keterampilan menyimak sangat dibutuhkan dan perlu dipelajari/dilatihkan sejak dini mulai sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam kurikulum mulai sekolah dasar hingga sekolah lanjutan atas, aspek menyimak mendapat porsi yang cukup banyak dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Di sekolah dasar misalnya, berdasarkan hasil analisis standar isi, aspek menyimak menduduki porsi paling banyak dibanding dengan keterampilan berbicara, menulis, dan membaca yaitu sekitar 41, 21%, karena hampir setiap aspek membutuhkan keterampilan menyimak (Kemedikbud, 2016). Demikian urgennya pembelajaran menyimak, maka seorang pendidik tidak dibenarkan memiliki pemahaman bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan alamiah belaka. Sebab kemampuan meningkatkan menyimak merupakan salah satu alasan mengapa kemudian banyak siswa yang tidak faham terhadap materi yang dibawakan oleh gurunya, indikator yang terdekat adalah mengajar guru dengan metode seremonial.

Siswa yang tidak memiliki kemampuan mendengarkan yang efektif akan salah memahami atau menafsirkan informasi tersebut. Namun, disayangkan karena kondisi kemampuan menyimak siswa dewasa ini masih sangat kurang. Laporan Rosdia (2010) melaporkan bahwa kemampuan menyimak siswa kelas VI SDN Sese masih rendah dan dapat ditingkatkan kemampuan mereka dengan metode mendongeng. Demikian halnya laporan Satria (2017) menyatakan bahwa kemampuan menyimak siswa SD kelas IV (empat) SDN 01 Pagi Mangga Besar Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat, dalam keterampilan menyimak pada Kompetensi Dasar 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. terbukti bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, para peserta didik ada yang sibuk dengan aktifitas lain dan nilainya belum memadai.

Tentu saja kondisi di atas tidak dapat dibiarkan berlarut-larut, tetapi perlu disikapi dengan serius. Oleh karena itu, tidak ada jalan lain kecuali guru harus menempuh proses kreatif dalam melakukan pembelajaran menyimak yang efektif, kreatif, dan menyenangkan siswa sehingga dapat bermakna dalam upaya pengembangan keterampilan menyimak siswa. Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis merupakan komponen yang saling memiliki keterkaitan. Keterampilan menyimak mendahului keterampilan berbicara dan keterampilan berbicara mendahului keterampilan membaca dan keterampilan membaca mendahului keterampilan menulis.

Proses pembelajaran yang baik adalah jika keempat komponen tersebut dapat dijadikan acuan untuk dapat meningkatkan kemampuan menyimak (Reznani *et al.*, 2021; Budiarti & Riwanto, 2021). Menyimak, berbicara dan membaca ketiganya merupakan sarana untuk menerima informasi dalam kegiatan komunikasi, menyimak juga berhubungan dengan komunikasi lisan sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbahasa terbagi dalam empat aspek yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Widiyanto, 2017; Zulaeha, 2013; Mansyur, 2016). Menyimak harus dikaitkan dengan berbicara. Kedua kegiatan ini merupakan proses interaksi antarwarga dalam masyarakat yang ditopang oleh alat komunikasi yang disebut bahasa yang dimiliki dan dipahami bersama. Komunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai alatnya disebut komunikasi verbal. Ada pula komunikasi lain dengan menggunakan gerak-gerik, isyarat atau bendera sebagai alatnya. Kegiatan komunikasi dengan menggunakan alat bukan bahasa seperti itu dinamakan komunikasi nonverbal. Pada kenyataannya, komunikasi verbal itulah yang kita lakukan dalam

kehidupan sehari-hari. Komunikasi verbal itulah yang kita ajarkan di sekolah-sekolah. Di antara keempat aspek keterampilan berbahasa yang menarik untuk dikaji adalah keterampilan menyimak karena kadangkala disepelekan oleh guru karena tidak mendapat porsi dalam ujian nasional misalnya.

Keterampilan menyimak yang baik bagi siswa dapat menyerap informasi yang aktual sehingga siswa berpengetahuan luas, dengan model dasar tersebut siswa tidak akan memperoleh kendala yang berarti baik dalam menempuh pendidikan maupun dalam masyarakat, termasuk cerita pendek. Akan tetapi hakikatnya menyimak konsep atau isi yang terdapat dalam materi yang disimak sebagaimana membaca (Hakim, 2018)

Masalah dalam penelitian ini, pada hakikatnya bukan hal baru, termasuk gagasan pengembangan dan perbaikan kemampuan menyimak siswa secara inovatif. Meskipun secara tepat topik penelitian tidak persis namun ada beberapa penelitian yang relevan. Hal tersebut dapat dilihat pada uraian berikut. Nurani *et al.* (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa di era digital. Selanjutnya, Fujiastuti *et al.* (2019) menyimpulkan bahwa hasil penilaian peserta didik didapatkan penilaian yang sangat layak, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai pegangan dalam mengajar maupun bagi siswa dalam belajar. Triyadi (2015) menyimpulkan bahwa kreativitas guru dalam hal meningkatkan hasil belajar perlu diperhatikan pada setiap penggunaan media pembelajaran khususnya penggunaan media audio-visual pada pembelajaran menyimak mata pelajaran pendidikan bahasa Indonesia.

Relevansi hasil penelitian di atas dengan topik dalam penelitian ini adalah umumnya menggunakan audio visual dalam penyelesaian masalah atau peningkatan kemampuan menyimak. Namun, yang berbeda dari topik ini adalah dipadukan antara audio visual berupa video dengan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata?
2. Bagaimanakah tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional?
3. Apakah media video dan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros?

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang berupaya mengungkap data apa adanya melalui eksperimen dengan jenis kuantitatif. Metode eksperimen ini pada prinsipnya adalah mengujicobakan penggunaan video dan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran menyimak dengan menggunakan media video dan permainan tebak kata, sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media gambar), tetapi menggunakan metode menyimak pada umumnya. Penelitian ini berlokasi di SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Waktu penelitian dilakukan dari bulan Maret sampai dengan bulan April 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros tahun pelajaran 2020/2021. Populasi tersebut berjumlah 48 orang yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B.

Data dalam penelitian ini merupakan jenis data kuantitatif yakni jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung sebagai variabel angka atau bilangan. Data tersebut berupa angka-angka hasil tes menyimak siswa sampel. Sumber data penelitian ini adalah hasil tes menyimak siswa IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros tahun pelajaran 2020/2021. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik tes (pengetesan hasil belajar). Adapun tahapan dalam mengumpulkan data yang dilakukan, yaitu siswa sampel diberikan pembelajaran menggunakan media video dan permainan tebak kata pada kelas eksperimen dan teknik konvensional pada kelas kontrol selama dua kali pertemuan. Setelah itu, kedua kelas itu diberikan tes/tugas yang sama sesuai dengan kompetensi dasar menyimak. Hasil tes dirumuskan dalam sebuah format penilaian yang selanjutnya dianalisis untuk menguji keefektifannya.

Analisis data hasil belajar menyimak siswa baik metode terpadu maupun konvensional dianalisis dengan teknik presentasi (%) dengan rumus: $n/N \times 100$ untuk rentang 10-100. Selanjutnya, teknik yang digunakan dalam menganalisis data mengenai kemampuan menyimak dalam penelitian ini adalah perhitungan statistik inferensial dengan analisis Uji-T dengan bantuan aplikasi computer SPSS Versi 25, dengan data *Analisis of t-Test pada Two-Sample Assuming Unequal Variances* dengan taraf signifikansi 95% (0,05).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Adapun data yang dianalisis adalah hasil belajar keterampilan menyimak siswa kelompok eksperimen (X) dan hasil belajar menyimak siswa kelompok kontrol (Y). Hasil analisis data tersebut terbagi dalam beberapa tiga macam, yaitu skor kemampuan menyimak dengan media video dan permainan tebak kata, skor hasil pembelajaran menyimak menggunakan metode konvensional, dan data perbandingan atau hasil Uji-T dari kedua data tersebut, serta pengujian hipotesis.

1. Tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

Data tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata

NO	NILAI	F	N X F
1	100	0	0
2	90	2	180
3	80	3	240
4	70	13	910
5	60	6	360
6	50	0	0
7	40	0	0
8	30	0	0
9	20	0	0
10	10	0	0
	JUMLAH	24	1700

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata adalah 71,00 dalam rentangan nilai 0-100. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data mentah terlihat bahwa skor perolehan tertinggi adalah 41 dari skor maksimum 45 sebanyak satu orang. Sedangkan skor terendah adalah 26 yang diperoleh satu orang, Jumlah seluruh skor seluruh siswa yaitu 765 sehingga rata-rata skor perolehan siswa adalah 31,88. Berdasarkan kategorisasi data menurut kemendikbud (2013), maka dapat dinyatakan tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63

Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata berada kategori memadai.

Tabel 2. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional

NO	NILAI	F	N X F
1	100	0	0
2	90	0	0
3	80	0	0
4	70	3	210
5	60	20	1200
6	50	1	50
7	40	0	0
8	30	0	0
9	20	0	0
10	10	0	0
	JUMLAH	31	1460

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional adalah 60,83 dalam rentangan nilai 10-100. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data mentah terlihat bahwa skor perolehan tertinggi adalah 32 dari skor maksimum 45 sebanyak satu orang. Sedangkan skor terendah adalah 24 yang diperoleh satu orang, Jumlah seluruh skor seluruh siswa yaitu 679, sehingga rata-rata skor perolehan siswa adalah 28,29 dan jika dikonversi ke nilai 10-100 rata-ratanya adalah 60,83.

Berdasarkan kategorisasi data menurut Kemendikbud (2013), maka dapat dinyatakan tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan teknik konvensional berada kategori sedang.

2. Keefektifan media video dan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros (Analisis Uji-T/pengujian hipotesis)

Untuk menentukan keefektifan media video dan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros maka data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan menggunakan tabel kerja. Secara deskriptif teknik analisis data dapat dikemukakan bahwa data kedua kelompok variabel diringkas sebagai berikut. Hasil analisis data menunjukkan:

Rata-rata X	: 31,88
Rata-rata Y	: 28,29
Standar Deviasi X (SSx)	: 334,63
Standar Deviasi Y (SSy)	: 86,96
Nilai thitung (ta)	: 6,142
Nilai t tabel (tt)	: 1,678 (signikansi 95%)

3. Pengujian hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan dan penyajian data, maka dapat dipaparkan pengujian hipotesis bahwa hasil analisis data diperoleh nilai “t” empiris (hitung) sama dengan 6,142 sedangkan nilai teoretis pada taraf signifikan 95% (0,05) dengan derajat bebas (db) sama dengan 47 (48-1) ditemukan nilai tabel sebesar 1,678. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t empiris (hitung) lebih besar daripada nilai t teoretis (tabel) ($6,142 > 1,678$). Oleh karena itu, berdasarkan kriteria pengujian hipotesis yang telah dirumuskan yaitu apabila nilai hitung lebih besar daripada nilai tabel/teoretis, maka hipotesis alternatif diterima. Hipotesis alternatif berbunyi “Media video dan permainan tebak kata efektif dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros” diterima. Konsekwensinya hipotesis nol yang berbunyi: Media video dan permainan tebak kata tidak efektif dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros” ditolak. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa media video dan permainan tebak kata efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros pada taraf signifikansi 95%.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa untuk mengefektifkan pembelajaran menyimak khususnya siswa sekolah dasar, salah satu metode pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah media video dan permainan tebak kata. Hal ini telah dibuktikan dengan ujicoba keefektifannya yang menunjukkan efektif. Selain itu, media video dan permainan tebak kata, dapat memberi pengalaman langsung kepada siswa dalam mengobservasi lingkungan yang akan disimak sehingga dapat mempertajam analisis siswa terhadap suatu masalah.

Pengajaran menyimak yang selama ini dianggap kurang diminati siswa atau sulit, dapat

dilatihkan dengan menggunakan media video dan permainan tebak kata. Hanya saja, untuk melatih pemanfaatan media ini dan permainan ini, guru harus menganut prinsip lebih baik menekankan ada proses latihan yang kontinyu.

Dari hasil penelitian terdapat beberapa keunggulan antara lain (1) secara tidak langsung terjadi proses pembelajaran bidang studi lain dan pembahasan aspek pembelajaran bahasa Indonesia lainnya secara terencana dan sistematis (lintas bidang studi dan lintas unit/aspek pembelajaran bahasa); (2) dapat memupuk keberanian, sikap ilmiah, pikiran kritis siswa; (3) dapat menimbulkan dampak pengiring yang positif seperti; belajar diskusi, berbicara, wawancara, belajar bekerja sama, bertanggung jawab dalam kelompok, memupuk sikap demokratis.

Hasil penelitian ini sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Marta *et al.* (2017) bahwa kelebihan media video adalah; (1) Sifatnya konkrit, lebih realistis dibandingkan media verbal; (2) Video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (3) Video dapat mengatasi keterbatasan pengamatan termasuk gerak; (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan usia berapa saja; dan (5) Murah dan mudah membuat dan menggunakannya di era digital sekarang ini. Demikian hal Suahyono & Haryono (Rahim & Akhir, 2017) menuliskan “sekitar 65% peserta didik memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar audio visual. Informasi diolah dengan melihat, membaca, dan memperhatikan. Dengan media video peserta didik akan memiliki persepsi terhadap objek. DePorter *et al.* (2010) mengemukakan bahwa menggunakan imajinasi dari rangsangan gambar atau video, maka peserta didik mampu mengubah kalimat-kalimat yang kering menjadi deskripsi yang menakjubkan sebagai pemikiran brilian.

Sejalan dengan itu, Mardiah (2015); Yawu *et al.* (2017) mengemukakan bahwa salah satunya adalah metode permainan. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan telah menjadi kebutuhan dan kecenderungan pembelajaran saat ini dan terlebih lebih untuk waktu yang akan datang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata bearada pada kategori memadai
- b. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan konvensional bearada pada kategori sedang
- c. Media video dan permainan tebak kata efektif dalam pembelajaran menyimak siswa SD terutama bagi siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Hal ini telah dibuktikan dalam hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media video dan permainan tebak kata dengan metode konvensional. Selain itu, dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif, secara tidak langsung siswa belajar masalah atau mata pelajaran lainnya dan turut langsung mengamati yang dikaji sehingga dapat mempertajam analisis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, M. (2010). *Menyimak dalam Kehidupan*. Jakarta: Gema Press
- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30-44.
- Arifin. (2010). *Keterampilan Berbahasa dalam Belajar*. Jakarta: Gramedia
- Barlian, I. (2013). Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru?. In *Forum Sosial* (Vol. 6, No. 01, pp. 241-246). Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- Budiarti, W. N., & Riwanto, M. A. (2021). PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E MODUL) KETERAMPILAN BERBAHASA DAN SASTRA INDONESIA SD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MAHASISWA PGSD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 97-104.
- Burhan, Y. (2009). *Problema Bahasa dan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Ganeca
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum teaching: mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Kaifa.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104-117.
- Fujiastuti, A., Wulandari, Y., & Suwartini, I. (2019). Pengembangan media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 201-213.
- Hakim, M. N. (2018). *Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah*

- Bulukumba. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(2), 189-204.
- Kemdikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 tahun 2013, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Mansyur, U. (2016). Inovasi pembelajaran bahasa indonesia melalui pendekatan proses. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(2).
- Mardiah, M. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61-77.
- Marta, F. N., Supriadie, D., & Susilana, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Educational Technologia*, 3(2).
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Sidik, G. S. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 78-84.
- Nurhayani, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 54-59.
- Pujiatna, T., Rosmaya, E., & Wahyuningsih, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Simak Berorientasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Menyimak. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 91-97.
- Rahim, A. R., & Akhir, M. (2021). KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VI SDN 143 INPRES LEKO. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 71-81.
- Reznani, N. S., Nurhayati, N., & Soetopo, S. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH MENYIMAK BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA*, 6(1), 47-55.
- Rosdia, R. (2010). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Siswa Kelas VI SDN Sese. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(8), 110271.
- Rubianto, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia melalui Penggunaan Media Audio pada Murid Kelas V. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 2(1), 292-299.
- Satria, T. G. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelas Iv Jakarta Barat. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 114-120.

- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148-152.
- Seno, A. J. R., & Sumaryoto, S. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemampuan Menyimak terhadap Keterampilan Menulis Teks Pidato (Survei pada SMA Negeri di Kota Cilegon). *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(01), 9-17.
- Subandiyah, H. (2017). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra*, 2(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tompkins, G.,E & Hoskisson, K. (2009). *Language Arts*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 3(2).
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dan Pemahaman Struktur Kalimat terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Yawu, S., Efendi, E., & Barasandji, S. (2017). Peningkatan Kemempuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Bahasa di Kelas I SDN Mire. *Jurnal Kreatif Online*, 5(2).
- Zulaeha, I. (2013). Pengembangan model pembelajaran keterampilan berbahasa indonesia berkonteks multikultural. *Litera*, 12(1).