

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Menyimak**

Menyimak menurut Tarigan (2008:31) adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Saddhono dan Slamet (2014:13) menjelaskan menyimak (*listening*) sebagai kegiatan berbahasa reseptif dalam suatu kegiatan bercakap-cakap (*talking*) dengan medium dengar (*audio*) maupun medium pandang (*visual*).

Menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan secara teliti, dan faktor kesengajaan dari kegiatan menyimak lebih besar dari kegiatan mendengarkan, karena dalam kegiatan menyimak ada usaha memahami sesuatu yang disimaknya. Sedangkan, dalam kegiatan mendengarkan tingkat konsentrasi dan pemahamannya belum tentu dilakukan. Menyimak juga mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia serta sebagai dasar pembelajaran berbahasa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak merupakan kesanggupan seseorang dalam mendengarkan suara atau lambang bunyi bahasa dengan sungguh-sungguh dan dilakukan secara sadar untuk mencari suatu informasi yang diinginkan.

##### **2.1.2 Tujuan Menyimak**

Menyimak secara singkat merupakan proses mendengarkan untuk mendapatkan suatu informasi yang diperlukan. Oleh karenanya, menyimak mempunyai tujuan yang beraneka ragam. Setidaknya Tarigan (2008:60) telah menyebutkan delapan tujuan menyimak. Kedelapan tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menyimak untuk belajar dan memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara,

2. Menyimak untuk menikmati keindahan audial, menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan, diperdengarkan atau dipagelarkan (dalam bidang seni),
3. Menyimak untuk mengevaluasi, menyimak dengan maksud agar dapat menilai sesuatu yang disimak (baik-buruk, indah-jelek, logis-tak logis, dan lain-lain),
4. Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan, menyimak dengan tujuan agar dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya (misalnya, pembicaraan cerita, pembacaan puisi, dan lagu),
5. Menyimak untuk mengomunikasikan ide-idenya sendiri, maksudnya agar dapat mengomunikasikan ide-ide, gagasan, ataupun perasaan kepada orang lain dengan lancar dan tepat,
6. Menyimak dengan maksud dan tujuan agar dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat,
7. Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, menyimak dengan maksud memperoleh banyak masukan dari pembicara, dan
8. Menyimak secara informatif, yaitu menyimak pembicara dengan tekun untuk meyakinkan diri terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan.

Tarigan (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:23) merinci lebih jelas tentang tujuan menyimak, yaitu: (1) untuk mendapatkan fakta; (2) menganalisis fakta yang berlangsung secara konsisten dari saat selama proses menyimak berlangsung; (3) untuk mengevaluasi fakta yang disampaikan oleh pembicara; (4) untuk mendapatkan inspirasi dari pembicara orang lain; (5) untuk menghibur diri bagi orang-orang yang lelah dan jenuh; serta (6) untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak adalah untuk memperoleh dan mendapat informasi, menangkap isi serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh orang lain atau pembicara melalui ujaran.

### 2.1.3 Jenis-jenis Menyimak

Menyimak juga dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Berdasarkan kebutuhannya menyimak terbagi menjadi dua yakni menyimak ekstensif dan intensif. Jenis-jenis menyimak menurut Tarigan (2008: 37-53) adalah:

1. Menyimak Ekstensif (*extensive listening*), merupakan jenis menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang bersifat umum dan tidak diperlukan bimbingan langsung dari guru. Untuk lebih jelasnya mengenai jenis-jenis menyimak ekstensif akan dijelaskan berikut ini:
  - Menyimak sosial adalah jenis menyimak yang dilakukan dalam kehidupan sosial seperti di pasar, terminal, stasiun, dan sebagainya.
  - Menyimak sekunder adalah jenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif.
  - Menyimak pasif adalah kegiatan menyimak sambil melakukan pekerjaan lain.
  - Menyimak estetik disebut juga menyimak apresiatif, jenis kegiatan menyimak ini untuk menikmati dan menghayati sesuatu seperti menyimak musik, puisi, rekaman-rekaman, dan menikmati cerita.
2. Menyimak Intensif, merupakan jenis menyimak yang berbeda atau bertolak belakang dengan menyimak ekstensif yaitu diperlukan bimbingan dari seorang guru. Untuk lebih jelas mengenai jenis-jenis dari menyimak intensif akan dijelaskan sebagai berikut.
  - Menyimak kritis adalah kegiatan menyimak yang dilakukan untuk memberikan penilaian secara objektif, menentukan keaslian, kebenaran, dan kelebihan, serta kekurangan-kekurangannya.
  - Menyimak konsentratif adalah kegiatan menyimak untuk memperoleh pemahaman yang baik terhadap informasi yang disimak.
  - Menyimak kreatif adalah kegiatan menyimak untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas pembelajaran.
  - Menyimak eksplorasif adalah kegiatan menyimak yang bersifat menyelidiki dengan penuh perhatian untuk mendapatkan informasi baru.

- Menyimak introgratif adalah kegiatan menyimak yang bertujuan memperoleh informasi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
- Menyimak selektif adalah kegiatan menyimak untuk mengenal, bunyi-bunyi asing, nada dan suara, bunyi-bunyi homogeni, kata, frasa, kalimat, dan bentuk bahasa yang dipelajari.

Dari berbagai definisi jenis menyimak yang telah dipaparkan tersebut, mulai dari jenis menyimak ekstensif sampai jenis menyimak intensif, peneliti menyimpulkan jenis menyimak yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah jenis menyimak intensif yang membutuhkan pemahaman, bimbingan dan arahan dari seorang guru. Karena dalam pembelajaran menyimak mahasiswa dituntut memahami apa yang mereka simak serta mampu memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang mereka dengar dan simak.

#### **2.1.4 Proses Menyimak**

Menyimak adalah kegiatan yang memerlukan suatu proses. Dalam proses menyimak terdapat beberapa tahap. Tahap-tahap dalam proses menyimak yang diklarifikasikan Tarigan (2008:63) sebagai berikut.

1. Tahap mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, kita masih berada dalam tahap *hearing*.
2. Tahap memahami, setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian, sampailah kita ke dalam tahap *understanding*.
3. Tahap menginterpretasi, penyimak yang baik, yang cermat, dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu, dengan demikian sang penyimak telah tiba pada tahap *interpreting*.
4. Tahap mengevaluasi, setelah memahami isi pembicaraan, serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan

dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara, dengan demikian, sudah sampai pada tahap *evaluating*.

5. Tahap menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya. Kemudian, penyimak pun sampailah pada tahap *menanggapi*.

Demikianlah tahap-tahap yang harus dilalui seorang penyimak secara seksama dalam proses menyimak.

### **2.1.5 Faktor-faktor yang Memengaruhi Keberhasilan Menyimak**

Menyimak sebagai suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi-bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan merealisasi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan menyimak dipengaruhi oleh faktor-faktor.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi kegiatan menyimak, Logan (dalam Tarigan, 2008: 105) mengemukakan bahwa faktor yang memengaruhi menyimak, yaitu: (1) faktor lingkungan, yang terdiri atas lingkungan fisik dan lingkungan sosial, (2) faktor fisik, (3) faktor psikologis, dan (4) faktor pengalaman.

Tarigan (2008:106-114) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kegiatan menyimak sebagai berikut.

1. Faktor fisik, merupakan kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menemukan keefektifan serta keaktifan dalam menyimak,
2. Faktor psikologis, merupakan faktor yang melibatkan sikap-sikap dan sifat-sifat pribadi. Faktor psikologis yang positif dapat memberikan pengaruh yang baik bagi kegiatan menyimak dan faktor psikologis yang negatif memberikan pengaruh yang buruk terhadap kegiatan menyimak,
3. Faktor pengalaman, merupakan faktor penting dalam kegiatan menyimak. Kurang atau tidak adanya minat menyimak merupakan akibat dari pengalaman yang kurang atau tidak sama sekali pengalaman dalam bidang yang disimak,
4. Faktor sikap, merupakan salah satu modal penting bagi pembicara untuk menarik minat atau perhatian para penyimak. Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama mengenai segala hal, yaitu sikap menerima dan me-

nolak. Orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya. Kedua hal ini yang memberi dampak positif dan negatif bagi penyimak,

5. Faktor motivasi, merupakan salah satu butir penentuan keberhasilan seseorang. Jika motivasi kuat mengerjakan sesuatu maka dapat diharapkan orang itu akan berhasil mencapai tujuan yang ingin dicapai. Begitu pula halnya dengan menyimak,
6. Faktor jenis kelamin, dari beberapa penelitian, beberapa pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada sesuatu pun berbeda pula. Dalam kegiatan menyimak, sifat dan gaya menyimak pria dan wanita sangat berbeda,
7. Faktor lingkungan, faktor ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan menyimak, khususnya terhadap keberhasilan belajar para siswa pada umumnya, baik yang menyangkut lingkungan fisik (ruang kelas) maupun lingkungan sosial (suasana sosial kelas), dan
8. Faktor peranan dalam masyarakat, kemampuan menyimak dapat juga dipengaruhi oleh peranan orang lain atau masyarakat. Pengalaman atau pengetahuan yang didapati dari masyarakat sangat berpengaruh pada kegiatan yang sedang dilakukan.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa semua faktor yang telah diuraikan oleh para ahli sangat penting untuk kemampuan menyimak bahasa Indonesia bagi mahasiswa darmasiswa.

#### **2.1.6 Pengertian Darmasiswa**

Berdasarkan pendapat dari Kementerian Luar Negeri dalam <http://www.darmasiswa.diknas.go.id> bahwa program Darmasiswa merupakan program beasiswa yang ditawarkan oleh pemerintah Indonesia kepada mahasiswa asing dari negara-negara yang memiliki hubungan diplomatik dengan Indonesia untuk tujuan belajar bahasa Indonesia, seni tradisional dan budaya Indonesia seperti musik, kerajinan, kuliner dan pariwisata di Indonesia. peserta Darmasiswa atau

mahasiswa asing diperbolehkan untuk menentukan lembaga tinggi (universitas) yang melaksanakan program Darmasiswa ini.

Program Darmasiswa ini diselenggarakan oleh Kementerian pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang bekerjasama dengan Kementerian Luar Negeri (Kemlu). Tujuan utama diselenggarakannya program Darmasiswa adalah untuk meningkatkan dan menumbuhkan minat bahasa Indonesia serta budaya Indonesia antara warga negara dengan berbagai negara lainnya. Program ini juga telah dirancang untuk meningkatkan hubungan saling pengertian dan saling menyediakan link atau informasi budaya lebih kuat di antara negara-negara yang berbeda. Dari tahun ke tahun program Darmasiswa ini terus meningkatkan mahasiswa asing atau siswa internasional yang berpartisipasi baik itu untuk kepentingan belajar atau berwisata.

#### **2.1.7 Metode dan Teknik Menyimak**

Proses kegiatan belajar mengajar tidak dapat berdiri sendiri, melainkan terkait dengan bagian materi dan waktu. Langkah dalam pembelajaran memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh pengajar dan peserta didik secara berurutan, sehingga sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Berbagai metode perlu dikembangkan secara rinci ke dalam teknik atau langkah-langkah pembelajarannya. Teknik pembelajaran yang berorientasi pada psikomotorik di antaranya berlatih dan mempraktekkan (Majid, 2012:161). Inti utama dari metode dan teknik pembelajaran adalah pada tujuan pembelajaran itu sendiri, yaitu tujuan yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran. Menurut Tarigan dan Tarigan (1987:82) ada beberapa teknik pengajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak, di antaranya sebagai berikut.

1. Simak-ulang ucap,
2. Simak-kerjakan,
3. Simak tulis,
4. Simak-terka,
5. Memperluas kalmiat,
6. Menemukan benda,
7. Simak bilang,

8. Permainan bisik berantai
9. Menyelesaikan cerita,
10. Identifikasi kata kunci,
11. Identifikasi kalimat topik
12. Merangkum,
13. Parafrase, dan
14. Menjawab pertanyaan

Dari penjelasan mengenai teknik-teknik pengajaran menyimak tersebut, bagi seorang pendidik atau guru harus mengetahui dan memahami teknik yang sesuai dengan kemampuan menyimak peserta didiknya. Teknik pengajaran yang baik adalah teknik yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Teknik bisik berantai merupakan salah satu teknik permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menyimak mahasiswa darmasiswa, untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa darmasiswa dalam menyimak kalimat dari informasi yang mereka dapat dengan cara mendengarkan dan menyimak. Selain itu dapat juga membantu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengucapkan dan menuliskan kata atau kalimat yang mereka dapat dari proses menyimak teman atau orang lain.

### **2.1.8 Pengertian Teknik Permainan Bisik Berantai**

#### **1. Pengertian Teknik**

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, maka diperlukannya suatu pendekatan, metode, dan teknik yang harus digunakan guru dalam pembelajaran.

Berkenaan dengan teknik pembelajaran, menurut Subana dan Sunarti (2011:20) teknik adalah daya upaya, usaha, cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran. Teknik merupakan kelanjutan dari metode, sedangkan arahnya harus dengan pendekatan. Dari ketiga isti-

lah tersebut memiliki arti yang berbeda, namun satu dan lainnya tidak dapat dipisahkan, karena saling berhubungan dan saling melengkapi.

Teknik pembelajaran juga dapat diartikan sebagai strategi yang dilakukan seorang guru dalam melaksanakan atau menerapkan suatu metode secara khusus (*spesifik*) untuk mencapai hasil yang maksimal pada proses pembelajarannya. Dapat dilihat dari berbagai metode yang perlu dikembangkan secara rinci kedalam teknik pembelajaran yang menitikberatkan pada hubungan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi (*psikomotorik*), yakni berlatih dan mempraktikkan. Inti utama metode dan teknik pembelajaran yaitu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran.

## 2. Pengertian Permainan

Menurut Subana dan Sunarti (2011:208) permainan adalah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya. Pada hakikatnya permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan, Jika keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa (Soeparno, 1998:60). Belajar dengan bermain merupakan kegiatan terpadu yang di disatukan dalam sebuah materi pembelajaran. Langkah ini merupakan sebuah upaya untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Permainan bahasa dapat dimanfaatkan untuk mahasiswa dan mahasiswa di kelas BIPA dalam proses pembelajaran menyimak. Hasil dari penerapan permainan bahasa sangat berdampak positif dalam penguasaan kemampuan berbahasa, karena pada dasarnya dalam proses pembelajaran BIPA diperlukan situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini tentu saja dapat dibuktikan, dari penjelasan Mujib dan Rahmawati (2012:19) bahwa "*permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan, permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk kegembiraan semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasi atau menerapkan kemahiran berbahasa yang telah dipelajari*".

Dapat diartikan bahwa permainan bahasa merupakan teknik pengajaran bahasa yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan berbahasa seperti kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis bagi mahasiswa dan mahasiswa, dapat membantu meningkatkan keaktifan mahasiswa dan dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses belajar serta membangkitkan kembali semangat belajar mahasiswa dan mahasiswa.

### 3. Teknik Permainan Bisik Berantai

Dalam teknik permainan bahasa, teknik permainan bisik berantai merupakan permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari peserta didik satu ke peserta didik lainnya dengan cepat dan cermat. Secara umum permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan cara membisikkan kalimat atau pesan-pesan singkat secara berantai. Sesuai dengan namanya, dalam permainan ini, setiap peserta didik membisikkan sebuah kalimat atau pesan singkat kepada teman kelompoknya secara berurutan. peserta didik yang paling depan atau pertama menerima bisikan dari gurunya, kemudian menyampaikan apa yang telah didengar dan disimaknya kepada peserta berikutnya dengan cara membisikkan, demikian seterusnya sampai peserta terakhir. Peserta didik yang terakhir, menyampaikan kepada gurunya untuk mendapatkan nilai, kemudian peserta didik lainnya juga demikian.

Permainan bisik berantai ini bertujuan untuk melatih dan merangsang keterampilan mendengar dan menyimak (Mujib dan Rahmawati, 2012:151), dengan permainan ini diharapkan mahasiswa mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan mampu membangkitkan minat peserta didik atau mahasiswa untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Mahasiswa dan mahasiswa dapat mengungkapkan pikiran, perasaan serta tindakan yang berhubungan dengan lingkungannya serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

#### **2.1.9 Langkah-langkah dalam Teknik Permainan Bisik Berantai**

Teknik permainan bisik berantai ini memiliki langkah-langkah yang sangat sederhana. Adapun langkah-langkah penerapan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran di kelas menurut beberapa ahli sebagai berikut.

Menurut Tarigan dan Tarigan (1987:60-61), langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran menyimak melalui teknik permainan bisik berantai sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas dalam regu-regu lalu bentuk lingkaran, regu dibentuk sesuai dengan jumlah siswa di kelas.
2. Guru membisikkan suatu kalimat kepada siswa yang paling depan.
3. Siswa tersebut harus membisikkan kalimat tadi ke telinga siswa berikutnya, demikian seterusnya sampai siswa terakhir.
4. Siswa terakhir mengucapkan kalimat tadi atau boleh juga menuliskan kalimat tersebut.
5. Guru mencocokkan kalimat yang ditulis siswa dengan kalimat aslinya untuk memberikan nilai.

Langkah-langkah dalam teknik permainan bisik berantai pada proses pembelajaran menyimak menurut Soeparno (1998:65-66) sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan peraturan permainan.
2. Permainan dibagi menjadi dua regu. Setiap regu terdiri atas tujuh sampai sepuluh pemain.
3. Setiap regu berdiri berderet di sisi kelas yang berlawanan.
4. Regu A mendapat giliran pertama dan regu B giliran kedua. Guru membisikkan kalimat pertama kepada siswa pertama dalam regu itu.
5. Siswa tersebut, setelah mendengar bisikkan dari guru, membisikkan kepada siswa berikutnya. Siswa berikutnya pun melakukan hal yang serupa, sehingga bisikan itu akhirnya sampai ke telinga siswa terakhir.
6. Siswa terakhir itu harus mengucapkan kalimat yang didengarnya itu.
7. Guru memberikan penilaian.

Permainan ini dapat dilaksanakan dengan cara lain, misalnya pada langkah keempat pengajar tidak membisikkan sebuah kalimat, melainkan memperlihatkan sebuah gambar lalu peserta didik yang pertama membuat kalimat dan membisikannya ke peserta didik berikutnya. Pada langkah keenam peserta didik dapat mengucapkan dan menuliskannya di papan tulis atau kertas lembaran yang sudah disediakan oleh guru.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang diuraikan sebelumnya, langkah-langkah teknik permainan bisisk berantai yang akan diterapkan dalam pembelajaran menyimak mahasiswa darmasiswa di kelas BIPA, sebagai berikut.

1. Pengajar menjelaskan peraturan permainan.
2. Mahasiswa darmasiswa dibentuk kelompok.
3. Setiap anggota kelompok berdiri berderet.
4. Pengajar membisikkan kalimat kepada mahasiswa darmasiswa yang berada di urutan paling depan pada masing-masing kelompok.
5. Kalimat tersebut selanjutnya dibisikkan kepada mahasiswa darmasiswa yang berada di belakangnya, demikian sampai mahasiswa darmasiswa yang berada di urutan terakhir.
6. Setelah membisikkan, setiap mahasiswa darmasiswa wajib menuliskan apa yang disimaknya pada lembar jawaban yang telah disediakan pengajar.
7. Selanjutnya, untuk mahasiswa darmasiswa yang terakhir akan mengucapkan lebih dulu kemudian mahasiswa berikutnya sesuai dengan urutan, sambil direkam pengajar untuk mencocokkan dengan kalimat yang asli.
8. Terakhir pengajar memberikan penilaian pada setiap mahasiswa darmasiswa.

#### **2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Teknik Permainan Bisik Berantai**

Setiap permainan bahasa memiliki kelebihan dan kekurangan, tidak lain dalam teknik permainan bisik berantai. Kelebihan dan kekurangan dalam teknik permainan bisik berantai, sebagai berikut.

1. Kelebihan:
  - Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar,
  - Melatih empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan membaca),
  - Menarik minat peserta didik dalam pembelajaran,
  - Menimbulkan rasa gembira, tanpa beban dalam proses belajar mengajar,
2. Kekurangan:
  - Menimbulkan situasi kelas yang ramai/riuh,
  - Memerlukan waktu yang cukup lama,

## 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian Penelitian terdahulu yang relevan, yang digunakan peneliti sebagai referensi dalam penelitian ini adalah penelitian Surya Adinata, Isni Safi'ah, dan Sinta Devi Puspita Sari.

Hasil penelitian *pertama* dari Adinata, (2015) berjudul *Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas IV SDIT Al-Istiqomah Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN kelas IV SDIT Al-Istiqomah. Dilihat dari hasil belajar pada siklus I persentase ketuntasan 61,90% dengan rata-rata 61,90. Siklus II meningkat menjadi 71,42% dengan nilai rata-rata 70,95. Dan siklus III persentase ketuntasan 90,47% dengan nilai rata-rata 78,57. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dari objek penelitian, orientasi produk, dan jenis penelitiannya. Penelitian sebelumnya menggunakan objek siswa SD, yang fokus penelitiannya pada peningkatan kemampuan memahami materi keragaman budaya mata pelajaran PPKN dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan objek mahasiswa dar-masiswa, dan fokus penelitiannya pada kemampuan menyiamak bahasa Indonesia dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. persamaan penelitian ini terletak pada permainan bisik berantai sebagai teknik pembelajaran yang digunakan.

Hasil penelitian *kedua* dari Safi'ah, (2012) berjudul *Studi Eksperimen Permainan Bisik Berantai Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V SD Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang Semester Genap tahun Ajaran 2011/2012*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian tersebut adalah seluruh peserta didik yang terbagi menjadi dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sama. Hasil dari penelitian manunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan bisik berantai memperoleh rata-rata prestasi 81,85. Sedangkan, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata prestasi 73,36. Terdapat perbedaan prestasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan pembelajaran

dengan permainan bisik berantai dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah objek penelitian dan orientasi produk. Objek penelitiannya adalah siswa SD, dan penelitiannya berfokus pada hasil belajar peserta didik pada pelajaran bahasa Arab, sedangkan penelitian ini menggunakan objek mahasiswa darmasiswa, dan penelitian ini berfokus pada hasil kemampuan menyimak pada pelajaran bahasa Indonesia. persamaannya terletak pada teknik pembelajaran yang digunakan yakni permainan bisik berantai.

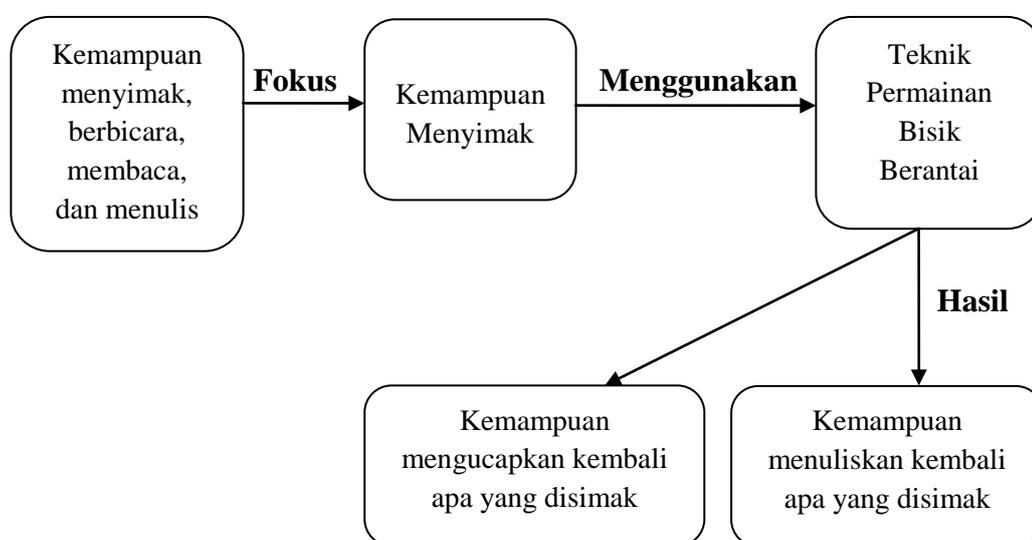
Hasil penelitian *ketiga* dari Sari, (2014) berjudul *Efektivitas Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2013/2014*. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya selisih antara nilai pretes dan postes yakni dari 70% menjadi 80%, selisih nilai tersebut mengindikasikan bahwa dengan penggunaan media audiovisual yang digunakan dalam melakukan tes kemampuan menyimak dongeng terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2013/2014 dinyatakan efektif dengan kriteria baik. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak dari orientasi pembelajaran yang digunakan sebagai pendamping materi ajar. Dalam penelitian sebelumnya membahas tentang media audiovisual, sedangkan penelitian ini membahas tentang teknik permainan bisik berantai. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang hasil kemampuan menyimak.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Seseorang membutuhkan suatu alat yang dapat dipergunakan dalam berkomunikasi, alat tersebut adalah bahasa. Dengan bahasa seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi di sekitar lingkungannya. Mengingat pentingnya bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi yang memengaruhi empat kemampuan, yaitu: (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Keempat kemampuan tersebut berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan masing-masing penggunaannya. Terkadang seseorang memperoleh kemampuan berbahasa dimulai dari kemampuan menyimak, berbicara, menulis, kemudian membaca.

Kemampuan menyimak merupakan kesanggupan seseorang dalam memperhatikan apa yang diucapkan atau dibacakan oleh seorang pembicara. Mempunyai kemampuan menyimak membantu seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Agar seseorang dapat menyimak dengan baik maka harus terus-menerus berlatih.

Penggunaan teknik permainan bisik berantai diharapkan dapat menjadi alat untuk melatih kemampuan menyimak mahasiswa darmasiswa, dari teknik permainan ini mahasiswa dapat mengucapkan dan menuliskan kembali apa yang telah mereka dengar dan simak. Teknik permainan bisik berantai ini juga diterapkan dengan maksud untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, dan menyenangkan bagi mahasiswa. Berikut ini gambar kerangka berfikir penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir