



JURNAL NALAR PENDIDIKAN

ISSN [E]: 2477-0515 ISSN [P]: 2339-0794

DOI: [10.26858/jnp.v8i2.17785](https://doi.org/10.26858/jnp.v8i2.17785)

Online: <https://ojs.unm.ac.id/nalar>



MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS X IPA 3 SMAN 5 ENREKANG MELALUI PERMAINAN BERBISIK

Mastura
SMA Negeri 5 Enrekang
masturamastura454@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar listening peserta didik kelas X IPA 3 SMAN 5 Enrekang melalui teknik permainan berbisik. Data diperoleh dari pengamatan awal, pengamatan setiap siklus terhadap aktifitas guru, aktifitas dan partisipasi peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, hasil tes peserta didik, hasil angket sebelum dan sesudah penerapan tindakan serta hasil wawancara terstruktur peserta didik. Analisis data setiap putaran meliputi reduksi data, paparan data dan penyimpulan data. Adapun langkah-langkah permainan berbisik pada kelas listening yang dilakukan dengan pembelajaran awal, inti dan akhir. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan suasana pembelajaran lebih menarik, hidup dan menghibur karena pembelajaran berpusat pada peserta didik serta partisipasi peserta didik meningkat dari waktu ke waktu. Hasil belajar listening peserta didik meningkat dari studi pendahuluan ke siklus 1 nilai rata-rata peserta didik menjadi 57,78, pada siklus 2 menjadi 65,83, dan pada siklus 3 menjadi 74,72.

Kata Kunci: menyimak, hasil belajar, partisipasi, permainan berbisik

THE ROLE OF NONFORMAL EDUCATION INSTITUTIONS IN HANDLING POVERTY IN THE MILLENNIAL ERA (CASE STUDY OF LOKA JOB TRAINING UKM IN BIAK NUMFOR DISTRICT)

Abstract

This study aims to increase the participation and listening learning outcomes of class X IPA 3 SMAN 5 Enrekang students through whispering game techniques. Data obtained from preliminary observations, observations of each cycle of teacher activities, activities and student participation during the learning process, student test results, questionnaire results before and after the application of actions, and structured interview results of students. Data analysis for each round includes data reduction, data exposure, and data inference. The whispering game steps in the listening class are carried out with pre, whilst and post teaching. The results of this study can improve the learning atmosphere more interesting, lively, and entertaining because learning is centered on students and student participation increases from time to time. The learning outcomes of students' listening increased from the preliminary study to cycle 1, the average value of students became 57.78, in cycle 2 it became 65.83, and in cycle 3 it became 74.72.

Keywords: listening, learning outcomes, participation, whispering game

PENDAHULUAN

Menyajikan pembelajaran bahasa Inggris tidak dapat terpisahkan dari keempat keterampilan berbahasa. Menurut Ref. [1] keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan ini berbeda dalam proses penyajiannya namun merupakan satu kesatuan yang utuh. Sehingga, sebagai pendidik perlu mengetahui bahwa keterampilan mana yang menjadi fokus atau tujuan pembelajaran yang disajikan pada setiap pertemuan proses pembelajaran. Ref. [2]

menyatakan bahwa dalam menunjang proses pembelajaran ada tiga variabel pembelajaran yaitu variabel kondisi pembelajaran, metode dan variabel hasil pembelajaran.

Menjadi sebuah tanggung jawab pendidik untuk mewujudkan bagaimana penyajian keterampilan-keterampilan tersebut agar peserta didik mampu mengikuti dan menerapkan bahasa Inggris menjadi alat komunikasi dalam mendapatkan keterampilan dan pengetahuan. Pendidik sebagai ujung tombak pelaksana pendidikan harus mampu memilah dan memilih metode pembelajaran agar tujuan mata pelajaran bahasa Inggris dapat tercapai. Ref [3] merekomendasikan agar guru dalam pengajaran

menyimak melakukan tiga tahap. Tahap *pre-teaching* bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan materi yang akan diperdengarkan. Tahap ini berfungsi juga untuk menggali sebanyak-banyaknya pengetahuan atau pengalaman siswa yang terkait dengan materi. Ref [4] mengatakan bahwa dengan adanya tahap *pre-teaching* tersebut siswa mendapat kesempatan yang luas untuk dapat mengerjakan berbagai latihan menyimak (*listening*) yang akan diberikan guru pada tahap *whilst-teaching*) dengan baik.

Tahap kedua yang harus dilakukan guru adalah tahap *whilst-teaching* dimana pada saat ini guru menyampaikan materi *listening*. Di tahap ini guru memperdengarkan teks lisan yang sudah dipersiapkan sesuai dengan rancangan pembelajaran.

Tahap yang terakhir dalam pengajaran menyimak adalah setelah- menyimak (*post-listening*). Tahap ini bertujuan untuk membantu siswa menghubungkan antara apa yang mereka dengar ide-ide atau pengalaman mereka sendiri.

Namun kendala yang sangat sering ditemui oleh guru dalam pembelajaran bahasa ini adalah sulitnya peserta didik memaknai atau memahami kata/frase/kalimat yang mereka dengar atau baca sehingga komunikasi yang diharapkan tidak mungkin tercapai. Ref. [5] menyatakan alasan-alasan mengapa siswa mengalami kesulitan dalam *listening* karena mereka berusaha untuk mengerti setiap kata, pada hal yang seharusnya mereka lakukan adalah memahami isi pesan yang disampaikan secara umum dan beberapa informasi secara khusus.

Oleh karenanya, salah satu perancangan pembelajaran bahasa yang penulis coba lakukan adalah mengawali pembelajaran dengan keterampilan *listening* (mendengarkan atau menyimak) terlebih dahulu. Setelah itu penyajian keterampilan berbicara, membaca dan menulis.

Sama halnya dengan keadaan peserta didik yang dihadapi penulis pada subjek penelitian ini, faktor lain penyebab mereka tidak dapat mengikuti kelas *listening* karena kemauan dan kemampuan mereka dalam kelas bahasa Inggris amat sangat rendah. Penulis menemukan hanya terdapat dua atau tiga orang peserta didik yang mempunyai kemampuan rata-rata untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Ketika penulis mencoba untuk menggunakan bahasa Inggris dalam memancing peserta didik untuk berkomunikasi tidak ada respon sama sekali. Mereka hanya duduk terdiam dan tidak tahu mau berkata apa dan bahkan mereka mengatakan "apa yang guru itu katakan" atau mereka mengatakan "Bu pakai bahasa Indonesia saja Bu, kami tidak mengerti kalau bahasa Inggris". Peserta didik tidak dapat menyimak dengan baik makna kata atau kalimat yang diberikan, mereka

hanya mendengar dan tidak peduli tahu atau tidak maknanya. Ketika penulis meminta untuk menuliskan kata atau kalimat yang diucapkan hal yang sama pun terjadi, mereka tidak dapat menuliskan kata-kata yang didengarkannya tadi.

Dasar dilakukannya penelitian ini adalah hasil jawaban angket peserta didik pada tahap pengamatan awal yang diberikan penulis menjawab 83% berpendapat bahwa waktu dalam kelas *listening* kurang; 92% pembelajaran *listening* tidak bervariasi, membosankan dan tidak menarik; 83% tidak aktif atau tidak dapat memahami pembelajaran *listening* karena kosa kata terbatas dan pemahaman tata bahasa yang kurang; 83% tidak percaya diri, malu dan takut salah untuk mengungkapkan pemahaman apa yang didengar dalam bahasa Inggris; dan 100% menjawab bahwa kelas *listening* hanya didominasi peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih.

Karena kurangnya partisipasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan metode pengajarannya monoton, tidak mempunyai banyak perbendaharaan kata, tidak pernah atau jarang melatih diri untuk mendengarkan kata, frase, ungkapan dan kalimat berbahasa Inggris membuat suasana kelas menjadi sepi dan tidak ada interaksi antara guru dan peserta didik sehingga berdampak kepada rendahnya hasil belajar. Berikut data hasil tes awal kemampuan *listening* di kelas X IPA 3:

Tabel 1. Data Hasil Tes Awal Kemampuan *Listening* di Kelas X IPA 3

Skor	Jumlah Peserta Didik
100	-
90	2
80	2
70	3
60	6
50	3
40	8
30	1
20	6
10	5
0	-

Berdasarkan data tersebut diatas terdapat 29 peserta didik atau 81% yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, yaitu nilai 70, untuk keterampilan *listening*.

Selain itu terdapat permasalahan lain yang penulis temui adalah keterbatasan fasilitas seperti penyediaan aliran listrik atau masalah pemadaman listrik yang membuat rencana pembelajaran khususnya *listening* yang telah dipersiapkan dengan matang oleh guru dengan media *tape* menjadi berantakan. Selain itu, kurangnya referensi guru tentang sumber-sumber bahan *listening* yang dapat disajikan didalam kelas. Karena dengan

memperengarkan bahasa Inggris melalui penutur aslinya akan sangat berbeda dengan memperengarkan pembicara yang bukan penutur asli bahasa tersebut. Ref [6] mengatakan bahwa memahami teks lisan lebih sulit dibandingkan dengan memahami teks tulisan.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis mengaplikasikan satu teknik pembelajaran *listening* yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru, peserta didik, serta sarana yang ada. Dalam metode ini, peserta didik difokuskan untuk mendengarkan lebih banyak kata/ frase/ ungkapan/ kalimat yang dilaksanakan sambil bermain. Materi dan aktifitas dirancang dan dibuat dengan memodifikasi materi *listening* yang ada di buku sumber belajar. Keterampilan berbahasa lainnya pun dapat dipelajari melalui teknik ini, seperti berbicara, membaca dan menulis. Peserta didik juga diharapkan mempunyai kesempatan yang sama untuk terlibat atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang disediakan oleh penulis untuk mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga suasana pembelajaran dalam kelas dapat lebih menarik dan menyenangkan. Ref [7] menegaskan bahwa anak-anak yang bertipe kongkret (*concrete learner*) akan menyenangi strategi pembelajaran yang memanfaatkan *games, pictures, films, cassettes, videos*, dan lain-lain.

Oleh karena itu, penulis menerapkan permainan berbisik sebagai salah satu teknik pembelajaran *listening* yang secara penuh mendominasi proses pembelajaran itu sendiri dan mampu melibatkan secara keseluruhan peserta didik sehingga mereka mempunyai kesempatan yang sama untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi mereka dalam pelajaran bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas, yaitu sebuah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas yang bersifat reflektif, dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jenis penelitian yang memiliki ciri-ciri yang berbeda dari penelitian lainnya. Ref. [8] menyatakan:

“action research involves a commitment to educational improvement, special kind of research question, putting the ‘I’ (researcher) at the center of the research, systematic monitoring to generate valid data, authentic description action, explanation of action, new ways of representing research, validating claims made as result of the research, and making the action research public”.

Selanjutnya, Ref. [9] menyatakan:

“there are three different types of action research depending upon the participant involved. A

plan of research can involve a single teacher investigating an issue in his or her classroom, a group of teachers working on a common problem, or a team of teachers and others focusing on a school- or district-wide issue”.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua jenis sumber data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari lembar pengamatan aktifitas guru, lembar pengamatan aktifitas peserta didik termasuk lembar partisipasi peserta didik, catatan harian, angket, dan wawancara terstruktur. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari hasil tes peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan tes hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang direncanakan pada bagian ini adalah: 1) menyiapkan materi ungkapan berterima kasih, memuji dan mengucapkan selamat; 2) menyiapkan media pembelajaran seperti membuat kartu/potongan-potongan kertas yang berisikan ungkapan materi pelajaran, penyediaan kertas, lembar dialog yang akan diberikan kepada tiap kelompok, sebagai contoh:

I should like to express my gratitude.	Thank you for your kindness.
---	-------------------------------------

Jumlah ungkapan yang ada dalam potongan kertas tersebut disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam kelas. Dan diusahakan membuat tulisannya dengan ukuran huruf yang lebih besar agar mudah dilihat dan dibaca. Selanjutnya mempersiapkan lembar kertas dialog seperti contoh berikut:

Dialogue 1

Andi had passed on his final semester test. On the way home, he meets Desi, his friend. She congratulates and compliments Andi.

Desi : Hi, Andi 1) _____?

Andi : I am fine, thanks.

Desi : It's very nice to meet you here, Andi. 2) _____ today! I love your new hair style.

Andi : 3) _____, Desi. You look great, too.

Desi : Thanks, Andi. By the way, how was your test? Have you got the result?

Andi : Yes, I've got it. You know what? I have passed for the final test. 4) _____ right now.

- Desi : That's great. 5) _____ How's the score?
- Andi : Thanks God. I got the highest score for the test.
- Desi :Wow, that's amazing. I know you are very smart, Andi, 6) _____ !
- Andi :7) _____ your compliment, Desi. You are so kind.
- Desi :Never mind Andi. It's my pleasure.

Selanjutnya adalah penyediaan jawaban teks rumpang dialog tersebut yang dicetak juga berbentuk kartu. Sebagai contoh:

YOU LOOK GREAT TODAY

3) merencanakan kelompok kerja peserta didik. Karena jumlah peserta didik dalam kelas ini sebanyak 36 orang maka penulis membagi mereka ke dalam enam kelompok yang tiap-tiap kelompok beranggotakan enam orang; 4) merencanakan desain ruangan pelaksanaan permainan berbisik; 5) membagi tugas dengan kolaborator untuk mengamati kelompok peserta didik. Dalam hal ini, masing-masing kolaborator dan penulis mengamati dua kelompok; 6) menjelaskan kepada peserta didik penerapan aturan dan cara permainan berbisik; 7) merencanakan waktu pelaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran, seperti: kegiatan awal, kegiatan inti yang mencakup eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi, serta kegiatan penutup; dan membuat tes untuk mengetahui prestasi *listening* peserta didik.

Pada lembar pengamatan aktifitas guru, dua kolaborator menyimpulkan bahwa dari enam situasi yang ada pada lembar pengamatan aktifitas guru dapat terlaksana dengan baik situasi-situasi tersebut adalah: situasi guru membuka pembelajaran dengan jelas dan dapat dimengerti sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; penjelasan dan pengajaran guru jelas dan dapat dipahami, bahasa yang digunakan guru dalam menjelaskan jelas dan dapat dipahami; kemampuan berbahasa Inggris lisan dan tulis guru baik; media yang digunakan dipersiapkan dengan baik, serta tahapan-tahapan pembelajaran yang mencakup kegiatan awal, inti dan akhir serta penutup jelas dapat dibedakan. Sementara untuk empat situasi pada lembar aktifitas guru masih perlu perbaikan lagi, diantaranya; situasi kelas perlu diperhatikan dan ditangani lagi, karena menurut kolaborator penerapan permainan berbisik masih terlalu ramai dan menyita banyak waktu ketika pembentukan kelompok dan permainan berbisik berlangsung; interaksi guru dan peserta didik perlu ditingkatkan lagi, yaitu perhatian harus bersifat menyeluruh kepada semua peserta didik;

memotivasi siswa perlu ditingkatkan lagi; dan penerapan permainan berbisik perlu diperbaiki lagi.

Selanjutnya hasil lembar pengamatan peserta didik yang diperoleh oleh penulis dan kolaborator menunjukkan terdapat lima situasi aktifitas peserta didik yang mendapat poin dua dengan kriteria penilaian bahwa seperdua peserta didik dalam kelas melakukan aktifitas yang diinginkan. Situasi-situasi tersebut diantaranya; 1) Respon peserta didik terhadap pertanyaan guru. Dari hasil pengamatan sebagian peserta didik belum mampu memberikan respon yang diminta oleh guru dan hanya peserta-peserta didik yang mempunyai kemampuan pemahaman lebih yang selalu melakukannya. 2) Memainkan permainan berbisik dengan jujur. Pada saat permainan berlangsung, penulis dan kolaborator *listening* beberapa pengucapan peserta didik sesuai dengan penulisan ungkapan yang dibisikkan, padahal mereka sudah diberitahu cara pengucapan kata/ frase/ kalimat/ ungkapan oleh penulis. 3) Dapat bekerjasama dengan baik dalam permainan berbisik. Terdapat beberapa ungkapan atau kalimat peserta didik yang saling menyalahkan ketika jawaban mereka keliru atau belum tepat pada saat pembahasan. 4) Fokus terhadap permainan berbisik. Masih banyak peserta didik yang didapatkan ketika giliran mereka membisikkan kata/frase/kalimat/ungkapan selesai mereka duduk jongkok, bercanda dan kadang menggagu teman-temannya. 5). Tidak ragu-ragu bertanya. Ditemukan masih banyak peserta didik yang tidak mau bertanya tentang pengucapan kata/frase/kalimat/ungkapan dengan benar, menanyakan makna teks dialog rumpang dan kadang cuek dengan pembahasan makna teks dialog.

Sementara itu, terdapat empat kriteria situasi yang telah dilakukan oleh sebagian besar peserta didik dan mendapatkan poin, diantaranya: 1) memperhatikan penjelasan guru, 2) memahami penjelasan dan perintah guru, 3) memperhatikan aturan permainan berbisik, 3) aktif dalam kelompok.

Dan terdapat satu kriteria situasi yang mendapatkan poin empat dengan penilaian bahwa semua peserta didik melakukan hal yang diinginkan yaitu melakukan perintah guru. Sehingga total keseluruhan poin untuk kegiatan lembar pengamatan peserta didik didapatkan 26 poin dengan kategori baik.

Dari catatan harian penulis dan kolaborator didapatkan bahwa pengaturan kondisi kelas dan waktu memerlukan perhatian khusus sebelum penerapan permainan di kelas. Sementara hasil pengamatan lembar partisipasi peserta didik menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik didapatkan tiga orang peserta didik mendapatkan predikat sangat aktif, sebelas peserta didik mendapatkan kriteria predikat cukup aktif, dua puluh dua peserta didik mendapatkan kriteria

predikat ragu-ragu dan tidak ada peserta didik yang berpredikat tidak aktif.

Akhirnya, pada hasil tes yang dilaksanakan pada akhir siklus pertama ini, penulis mendapatkan data bahwa nilai peserta didik mendapatkan rata-rata kelas 57,78. Terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 13,89 dari tes awal sebelumnya.

Siklus 2

Pada tahap ini penulis mempersiapkan rencana pembelajaran, materi pembelajaran, lembar pengamatan aktifitas guru, lembar pengamatan aktifitas peserta didik, lembar pengamatan partisipasi peserta didik serta tes yang akan dilaksanakan pada akhir siklus.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang direncanakan pada bagian ini adalah: 1) menyiapkan materi ungkapan menyatakan rasa terkejut, menyatakan rasa tak percaya, ungkapan menerima undangan, tawaran dan ajakan; 2) menyiapkan media pembelajaran berupa teks dialog rumpang dalam kartu begitu juga dengan jawaban dari teks rumpang tersebut; 3) merencanakan kelompok kerja peserta didik. Penulis akan mengubah kelompok peserta didik dari siklus sebelumnya. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat bekerjasama, toleransi dan saling menghargai siapapun teman kelompok mereka; 4) merencanakan desain ruangan pelaksanaan permainan berbisik, sesuai dengan hasil pada siklus satu, bagian ini menjadi perhatian khusus penulis untuk memaksimalkan ruangan dan waktu pelaksanaan permainan berbisik; 5) membagi tugas dengan kolaborator untuk mengamati kelompok peserta didik. Dalam hal ini, masing-masing kolaborator dan penulis mengamati dua kelompok; 6) memperjelas kembali tujuan, manfaat dan aturan permainan berbisik; 7) merencanakan waktu pelaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran, seperti: kegiatan awal, kegiatan inti yang mencakup eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi, serta kegiatan penutup; dan membuat tes untuk mengetahui prestasi *listening* peserta didik.

Pada lembar pengamatan aktifitas guru, dua kolaborator menyimpulkan bahwa dari sepuluh situasi yang diamati, semua situasi dapat terlaksana dengan baik. Hal-hal yang perlu ditingkatkan dari refleksi siklus satu dapat ditingkatkan oleh guru.

Sedangkan pada lembar pengamatan aktifitas peserta didik juga terdapat peningkatan signifikan, dimana kriteria penilaian dari baik di siklus sebelumnya menjadi baik sekali pada siklus ini. Terdapat satu situasi dimana peserta didik masih mendapatkan poin 2 atau hanya sebagian peserta didik yang melakukan aktifitas ini yaitu merespon pertanyaan guru. Hal ini disebabkan karena kekhawatiran/keragu-raguan, perasaan takut salah masih menyelimuti peserta didik untuk memberikan

jawaban. Kemudian, terdapat peningkatan pada situasi dimana peserta didik mendapatkan poin empat pada situasi peserta didik memperhatikan penjelasan guru. Dan hal yang sama terjadi pada situasi yang mendapatkan poin 3 terjadi peningkatan dari situasi sebelumnya yaitu peserta didik memainkan permainan berbisik dengan jujur, dapat bekerjasama dengan teman, fokus terhadap permainan, tidak ragu-ragu bertanya dan aktif dalam belajar di kelompok.

Hal serupa juga terjadi pada lembar pengamatan partisipasi peserta didik terlihat bahwa 11 peserta didik berpredikat sangat aktif, 15 peserta didik berpredikat cukup aktif dan 10 peserta didik berpredikat ragu-ragu, dan tidak ada peserta didik yang berpredikat tidak aktif.

Hal lain yang menjadi catatan penulis dan kolaborator pada tahap ini adalah pengaturan kelas dan manajemen waktu sudah mulai teratasi. Selain itu, hasil belajar peserta didik dalam kelompok juga mengalami peningkatan. Sementara itu, dari hasil tes pada tahap ini menunjukkan kenaikan 8,05 pada rata-rata kelas dari rata-rata sebelumnya, yaitu dari rata-rata 57,78 menjadi 65,83.

Siklus 3

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang direncanakan pada bagian ini adalah: 1) menyiapkan materi pembelajaran, yaitu teks lisan fungsional pendek sederhana berupa pengumuman, iklan, undangan; 2) menyiapkan media pembelajaran berupa teks rumpang dalam kartu begitu juga dengan jawaban dari teks rumpang tersebut; 3) merencanakan kelompok kerja peserta didik. Pada tahap ini penulis mengubah lagi kelompok peserta didik dari siklus sebelumnya. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat bekerjasama, toleransi dan saling menghargai siapapun teman kelompok mereka; 4) memantapkan kembali desain ruangan dan manajemen waktu penyajian materi; 5) membagi tugas dengan kolaborator untuk mengamati kelompok peserta didik. Dalam hal ini, masing-masing kolaborator dan penulis mengamati dua kelompok; 6) memperjelas kembali tujuan, manfaat dan aturan permainan berbisik; 7) merencanakan waktu pelaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran, seperti: kegiatan awal, kegiatan inti yang mencakup eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi, serta kegiatan penutup; dan membuat tes untuk mengetahui prestasi *listening* peserta didik

Sesuai dengan perencanaan tindakan, pertemuan pada siklus ini akan dilaksanakan selama tiga kali, yaitu dua kali kegiatan proses pembelajaran dan satu kali untuk tes formatif tes.

Pada lembar pengamatan aktifitas guru, dua kolaborator menyimpulkan bahwa dari sepuluh situasi yang diamati, semua situasi dapat terlaksana

dengan baik. Perencanaan dan pelaksanaan tindakan berlangsung sesuai dengan apa yang diinginkan.

Pada lembar pengamatan aktifitas peserta didik yang pada siklus sebelumnya mendapatkan kriteria baik sekali berhasil dipertahankan. Dari sepuluh situasi yang diamati terdapat delapan situasi yang mendapatkan penilaian empat yang berarti semua peserta didik melakukan dan dua situasi yang mendapatkan penilaian tiga yang berarti sebagian peserta didik melakukan. Kedua situasi ini adalah merespon pertanyaan guru dan tidak ragu-ragu untuk bertanya.

Sementara pada lembar pengamatan partisipasi peserta didik menunjukkan bahwa 19 peserta didik berpredikat sangat aktif, 13 peserta didik berpredikat cukup aktif dan 4 peserta didik berpredikat ragu-ragu, dan tidak ada peserta didik yang berpredikat tidak aktif.

Hal lain yang menjadi catatan penulis dan kolaborator pada tahap ini adalah hasil belajar peserta didik dalam kelompok juga mengalami peningkatan menjadi lebih baik. Sementara untuk hasil angket yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa 94% atau 34 peserta didik setuju dengan kesempatan untuk *listening* cukup banyak melalui permainan berbisik, 100% atau 36 peserta didik setuju bahwa permainan berbisik sangat menarik dan menyenangkan, 83% atau 30 peserta didik setuju bahwa permainan berbisik membuat mereka aktif dalam kelas *listening*, 83% atau 30 peserta didik setuju bahwa mereka dapat percaya diri mengungkapkan pemahaman terhadap apa yang didengarkan, dan 94% atau 34 peserta didik setuju bahwa kelas *listening* tidak hanya didominasi oleh peserta didik yang memiliki kosa kata lebih.

Disamping itu, hasil wawancara terstruktur menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapatkan manfaat dengan penerapan permainan berbisik ini. Diantaranya: peserta didik dapat mendengar dan mengucapkan kata atau kalimat dalam bahasa Inggris dengan teman-teman mereka, waktu untuk *listening* sangat banyak, belajar menjadi ramai dan menyenangkan karena sambil bermain serta pengetahuan kosa-kata, ungkapan-ungkapan bahasa Inggris bertambah. Dan yang terakhir, dari hasil tes pada tahap ini menunjukkan peningkatan 8,89 pada rata-rata kelas dari rata-rata sebelumnya, yaitu dari rata-rata 65,83 menjadi 74,72.

A. Aktifitas penulis/guru dalam penerapan permainan berbisik.

Penerapan permainan berbisik untuk meningkatkan kemampuan *listening* peserta didik tidak terlepas dari tiga keterampilan lain yaitu berbicara, membaca dan menulis. Hal ini dapat diamati pada prosedur penulis menerapkan

permainan tersebut. Dimana diperlukan beberapa tahap yang harus dilakukan berupa langkah-langkah pembelajaran sebelum melakukan permainan berbisik pada kegiatan inti pembelajaran. Selanjutnya, pemahaman peserta didik sangat diperlukan ketika penulis menjelaskan aturan permainan berbisik. Karena kunci keberhasilan dari penerapan tindakan ini adalah terlaksananya aturan-aturan permainan yang telah ditetapkan oleh penulis.

Sehubungan dengan permainan berbisik yang dilakukan dalam permainan kelompok maka Ref. [10] menyatakan bahwa manfaat permainan adalah pada kekompakan tim dimana dapat melahirkan kerjasama antar anggota kelompok.

Selanjutnya, dari lembar pengamatan aktifitas guru, penulis dapat melaksanakan semua aspek situasi yang menjadi aspek pengajaran dalam penilaian ini. Demikian juga dengan kemampuan penulis memberikan motivasi kepada peserta didik, memperbaiki manajemen waktu dan mendesain ruangan yang dijadikan sebagai tempat pembelajaran.

B. Aktifitas dan partisipasi peserta didik dalam permainan berbisik.

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran terletak pada aktifitas dan partisipasi peserta didik. Proses pembelajaran tanpa melibatkan peserta didik lebih aktif tidak akan memberikan pengalaman pembelajaran bagi peserta didik. Berdasarkan data hasil lembar pengamatan aktifitas peserta didik, menunjukkan bahwa peserta didik terlibat sangat baik dalam penerapan tindakan pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktifitas Peserta Didik dalam Pembelajaran

Siklus	Aktifitas Peserta Didik	
	Nilai	Kategori
1	26	Baik
2	34	Sangat Baik
3	38	Sangat baik

Berdasarkan data pada tabel diatas, peningkatan nilai aktifitas peserta didik senantiasa terjadi pada setiap siklus. Pada siklus pertama nilai 26 dikategorikan berpredikat baik, meningkat pada siklus kedua dengan nilai 34 berpredikat sangat baik dan pada siklus ketiga meningkat lagi menjadi 38 dengan predikat sangat baik.

Sementara itu, untuk hasil pengamatan partisipasi peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran

Siklus	Klasifikasi	Partisipasi Peserta Didik	
		Frekuensi	%
1	Sangat Aktif	3	8,33
	Cukup Aktif	11	30,56
	Ragu-Ragu	22	61,11
	Tidak Aktif	-	0
2	Sangat Aktif	11	30,56
	Cukup Aktif	15	41,67
	Ragu-Ragu	10	27,78
	Tidak Aktif	-	0
3	Sangat Aktif	19	52,78
	Cukup Aktif	13	36,11
	Ragu-Ragu	4	11,11
	Tidak Aktif	-	0

Pada siklus 1, terdapat 3 atau 8,33% peserta didik dikategorikan sangat aktif; 11 atau 30,56% peserta didik dikategorikan cukup aktif; 22 atau 61,11% peserta didik dikategorikan ragu-ragu; dan 0 atau 0% dikategorikan tidak aktif. Pada siklus 2, terdapat 11 atau 30,56% peserta didik dikategorikan sangat aktif; 15 atau 41,67% dikategorikan cukup aktif; 10 atau 27,78% peserta didik dikategorikan ragu-ragu; 0 atau 0% peserta didik dikategorikan tidak aktif. Dan pada siklus 3, 19 atau 52,78% peserta didik dikategorikan sangat aktif; 13 atau 36,11% peserta didik dikategorikan cukup aktif; 4 atau 11,11% peserta didik dikategorikan ragu-ragu; dan 0 atau 0% dikategorikan tidak aktif.

Sehubungan dengan hasil data partisipasi peserta didik dalam pembelajaran melalui permainan berbisik, penulis menyimpulkan bahwa peserta didik sebagian besar terlibat aktif. Penerapan permainan berbisik melibatkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis membuat permainan ini menuntut peserta didik untuk terlibat langsung.

C. Hasil tes kemampuan *listening* peserta didik.

Setelah penerapan permainan berbisik diterapkan, kemampuan *listening* peserta didik meningkat. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes *Listening* Peserta Didik

Siklus	Rata-Rata Nilai
Tes Awal	43,89
1	57,78
2	65,83
3	74,72

Berdasarkan tabel diatas, peningkatan hasil prestasi *listening* mengalami peningkatan pada setiap siklus dari hasil tes awal 43,89 meningkat pada siklus pertama menjadi 57,78. Kemudian pada siklus kedua meningkat menjadi 65,83 dan pada siklus ketiga menjadi 74,72.

D. Implikasi penerapan permainan berbisik.

Berdasarkan data yang disajikan sebelumnya, penerapan permainan berbisik memberikan banyak keuntungan dalam proses pembelajaran baik dari sisi guru/penulis maupun pada peserta didik. Di sisi guru/penulis; persiapan materi pembelajaran, penggunaan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dan diterapkan sebaik-baiknya membuat proses belajar *listening* berjalan dengan sebaik-baiknya; proses belajar berpusat pada peserta didik.

Sementara disisi peserta didik, permainan berbisik memberikan kesempatan yang lebih untuk *listening*; suasana kelas menjadi hidup karena pembelajaran dilakukan sambil beraktifitas atau bermain; melatih kerjasama, toleransi, kejujuran, rasa percaya diri, saling menghargai sebagai sifat-sifat pembentukan karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penulis menyimpulkan bahwa penerapan permainan berbisik dalam pembelajaran *listening* bahasa Inggris dapat meningkatkan partisipasi peserta didik. Peserta didik terlibat aktif dalam memberikan informasi dan menerima informasi dari teman-teman dalam kelompok mereka. Permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar *listening* peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai hasil tes awal sampai pada peningkatan nilai tiap siklus tindakan. peningkatan hasil prestasi *listening* mengalami peningkatan pada setiap siklus dari hasil tes awal 43,89 meningkat pada siklus pertama menjadi 57,78. Kemudian pada siklus kedua meningkat menjadi 65,83 dan pada siklus ketiga menjadi 74,72.

Permainan berbisik memberikan kesempatan dan peluang yang sama untuk mendengarkan dan menerima informasi terhadap semua peserta didik.

Permainan berbisik yang dilakukan dalam kelompok memberikan pengalaman pembelajaran terhadap peserta didik untuk bekerjasama, jujur, dan saling menghargai antar peserta didik. Pengelolaan kelas dan manajemen waktu dapat membantu tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. G. Tarigan. "Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa". Bandung; Angkasa, 2008.
- [2] M. Charles. "Regeluth, Instructional Design Theories and Models, An Overview of Their Current Status", (New York: Routledge), hh. 18 – 20, 1999.
- [3] D. Nunan. "Listen in. Teacher's Edition". Singapore: Thomson Heinle, 2003.
- [4] J. J. Wilson. "How to Teach Listening". Edinburgh: Pearson Longman Limited, 2008.
- [5] K. Lawson. "The Importance of Listening". www. Growing Greatness. Com. 2007.
- [6] F. Yagang. "Listening: Problems and Solution: English Teaching Forum January 31", pp, 16-19, 2011
- [7] N. Chitavelu., S. Sithamparam., & S. C. ELT methodology: Principles and practice. Oxford Fajar, 2005.
- [8] J. McNiff., L. Pamela., and W. Jack. "You and Your Action Research Project". London and New York: Routledge Hide Publiccation, 1996.
- [9] E. Ferrance. "Action Research". Northeast and Islands Regional Educational Laboratory at Brown University, 2000.
- [10] M. Rost. "Teaching and Researching Listening". Pearson education Limited: United Kingdom, 2011.