



Whispering Game dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa SDN Sahapi

Dwi Rahayu¹
SD Negeri Sahapi

Penulis Korespondensi: Dwi Rahayu, dwirahayu113@guru.sd.belajar.id

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Game-Based Learning melalui Whispering Game serta mengetahui peningkatan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas II SDN Sahapi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang didukung data kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa kelas II SDN Sahapi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui tes unjuk kerja, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk menilai keterampilan menyimak dan berbicara, sedangkan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkan Game-Based Learning melalui Whispering Game. Pada kondisi prasiklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 20% dengan nilai rata-rata 42. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar mencapai 58,89% dan ketuntasan klasikal juga mencapai 58,89%. Perbaikan tindakan pada Siklus II menghasilkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan menyimak dan berbicara menjadi 80,4%, sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Aktivitas siswa juga menunjukkan perkembangan positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, fokus menyimak, keberanian berbicara, kejelasan artikulasi, serta kerja sama kelompok. Dengan demikian, penerapan Game-Based Learning melalui Whispering Game dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas II SDN Sahapi.

Kata kunci: *Game-Based Learning, Whispering Game, menyimak, berbicara, sekolah dasar.*

1. Pendahuluan

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana untuk menyampaikan pikiran, perasaan, gagasan, dan informasi dalam proses komunikasi. Dalam pendidikan, kemampuan berbahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya diarahkan agar siswa mengetahui konsep kebahasaan, tetapi juga mampu menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi komunikasi. Keterampilan berbahasa pada dasarnya mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berkaitan sehingga pengembangan kemampuan berbahasa perlu dilakukan secara terpadu. Pada jenjang sekolah dasar,

keterampilan menyimak dan berbicara memiliki posisi penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk menerima informasi dan mengungkapkan kembali informasi tersebut secara lisan.

Siswa kelas II sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, aktivitas langsung, serta interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran bahasa yang hanya berlangsung melalui penjelasan guru berpotensi membuat siswa kurang terlibat secara aktif. Kondisi tersebut menjadi semakin penting diperhatikan karena menyimak bukan sekadar mendengar bunyi bahasa, melainkan membutuhkan perhatian, konsentrasi, pemahaman, dan kemampuan mengingat informasi yang diterima. Demikian pula berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengucapkan kata-kata, tetapi juga kemampuan menyampaikan gagasan secara jelas, tepat, dan percaya diri. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami kegiatan menyimak dan berbicara secara langsung dalam suasana yang menarik dan tidak menimbulkan tekanan.

Permasalahan tersebut ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Sahapi. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian siswa menunjukkan kurangnya konsentrasi ketika mengikuti kegiatan menyimak. Siswa masih sering meminta guru mengulangi informasi yang disampaikan dan terdapat siswa yang melakukan aktivitas lain ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada keterampilan berbicara, beberapa siswa masih terlihat malu untuk menyampaikan pendapat, berbicara dengan suara yang rendah, mengalami kesulitan dalam artikulasi, serta kehilangan konsentrasi ketika harus menyampaikan informasi secara lisan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menyimak dan berbicara siswa belum berkembang secara optimal. Hasil awal juga menunjukkan bahwa hanya 3 dari 10 siswa atau 30% yang mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 70% siswa belum mencapai kriteria tersebut dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64.

Salah satu faktor yang diduga berhubungan dengan kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru. Interaksi siswa dalam pembelajaran menyimak dan berbicara masih terbatas sehingga siswa belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk berlatih menggunakan bahasa secara aktif. Pembelajaran yang kurang variatif juga dapat memengaruhi perhatian dan motivasi siswa. Padahal, siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang memungkinkan mereka bergerak, berinteraksi, bermain, dan belajar melalui pengalaman yang konkret.

Game-Based Learning menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan karakteristik permainan seperti tantangan, aturan, interaksi, dan keterlibatan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa, permainan dapat dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproses dan menggunakannya melalui komunikasi. Salah satu permainan yang relevan dengan tujuan tersebut adalah Whispering Game atau permainan bisik berantai.

Whispering Game dilakukan dengan menyampaikan pesan secara berantai dari satu siswa kepada siswa berikutnya. Siswa pertama menerima pesan, menyimaknya, kemudian membisikkan kembali kepada teman berikutnya hingga sampai pada siswa terakhir. Siswa terakhir selanjutnya menyampaikan pesan yang diterimanya secara lisan untuk dibandingkan dengan pesan awal. Mekanisme tersebut secara langsung melibatkan keterampilan menyimak dan berbicara. Siswa harus berkonsentrasi agar pesan yang diterima tidak berubah, mengingat informasi yang didengar, kemudian mengucapkannya kembali kepada teman dengan jelas. Dengan demikian, kegiatan permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan latihan berbahasa secara langsung.

Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran bahasa juga memiliki relevansi dengan karakteristik perkembangan siswa. Permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman, interaksi, dan kegiatan yang lebih konkret. Sari (2021) menunjukkan bahwa permainan bahasa dapat membantu meningkatkan kepekaan auditori dalam kegiatan menyimak, sedangkan Hidayah (2020) menunjukkan bahwa suasana bermain dapat membantu mengurangi kecemasan siswa dalam kegiatan berbicara. Hasil kajian tersebut memperkuat alasan penggunaan permainan sebagai alternatif untuk mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan Game-Based Learning melalui Whispering Game dipandang sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Permainan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimak informasi secara saksama, mengingat dan memahami pesan, kemudian menyampaikan kembali informasi secara lisan. Proses tersebut diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi, kemampuan memahami pesan, ketepatan pengucapan, keberanian berbicara, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Game-Based Learning melalui Whispering Game serta mengetahui peningkatan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas II SDN Sahapi setelah diterapkannya metode tersebut. Tujuan tersebut sejalan dengan fokus penelitian dalam skripsi yang menguji penerapan permainan tersebut melalui penelitian tindakan kelas.

2. Tinjauan Pustaka

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan penting yang memungkinkan seseorang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Walija (1996) memandang bahasa sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan, dan pendapat kepada orang lain. Pandangan tersebut memperlihatkan bahwa penguasaan bahasa tidak dapat dilepaskan dari kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan menyampaikan makna. Ramanto dkk. (1991) menjelaskan keterampilan berkaitan dengan kecekatan atau kemampuan melakukan sesuatu, sedangkan Tambunan (1994) menempatkan bahasa sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan. Dengan demikian, keterampilan berbahasa dapat dipahami sebagai

kemampuan seseorang menggunakan bahasa untuk menerima, memahami, serta menyampaikan makna dalam proses komunikasi. Tarigan (1981) mengelompokkan keterampilan berbahasa menjadi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut memiliki hubungan yang erat dan membentuk satu kesatuan yang disebut sebagai catur tunggal. Artinya, pembelajaran bahasa seharusnya tidak memandang setiap keterampilan sebagai kemampuan yang berdiri sendiri, melainkan sebagai kemampuan yang saling mendukung.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif karena melalui kegiatan tersebut seseorang menerima informasi dari sumber lisan. Tarigan (1985) menjelaskan bahwa menyimak merupakan kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi serta memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara. Anderson dalam Tarigan (1986) juga menempatkan kegiatan menyimak sebagai proses yang melibatkan pengenalan dan interpretasi terhadap lambang-lambang lisan. Russell dan Russell dalam Tarigan (1986) menekankan pentingnya perhatian dalam proses menyimak, sedangkan Poerwadarminta (1984) menghubungkan menyimak dengan kegiatan mendengarkan sesuatu yang disampaikan orang lain secara sungguh-sungguh. Berdasarkan pandangan tersebut, menyimak tidak dapat disamakan dengan sekadar mendengar. Mendengar dapat terjadi tanpa adanya kesengajaan untuk memahami pesan, sedangkan menyimak menuntut perhatian, konsentrasi, pemahaman, interpretasi, dan kemampuan menangkap informasi yang disampaikan secara lisan.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan produktif yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Utari dan Nababan (1993) menempatkan berbicara sebagai salah satu kemampuan berbahasa yang menghasilkan bahasa secara lisan. Tarigan (1981) menjelaskan berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan. Moeliono dkk. (1988) menghubungkan berbicara dengan kegiatan berkata, bercakap, berbahasa, dan menyampaikan pendapat melalui perkataan. Djago Tarigan (1988) juga memandang berbicara sebagai keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Oleh sebab itu, keberhasilan berbicara tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menghasilkan bunyi bahasa, tetapi juga oleh kejelasan pesan, ketepatan pengucapan, kelancaran, keberanian, dan kemampuan menyampaikan informasi agar dapat dipahami oleh pendengar. Mulgrave dalam Tarigan (1981) memperlihatkan bahwa kegiatan berbicara juga berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam memahami bahan pembicaraan serta menyesuaikan penyampaian dengan pendengar.

Keterampilan menyimak dan berbicara memiliki hubungan yang sangat erat. Siswa memperoleh informasi melalui menyimak kemudian menggunakan informasi tersebut sebagai bahan untuk memberikan respons secara lisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hubungan tersebut perlu diberikan dalam bentuk kegiatan yang memungkinkan siswa melakukan kedua aktivitas secara berurutan dan berulang. Apabila siswa hanya mendengarkan penjelasan guru

tanpa memperoleh kesempatan menyampaikan kembali informasi, kemampuan produktifnya tidak berkembang secara optimal. Sebaliknya, kegiatan berbicara juga memerlukan kemampuan menyimak agar siswa dapat memahami informasi dan meresponsnya secara tepat. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak dan berbicara dapat dikembangkan secara terpadu melalui aktivitas komunikasi yang melibatkan siswa secara langsung.

Pembelajaran aktif memberikan dasar bagi terciptanya kegiatan tersebut. Sukandi memandang pembelajaran aktif sebagai proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam memperoleh dan membangun pengetahuan melalui pengalaman. Silberman juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Konsep tersebut menempatkan siswa bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai pelaku pembelajaran yang melakukan aktivitas, berinteraksi, mencoba, dan memperoleh pengalaman. Dalam pembelajaran bahasa, pendekatan aktif dapat diwujudkan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengar, berbicara, bekerja sama, dan memberikan respons terhadap informasi yang diterimanya.

Salah satu bentuk pembelajaran aktif yang dapat digunakan adalah Games-Based Learning. Gee memandang permainan sebagai lingkungan belajar yang memberikan tantangan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas, mencoba strategi, memperoleh pengalaman, dan memecahkan persoalan. Permainan dalam konteks pendidikan bukan sekadar kegiatan untuk memperoleh kesenangan, tetapi dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran apabila dirancang berdasarkan kompetensi yang hendak dikembangkan. Tantangan dalam permainan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, sedangkan aturan dan tujuan permainan memberikan struktur terhadap aktivitas belajar. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga siswa memiliki kesempatan belajar tanpa merasakan tekanan pembelajaran yang terlalu formal.

Whispering Game atau permainan bisik berantai merupakan salah satu permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menyimak dan berbicara. Fauziah (2015) menjelaskan permainan bisik berantai sebagai kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dengan menyampaikan pesan dari satu siswa kepada siswa lainnya. Naisaban (2002) juga menggambarkan permainan tersebut sebagai kegiatan ketika pesan disampaikan secara berurutan dari peserta pertama hingga peserta terakhir. Rianetta dkk. (2022), Widyanti dkk. (2019), dan Dewi dkk. (2017) menunjukkan karakteristik yang sama, yaitu pesan diberikan kepada siswa kemudian disampaikan secara berantai melalui bisikan sampai kepada peserta terakhir. Siswa terakhir menyampaikan pesan yang diterimanya sehingga guru dapat mengetahui tingkat ketepatan pesan yang berhasil diteruskan.

Mekanisme Whispering Game menunjukkan adanya proses menyimak, mengingat, memproses, dan berbicara dalam satu rangkaian kegiatan. Pada saat menerima pesan, siswa harus memusatkan perhatian agar informasi dapat dipahami dengan benar. Setelah itu, informasi perlu disimpan dalam ingatan

sebelum disampaikan kepada siswa berikutnya. Pada tahap penyampaian, siswa menggunakan kemampuan berbicara untuk meneruskan informasi kepada teman. Kesalahan pada salah satu tahap dapat menyebabkan perubahan pesan pada tahap berikutnya. Kondisi tersebut menjadikan permainan sebagai latihan yang secara alami mendorong siswa untuk meningkatkan konsentrasi, ketelitian, daya ingat, dan kejelasan dalam berbicara. Wahyuni dan Azizah (2020) memandang bermain sebagai kegiatan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, dan mengekspresikan diri. Dengan demikian, suasana permainan dapat menjadi ruang yang mendukung keberanian siswa untuk menggunakan bahasa.

Karakteristik siswa kelas II juga mendukung penerapan permainan tersebut. Siswa pada rentang usia 7-8 tahun membutuhkan pengalaman konkret dan aktivitas yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung. Piaget menempatkan anak pada tahap operasional konkret yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir melalui pengalaman terhadap objek dan peristiwa yang konkret. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses perkembangan dan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa, permainan berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi dengan teman, menerima pesan, memberikan pesan, serta memperoleh respons dari lingkungan sosialnya. Degeng menegaskan bahwa pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, termasuk kemampuan awal, gaya kognitif, gaya belajar, motivasi, serta faktor sosial dan budaya. Gardner (1993) dan Armstrong (1994) juga menunjukkan pentingnya memperhatikan potensi dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan Whispering Game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan demikian memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan peningkatan keterampilan menyimak dan berbicara. Permainan dimulai dari aktivitas menerima pesan melalui pendengaran, dilanjutkan dengan pemahaman dan pengingatan pesan, kemudian diteruskan melalui komunikasi lisan kepada siswa berikutnya. Putri dkk. (2021) menjelaskan tahapan permainan yang meliputi penyampaian aturan, pemberian pesan, penyampaian pesan secara berantai, hingga pemeriksaan pesan yang diterima siswa terakhir. Rangkaian tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan permainan dapat dirancang sebagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Selain melatih keterampilan berbahasa, permainan juga dapat mengembangkan kerja sama, interaksi sosial, keberanian, dan keterlibatan siswa.

Meskipun demikian, penerapan Whispering Game membutuhkan pengelolaan kelas yang baik. Permainan dapat menimbulkan suasana kelas yang ramai apabila aturan tidak disampaikan secara jelas. Selain itu, kegiatan berantai membutuhkan waktu dan pengawasan agar seluruh siswa terlibat secara aktif. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan panjang dan tingkat kesulitan pesan dengan kemampuan siswa, mengatur kelompok secara efektif, menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan dimulai, serta memberikan umpan balik terhadap hasil permainan. Dengan pengelolaan yang tepat, kelemahan tersebut dapat diminimalkan sehingga permainan tetap berfungsi sebagai strategi pembelajaran.

Berdasarkan landasan tersebut, Game-Based Learning melalui Whispering Game dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas menyimak dan berbicara melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Siswa tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi dituntut memahami, mengingat, dan menyampaikan kembali pesan secara lisan. Proses tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang membutuhkan pembelajaran konkret, aktif, dan melibatkan interaksi sosial. Oleh karena itu, penerapan Whispering Game memiliki dasar teoritis untuk digunakan sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas II SDN Sahapi.

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research dengan pendekatan kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Pemilihan PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa melalui penerapan Game-Based Learning dengan permainan Whispering Game. Pelaksanaan penelitian mengikuti tahapan penelitian tindakan yang dikembangkan dalam siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II digunakan sebagai penyempurnaan terhadap tindakan yang telah dilakukan pada Siklus I.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sahapi, Kecamatan Kelumpang Hilir, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Rangkaian penelitian berlangsung pada April sampai Juni 2026, yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Sahapi yang berjumlah 10 orang, terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan keterampilan menyimak dan berbicara melalui Game-Based Learning dengan permainan Whispering Game, khususnya kemampuan siswa menerima, memahami, dan menyampaikan kembali pesan secara baik dan benar. Data penelitian terdiri atas data proses dan data hasil. Data proses diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan data hasil diperoleh melalui tes unjuk kerja keterampilan menyimak dan berbicara. Instrumen observasi digunakan untuk melihat partisipasi, fokus, antusiasme, ketertiban, kerja sama, dan perilaku interaktif siswa selama permainan. Tes unjuk kerja dilaksanakan secara terintegrasi dalam Whispering Game dengan penilaian yang mencakup keterampilan menyimak, kejelasan artikulasi, ketepatan pesan, percaya diri dan kelancaran, serta sikap dan kerja sama.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak dan berbicara siswa melalui kegiatan menerima serta menyampaikan kembali pesan. Observasi dilakukan secara langsung dengan bantuan guru kelas sebagai kolaborator untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa daftar hadir, perangkat pembelajaran, hasil penilaian, dan foto kegiatan selama penerapan Whispering Game.

Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Data kualitatif dianalisis berdasarkan hasil observasi aktivitas pembelajaran, sedangkan data kuantitatif dianalisis melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal sesuai KKTP, yaitu 70. Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai target yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan diarahkan pada pencapaian sekurang-kurangnya 80% siswa yang mencapai KKTP.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning melalui Whispering Game mampu meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas II SDN Sahapi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus setelah terlebih dahulu dilakukan pengukuran kondisi awal melalui prasiklus. Pada tahap prasiklus, kemampuan siswa masih rendah. Dari 10 siswa, hanya 2 siswa atau 20% yang mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 8 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini sebesar 42. Kesulitan yang ditemukan meliputi rendahnya konsentrasi dalam menyimak, kesulitan menangkap informasi penting, keterbatasan kosakata, serta siswa yang masih terbata-bata dan kurang percaya diri ketika menyampaikan informasi secara lisan.

Pada Siklus I, tindakan dilakukan dengan memperkenalkan permainan Whispering Game dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pesan secara berantai. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian menerima kata atau kalimat yang harus disimak dan diteruskan kepada teman berikutnya. Siswa terakhir menyampaikan kembali pesan yang diterimanya di depan kelas. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan menyimak dan berbicara dalam suasana pembelajaran yang lebih aktif. Pada pertemuan pertama Siklus I, aktivitas siswa mencapai 46% dengan kategori cukup. Antusiasme siswa berada pada 60%, kemampuan menyimak dengan fokus dan tenang 40%, kejelasan artikulasi 40%, ketertiban 60%, kerja sama 60%, sedangkan kepercayaan diri saat menyampaikan pesan akhir baru mencapai 20%.

Pada pertemuan kedua Siklus I terjadi peningkatan aktivitas siswa menjadi 55%. Antusiasme meningkat menjadi 70%, kejelasan artikulasi mencapai 60%, kerja sama kelompok 60%, dan kepercayaan diri saat menyampaikan pesan akhir meningkat menjadi 75%. Namun, kemampuan menyimak dengan fokus masih menjadi kendala karena hanya mencapai 20%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai menikmati permainan dan lebih berani berbicara, tetapi pengelolaan kelas dan konsentrasi menyimak masih perlu diperbaiki.

Hasil tes pada akhir Siklus I menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58,89%. Berdasarkan aspek penilaian, keterampilan menyimak, berbicara, ketepatan pesan, percaya diri dan kelancaran, serta sikap dan kerja sama masih menunjukkan hasil yang belum mencapai target penelitian. Ketuntasan klasikal pada tahap ini juga belum memenuhi indikator keberhasilan. Data tersebut menjadi dasar dilakukannya refleksi dan perbaikan pada Siklus II.

Perbaikan pada Siklus II difokuskan pada pengelolaan kelas, pengaturan formasi siswa, penyederhanaan struktur pesan, serta peningkatan secara bertahap tingkat kesulitan kalimat. Siklus II tetap menggunakan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Modifikasi dilakukan karena pada Siklus I ditemukan masalah berupa rendahnya daya simak dan ketidakjelasan artikulasi. Pesan kemudian dikembangkan dari kata tunggal menuju kalimat sederhana yang lebih sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih kuat. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama mencapai rata-rata 60,83%. Siswa mulai lebih tertib dan fokus menyimak pesan setelah dilakukan perbaikan pengelolaan kelas dan formasi kelompok. Pada aspek keterampilan berbicara, kejelasan artikulasi mencapai 77%, sedangkan percaya diri dan kelancaran mencapai 77%. Sikap dan kerja sama mencapai 84%. Secara keseluruhan, rata-rata capaian keterampilan menyimak dan berbicara mencapai 80,4% dan telah melampaui target keberhasilan sebesar 80%.

Selain peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan klasikal pada akhir Siklus II mencapai 90%. Artinya, sebagian besar siswa telah mencapai KKTP dan target penelitian telah terpenuhi. Perbandingan antara prasiklus, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan pola peningkatan dari 20% pada kondisi awal, kemudian meningkat setelah tindakan Siklus I, dan mencapai 90% pada akhir Siklus II. Berdasarkan capaian tersebut, penelitian dihentikan pada Siklus II karena indikator keberhasilan telah terpenuhi.

Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa Whispering Game tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi dapat menjadi strategi pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan reseptif dan produktif. Ketika siswa menerima pesan, mereka harus memusatkan perhatian, memahami informasi, dan mengingat pesan sebelum meneruskannya. Selanjutnya, siswa menggunakan keterampilan berbicara untuk menyampaikan kembali pesan kepada teman. Pengulangan aktivitas tersebut memberikan latihan yang bersifat langsung dan komunikatif. Perbaikan pengelolaan kelas pada Siklus II juga berperan dalam meningkatkan konsentrasi dan ketepatan penyampaian pesan.

Hasil penelitian ini sekaligus menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan permainan tidak hanya ditentukan oleh bentuk permainannya, tetapi juga oleh pengelolaan pembelajaran. Pada Siklus I, antusiasme yang tinggi justru sempat menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh sehingga konsentrasi menyimak menurun. Refleksi terhadap kondisi tersebut menghasilkan perbaikan berupa aturan permainan yang lebih tegas, pengaturan formasi kelompok, serta pemberian penguatan. Pada Siklus II, perubahan tersebut membantu menciptakan suasana kompetisi yang lebih sehat dan kondusif.

Dengan demikian, peningkatan dari kondisi prasiklus menuju Siklus II menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning melalui Whispering Game dapat menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman konkret, interaksi sosial, pengulangan, dan komunikasi lisan.

Peningkatan keterampilan menyimak juga memberikan dukungan terhadap kemampuan berbicara karena siswa terlebih dahulu menerima dan memahami pesan sebelum menyampaikannya kembali.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game-Based Learning melalui Whispering Game dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas II SDN Sahapi. Peningkatan terlihat dari ketuntasan klasikal yang pada kondisi prasiklus hanya mencapai 20% dengan nilai rata-rata 42, kemudian meningkat pada Siklus I dengan nilai rata-rata 58,89%, dan pada Siklus II rata-rata capaian keterampilan menyimak dan berbicara mencapai 80,4%. Ketuntasan klasikal pada akhir Siklus II mencapai 90% sehingga telah melampaui target keberhasilan penelitian. Penerapan Whispering Game juga memberikan perubahan positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, lebih aktif berinteraksi, lebih fokus dalam menyimak, serta lebih berani menyampaikan pesan secara lisan. Perbaikan pengelolaan kelas melalui aturan permainan yang lebih tegas dan perubahan formasi kelompok membantu mengatasi kendala yang muncul pada Siklus I. Dengan demikian, Game-Based Learning melalui Whispering Game dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Guru perlu memperhatikan tingkat kesulitan pesan, pengaturan kelompok, aturan permainan, dan kondisi kelas agar aktivitas permainan tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

6. Daftar Pustaka

- Ahmad, S. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Akhadiah, S., Arsjad, M. G., & Ridwan, S. (2012). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Amalia, R., & Handayani, T. (2021). Penerapan metode bermain peran dan pesan berantai untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1833–1842.
- Aqib, Z. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asmani, J. M. (2014). *Tips Efektif Pemahaman dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astuti, S. P. (2019). Pengaruh permainan pesan berantai terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–53.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). New York: Pearson Longman.
- Dhieni, N. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani, H. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah, H., & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

- Hermawan, A. (2014). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid, I., & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kunandar, K. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Model Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Kelas*. Jakarta: Kata Pena.
- Lestari, W. D. (2020). Penggunaan media permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(1), 12–20.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Y. (2014). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslich, M. (2012). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurghiyanoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurjamil, D., Sumirat, C., & Darwis, M. (2013). *Terampil Berbahasa: Menyusun Karya Tulis Akademik, Pemandu Acara (MC), dan Moderator*. Bandung: Alfabeta.
- Piaget, J. (2013). *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge.
- Rusman, R. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Setiawan, B. (2018). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui metode pembelajaran berbasis permainan komunikatif. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 412–419.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). New York: Pearson.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, S. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi, S. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Tarigan, H. G. (2015a). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015b). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.