

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI PENERAPAN MODEL PERMAINAN SISWA KELAS VIII

Betnawati

Edi Suyanto

Siti Samhati

Email: betnawati@yahoo.com

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRACT

The problem in this research were (1) how the lesson plan using the model of the game on the subjects of Indonesian competency listening? (2) How was the implementation of a model of the game on the subjects of Indonesian competency listening? (3) How does the evaluation model of learning the game on the subjects of Indonesian competency listening? (4) How to increase listening skills on the subjects listened Indonesian competency model using the game? The aim of this study was to analyze and describe increasing listening skills through the application of game model class VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng. The method of research was a class act. The results showed that the ability to listen in class VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng can be improved by the application of game model.

Keywords: listening ability, model games, news.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak? (2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak? (3) Bagaimanakah penilaian pembelajaran menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak? (4) Bagaimanakah peningkatan kemampuan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi menyimak dengan menggunakan penerapan model permainan? Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan menyimak melalui penerapan model permainan siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dapat ditingkatkan dengan penerapan model permainan.

Kata kunci: berita, kemampuan menyimak, model permainan.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menyimak merupakan landasan dalam proses belajar bahasa. Mempelajari suatu bahasa dapat dilakukan dengan cara menyimak, meniru dan mempraktikkannya.

Kegiatan menyimak yaitu berupa memahami bahasa yang dihasilkan oleh orang lain melalui sarana lisan atau pendengaran, merupakan kegiatan yang paling pertama dilakukan manusia. Keadaan itu sudah terlihat sejak manusia masih bayi.

Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan berbahasa lisan akan jauh lebih banyak digunakan daripada bahas tulis. Kenyataan itu dapat diartikan bahwa kemampuan berbahasa secara lisan lebih fungsional dalam kehidupan sehari-hari daripada kemampuan bahasa tulis, dalam hal ini kemampuan menyimak. Oleh karena itu kemampuan menyimak harus diperhatikan secara lebih baik.

Manfaat menyimak dalam kehidupan sehari-hari menurut Tarigan (2008: 16) adalah (1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga. (2) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan. (3) Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu dan puitis. (4) Memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif. (5) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian social. (6) Meningkatkan

citra artistik jika yang disimak halus isi dan bahasanya. (7) Menggugah kreativitas dan semangat untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak selayaknya dikuasai peserta didik secara maksimal agar tujuan pembelajaran bahasa di sekolah dapat tercapai.

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan di tempat penelitian, pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia untuk pembelajaran menyimak kurang mendapat perhatian dari guru yang bersangkutan. Guru pelajaran bahasa Indonesia belum mengajarkan dan menguji kemampuan menyimak peserta didik secara spesipik. Penulis berasumsi bahwa pembelajaran menyimak yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran Bahasa Indonesia belum terlaksana dengan baik. Guru seolah-olah bingung ketika harus melaksanakan pembelajaran menyimak. Hal ini sungguh memprihatinkan mengingat pembelajaran menyimak memiliki peran dan kedudukan yang strategis dalam kaitannya pada pembentukan intelektual dan kepribadian siswa. Oleh karena itu pembelajaran menyimak tidak bisa dianggap sepele dan tidak bisa diselenggarakan seadanya.

Keadaan seperti yang penulis kemukakan di atas, merupakan kesimpulan yang penulis dapatkan saat melakukan supervisi kelas dan hasil wawancara dengan guru Bahasa

Indonesia, Selain itu penulis pun melakukan wawancara kepada beberapa orang siswa di SMPN Satu Atap 1 Tegineneng. Dari hasil supervisi dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kondisi pembelajaran menyimak yang seadanya diakibatkan oleh pemilihan metode pembelajaran yang masih belum menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Menghadapi situasi seperti ini hendaklah guru dapat menerapkan metode yang baru yang lebih merangsang motivasi siswa untuk belajar dan mengarah pada pembentukan jiwa yang aktif sehingga rasa percaya diri meningkat untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu hal yang paling penting adalah guru dapat memunculkan kreativitas dan bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas maka penulis ingin menerapkan model pembelajaran permainan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng. Adapun judul penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Penerapan Model Permainan pada Siswa Kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng Tahun Pelajaran 2015/2016.”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia kompetensi menyimak di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng?
3. Bagaimanakah cara penilaian pembelajaran menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng?
4. Bagaimanakah peningkatan kemampuan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan menggunakan penerapan model permainan?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan (1) Rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng. (2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng. (3) Penilaian pembelajaran menggunakan penerapan model permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menyimak di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng. (4) Kemampuan

menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan menggunakan model permainan.

LANDASAN TEORI

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori-teori mengenai mengenai konsep membaca. Pada hakikatnya menyimak berhubungan dengan mendengar dan mendengarkan Subyantoro dan Hartono (2003:1-2) menyatakan bahwa mendengar adalah peristiwa tertangkapnya rangsangan bunyi oleh panca indera pendengaran yang terjadi pada waktu kita dalam keadaan sadar akan adanya rangsangan tersebut. Sedangkan mendengarkan adalah kegiatan mendengar yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian terhadap apa yang didengar, sementara itu menyimak pengertiannya sama dengan mendengarkan tetapi dalam menyimak intensitas perhatian terhadap apa yang disimak lebih ditekankan lagi.

Menurut Anderson (dalam Tarigan 1994:28) menyimak adalah proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Menyimak dapat pula bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi (Russel dalam Tarigan 1994:28)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendapat Tarigan (2008:4) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan

mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Tujuan menyimak adalah (1) memperoleh informasi yang ada hubungan atau sangkut-paut dengan pekerjaan atau profesi. (2) Menjadikan hubungan antarpribadi lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari. (3) Mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan-keputusan yang masuk akal. (4) Memberi respon yang tepat terhadap segala sesuatu yang didengar. (Sutari, 1999: 12)

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran. (Joyce & Weil, 1980: 18). Model pembelajaran terdiri dua kata yaitu, “model” dan “pembelajaran”. Istilah “model” diartikan oleh Suprijono (2010: 45) merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari berbagai sistem. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasi pada tingkat operasional di kelas.

Suprijono (2010: 46) mengemukakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran mencakup penerapan dari suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad) menjelaskan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat memberikan manfaat antara lain: (1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat proses belajar. (2) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar. (3) mengajak siswa terlibat dalam kegiatan belajar. (4) Meningkatkan proses aktivitas belajar. (Meier. 2005:206)

Menurut Sieberman (dalam Hisyam Zaini, 2005: 58) teknik *everyone is a teacher here* adalah strategi pembelajaran yang mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian tindakan yang dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) Tahap perencanaan. (2) Tahap tindakan. (3) Tahap pengamatan. (4) Tahap refleksi.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 31 orang. Objek penelitian ini adalah kemampuan menyimak dan penerapan model permainan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes dilakukan dengan dua cara yaitu presentasi dan penugasan. Siswa mempresentasikan kembali berita yang mereka simak lalu diakhir pembelajaran siswa menuliskan kembali berita yang mereka simak dengan memperhatikan aspek penulisan berita 5W+1H.

PEMBAHASAN

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes awal untuk mendapatkan data kemampuan menyimak siswa (prasiklus). Dari hasil tes yang dilakukan didapat data bahwa kemampuan menyimak siswa masih rendah, di bawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan (KKM) yaitu 70.

Berdasarkan data tersebut maka diadakan tahap perencanaan siklus I dengan mempersiapkan (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan penerapan model permainan dan lembar penilaian RPP (2) mempersiapkan lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model permainan (3) menyusun cara penilaian hasil pembelajaran yang menggunakan penerapan model permainan.

Siklus 1 dilakukan pada hari Senin tanggal 14 September 2015 pada pukul 08.10 – 09.30 WIB. Pada siklus ini peneliti mulai mengenalkan sebuah model pembelajaran yang diharapkan mampu membuat mereka tertarik, menyenangkan dan proses pembelajaran berlangsung dengan kondusif. Model pembelajaran yang digunakan adalah model permainan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) Guru bersama siswa membuat kontrak belajar yang telah disepakati (pada pembelajaran sebelumnya. (2) Guru memperdengarkan berita. (3) Siswa menyimak dengan seksama. (4) Siswa menuliskan sebuah pertanyaan yang berhubungan dengan berita tersebut (5) Siswa yang ditunjuk melakukan pengundian untuk menentukan siswa yang tampil mempresentasikan hasil menyimaknya di depan kelas. (6) Setelah presentasi, dilakukan pengundian arisan lagi untuk menentukan siswa-siswa yang ditugaskan mengajukan pertanyaan kepada siswa yang tampil tadi. (7) Jika siswa yang tampil dapat memperoleh nilai maksimal seperti yang telah disepakati maka siswa tersebut dinyatakan menang arisan dan memperoleh reward yang telah disediakan. (8) Diakhir pembelajaran siswa ditugasi untuk menuliskan kembali berita yang mereka simak dalam sebuah paragraf dengan memperhatikan aspek 5W+ 1H. Dari hasil pengamatan kolaborator maka didapat data bahwa proses pembelajaran ,aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan kemampuan siswa dalam menyimak mengalami peningkatan. (Lihat Tabel)

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, siklus II dilakukan pada hari Rabu, 30 September 2015 pada pukul 8.10 - 9.30 WIB. Pada siklus II ini, menurut kolaborator terjadi perubahan sikap pada siswa, mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Secara proses dapat dikatakan mengalami peningkatan dari siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi siklus 1 serta masukan dari kolaborator serta hasil wawancara dari beberapa orang siswa maka disusunlah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) Guru dan siswa membuat kontrak belajar (pada pertemuan sebelumnya). (2) Guru membagi siswa menjadi enam kelompok sesuai dengan aspek berita 5W+1H. (3) Guru memperdengarkan berita yang akan menjadi materi pembelajaran. (4) Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan menuliskan hasil berita yang mereka simak, kemudian menyiapkan tiga buah pertanyaan yang akan diajukan pada wakil kelompok lain yang presentasi. (5) Salah satu siswa yang ditunjuk melakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan tampil. (6) Anggota kelompok melakukan pengundian untuk menentukan wakil mereka yang akan presentasi. (7) Siswa mewakili kelompok lain melakukan presentasi di depan kelas, dan menjawab pertanyaan yang diberikan kelompok lain. (8) Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berhak mendapat reward yang telah ditetapkan. (9) Diakhir

pembelajaran siswa diberi tugas untuk menuliskan kembali berita yang mereka simak dalam sebuah paragraf dengan memperhatikan aspek berita 5W+ 1 H sebagai tugas individu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa (1) Terjadi peningkatan pada penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam pembelajaran menyimak berita pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan menggunakan penerapan model permainan. (2) Terjadi peningkatan proses pelaksanaan pembelajaran menyimak berita siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan menggunakan penerapan model permainan. (3) Terjadi peningkatan pelaksanaan cara evaluasi pembelajaran menyimak pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan menggunakan penerapan model permainan. (4) Terjadi peningkatan kemampuan menyimak berita pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan menggunakan model permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Andang, Ismail. 2009. *Education Game*. Yogyakarta: Proumedia

Dimiyati & Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rieneka Cipta

Hartono & Subyantoro. 2001. *Hakikat Keterampilan Menyimak*. Surakarta: UNS Perss

Joyce & Weil. 1980. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Kunandar. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta

Meier Dave. 2005. *Panduan Kreatif Merancang Pembelajaran*. Bandung: Mirzan Pustaka

Muhammad As'adi. 2010. *Menghidupkan Otak Kanan*. Yogyakarta: Power Books

S. Margono. 3003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rieneka Cipta

Silberman, Melvin L. 2010. *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendis

Supriyono, Agus. 2010. *Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelangi

Sutari. 1998. *Hakikat Menyimak*. Jakarta: Reka Cipta

Takari, Muhammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kupang: Spirit

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa