

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL KOTAK POS PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS VII SMP RAUDLATUL ULUM PUTUKREJO**

Ahyainal Mardiyah

[ahyanialmardiyah@alqolam.ac.id](mailto:ahyanialmardiyah@alqolam.ac.id).

Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

Hosniyeh

[hosniyeh@alqolam.ac.id](mailto:hosniyeh@alqolam.ac.id)

Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

**ABSTRACTS**

This research is a type of classroom action research (CAR) using the Kemmis & Mc Tanggart model which consists of planning, action, observation and reflection stages. The subjects of this study were the seventh grade students of SMP Raudlatul Ulum Putukrejo, totaling 26 students. The object of this research is the improvement of listening skills in Indonesian language learning by using the traditional postbox game. The data collection used in this study is formative tests, observations, interviews, and documentation. The research instruments used were observation sheets, formative test questions, and interviews. The data analysis technique is by calculating the mean and percentage of completeness obtained from the results of formative tests and observation sheets in each cycle. Based on the results of data analysis from the results of research that has been carried out, it can be concluded that the use or application of the traditional postbox game can be done well and has a positive impact which can be seen from the increase in the results of observations of student activities in the first cycle of 70.83 and cycle II of 89.58. Learning by using the traditional postbox game in addition to improving listening skills in Indonesian language learning, we also participate in preserving one of the nation's cultures. This increase can be seen from the results of the average listening skill in the initial conditions of 57.42, increasing to 71.48 (an increase of 14.06) in the first cycle, then increasing again to 85.19 (an increase of 13.71) in the second cycle.

**Keywords:** Listening skill, traditional post box game, Indonesian language learning.

**A. PENDAHULUAN**

Kegiatan menyimak sangat penting dilakukan karena dengan menyimak seseorang bisa memperoleh pengetahuan dan informasi. Begitu halnya dengan di sekolah, menyimak juga berperan penting bagi siswa untuk menambah pengetahuan, menerima, dan dalam menghargai pendapat yang lain. Tarigan (2015:105) menyimpulkan dari tiga pendapat yakni dari pendapat Hunt, Webb, dan Logan mengenai faktor yang mempengaruhi menyimak yakni (1) fisik, (2) psikologis, (3) pengalaman, (4) sikap, (5) motivasi, (6) gender, (7) lingkungan, dan (8) peranan masyarakat. hal tersebut senada dengan kendala yang dialami siswa kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo yang keterampilan menyimak mereka berkurang karena beberapa sebab, diantaranya Seperti sarana prasarana yang kurang mendukung untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di sekolah, dan sekarang

dilakukan di dalam pondok sehingga prasarana dan media sangat terbatas dalam melakukan aktivitas pembelajaran di pondok. Oleh sebab itu, konsentrasi dan fokus siswa berkurang, minat serta motivasi dalam belajar menurun hingga menyebabkan peserta didik kurang memerhatikan penjelasan yang diberikan oleh pengajar (guru). Tidak hanya itu, karena media yang tidak memadai tersebut menyebabkan kurang bervariasinya dalam kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan rasa bosan dan tidak tertarik ketika pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga karena hal tersebut pula menjadikan keterampilan menyimak peserta didik begitu rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rerata kelas pada kelas VIIA hanya 57,42. Presentase ketuntasan yang diperoleh yakni 34,62% yang artinya hanya 9 dari 26 peserta didik yang nilainya mencapai KKM yakni 75.

Berorientasi mengenai kedudukan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan jati diri Negara Indonesia. Andayani menyebutkan bahwa fungsi dan tujuan bahasa Indonesia sebagai sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa; meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guna melestarikan dan mengembangkan budaya; sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan; meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; hal ini juga sebagai sarana dalam penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar untuk berbagai keperluan dan sarana pemahaman keanekaragaman budaya Indonesia melalui khasanah bahasa Indonesia.<sup>1</sup>

Maka dari itu, peneliti menggunakan suatu permainan yang bisa dijadikan metode pembelajaran yakni permainan tradisional kotak pos. Hal itu dikarenakan bermain memiliki kekuatan yang dapat membantu peserta didik dalam hal belajar secara menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan secara optimal. Sejalan dengan pengertian bermain yang diungkapkan Yuliani Nurani bahwa, bermain merupakan salah satu cara peserta didik belajar, hal tersebut disering diistilahkan dengan "*learning through play*" yang artinya belajar melalui bermain. Bukan hanya sekedar "*learning by playing*" yang sering disalah artikan sebagai belajar sambil bermain.<sup>2</sup> Membahas soal bermain, bermain adalah hal yang begitu menarik untuk siapa saja yang ingin mengetahui dan melakukannya.

Dari tinjauan penelitian yang berjudul peningkatan keterampilan menyimak melalui permainan tradisional kotak pos pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu

---

<sup>1</sup> Andayani, *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Sleman: Deepublish, 2015), hal. 42-43.

<sup>2</sup> Yuliani Nurani, dkk., *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, cetakan I (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), hal. 28.

mengatasi problematika yang dialami peserta didik kelas VII khususnya kelas VIIA dalam proses pembelajaran di sekolah SMP Raudlatul Ulum Putukrejo.

Dari penjelasan latar belakang tersebut, perumusan masalah dari penelitian ini yakni bagaimana penerapan permainan tradisional kotak pos dan hasil permainan tradisional kotak pos dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo.

## 1. Keterampilan Berbahasa Menyimak

### a. Hakikat Menyimak

Keterampilan menyimak adalah salah satu proses aktivitas mendengarkan lambang-lambang bunyi yakni lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh sebuah informasi. Tidak hanya itu, kegiatan ini tidak hanya mendengarkan saja tetapi juga berusaha memahami makna dari ujaran (bahasa lisan) yang telah disampaikan oleh sang lawan bicara.<sup>3</sup>

### b. Tujuan Menyimak

Seseorang melakukan aktivitas menyimak memiliki tujuan yang beragam, antara lain: mendapatkan pengetahuan; Seseorang menyimak dengan tujuan menikmati terhadap materi yang diucapkan dan didengar; untuk mengetahui atau menilai sesuatu yang disimaknya; untuk menghargai suatu materi yang disimaknya; agar bisa menyampaikan apa yang ada difikirannya; untuk membedakan bunyi-bunyi; untuk memecahkan sebuah masalah karena dari hasil menyimak ia mungkin mendapatkan masukan yang berharga untuk membantu menyelesaikan masalahnya; untuk meyakinkan dirinya sendiri mengenai pendapat yang ia ragukan selama ini.<sup>4</sup>

### c. Faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Tarigan menyimpulkan dari tiga pendapat yakni dari pendapat Hunt, Webb, dan Logan mengenai faktor yang mempengaruhi menyimak yakni: faktor fisik; psikologis; pengalaman; sikap; motivasi; jenis kelamin; lingkungan; dan peranan masyarakat.<sup>5</sup>

## 2. Metode Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional

Bermain merupakan salah satu cara peserta didik belajar, hal tersebut disering diistilahkan dengan “*learning through play*” yang artinya belajar melalui bermain. Bukan hanya sekedar

---

<sup>3</sup> Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2015), hal. 02.

<sup>4</sup> *Ibid.*, hal. 60-61.

<sup>5</sup> *Ibid.*, hal. 105.

“*learning by playing*” yang sering disalah artikan sebagai belajar sambil bermain.<sup>6</sup> Membahas soal bermain, bermain adalah hal yang begitu menarik untuk siapa saja yang ingin mengetahui dan melakukannya. Bermain juga identik dengan suatu permainan dan dari hal tersebut bisa dijadikan sebagai metode pembelajaran. Kekuatan bermain dapat diidentifikasi, di antaranya *Joyful; Hypnotics; Varienty; dan Improve.*<sup>7</sup>

### 3. Permainan Tradisional kotak pos

Permainan kotak pos adalah sebuah permainan yang bisa dimainkan dari tingkat RA sampai tingkat SMP kelas VII. Karena pada masa itu anak-anak masih asik dengan bermain. Untuk memainkan permainan ini bisa dilakukan diluar ruangan maupun di dalam ruangan. Permainan kotak pos ini dimainkan sedikitnya dua pemain. Tetapi semakin banyak pemain, semakin menyenangkan untuk dimainkan. Permainan ini dilakukan dengan gerakan disertai nyanyian. Adapun langkah-langkah dalam memainkan kotak pos ini, sebagai berikut:

- a) Semua pemain duduk bersila membentuk lingkaran.
- b) Lalu posisi tangan kanan ditempatkan di atas tangan kiri pemain yang lain, sedangkan tangan kirinya berada di bawah tangan kanan pemain yang lain. Lakukan hingga menjadi alur tangan tertutup.
- c) Sebelum permainan dimulai, tentukan terlebih dahulu tema bermain, misalnya tema binatang atau sesuai dengan kemauman. Setelah itu tunjuk satu orang sebagai titik awal untuk memulai permainan.
- d) Mulai permainan sambil menyanyikan “Kotak pos belum diisi, mari kita isi dengan misi-misian, mbak (nama) minta huruf apa?...” sambil menepuk tangan kanan pemain kiri dengan tangan kanan pemain lainnya. Pemain yang ditepuk juga menepuk pemain kiri lainnya hingga nyanyian tersebut berakhir. Setiap tepukan yang dilakukan mewakili setiap suku kata yang dinyanyikan.
- e) Pemain yang terakhir yang terkena tepukan, menyebutkan satu huruf yang diinginkan dengan kata yang ingin disebutkan pula, contohnya mbak (nama) minta huruf A, dan kata yang diinginkan adalah Angsa. Kemudian permainan dilanjutkan dimulai dari pemain terakhir yang terkena tepukan dengan menyanyikan atau mengucapkan “mbak... (menyebutkan nama pemain terakhir yang terkena tepukan terakhir dari lagu berhentinya

---

<sup>6</sup> Yuliani Nurani, dkk., *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, cetakan I (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), hal. 28.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hal. 37.

lagu pertama) minta huruf ... (huruf yang diminta) lama-lama menjadi... (kata yang diinginkan)". Misalnya Mbak Ifa minta huruf A, lama-lama menjadi Angsa".

- f) Nyanyian "kotak pos ..." diulang akan tetapi mengubah huruf yang dipilih sebelumnya dan menggunakan yang sebelumnya belum disebutkan.
- g) Pemain terkena tepukan terakhir menyebutkan nama benda yang berawalan huruf sebelumnya sesuai dengan tema yang disepakati sebelumnya.
- h) Permainan ini dilanjutkan hingga tidak ada lagi yang sanggup menyebutkan kata yang sudah disebutkan.

## **B. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMP Raudlatul Ulum Putukrejo tahun pelajaran 2020-2021 semester genap. Peneliti mengadakan penelitian ini dengan alasan bahwa di sekolah tersebut terdapat masalah dalam aspek keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga mempengaruhi hasil atau nilai siswa. Subjek penelitian ini berfokus pada siswa kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo sejumlah 26 siswa. Di penelitian ini, peneliti bertugas mulai dari merencanakan, pelaksanaan, pengumpulan data, menganalisis data serta penarikan kesimpulan.

Pengumpulan data diperoleh dari hasil pengamatan peneliti yang dibantu dengan lembar observasi pada aktivitas siswa, hasil dari tes formatif yang dikerjakan siswa, wawancara pada beberapa siswa setelah dilaksanakannya penelitian, dan dokumentasi pada setiap pelaksanaan penelitian. Siklus pada penelitian ini menggunakan model milik Kemmis & MC Tanggart yang terdiri dari empat kegiatan utama, yaitu: (1) perencanaan (*plan*), (2) Tindakan (*act*), (3) pengamatan (*observe*), dan (4) refleksi (*reflect*).<sup>8</sup> Analisis penelitian ini dengan menghitung rerata dan presentase ketuntasan dari hasil nilai tes formatif yang telah dikerjakan oleh siswa.

Untuk menjamin keabsahan data dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif yakni (1) uji kredibilitas, (2) transferabilitas, (3) reabilitas, dan (4) obyektivitas (*confirmability*).<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Asip Suryadi dan Ika Berdiati, *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*, cetakan I (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 80.

<sup>9</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, cetakan VII (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 121.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran bahasa indonesia kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo terdiri dari dua siklus. Siklus I terdiri dari dua pertemuan sedangkan siklus II satu pertemuan.

Hasil tes formatif pada siklus I yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2** Nilai Keterampilan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo Melalui Permainan Tradisional Kotak Pos pada Siklus I

Pertemuan	Ketuntasan				Presentasi Rata-rata Kelas
	KKM	%	Belum KKM	%	
1	13	50	13	50	<b>68,38</b>
2	18	69,23	8	30,77	<b>74,57</b>
Jumlah	31	119,23	21	80,77	<b>142,95</b>
Rata-rata	15,5	59,62	10,5	40,38	<b>71,48</b>

Tabel dia atas menjelaskan bahwa pertemuan pertama prestasi rata-rata kelas menyimak materi pada pembelajaran bahasa indonesia yang diperoleh yakni 68,38 atau meningkat 10,96 dari hasil pratindakan yang rata-ratanya 57,42. Rerata yang didapat di pertemuan kedua sejumlah 74,57 dan meningkat 17,15 dari rerata pada pratindakan. Untuk presentase peserta didik yang tuntas di setiap pertemuan meningkat, tetapi masih belum 75% peserta didik yang tuntas. Pertemuan pertama masih ada 13 peserta didik yang belum tuntas, tetapi jumlah ini sudah mengurangi dari hasil pratindakan yang sebelumnya ada 17 peserta didik, sedangkan pada pertemuan kedua berjumlah 8 peserta didik dari keseluruhan siswa sebanyak 26 peserta didik. Dari setiap pertemuan sudah mengalami peningkatan yang cukup baik, terlihat dari rerata ketuntasan KKM selama satu siklus mencapai 59,62 %.

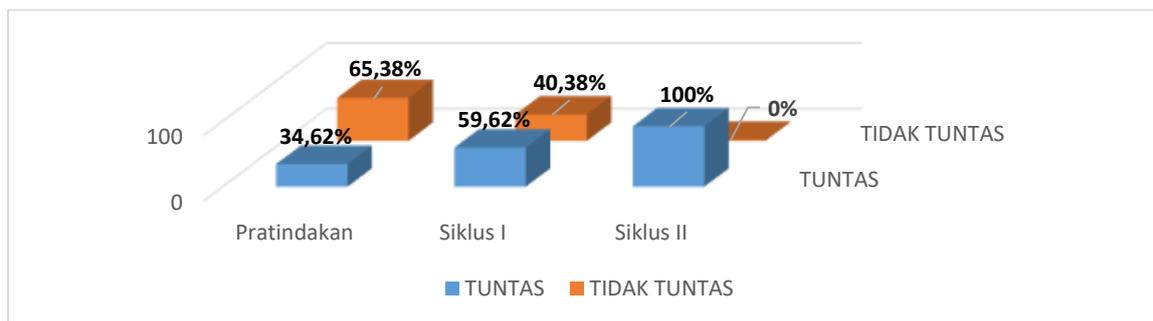
Di siklus II memperoleh rata-rata 85,19 yang artinya dari siklus I yang rata-rata 71,48 ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,71, sedangkan yang telah tuntas telah bertambah 40,38% yang awalnya 59,62% menjadi 100%. Hasil tersebut sudah terbilang memuaskan. Dikarenakan hal tersebut dalam penelitian ini sudah mencapai indikator

keberhasilan, maka penelitian ini berhenti pada siklus II saja tidak perlu berlanjut pada siklus III.

**Tabel 4.5** Perbandingan Hasil Peningkatan Keterampilan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Presentase tingkat ketuntasan peserta didik	34,62	59,62	100
2.	Rata-rata hasil keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia	57,42	71,48	85,19
3.	Peningkatan hasil		14,06	13,71

Hasil data di atas juga bisa kita lihat dalam grafik berikut ini.



**Gambar 4.3** Grafik Ketuntasan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Pratindekan, Siklus I dan Siklus II

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di pertemuan pertama dan kedua diperoleh presentase sebagai berikut:

**Tabel 4.3** Nilai Observasi Aktivitas Siswa Kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo dalam peningkatan keterampilan Menyimak Siswa Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan tradisional kotak pos pada Siklus I

No	Pertemuan	Nilai = $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
1.	I	70,83
2.	II	89,58

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa pada pertemuan satu nilai observasi aktivitas peserta didik sebesar 70,83. Nilai ini diperoleh total setiap skor dari hal-hal yang diobservasi lalu dikalikan 100 kemudian dibagi dengan skor maksimal penilaian yang totalnya 48. Hal itu pun berlaku pada pertemuan berikutnya.

## **D. PENUTUP**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus dalam peningkatan keterampilan melalui permainan tradisional kotak pos pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan tradisional kotak pos dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan permainan kotak pos dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Raudlatul Ulum Putukrejo bisa terlaksana dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas siswa pada proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Dampak positif yang diperoleh setelah diterapkannya permainan tradisional kotak pos bisa dilihat dari hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia yakni siklus I sebesar 70,83% dan siklus II sebesar 89,58%.
2. Hasil dari penelitian ini setelah menggunakan permainan tradisional kotak pos dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia didasarkan pada kondisi pertama yang rata-ratanya sebesar 57,42 mengalami peningkatan menjadi 71,48 pada siklus I atau meningkat 59,62% dari pratindakan. Di siklus II juga mengalami peningkatan yang rata-ratanya sebesar 84,89 atau meningkat 32,62% dari hasil siklus I. Total peserta didik yang telah memenuhi KKM juga mengalami peningkatan. Pada pratindakan hanya 9 dari 26 peserta didik atau 34,62% yang mencapai KKM. Di siklus I meningkat menjadi 15,5 dari 26 peserta didik atau meningkat 59,62%. Di siklus II seluruh peserta didik telah yang memenuhi KKM.

### **2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang sudah didapatkan, maka bisa disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

#### **a) Bagi Peserta Didik**

1. Supaya meningkatkan kemampuan belajar khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan banyak mengasah keterampilan menyimaknya.

2. Selain permainan tradisional kotak pos, sebagai generasi penerus bangsa untuk melestarikan budaya bangsa lainnya yang saat ini mulai tergeser dan mulai ditinggalkan.

b) Bagi Guru

1. Sesuai mengetahui hasil peningkatan keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan tradisional kotak pos, guru lain juga dapat menggunakan permainan tradisional kotak pos khususnya dalam pembelajaran menyimak.
2. Ketika guru menggunakan atau memanfaatkan permainan tradisional kotak pos, hendaknya guru menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yang artinya guru bisa memodifikasi permainan tersebut sesuai dengan kreativitas yang dimiliki oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani (2015). *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Sleman: Deepublish.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan III. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badu, Ruslin (2011). “Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif”. *Skripsi*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Dharmamulya, Sukirman dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Cetakan II. Yogyakarta: Kepel Press.
- Nurani, Yuliani et.al. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Cetakan I. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rini, Julia Indah (2010). *Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia*. Cetakan 1. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Syamsuddin dan Vismaia S. Damaianti (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Cetakan VI. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cetakan VII. Bandung: Alfabeta.
- Sujarno. (Desember, 2011). “Permainan Tradisional Sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa”. *Jantra Jurnal Sejarah dan Budaya*, 6.
- Sururiyah (2019). *Ayo Lestarikan Permainan Tradisional*. Cetakan I. Jakarta Pusat: Mediantara Semesta.
- Suryadi, Asip dan Ika Berdiati (2018). *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*, cetakan I. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yusuf, Muri (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Cetakan I. Padang: Kencana.