

**PENERAPAN METODE PERMAINAN *WHAT IS IT* DENGAN
MEDIA GAMBARDALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENYIMAK DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR
(Penelitian Tindakan Kelas di salah satu SD Kecamatan Purwakarta
Tahun Ajaran 2015/2016)**

Vina Anggia N. Ariawan
Universitas Pendidikan Indonesia
vivianatsir@student.upi.edu

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar dalam peningkatan keterampilan menyimak di kelas I sekolah dasar; (2) untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas I sekolah dasar melalui penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Subjek dari penelitian ini ialah 48 siswa kelas I sekolah dasar di Kecamatan Purwakarta tahun ajaran 2015/2016. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Analisis data menggunakan *thematic analysis* atau analisis tematik. Sementara itu, untuk uji validitas data menggunakan triangulasi, *member checking*, dan reflektivitas peneliti. Rata-rata hasil keterampilan menyimak siklus I sebanyak 78,69%; siklus II sebanyak 85,64%; dan siklus III sebanyak 90,65%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar dapat meningkatkan keterampilan menyimak di kelas I sekolah dasar.

Kata kunci: metode permainan_media gambar_menyimak

PENDAHULUAN

Bingol, Celik, Yildiz, dan Mart (2014) menjelaskan bahwa rendahnya keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar secara umum disebabkan oleh (1) siswa tidak menguasai kosakata bahasa ke dua; (2) guru tidak memberi contoh relevan dengan lingkungan siswa; (3) kegiatan menyimak yang terlalu lama; (4) kecepatan dan kekuatan menyimak siswa yang

rendah; (5) guru menggunakan dialek yang berbeda dengan siswa; (6) lingkungan yang tidak kondusif; (7) kondisi fisik siswa yang terganggu. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Hugo dan Hourn (2013) pada siswa kelas I sekolah dasar Afrika Selatan. Hasil penelitian Hugo dan Hourn (2013) menunjukkan bahwa masalah yang dialami siswa kelas I sekolah dasar ketika menyimak yaitu (1) topik yang dijelaskan guru tidak relevan dengan dunia siswa sehingga siswa kesulitan memahami penjelasan guru; (2) siswa merasa jenuh karena hanya melakukan aktivitas menyimak selama kegiatan belajar mengajar, bahasa yang digunakan guru tidak sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa; (3) guru menjelaskan topik dengan membaca teks (tidak memerhatikan siswa); (4) suasana lingkungan yang terlalu ramai sehingga mengganggu konsentrasi siswa; (5) kegiatan menyimak terlalu mendominasi pembelajaran tanpa adanya selingan kegiatan lain seperti berdiskusi atau melakukan eksperimen.

Menyimak memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sebab siswa yang memiliki keterampilan menyimak tinggi akan lebih mudah memahami setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru maupun teman sebayanya (Verdugo dan Belmunte, 2007). Namun, seringkali guru maupun siswa menganggap jika menyimak dikategorikan sebagai kegiatan pasif padahal dalam kenyataannya menyimak termasuk kegiatan aktif karena siswa harus berkonsentrasi penuh untuk memahami isi simakan (Uni, Fakultas, Bolumu, Burdu, 2012). Meskipun menyimak tidak membutuhkan energi lebih banyak dari kegiatan kinestetik lainnya tetapi faktanya siswa merasa cepat lelah dan hilang konsentrasi ketika menyimak (Walker, 2014). Oleh sebab itu, perlu adanya suatu strategi agar siswa dapat menggunakan keterampilan menyimaknya secara optimal agar mereka mampu memahami penjelasan gurunya. Peneliti hendak melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar di kelas satu sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar; (2) meningkatkan keterampilan menyimak melalui penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar di kelas I sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Menyimak

Menyimak merupakan keterampilan dasar yang pertama kali dimiliki oleh siswa serta memiliki peran sebagai landasan dalam perkembangan kognitifnya (Palmer, 2013). Menurut Palmer (2013) menyimak merupakan aktivitas yang paling sering digunakan siswa, hal ini dibuktikan oleh hasil riset yang menunjukkan bahwa sebanyak 45% kegiatan siswa digunakan untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Menyimak merupakan keterampilan komunikasi yang bersifat reseptif dan berkaitan erat dengan keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca dan berbicara (Eng, Mohammed, Javed, 2013). Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan

pembicara melalui bahasa lisan (Tarigan, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti berfokus untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas I sekolah dasar. Pembelajaran menyimak di kelas rendah bertujuan untuk (1) mengembangkan waktu perhatian yang panjang terhadap cerita dan dongeng; (2) melatih siswa mengingat petunjuk dan pesan sederhana; (3) mampu menjelaskan kembali secara sederhana materi yang disampaikan; (4) menjawab pertanyaan dengan tepat; (5) mengulangi secara tepat hal penting yang telah didengarkan; (6) melatih konsentrasi siswa (Wilson, 2015).

B. Metode Permainan *What Is It*

Bermain merupakan salah satu komponen terpenting dalam kesuksesan siswa di sekolah sebab melalui bermain siswa dapat belajar berkomunikasi, bernegosiasi, mengelola peraturan, memperoleh pengetahuan, dan memperluas pola pikirnya (Charner dkk, 2006). Selain itu, melalui bermain aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa akan berjalan aktif. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran guru dapat menerapkan metode permainan agar siswa terhindar dari kejenuhan belajar. Metode permainan adalah suatu penyajian pembelajaran dengan menciptakan suasana menyenangkan, serius, tetapi juga santai melalui berbagai bentuk permainan tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran (Aqib, 2010 dan Saefudin, 2012). Pembelajaran dengan menerapkan metode permainan bermanfaat bagi siswa untuk (1) mengekspresikan dan mengontrol emosi; (2) mengembangkan kecakapan simbolik; (3) memperoleh kesempatan berinteraksi dengan teman sebaya; (4) memperoleh pengalaman belajar secara alami dan bermakna; (5) mempraktikkan keterampilan yang baru diperolehnya; (6) mempraktikkan fungsi kecakapan sosialnya untuk menerima peran sosial yang baru (Hamdani, 2011).

Metode permainan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode permainan *what is it*. Metode permainan *what is it* merupakan metode permainan yang diadaptasi dari *listening games* atau permainan menyimak dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode permainan *what is it* adalah pembelajaran dengan cara guru mendeskripsikan suatu benda untuk ditebak oleh siswa (Prihantoro, 2013). Metode permainan *what is it* sangat bermanfaat untuk melatih konsentrasi siswa, menghindari siswa dari jenuhnya menyimak, serta meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara tidak langsung.

C. Media Gambar

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Sutikno, 2014 hlm. 183). Media pembelajaran berfungsi (1) membuat konkrit konsep yang abstrak; (2) sebagai perantara pembelajaran; (3) membangkitkan minat belajarsiswa; (4) menghindari terjadinya verbalisme; (5) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya; (6) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu maupun ruang (Ahmadi dan Amri, 2011).

Menurut Sudjana dan Riva'i (2013) ada beberapa jenis mediapembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain; (2) media tiga dimensi modelpadat (*solid*

model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain; (3) media proyeksi. Media yang digunakan peneliti sebagai pendukung metode permainan *what is it* yaitu media gambar. Media gambar dikategorikan ke dalam media grafis yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa (Arsyad, 2011 hlm. 113). Melalui media gambar diharapkan keterampilan menyimak siswa meningkat sehingga siswa memahami materi yang dijelaskan guru.

D. Penerapan Metode Permainan *What Is It* dengan Media Gambar dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak di Kelas I Sekolah Dasar

Keterampilan menyimak merupakan satu dari keterampilan berbahasa. Menyimak merupakan keterampilan yang dominan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, menyimak menjadi salah satu dari keterampilan yang kurang diperhatikan di antara keterampilan berbahasa lainnya padahal menyimak merupakan salah satu kunci agar siswa memahami pembelajaran. Sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyimak maka peneliti menerapkan metode permainan *what is it* dengan media gambar di kelas satu sekolah dasar. Langkah-langkah metode permainan *what is it* dengan media gambar yaitu (1) siswa terbagi dalam kelompok heterogen; (2) guru menjelaskan tujuan pembelajaran; (3) guru membagi gambar pada kelompok; (4) siswa menyimak deskripsi yang disampaikan guru; (5) setiap siswa dalam kelompok menebak deskripsi dari guru secara bergilir dengan menempel gambar; (6) siswa bersama guru membahas hasil kerja kelompok.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan MC Taggart. Desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan MC Taggart (McNiff & Whitehead, 2002) terdiri dari empat komponen yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas kolaboratif. Peneliti berperan sebagai perencana serta observer sementara guru kelas sebagai kolaborator. Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk reflektivitas untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan yang dilakukan secara individual maupun kolaboratif (Cohen, Manion, Marison, 2007).

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian diadakan di salah satu sekolah dasar di Desa Nagri Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai April 2016. Partisipan dari penelitian ini ialah 48 siswa kelas I tahun ajaran 2015/2016. Sementara itu partisipan lain dari penelitian ini ialah guru kelas I sekolah dasar selaku kolaborator.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku sasaran (Fathoni, 2011). Observasi yang dilakukan peneliti diuraikan dalam bentuk catatan lapangan sehingga setiap kejadian yang berlangsung dapat diingat dengan baik oleh peneliti serta untuk menghindari adanya rekayasa kejadian. Peneliti berperan sebagai pengamat tanpa terlibat dalam kegiatan partisipan.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang berguna untuk menggali informasi secara mendalam terkait penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar pada guru kelas dan beberapa siswa kelas I sekolah dasar. Wawancara dilaksanakan secara informal melalui pertanyaan terbuka kemudian peneliti mencatat jawaban partisipan. Wawancara secara informal merupakan wawancara yang dilakukan secara wajar seperti perbincangan sehari-hari secara santai dan cair dalam konteks alamiah (Putra dan Dwilestari, 2012). Sementara itu, analisis dokumen merupakan kegiatan menganalisis hasil belajar yang diperoleh siswa melalui penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar.

D. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik *thematic analysis* atau analisis tematik. Naughton dan Hughes (2009) menyatakan bahwa analisis tematik merupakan teknik analisis data yang dilakukan dengan cara melihat dan menemukan tema-tema dan kategori yang diperoleh dalam data yang telah dikodekan terlebih dahulu. Tahapan analisis data dalam penelitian ini yaitu 1) menyiapkan data mentah; 2) membaca keseluruhan data; 3) meng-coding data; 4) menghubungkan hasil coding; 5) menginterpretasi hasil coding (Creswell, 2013).

E. Validitas Data

Validitas data merujuk pada masalah kualitas data dan ketepatan metode yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Alwasilah (2009) mengungkapkan bahwa kualitas data dan ketepatan metode yang digunakan untuk melaksanakan penelitian sangat penting terutama pada ilmu-ilmu sosial karena pendekatan filosofis dan metodologis yang berbeda terhadap studi aktivitas manusia. Untuk menguji validitas data dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi, *member checking*, dan reflektivitas.

Triangulasi merupakan suatu proses pemanfaatan persepsi yang beragam untuk mengklarifikasi makna, memverifikasi kemungkinan pengulangan dari suatu observasi atau interpretasi dengan prinsip tidak ada observasi dan interpretasi yang dapat diulang (Denzin & Lincoln, 2009). Penelitian ini menggunakan triangulasi jenis data yang diperoleh dari catatan lapangan, hasil wawancara, dan analisis dokumen. Selain itu, peneliti juga memperoleh data dari sumber yang beragam yaitu guru kelas dan siswa kelas 1 sekolah dasar.

Member checking merupakan teknik menguji validitas data untuk (1) menghindari salah tafsir terhadap jawaban responden sewaktu wawancara; (2) menghindari salah tafsir terhadap perilaku responden sewaktu diobservasi; (3) dan mengkonfirmasi perspektif responden terhadap suatu proses yang sedang berlangsung (Alwasilah, 2009). Sementara itu, reflektivitas mengacu pada kesadaran peneliti dalam memosisikan diri pada tulisannya dimana peneliti sadar akan bias, nilai, dan pengalaman yang dia bawa (Creswell, 2015). Peneliti sangat penting untuk tidak hanya menerangkan pengalamannya dengan fenomena yang sedang diteliti tetapi peneliti juga menyadari bahwa pengalaman ini sangat mungkin memengaruhi temuan, kesimpulan, dan penafsirannya dalam penelitian. Peneliti harus menjaga sikap, menunjukkan persahabatan, dan berusaha tak terlihat di kelas agar pembelajaran berjalan natural atau tidak dibuat-buat. Peneliti tidak berhak ikut campur dan memaksa partisipan untuk melakukan kegiatan yang dikehendaki peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah metode permainan *what is it* dengan media gambar dalam peningkatan keterampilan menyimak di kelas I sekolah dasar yaitu sebagai berikut: (1) siswa terbagi dalam kelompok heterogen; (2) guru menjelaskan tujuan pembelajaran; (3) guru membagi gambar pada kelompok; (4) siswa menyimak deskripsi yang disampaikan guru; (5) setiap siswa dalam kelompok menebak deskripsi dari guru secara bergilir dengan menempel gambar; (6) siswa bersama guru membahas hasil kerja kelompok. Hasil keterampilan menyimak berdasarkan analisis dokumen berupa lembar jawaban siswa ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel Hasil Keterampilan Menyimak di Kelas I

No	Siklus	Pertemuan		Rata-rata
		I	II	
1	I	78,03%	79,35%	78,69%
2	II	85,32%	85,96%	85,64%
3	III	88,78%	92,52%	90,65%

Berdasarkan tabel hasil keterampilan menyimak di kelas satu sekolah dasar, rata-rata hasil keterampilan menyimak siklus I yaitu 78,69%. Pada siklus I pertemuan I tema yang digunakan dalam pembelajaran yaitu tema buah-buahan. Siklus I pertemuan I dilaksanakan hari Kamis tanggal 10 Maret 2016. Guru membawa jeruk dan pisang untuk ditunjukkan pada siswa. Guru bertanya buah pada siswa nama buah yang dibawanya lalu siswa menyebutkan nama buah tersebut. Selanjutnya, guru menanyakan pada siswa buah yang pernah mereka lihat atau mereka makan. Guru juga menjelaskan manfaat buah-buahan bagi tubuh manusia. Guru memberi contoh deskripsi untuk ditebak siswa lalu membagi siswa dalam kelompok heterogen. Setelah siswa berkumpul dengan kelompoknya, guru membagi gambar buah untuk ditempel siswa. Guru menjelaskan aturan permainan serta memberi contoh permainan *what is*

it yang akan dilaksanakan kelompok. Selanjutnya, guru memulai permainan dengan mendeskripsikan buah yang akan ditebak siswa. Berikut ini merupakan hasil observasi metode permainan *what is it* dengan gambar siklus I pertemuan I.

“Ketika guru mendeskripsikan buah untuk ditebak oleh siswa, sebagian besar siswa menjawab tebakan guru dengan menunjukkan gambar bukan menempel gambar. Ada siswa yang mengikuti petunjuk guru tetapi kebanyakan siswa tidak langsung menempel gambar. Mereka meletakkan kembali gambar di atas meja. Siswa yang tidak langsung menempel gambar mulai menempel gambarnya ketika guru meminta hasil pekerjaan siswa sehingga siswa menempel gambar dengan terburu-buru. Selain itu, gambar yang ditempel siswa ada yang tidak berurutan. Guru tidak melakukan cek pada setiap kelompok sehingga guru tidak mengetahui kesalahan siswa. Guru juga melupakan langkah ke lima permainan *what is it* dengan media gambar seharusnya siswa menebak dengan bergilir tetapi pada pertemuan ini siswa menebak bersama-sama”.

(Catatan lapangan, Kamis, 10 Maret 2016)

Pada siklus I pertemuan II tema yang digunakan yaitu tema perlengkapan sekolah. Siklus I pertemuan II dilaksanakan hari Kamis tanggal 17 Maret 2016. Guru menunjukkan perlengkapan sekolah seperti pensil dan buku. Guru menanyakan kegunaan perlengkapan sekolah pada siswa. Setelah itu, guru memberi pertanyaan pada siswa berkaitan dengan operasi penjumlahan serta pengurangan. Sebagai contoh, guru menunjuk siswa untuk menghitung jumlah pensil yang dimiliki guru. Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen. Siswa bersama kelompoknya menyimak aturan permainan yang dijelaskan guru. Setelah guru membagi gambar pada siswa guru mulai mendeskripsikan perlengkapan sekolah untuk ditebak siswa. Siswa menebak deskripsi guru dengan menempel gambar secara bergilir. Pada pertemuan ini peneliti melihat ada siswa yang tampak tidak ikut berkelompok. Ketika pembelajaran selesai peneliti ditemani kolaborator menanyakan alasan siswa yang tidak ikut berkelompok. Berikut ini contoh wawancara peneliti dengan salah satu siswa yang tampak tidak ikut berkelompok.

V : “Eh tadi saya lihat kamu sama temanmu ngga ikut kerja kelompok.

Bener ngga?”

T : menjawab dengan anggukkan

V : “Boleh tau ngga kenapa ngga ikut kerja kelompok?”

T : tidak menjawab

V : “Ini rahasia kok, ga akan dibilangin ke siapa-siapa”.

T : “Aku ga suka kalo kelompok sama Neta soalnya dia pengen menang sendiri. Neta gamau gantian yaudah aku sama temen-temen diem aja”.

(Hasil wawancara, Kamis, 17 Maret 2016)

Setelah melakukan wawancara dan mengetahui masalah yang dialami siswa maka peneliti berdiskusi dengan kolaborator untuk mencari solusi. Tema pembelajaran siklus II pertemuan I yaitu kebersihan. Siklus II pertemuan I dilaksanakan hari Kamis tanggal 24 Maret 2016. Pada pertemuan ini guru membawa alat kebersihan tubuh seperti gunting kuku, sikat gigi, dan sabun mandi. Siswa menyebutkan kegunaan alat kebersihan yang dibawa guru. Selanjutnya, siswa melakukan cek kebersihan seperti cek kuku. Guru memberi nasihat pada siswa untuk selalu menjaga kebersihan dan kesehatan tubuhnya agar terhindar dari penyakit. Berdasarkan wawancara sebelumnya maka guru mengingatkan siswa untuk menempel gambar secara bergilir agar semua siswa memperoleh bagian menempel. Peneliti dan guru juga membuat nomor urut anggota yang ditempel pada baju siswa untuk memastikan setiap siswa memperoleh bagian menempel. Penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar pada siklus II pertemuan I berjalan cukup baik dari pertemuan sebelumnya. Siswa sudah mulai tertib melaksanakan permainan dan setiap siswa dipastikan memperoleh bagian menempel. Guru juga memastikan setiap kelompok sudah menempel gambar sebelum melanjutkan ke deskripsi berikutnya.

Siklus II pertemuan II dilaksanakan hari Kamis tanggal 31 Maret 2016 dengan tema cita-cita. Sebelum memulai permainan guru bercerita tentang kisah Ali yang bercita-cita menjadi pilot. Setelah bercerita guru menanyakan cita-cita setiap siswa kemudian guru memberi motivasi pada siswa agar berusaha keras dalam mencapai cita-citanya. Setiap siswa menjawab cita-cita yang diinginkan berkaitan dengan suatu profesi seperti dokter, guru, atau pilot. Guru juga menjelaskan contoh tugas yang berkaitan dengan profesi seperti dokter bertugas untuk membantu sembuhkan orang sakit. Pada siklus II pertemuan II guru sudah terlihat lebih luwes dan menguasai metode permainan *what is it* dengan media gambar. Siswa juga sudah mulai memahami aturan permainan *what is it* sehingga permainan berjalan lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Meskipun, metode permainan *what is it* dengan media gambar sudah berjalan lebih baik tetapi peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya karena bisa saja ditemukan data baru.

Siklus III pertemuan I dilaksanakan hari Jumat tanggal 1 April 2016 dengan tema anggota tubuh. Siswa bersama guru menyanyi lagu dua mata saya Guru menunjukkan anggota tubuh lalu siswa menyebutkan nama anggota tubuh yang ditunjuk guru. Selanjutnya, siswa menyimak penjelasan guru tentang kegunaan anggota tubuh. Guru juga menasihati siswa agar selalu menjaga anggota tubuhnya sebagai bentuk syukur kepada Tuhan. Menjaga anggota tubuh dapat dilakukan dengan cara menggunakan anggota tubuh dengan benar, misalnya mulut digunakan untuk mengucapkan kata-kata yang baik bukan kata-kata yang kotor. Setelah siswa menyimak penjelasan guru siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen. Setiap siswa diberi gambar anggota tubuh yang berbeda kemudian siswa yang memiliki gambar sama berkumpul menjadi satu kelompok. Seperti biasa, siswa menyimak deskripsi dari guru kemudian menempel gambar yang sesuai dengan deskripsi secara bergilir. Selesai berkelompok siswa bersama guru membahas hasil kerja kelompok.

Siklus III pertemuan II dilaksanakan hari Jumat tanggal 8 April 2016 dengan tema binatang. Pada pertemuan ini guru membawa contoh rekaman suara binatang untuk ditebak siswa. Permainan yang dilaksanakan kali ini melibatkan siswa dalam mendeskripsikan binatang untuk ditebak temannya. Setiap perwakilan kelompok mendeskripsikan binatang disertai gerak tubuh dan suara. Hal ini dilakukan untuk memberi variasi pembelajaran pada siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh. Pembelajaran berlangsung cukup ramai sebab siswa berebut ingin mempraktikkan gerakan binatang untuk ditebak temannya. Meskipun siswa yang mendeskripsikan binatang tetapi guru tetap mendampingi dan mengontrol siswa untuk menempel gambar berdasarkan tebakan. Setelah semua deskripsi disampaikan, siswa bersama guru membahas hasil kerja kelompok siswa. Pada pertemuan terakhir peneliti melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa untuk mengetahui kesan terhadap permainan *what is it* dengan media gambar. Berikut ini contoh hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa tentang penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar.

V : “Kamu suka ngga main tebak-tebakan sambil nempel gambar kaya tadi?”

I : “Suka banget bu, soalnya ga harus nulis sama baca”.

V : “Kenapa ga suka?”

I : “Bosen, di sekolah nulis, di rumah nulis. Kaya tadi aja bermain”.

V : “Kalau kamu suka ngga main kaya tadi?”

A : “Iya dong, coba tiap hari bermain jadi betah di sekolah ga perlu berpikir”.

(Hasil wawancara, Jumat, 8 April 2016)

V : “Apakah sebelumnya Bunda pernah menerapkan metode lain dalam pembelajaran khususnya menyimak?”

B : “Sama sekali tidak berpikir kesitu, soalnya pelajaran kalau ngga baca, nulis, ya berhitung. ”

V : “Bagaimana tanggapan Bunda tentang permainan ini?”

B : “Saya pikir permainan ini gampang tapi waktu dipraktikkan susah juga. Saya jadi sadar kalau ga semua siswa punya daya simak yang baik”.

V : “Menurut Bunda, apakah permainan tadi cocok untuk kelas satu?”

B : “Cocok saja sebetulnya, tetapi karena siswa kelas satu di sini banyak jadi agak ribet. Soalnya ada siswa yang luput dari perhatian. Mungkin lebih cocok kalau jumlah siswanya sedikit”.

(Hasil wawancara, Jumat, 8 April 2016)

Penelitian tindakan kelas ini diakhiri pada siklus III pertemuan II, hal ini dikarenakan hasil keterampilan menyimak siswa sudah lebih dari indikator yang ditetapkan yaitu sebanyak

85%. Selain itu data yang terkumpul sudah cukup jenuh, terbukti dari mulai siklus II pertemuan II siswa mulai tertib dalam melaksanakan permainan *what is it* dengan media gambar. Siswa dan guru juga mampu melaksanakan permainan *what is it* dengan media gambar sesuai langkah-langkah yang ditetapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara melalui bahasa lisan. Metode permainan *what is it* dengan media gambar merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas satu sekolah dasar.

Langkah-langkah metode permainan *what is it* dengan media gambar yaitu sebagai berikut: (1) siswa terbagi dalam kelompok heterogen; (2) guru menjelaskan tujuan pembelajaran; (3) guru membagi gambar pada kelompok; (4) siswa menyimak deskripsi yang disampaikan guru; (5) setiap siswa dalam kelompok menebak deskripsi dari guru secara bergilir dengan menempel gambar; (6) siswa bersama guru membahas hasil kerja kelompok. Rata-rata hasil keterampilan menyimak melalui penerapan metode permainan *what is it* dengan media gambar pada siklus I sebanyak 78,69%; siklus II sebanyak 85,64%; dan siklus III sebanyak 90,65%. Berdasarkan hasil keterampilan menyimak tersebut maka dapat dikatakan metode permainan *what is it* dengan media gambar dapat meningkatkan keterampilan menyimak di kelas I sekolah dasar.

Metode permainan *what is it* dengan media gambar dapat dijadikan alternatif bagi praktisi pendidikan untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas rendah. Namun, peneliti menyarankan metode permainan *what is it* dengan media gambar diterapkan pada siswa dengan jumlah yang tidak terlalu banyak agar permainan berlangsung tertib, misalnya maksimal 25 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini seorang praktisi diharapkan menyadari bahwa tidak semua siswa dapat memahami setiap penjelasan yang disampaikan. Oleh karenanya, praktisi perlu menghilangkan anggapan jika siswa yang tidak mudah memahami merupakan siswa yang tidak pintar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, C. (2009). *Pokoknya Kualitatif Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Ahmadi, I. K. & Amri, S. (2011). *Paikem Gembrot*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bingol, M. A., Celik, B., Yildiz, N., dan Mart, C. T. (2014). Listening Comprehension Difficulties by Students in Second Language Learning Class. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World*, 4 (4), 1-6. Retrieved from www.wjeis.org/FileUpload/ds217232/.
- Charner, K, dkk. (2006). *Brain Power Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga Kids.
- Cohen, L., Manion, L., and Marrison, K. (2007). *Research in Education Sixth Edition*. Newyork: Routledge.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2015). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif Edisi Kelima* [Soetjipto, H. P dan Soetjipto S. M, Trans.]. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eng, S. L., Mohamed, A. R., dan Javed, M. (2013). Analysis of Students' Competency in Listening Comprehension of the English Language at Pakistani Secondary School Level. *Journal of Scientific Research* 16 (3), 331-341.
Retrieved from <http://www.idosi.org/mejsr/mejsr16%283%2913/3.pdf>
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research* [Dariyatno, Fata B. S., Abi, & Rinaldi, Trans]. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hugo, A. J., dan Horn, C. A. (2013). Using Music Activities to Enhance the Listening Skills and Language Skills of Grade 1, English First Additional Language Learners. *Journal of Language Learning*, 29 (1), 63-74.
Retrieved from <http://perlinguam.journals.ac.za>
- McNiff, J & Whitehead, J. (2002). *Action Reseach: Principles and Practice, Second Edition*. USA: Routledge Falmer.
- Naughton, G. M & Hughes, P. (2009). *Doing Action Research in Early Childhood Studies: a Step by Step Guide*. USA: Open University Press.
- Palmer E. (2013). *Teaching the Core Skills of Listening and Speaking*. Virginia, USA: ASCD Lear Teach, Lead Alexandria.
- Prihantoro, A. (2013). *100 Games for Teaching English*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, N. dan Dwilestari, N. (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Saefudin, A. (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SD. Skripsi Universitas Sebelas Maret: Tidak diterbitkan.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutikno, M. S. (2014). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Mataram: Holistica.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uni, M. A. E., Fakultesi, E., Bolumu, Y. D. E., Burdur. (2012). Developing Young Learners' Listening Skills through Songs. *Kastamonu Education Journal*, 20 (1), 327-340. Retrieved from <http://www.macrothink.org/journal/>
- Verdugo, D. R. and Belmonte, I. A. (2007). Using Digital Stories to Improve Listening Comprehension with Spanish Young Learners of English. *Language Learning & Technology*, 11 (1), 87-101. [Online]. Retrieved from <http://googlescholar.com>.
- Walker, N. (2014). Listening The Most Difficult Skill to Teach. *Journal of Encuentro*, 23, 167-175. Retrieved from http://www.encuentrojournal.org/textos/Walker_LISTENING%20.pdf
- Wilson, M. B. (2015). *The Language of Learning (Teaching Students Core Thinking, Listening, & Speaking)*. Center for Responsive Schools, Inc.