

## **PENERAPAN GAME EDUKASI “BISIK BERANTAI” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN PENGUATAN DIMENSI BERNALAR KRITIS SISWA KELAS 1 SD MUHAMMADIYAH 29 SURABAYA**

**Anita Dwi Rahmayani<sup>1</sup>, Rizka Nur Oktaviani<sup>2</sup>**

STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya<sup>1,2</sup>

pos-el: [arkanitaz1208@gmail.com](mailto:arkanitaz1208@gmail.com)<sup>1</sup>, [rizkanuroktaviani@stkipbim.ac.id](mailto:rizkanuroktaviani@stkipbim.ac.id)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Sumber masalah adalah ketidakmampuan guru untuk menggunakan media yang dapat membuat siswa tertarik dengan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Akibatnya, peneliti menggunakan *game* bisik berantai untuk mengajar siswa menyimak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Dalam hal ini peneliti menemukan permasalahan kurang fokusnya siswa terhadap kegiatan menyimak. Selain itu, penelitian ini menemukan masalah dan solusi untuk pembelajaran menyimak. Peneliti menggunakan metode PTK sebanyak dua siklus perencanaan. Teknik analisis data berupa pengamatan, tes menulis dan catatan lapangan. Deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data. Dari hasil data penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki 100% dalam melakukan kegiatan di siklus pembelajaran I dan II. Nilai kinerja aktivitas guru di siklus I sebesar 75,67 dan di siklus II adalah 87,33. Berdasarkan hasil keterampilan menyimak didapatkan peningkatan pada siklus I terdapat 79,6% sementara pada siklus II menjadi 92%. Dalam penguatan dimensi bernalar kritis siswa setelah penerapan *game* bisik berantai didapatkan hasil 53,3 % pada siklus I menjadi 93,3 % pada siklus II. Pada hasil akhir dikatakan hasil belajar siswa, ketuntasan klasikal siswa serta keterlaksanaan aktivitas guru mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan *game* edukasi bisik berantai. Penelitian ini dikatakan tuntas dimana keterampilan menyimak dan kemampuan bernalar kritis siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan siswa mampu menjawab.

**Kata kunci :** *Game edukasi, keterampilan menyimak, bernalar kritis.*

### **ABSTRACT**

*The source of the problem is the teacher's inability to use media that can make students interested in Indonesian language lessons in class. As a result, researchers used a chain whisper game to teach students to listen. The aim of this research is to improve students' listening skills. In this case, researchers found the problem of students' lack of focus on listening activities. In addition, this research finds problems and solutions for listening learning. Researchers using the PTK method carried out two planning cycles. TDan uses data analysis techniques in the form of observations, writing tests and field notes. Qualitative descriptive is used to analyze the data. From the results of the research data, it shows that the teacher has 100% in carrying out activities in learning cycles I and II. The performance value of teacher activities in cycle I was 75.67, and in cycle II was 87.33. Based on the results of improving listening skills, it was found that the increase in cycle I was 79.6%, while in cycle II it was 92%. In strengthening students' critical reasoning dimensions after implementing the chain whisper game, the results were 53.3% in cycle I to 93.3% in cycle II. PWhich in the final results is said to be student learning outcomes, and the classical completeness of student learning outcomes as well as the implementation of teacher activities and the achievement of teacher activities in this case has increased after carrying out chain whispering educational game activities. The conclusion of this research is that it is complete in that the students' listening skills and critical reasoning abilities are able to answer everything and experience a level of development which is indicated by the students being able to answer.*

**Keywords:** *educational games , critical listening, reasoning skills.*

## 1. PENDAHULUAN

Manusia diartikan sebagai makhluk individual sekaligus makhluk sosial. Makhluk rasional dan berbudi luhur. Dalam perspektif Islam, manusia dianggap sebagai makhluk yang diciptakan oleh Allah dan mengingat tanggung jawab melaksanakan tanggung jawab Tuhan terhadap manusia, salah satu tanggung jawab yang diberikan kepada manusia adalah kemampuan untuk memahami perbedaan sifat setiap orang. Fakta bahwa mereka adalah makhluk sosial maka manusia seringkali membutuhkan bantuan orang lain untuk memahami perasaan emosi dan keinginan mereka. Mendengar memungkinkan seseorang untuk memahami pikiran, keinginan dan emosi. Menurut Rambe et al. (2023), didapatkan hasil bahwa permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD Muhammadiyah 29 Surabaya sangat mempengaruhi proses pembelajaran, dimana dapat membuat para siswa gembira dan semangat dalam pembelajaran. Cara ini tepat untuk mengajak siswa-siswi senang serta bersemangat ketika pelajaran berlangsung di kelas serta siswa mendapatkan informasi, pemahaman, ungkapan makna yang diberikan orang lain. Menurut Anderson (1972:68) dalam (Diyahningsih et al., 2023) dikatakan menyimak merupakan mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi diri. Pengertian menyimak juga diartikan sebagai mendengarkan bunyi yang berbeda dengan sangat memahami dan menghargai.

Pembelajaran di kelas rendah terutama siswa kelas 1, diperlukan keterampilan khusus. Untuk itu seorang guru dalam menghadapi siswa di kelas rendah pada khususnya kelas 1 membutuhkan keterampilan khusus dalam pembelajaran menyimak. Siswa

yang beralih dari TK ke SD masih ingin bermain. Mereka tidak dapat memahami apa itu menyimak. “Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” seperti judul Studi sebelumnya (Dina Aulia Yudistira Munthe et al., 2023) dengan hasil jika menyimak salah satu bagian terpenting dari empat keterampilan berbahasa dikarenakan sebagian besar waktu penggunaan bahasa hanya tertuju pada menyimak. Jika melihat di lapangan, hasil yang didapatkan menurut wawancara guru dan beberapa siswa di Kelas I SD Muhammadiyah 29 Surabaya, pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan dari sudut pandang menyimak. Akibatnya keterampilan menyimak siswa masih lemah. Siswa sering menghabiskan waktu untuk menyimak pelajaran dan berbicara dengan temannya. Mereka cenderung asyik dengan dirinya sendiri, mengobrol dengan temannya, melamun, berlarian, bahkan ada yang mengantuk. Sebagai guru hal ini merupakan tantangan besar agar siswa mau untuk mendengarkan perintah guru. Untuk itu peneliti membuat rancangan pembelajaran baru menggunakan metode permainan bisik berantai. Siswa akan dikelompokkan menjadi 3, selanjutnya setiap kelompok akan ada 5 anak dikarena dalam kelas Al-Ikhlash jumlah muridnya ada 15 siswa. Siswa pertama akan menerima bisikan dari guru berupa sebuah kata “BATU”. Siswa pertama membisikkan ke siswa kedua. Begitu seterusnya sampai ke siswa kelima. Siswa kelima menyimak hasil bisikkan siswa keempat dan menuliskan hasilnya di sebuah kertas kemudian menyerahkannya kepada guru. Kemudian guru membacakan hasil dari siswa. Sehingga siswa antusias dalam pembelajaran menyimak. Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa siswa yang belum mencapai persyaratan minimal yaitu sebesar 75%. Dengan

alasan siswa yang dinyatakan kurang aktif dalam pembelajaran bertanya dan mengutarakan pendapat. Sementara alasan di atas dikarenakan siswa mempunyai masa pengenalan perubahan sikap dari TK ke SD, dimana siswa di TK sudah terbiasa belajar dengan bermain, sehingga dengan mendengarkan guru saja siswa menjadi bosan. Selain mendengarkan yang harus dilakukan sambil bermain, siswa biasanya ingin belajar dengan mendemonstrasikan dan menjelaskan materi yang disampaikan dengan alat. Bahkan guru dituntut untuk mempunyai sikap yang lebih kreatif. Keterampilan menyimak yang dimiliki guru sendiri agaknya diabaikan oleh guru, oleh karena itu berdampak langsung terhadap keterampilan menyimak siswa, yaitu : fakta bahwa sulit bagi siswa untuk menerima tugas mendengarkan. Menurut Husniyah (2024), menyimak berarti mendengarkan dengan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca seseorang. Adapun salah satu metode yang dapat menstimulus keterampilan menyimak anak yaitu dengan menggunakan permainan bisik berantai.

Berdasarkan observasi awal di kelas I SD Muhammadiyah 29 Surabaya, keterampilan menyimak siswa di sekolah masih sangat lemah. Selain itu kurangnya pengetahuan guru dalam memilih metode pengajaran menyimak menjadi alasan utama penyebab permasalahan sekolah dalam melakukan hal tersebut. Kegagalan guru dalam pengajaran menyimak terdapat pada hasil belajar siswa kelas I sebanyak 15 orang, hanya 10 orang yang bisa atau 75% dan 5 orang siswa tidak bisa atau 25%. Ketidakterampilan siswa dalam menyimak disebabkan antara lain: (1) siswa tidak dapat mendengarkan dengan baik dan juga tidak dapat membaca dan menulis, sehingga kemampuan menyimak siswa belum optimal; 2) Guru kurang menyadari kebutuhan siswa. Artinya pada saat guru sedang

membacakan cerita, beberapa siswa mulai berbicara dengan teman-temannya karena merasa bosan dan siswa berkeliling mencari hal-hal yang membuat dirinya senang dan mencari perhatian guru; 3) Guru membacakan cerita tanpa henti dan tanpa memperhatikan apakah cerita yang dibacakan guru tersebut menarik bagi siswa. Guru dan siswa juga diharapkan mampu bercerita dengan cara yang menarik, yaitu dengan bermain drama serta bisik-bisik berantai.

Alasan pembelajaran di kelas pada kegiatan menyimak belum dilaksanakan dengan baik adalah : 1) Karena menyimak masih bersifat umum, yang artinya permasalahan menyimak juga terjadi pada pembelajaran lain yaitu pada saat guru menjelaskan materi. 2) Guru kurang kreatif artinya guru bekerja hanya secara monoton yaitu dengan metode ceramah. 3) Guru menggeneralisasi kemampuan siswa sedemikian rupa sehingga anak yang lebih lemah tidak dilibatkan dalam materi menyimak. Berdasarkan permasalahan di atas guru belum optimal dalam melakukan pembelajaran menyimak karena guru tidak menerapkan pada tahap pembelajaran menyenangkan. Maka dari itu, seorang pendidik dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat membuat siswa-siswi merasakan senang dengan cara “permainan Bisik Berantai”.

Menurut Muhammad Majdi & Ahmad Shofiyuddin Ichsan (2019) dikatakan bahwa pelaksanaan suatu model kegiatan pembelajaran dengan kegiatan menyimak tipe model bisik berantai yang dapat dilakukan guru kelas 1 MI Al Hamid Banjarmasin terlaksana dengan sangat baik. Penelitian lain telah dilakukan oleh Rambe et al. (2023), dimana permainan dalam bisik berantai terhadap suatu keterampilan menyimak pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 6 SD memengaruhi kegiatan proses belajar

mengajar yang dapat membuat siswa senang dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

Bisik berantai adalah permainan edukasi yang menyampaikan sebuah kata yang telah didengarnya dari guru untuk disampaikan kepada siswa kesatu berupa bisikan kemudian dibisikan lagi ke siswa berikutnya untuk disampaikan kepada guru bisa berupa tulisan maupun ucapan. Dari permainan tersebut didapatkan beberapa manfaat antara lain : 1) meningkatkan pendengaran atau meningkatkan konsentrasi menyimak apa yang sudah didengarnya, 2) meningkatkan kemampuan membaca jika yang ditunjukkan guru berupa tulisan bukan bisikan, 3) meningkatkan daya penglihatan jika yang ditunjukkan guru berupa sebuah gambar, 4) meningkatkan konsentrasi dengan kata yang telah dibisikkan atau konsentrasi dengan tulisan yang telah dibaca dan bisa juga konsentrasi dengan apa yang sudah dilihatnya, 5) meningkatkan daya ingat atas pesan yang telah disampaikan. 6) meningkatkan kemampuan menulis apa yang sudah disampaikan.

Berdasarkan uraian yang ada di atas, dikatakan penulis bahwa penulis ingin melaksanakan PTK yang berjudul Penerapan *Game* Edukasi “Bisik Berantai” Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Penguatan Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 29 Surabaya. Tujuan penelitian ini antara lain untuk mengetahui cara penerapan *game* edukasi bisik berantai, untuk meningkatkan keterampilan menyimak serta untuk mengetahui penguatan dimensi bernalar kritis siswa.

Manfaat penelitian ini diharapkan bagi siswa dari peneliti bahwa kemampuan yang ada pada siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia, khususnya dalam menyimak sesuatu yang telah didengarnya melalui permainan bisik berantai dapat meningkatkan konsentrasi pada siswa,

mendorong siswa untuk mempelajari dan memahami materi tanpa merasa bosan. Sedangkan bagi guru, hasil penelitian ini sangat berguna untuk meningkatkan pengetahuan untuk guru terutama guru muda dalam menyimak dan mengidentifikasi kekurangan siswa dalam konsentrasi, membaca, menulis sehingga guru dapat menerapkannya dalam proses pengajaran di sekolah dasar. Bagi sekolah sendiri tempat peneliti melakukan penelitian sekaligus mengajar di sana, dapat dikatakan suatu hasil daripada kegiatan penelitian diharapkan bisa dijadikan sebagai acuan bahan ajar untuk tenaga pengajar, dengan tujuan dapat meningkatkan hasil dari mutu pendidikan yang mana khususnya pendidikan Indonesia yang pada umumnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu literasi. Bagi peneliti, hasil yang didapatkan peneliti ini dapat dijadikan pengalaman berharga menghadapi berbagai macam kekurangan siswa dan penyelesaiannya, meningkatkan keterampilan peneliti yang telah dimiliki serta memberikan informasi pemecahan masalah yang telah dihadapi.

## 2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul penelitian Penerapan *Game* Edukasi “Bisik Berantai” Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Penguatan Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 29 Surabaya, digunakan jenis penelitian yang sesuai yaitu deskriptif kualitatif. Menurut Marinu Waruwu et al. (2023), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenomena dan situasi sosial yang diteliti. Analisis berarti memaknai dan menginterpretasikan serta membandingkan data hasil penelitian. Menurut Z. Abdussamad (2021), suatu

kegiatan penelitian jenis kualitatif merupakan suatu penelitian yang mana guru melakukan pendekatan untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang berorientasi dan terbentuk suatu fenomena atau gejala yang bersifat alami. Dengan penelitian yang mengusung kualitatif dan memiliki suatu ciri khas mendasar dan bersifat naturalistik serta bersifat kealamian, sehingga tidak dapat dilakukan di tempat laboratorium, melainkan harus dilakukan di lapangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa suatu penelitian tindakan kelas menggunakan jenis metode deskriptif kualitatif yang mana peneliti mencatat, menganalisa, hal apa yang telah diteliti melalui serangkaian cara seperti kegiatan observasi, wawancara guru dan siswa serta dokumentasi permasalahan di lapangan dalam artian permasalahan yang ada di kelas.

Mengacu sejumlah model PTK, yang sering digunakan pada pendidikan yaitu model yang dibawa oleh John Elliot. Hal ini sesuai dengan jurnal Fahmi et al. (2021) dikatakan bahwa dalam pelaksanaannya PTK model Elliot lebih mudah dipahami yang mana berbentuk spiral. Tahapannya meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan sebuah rancangan khusus sehingga penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilaksanakan. Istilah ini berasal dari penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini menggunakan metode PTK yang mana dalam menganalisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Dalam hal ini data yang diperoleh dikumpulkan kemudian digambarkan secara tulis maupun lisan. PTK memiliki pengertian sebuah penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru kelas atau peneliti untuk mengetahui apa yang terjadi di kelas sebagai hasil dari tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian

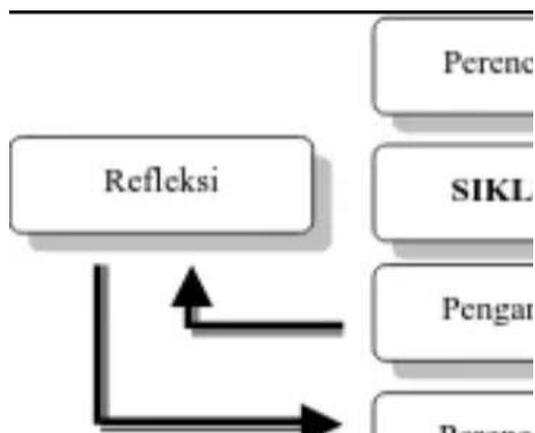
(Mudarris et al., 2022). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif jenis studi kasus. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara mendalam serta didukung dengan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini adalah jenis kegiatan penelitian kasus yang terjadi di kelas dan melibatkan tindakan khusus atau tertentu yang diambil oleh guru dan siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar mengajar mereka. Penelitian memiliki tujuan tindakan kelas termasuk mengubah bagaimana guru berperilaku, bagaimana siswa berperilaku di kelas, meningkatkan atau memperbaiki kegiatan belajar mengajar, dan dapat merubah bagaimana belajar dapat dilaksanakan. Partisipasi siswa dan guru yang sudah kerjasama antara peneliti dan anggota kelompok sasaran adalah ciri utama kegiatan penelitian tindakan di kelas (Wahyuni et al., 2024).

Langkah penelitian ini yaitu : 1) mengidentifikasi dan merumuskan masalah dalam arti mencari masalah yang akan diteliti, 2) menganalisis masalah dalam arti menentukan tindakan yang akan diambil, 3) merumuskan hipotesis dalam arti pernyataan sementara terhadap masalah penelitian, 4) membuat rencana penelitian dalam arti penentuan masalah, pengumpulan data dan analisis data, 5) melaksanakan tindakan dan mengamatnya dalam artian yang bertindak sebagai pelaksana adalah peneliti sekaligus guru mitra sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru kelas, 6) mengolah dan menafsirkan data dalam hal ini peneliti akan mengolah data setelah melakukan penelitian kemudian menilai hasil data tersebut, 7) melaporkan hasil penelitian berupa jurnal untuk bisa dipergunakan oleh semua orang atas keberhasilan dari pada penelitian tersebut.

Populasi sampel dalam penelitian ini adalah subjek dari penelitian yang berjalan adalah 15 siswa di kelas 1 Al-

Ikhlas SD Muhammadiyah 29 Surabaya pada tahun akademik 2023/2024, terdiri dari 8 siswa pria dan 7 siswa wanita. Sehingga peneliti sendiri adalah guru mitra di kelas tersebut.

Tempat terlaksananya penelitian dalam tindakan di kelas ini adalah SD Muhammadiyah 29 Surabaya, tempat peneliti mengajar. Peneliti memilih SD Muhammadiyah 29 karena: 1) Lokasinya yang terlalu dekat dengan alamat rumah peneliti sehingga terjangkau; 2) Seorang peneliti adalah guru mitra di SD Muhammadiyah 29 Surabaya, sehingga mudah bagi seorang peneliti untuk melakukan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini. Penelitian ini berlangsung selama 4 bulan, yaitu dari Agustus hingga November 2023.



Gambar 1. Siklus I dan Siklus II  
(Nazifah et al., n.d. 2022)

Menurut Arifeni et al. (2024), setiap siklus PTK memiliki empat rencana antara lain: 1) menyusun perencanaan, 2) melakukan tindakan, 3) monitoring atau pengawasan, 4) refleksi atau penilaian tertulis dan lisan oleh guru untuk peserta didik dan oleh peserta didik. Hasil refleksi awal menentukan siklus kedua. Dimana PTK dilakukan melalui beberapa tahap atau prosedur yang telah direncanakan atau sebuah perencanaan, pelaksanaan atau implementasi, dan pengamatan lapangan, evaluasi kegiatan, dan refleksi kegiatan.

Menurut Nazifah et al. (2022), sebelum seorang siswa mengikuti suatu proses kegiatan pembelajaran, yaitu sebelum adanya siklus I, dan setelah proses kegiatan pembelajaran, yaitu setelah tahap siklus II, mereka mengisi angket motivasi belajar. Setiap tahapan siklus PTK adalah sebagai berikut: 1) Perencanaan: mencakup dokumentasi lapangan, daftar nilai test dan lembar observasi siswa dan guru; mengidentifikasi kegiatan masalah penelitian, seperti hasil belajar siswa yang tidak optimal; membuat daftar skenario pembelajaran kegiatan, membuat lembar kegiatan observasi untuk melihat suatu proses; dan merancang modul belajar serta menciptakan alat evaluasi untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa. 2) Implementasi Tindakan: Ada dua cara untuk melaksanakan tindakan ini. Dalam satu jam pertama, materi diajarkan mengenal abjad sub pokok bahasan kata berawalan "ba", dan diberikan penanaman konsep melalui permainan mencari objek dan menyebutkan nama objek. Dalam jam kedua, materi diajarkan mengenal konsep melalui permainan bisik berantai. Tes siklus pertama dilakukan setelah itu. 3) Pengamatan dengan membuat lembar pengamatan untuk melacak kegiatan siswa, dengan mengumpulkan daftar tentang hasil pembelajaran siswa sejak prasiklus, dan melakukan kegiatan untuk mendapatkan hasil tes pertama siklus hingga tahap terakhir. 4) Hasil penelitian dapat digunakan untuk analisis kuantitatif dan kualitatif. Pada siklus 2, jika hasil siklus 1 tidak menunjukkan peningkatan pembelajaran, maka langkah-langkah berikut diambil: 1) perencanaan, yang mencakup menemukan masalah dan membuat rencana tindakan melalui latihan mandiri; 2) pelaksanaan, yang mencakup membuat rencana pembelajaran dengan mengevaluasi hasil tes siklus 2 untuk mengetahui keberhasilan; dan 3)

pengamatan mencakup mengkaji ulang hasil observasi siklus, termasuk mendata kembali hasil observasi siklus pertama agar dapat digunakan untuk siklus berikutnya, dan 4) refleksi mencakup menganalisis hasil yang akurat dari penelitian saat menerapkan evaluasi dengan menggunakan pendekatan latihan yang telah dilakukan siswa.

Guru melakukan kegiatan inti antara lain : (1) menjelaskan materi yang akan dipakai bahan kegiatan, (2) menjelaskan bagaimana bermain bisik berantai, (3) membentuk 3 kelompok, (4) guru mengajak siswa pertama untuk mendengarkan bisikan guru, (5) siswa pertama membisikkan ke siswa kedua, dan seterusnya, (6) guru membagikan kertas untuk menulis jawaban bisikan siswa keempat, (7) siswa menulis jawabannya, kemudian membacakan hasil jawabannya, (8) guru meminta siswa lain dalam kelompok untuk memberikan jawaban yang sudah didengarnya, sehingga terlihat letak kesalahannya.

Pada kegiatan akhir, guru dapat melakukan sebagai berikut : (1) guru melakukan pemberian *reward* kepada siswa yang memiliki poin tertinggi, (2) guru mengulang kembali pembelajaran secara singkat, (3) guru melakukan doa dan mengucapkan salam untuk tahap menutup pembelajaran. Pada tahap observasi, guru mitra kelas 1 adalah observer 1 dan mitra bertindak sebagai observer 2. Pada tahap ini, pendidik kelas 1 dan mitra mengamati pelaksanaannya secara keseluruhan. Setiap tahapan siklus diakhiri dengan refleksi. Tujuannya untuk mengulang kembali materi secara singkat, pemantapan materi, pembahasan berbagai hasil analisis data.

Sumber datanya siswa-siswi kelas 1 SD Muhammadiyah 29 Surabaya. Pengambilan data antara lain latihan siswa, hasil belajar skor nilai ujian, dan kegiatan belajar mengajar. Indikator keberhasilan ditentukan oleh

kemampuan siswa untuk memahami materi dengan menyebut nama benda secara klasikal dan harus mencapai rata-rata minimal setidaknya tujuh puluh. Data penelitian berupa hasil tentang pelaksanaan menyimak melalui permainan bisik berantai, hasil data tes menyimak, dan catatan di lapangan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa instrumen observasi guru dan peserta didik, instrumen tes hasil belajar menyimak, dan instrumen catatan lapangan.

Kesimpulan analisis data atau hasil penelitian dibuat dalam bentuk kalimat-kalimat dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

N = Banyaknya siswa

F = Frekuensi responden yang dicari

Hasil persentase menjelaskan bagaimana metode deskriptif kualitatif digunakan, dan kemudian dapat dikategorikan :

81% - 100% = Sangat Baik(SB)

61% - 80% = Baik(B)

41% - 60% = Cukup Baik(CB)

21% - 40% = Tidak Baik(TB)

0% - 20% = Sangat Tidak Baik(STB)

Data dapat diperoleh dari hasil observasi terlaksananya pembelajaran analisis dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Rizqi et al., 2024)

Dimana:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah frekuensi

P = angka persentase (Sudijono 2005: 43).

Dari hasil observasi skor ketercapaian dapat dianalisis dengan rumus :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

$\Sigma FX$  = jumlah nilai.

$N$  = jumlah siswa di kelas.

$M$ . = nilai rata-rata siswa.

Siswa dianggap tuntas dalam pembelajaran hitung perkalian jika hasil evaluasi mereka rata-rata melebihi nilai 70 dalam hitungan, dan jika mereka memperoleh nilai yang lebih tinggi dari 70 dalam hitungan, mereka dianggap tuntas dalam penguasaan hitung perkalian.

Keterangan :

90 - 100 = sangat baik (SB)

30 - 49 = kurang (K)

70 - 89 = baik (B)

0 - 29 = kurang sekali (KS)

50 - 69 = cukup (C)

(Fadhilah Amir et al., 2021)

Rumus ketuntasan klasikal digunakan untuk menghitung persentase siswa yang dinyatakan tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak. Rumus di bawah ini digunakan menghitung ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$KB = \frac{Nt}{T} \times 100\%$$

Keterangan :

$KB$  = Ketuntasan belajar siswa.

$Nt$  = Jumlah siswa dinyatakan tuntas.

$T$  = Banyaknya siswa di kelas.

(Alaa'uddin et al., 2024)

Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan penelitian, indikator kinerja harus dapat diukur dan realistis. Data yang dikumpulkan dari catatan lapangan menunjukkan ada permasalahan proses pembelajaran

kelas. Selanjutnya, catatan lapangan dianalisis dengan melihat kegiatan sedang berlangsung. Berikut Kriteria keberhasilan yang digunakan oleh SD Muhammadiyah 29 pada penelitian sebagai berikut: 1) Pembelajaran dianggap berhasil jika hasil observasi kegiatan pendidik dan kegiatan peserta didik memperoleh nilai minimal 80, 2) nilai rata siswa KKM minimal (70), dan 3) persentase ketuntasan hasil belajar 80%.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dapat dikatakan menggunakan metode bermain sambil belajar yaitu permainan bisik berantai. Di dalam kelas proses belajar akan dirasa sangat membosankan jika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa melakukan variasi permainan dalam pembelajaran. Sehingga perlu suasana baru dalam pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa. Untuk itu peneliti melakukan penelitian awal di kelas dengan mencari permasalahan yang dihadapi siswa. Sehingga ditemukannya 7 siswa yang dikatakan kurang dari 15 siswa yang ada di kelas 1 Al-Ikhlas SD Muhammadiyah 29 Surabaya. Peneliti melakukan cara belajar sambil bermain dengan metode *game* edukasi bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa. Dalam permainan bisik berantai peneliti melakukan 2 siklus. Siklus ke I mengalami peningkatan menjadi 2 siswa mengalami keterlambatan dalam memahami cerita yaitu dalam hal menyimak. Dalam siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 1 siswa mengalami keterlambatan menyimak. Untuk siklus I dan II, proses pelaksanaan pembelajaran telah direncanakan dengan cara berikut: 1) menganalisis kurikulum; 2) merancang perangkat pembelajaran, yang terdiri dari komponen seperti ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan Modul Ajar; 2) LKPD (Lembar Kegiatan

Peserta Didik); 3) Lembar Penilaian (Asesmen), yang terdiri dari penilaian formatif dan penilaian sumatif; 4) membuat alat penilaian seperti tes tulis, lembaran pengamatan pada aktivitas pendidik, dan lembaran untuk catatan lapangan, 5) membuat sumber daya pembelajaran, dan 6) membuat metrik keberhasilan.

Dalam siklus I dan II, peneliti menggunakan indikator keberhasilan, yaitu terlaksananya aktivitas guru setidaknya 80%, tercapainya pelaksanaan pada pembelajaran setidaknya mencapai 80%, dan kegiatan pembelajaran dianggap selesai setidaknya 75%. Mereka juga menetapkan jadwal penelitian dengan sekolah. Siklus pertama dimulai pada Kamis, 28 September 2023, dan siklus kedua dimulai pada Kamis, 23 November 2023. Tahap pengamatan aktivitas pada guru di siklus I dan siklus II dalam kegiatan pembelajaran diawasi oleh pengamat yaitu Eka Yulaintini, S.Sos selaku guru kelas 1 SD Muhammadiyah 29 Surabaya. Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan aktivitas kegiatan belajar mengajar.

Sementara itu, pada siklus I, keterampilan menyimak hasil belajar dengan permainan bisik berantai memiliki nilai rata-rata 86, dengan 7 siswa mendapatkan nilai di atas 80, dan hasil persentase pada ketuntasan belajar terhadap siswa sebesar 79,6%. Jika hasil persentase ini dianggap sedang, maka penelitian ini dianggap belum berhasil. Akibatnya, tindakan siklus kedua harus diperbaiki. Siklus I menghadirkan beberapa tantangan, termasuk guru terus mencoba mengendalikan siswa dan suara guru yang kurang keras, yang disebabkan oleh siswa hiperaktif yang tidak bisa diam. Untuk mengatasi masalah ini, guru memberikan waktu istirahat untuk membuat siswa tetap fokus dan bermain tebak-tebakan. Bermain tebak-tebakan juga bagian dari

bernalair kritis yang mana anak diajarkan untuk bisa memikirkan suatu jawaban maupun pendapat terkait bernalair kritis. Bisa juga dengan membuat sebuah kata menjadi kalimat juga salah satu bernalair kritis untuk anak-anak. Untuk memastikan bahwa pada siswa terjadi kegiatan mendengarkan suara guru dengan jelas, suara harus lebih dikeraskan. Hasil didapatkan dalam pengamatan yang menunjukkan bahwa dalam aktivitas yang guru lakukan dalam kegiatan pembelajaran bisik berantai pada tahap II memiliki hasil persentase terhadap keterlaksanaan 100% dan hasil ketercapaian rata-rata mendapatkan 96,66. Kriteria ketercapaian kegiatan dalam melaksanakan kegiatan menyimak jenis metode bisik berantai dianggap sempurna. Bahwa hasil yang menunjukkan, karena indikator keberhasilan telah dicapai, pelaksanaan pembelajaran telah berhasil. dikatakan berhasil jika skor pengamatan aktivitas guru melebihi 80. Sehingga didapatkan hasil dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam hal ketuntasan siswa yang mana nilai KKM siswa di SD Muhammadiyah 29 dengan nilai KKM 80. Sementara hanya 1 siswa yang memiliki nilai KKM rendah.

Dalam siklus I, ada beberapa masalah yang dihadapi guru: mereka masih kesulitan mengontrol siswanya dan suara guru kurang keras karena siswa sangat aktif dalam hal ini siswa aktif ini aktif dalam sikap maupun bertanya hal-hal kritis sehingga dalam pembelajaran menggunakan *game* edukasi bisik berantai sudah mencakup keterampilan menyimak serta bernalair kritis yang mana siswa diharuskan untuk mengembangkan satu kata menjadi sebuah kalimat yang menarik dan hal ini juga membutuhkan keterampilan guru. Untuk mengatasi masalah ini, guru memberikan break (bermain tebak-tebakan) untuk membuat siswa tetap fokus. Sehingga siswa dapat mendengarkan dengan jelas, guru dapat

mengurangi suara atau menggunakan mikrofon.

Tujuan utama pada keterampilan menyimak ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dari yang awalnya kurang fokus dikarenakan asyik dengan dirinya sendiri dengan adanya permainan bisik berantai ini siswa menjadi lebih fokus dikarenakan permainan ini sangat menarik untuk disimak. Sementara dengan adanya bisikan kata dari siswa pertama membuat siswa bagian akhir untuk mengembangkan sendiri hasil dari yang telah didengarnya. Sehingga hal ini juga menjadi salah satu tujuan dari dimensi bernalatr kritis. Dengan adanya *game* edukasi bisik berantai ini tujuan awal yaitu penerapannya sehingga bisa dikatakan membawa tingkat keberhasilan dalam hal menyimak dan bernalar kritis.

Pada siklus pertama, guru memperoleh skor ketercapaian yang baik dengan rata-rata skor ketercapaian sebesar 85% dan persentase ketercapaian 100%. Namun, skor ini belum dapat dianggap berhasil. Ada beberapa elemen

yang belum dilakukan untuk siklus berikutnya.

Berikut adalah nilai Persentase hasil ketuntasan belajar yang didapat 87%, dengan nilai 92 setiap siswa dapat hasil persentase ketuntasan rata-rata nilai 92 untuk setiap siswa, jika persentase ini dikaitkan dengan target peneliti, yaitu ketuntasan hasil belajar minimal setidaknya 80%, maka dapat dikatakan berhasil.

Hasil catatan lapangan menunjukkan bahwa ada masalah dengan pembelajaran menyimak yang dilakukan dengan metode bisik berantai ini. Dengan menggunakan metode bisik berantai, semua kegiatan atau aktivitas pembelajaran menyimak di siklus II dapat dilakukan dengan baik. Sulit jika di siklus pertama diatasi dengan sempurna dan merefleksikan di siklus pertama dan pembelajaran di tahap kedua, siswa lebih baik menyimak. Berdasarkan hasil pengamatan, hasil belajar menyimak siklus I dan II dan pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Penelitian

No	Data	Siklus 1	Siklus 2	Hasil Peningkatan
1	Terlaksananya (Aktivitas Guru)	100%	100%	0
2	Tercapainya (Aktivitas Guru)	96,66%	100%	3,34 %
3	Hasil Belajar Siswa	79,6 %	92 %	12,4 %
4	Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa	53,3 %	93,3 %	40 %

Metode bisik berantai memungkinkan semua kegiatan pembelajaran menyimak di siklus II dilakukan dengan baik. Kesulitan pada tahap pertama diatasi secara baik oleh guru ketika merefleksikan pelaksanaan kegiatan mengajar tahap pertama dan memperbaikinya untuk membantu siswa menyimak dengan lebih baik. Kesimpulan dari pada penelitian yang telah dilakukan adalah adanya peralihan dari TK ke SD sehingga didapatkan permasalahan yang sangat menonjol yaitu adanya fase bermain yang mana

anak hanya ingin bermain sehingga peneliti dalam hal ini melakukan cara pembelajaran yang menarik siswa yaitu dengan penerapan *game* edukasi bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan penguatan dimensi bernalar kritis yang dilakukan dalam 2 siklus.

Skor nilai dari hasil penelitian yang menggunakan metode *game* bisik berantai materi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada tahap I dan tahap II sedang meningkat secara

signifikan. Jika dilihat hasil observasi guru. Dimana nilai dalam siklus I mendapatkan hasil 79,6 sementara rata-rata dalam siklus II mendapatkan 92. Hal ini disebabkan dalam siklus I guru tidak membimbing beberapa siswa dikarenakan guru belum memahami karakteristik siswa.

Kegiatan pembelajaran di siklus kedua menunjukkan peningkatan sebesar 92%. Selain itu, skor ketercapaian di siklus kedua telah memenuhi hasil dari keberhasilan pembelajaran, setidaknya minimal 80% dari aktivitas pendidik. Jika hasil nilai ini dibandingkan dengan skor ketercapaian aktivitas pendidik, ini menunjukkan nilai sangat sempurna dan efektif. Sesuai dengan pendapat (Hidayat et al., 2022) siswa dikatakan memenuhi kriteria target keberhasilan dapat dianggap tuntas jika mereka memenuhi 80% dari total siswa.

Pada kegiatan keterampilan materi menyimak mengapa dikatakan berhasil dikarenakan yang mana siswa dapat menggunakan metode *game* edukasi bisik berantai sehingga mendapatkan hasil pada tahap I adalah 79,6 dengan nilai rata-rata belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan sementara pada tahap II

dengan hasil memuaskan dengan persentase sebesar 92%. Dapat dikatakan bahwa dalam perhitungan hasil antara siklus I dan II didapatkan kenaikan yang awalnya 79,6% pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 92% pada siklus II setelah melakukan *game* edukasi bisik berantai. Sehingga tingkat kefokusannya mereka mendapatkan peningkatan dalam hasil belajar menyimak. Sementara persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada keterampilan menyimak di tahap II hasil peningkatan terhadap tahapan I. Dari nilai ketuntasan sebesar 59,2% dalam masa peningkatan mengalami ketuntasan dari hasil belajar terhadap tahap II sebesar 87%. Ketuntasan belajar klasikal dari hasil kegiatan mendengarkan terhadap metode yang digunakan yaitu *game* bisik berantai memperoleh persentase untuk siklus I dengan persentase 53,3% sehingga terjadi peningkatan dari tahap II menjadi 93,3%. Sedangkan hasil dari belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan metode yang sedang dipergunakan yaitu *game* edukasi bisik berantai yang dilakukan pada siklus tahap I dan siklus tahap II yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Tes Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Pada Siklus Tahap I dan Siklus Tahap II

Nilai	Banyaknya Siswa (Siklus I)	Nilai x Siswa pada (Siklus II)	Banyaknya Siswa (Siklus II)	Nilai x Siswa pada (Siklus II)
75	7	525	1	75
80	4	320	1	80
85	1	85	2	170
90	1	90	4	360
95	1	95	1	95
100	1	100	6	600
Jumlah	15	1215	15	1380

Pembelajaran tuntas secara klasikal apabila jika nilai ketuntasan minimal lebih dari 80%. Ketuntasan klasikal ditetapkan yaitu 80%. Ketuntasan klasikal pada keterampilan materi

menyimak dengan menggunakan cara atau metode permainan bisik berantai dapat ditingkatkan terhadap siklus tahap II. Pada tahap siklus ke II, persentase ketuntasan belajar pada tahap klasikal

mengalami peningkatan luar biasa dibandingkan dengan pada tahap siklus I yaitu sebanyak 53,3% menjadi 93,3% pada siklus tahap II. Persentase tersebut termasuk dapat digolongkan dengan kategori sempurna. Persentase pada hasil taraf ketuntasan belajar tahap klasikal pada siklus tahap II telah dapat mencapai indikator suatu keberhasilan yang telah ditentukan. Adapun yang menjadi kendala yaitu adanya kesulitan pendidik mengontrol sikap siswa, suara yang guru lakukan kurang bisa terdengar di belakang. Selain itu faktor suara siswa di kelas yang luar biasa. Untuk itu cara mengatasi hambatan-hambatan permasalahan di atas yaitu guru dapat mengontrol siswa dan dapat mengkondisikan siswa agar tetap memerhatikan dengan memberikan *break* (bermain tebak-tebakan). Asal suara yang guru lakukan harus lebih dikeraskan, sehingga semua yang siswa lakukan akan berhenti dan dapat mendengarkan penjelasan guru secara dengan jelas juga pendidik bisa menggunakan microphone agar suara terdengar. Dilihat dari keberhasilan yang diperoleh terhadap jalannya proses kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak dengan dan menggunakan metode bisik berantai dari tahapan siklus I dan tahapan siklus II, maka bisa dikatakan penggunaan metode bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak dimana dapat dilaksanakan oleh seorang peneliti di dalam kelas I SD Muhammadiyah 29 Surabaya. Hal ini sejalan dengan perkataan (Rahmah et al., n.d.) dalam artikelnya bahwa dalam penerapannya permainan bisik berantai dapat menghasilkan peningkatan kemampuan dalam berbahasa untuk dapat menyampaikan pesan dari dan untuk teman yang pertama kepada teman lainnya sehingga dalam jurnal tersebut sesuai dengan hasil yang didapatkan oleh peneliti. Permainan yang dilakukan ini juga dapat membawa siswa dan melatih

keterampilan pada materi menyimak, membaca buku, berbicara di depan kelas, dan melakukan menulis dari hasil permainan. Materi (kalimat) yang akan dibisikkan dapat disesuaikan dengan apapun kemampuan siswa.

Metode permainan ini bisik berantai juga dapat membantu guru mengajar siswa, terutama tentang menyimak materi Bahasa Indonesia. Metode permainan berbisik berantai juga dapat membantu siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam materi menyimak dan dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan ketika belajar, sehingga mereka belajar secara aktif. Masalah sederhana atau masalah menyimak dapat dipecahkan dengan teknik ini. Agar tidak stagnasi, hal mengenai pemecahan persoalan dapat didasarkan pada adanya kesesuaian materi dan permainan dengan struktur kognitif siswa. Hasil penelitian telah dibahas sebelumnya menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa menjadi lebih baik selama siklus I dan II ketika mereka menggunakan metode permainan bisik berantai untuk belajar kemampuan awal. Metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak menjadi lebih aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan materi menyimak yang dilakukan siswa sangat rendah pada pra siklus karena pelaksanaan pembelajaran masih satu arah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap hal mengamati sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui lembar observasi pra siklus, peneliti juga menemukan jumlah nilai 1215, dengan rata-rata 79,6. Hanya satu siswa dari lima belas siswa memiliki kategori kemampuan menyimak "Baik". Sedangkan 7 siswa dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimaknya "Tidak Baik". Tujuh siswa lagi kemampuan menyimaknya "Sedang" terhitung sejak terlaksananya siklus I. Dengan demikian, pembelajaran

menyimak pada pra siklus sangat rendah. Namun, setelah tindakan siklus I berakhir, pembelajaran menyimak meningkat, dengan total 1215 siswa dengan rata-rata 9,6, dengan satu siswa dalam kategori kemampuan menyimak "Tidak Baik" dan enam siswa dalam kategori "Baik". Hasil tindakan siklus I menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa kelas I SD Muhammadiyah 29 masih perlu ditingkatkan. Hasil observasi kemampuan menyimak pada siklus tahap II menunjukkan peningkatan dari siklus tahap I, dengan jumlah total 1380 siswa dengan rata-rata 9,2, dengan jumlah 1 siswa dapat dikategorikan "Baik", 1 siswa dalam kategori "Tidak Baik", dan 13 jumlah siswa pada tahap dalam kategori "Sedang". Dari hasil siklus tahap II pembelajaran dapat dikatakan bahwasanya kemampuan siswa sudah mencapai keberhasilan pada tahap kemampuan menyimak dengan hasil baik atau berhasil.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki 100% dalam melakukan kegiatan di siklus pembelajaran I dan II. Nilai kinerja aktivitas guru di siklus I sebesar 75,67 dan di siklus II adalah 87,33. Berdasarkan hasil keterampilan menyimak didapatkan peningkatan pada siklus I terdapat 79,6% sementara pada siklus II menjadi 92%. Dalam penguatan dimensi bernalar kritis siswa setelah penerapan *game* bisik berantai didapatkan hasil 53,3 % pada siklus I menjadi 93,3 % pada siklus II. Pada hasil akhir dikatakan hasil belajar siswa, ketuntasan klasikal siswa serta keterlaksanaan aktivitas guru mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan *game* edukasi bisik berantai. Penelitian ini dikatakan tuntas dimana keterampilan menyimak dan kemampuan bernalar kritis siswa mengalami peningkatan yaang

ditunjukkan dengan siswa mampu menjawab.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alaa'uddin, M., Setiya, M. B., Antikah, M. A., Larasati, D. A., & Sriviyantiningrum, N. (2024). *Penerapan Media Permainan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IX-K SMP Negeri 29 Surabaya*.
- Arifeni, S., Nuryatin, A., Negeri, Mt., Timur, O., & Selatan, S. (2024). Efektivitas Model Cooperative Learning dan Media Audio Visual dalam Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 10, Issue 1). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Dina Aulia Yudistira Munthe, Trisna Pratiwi Hasibuan, Dinda Patliana Sukma, Syahrani Yumna Irfani, & Yuli Deliyanti. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1405>
- Diyahningsih, U., Huda, M., & Paryati, D. (2023). *Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa kelas 2 SDN Pandeanlamper 01*.
- Fahmi, P. :, Chamidah, D., Suryadin, |, Muhammadong, H. |, Saraswati, S., Muhsam, J., Laily, |, Listiyani, R., Heny, |, Rahmawati, K., Wanda, |, Yanuarto, N., Masfa, |, Tarjo, M. |, Adirasa, H., Prasetyo, M., & Pd, I. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis*. <https://penerbitadab.id>

- Husniyah. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung*.
- Marinu Waruwu, Pendidikan, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*.
- Z. Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif (1)*. Z. Abdussamad.
- Mudarris, B., Rozi, F., & Islamiyah, N. (2022). Penggunaan Media Vlog dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jip.7.1>
- Muhammad Majdi, & Ahmad Shofiyuddin Ichsan. (2019). Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas 1 MI dalam Model Pembelajaran Menyimak Tipe Bisik Berantai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(3), 264–272. <https://doi.org/10.30605/jsdp.2.3.2019.83>
- Nazifah, N., Izzah, N., Suryanti, E., Hanum, S. A., Fisika, M. P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2022). *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Materi Gelombang Dan Alat Optik Dengan Model Discovery Learning*.
- Rahmah, Y., Nasir, M., & Azmin, N. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran 5E Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bima Penerapan Model Pembelajaran 5E Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bima*.
- Rambe, R. N., Rahmadani, A., Utami, P., Masriana, M., Ritonga, Y., & Marcela, R. (2023a). Efektivitas Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas 6 SD 010140. *TSAQOFAH*, 3(4), 577–584. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1238>
- Rambe, R. N., Rahmadani, A., Utami, P., Masriana, M., Ritonga, Y., & Marcela, R. (2023b). Efektivitas Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas 6 SD 010140. *TSAQOFAH*, 3(4), 577–584. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1238>
- Wahyuni, S., Muzdalipah, I., & Hidayat, Y. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Info Artikel: Dikirim*, 7(1), 26–34. <https://doi.org/10.35974/jpd.v7i1.3252>