



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS I
SDN BALUNG LOR 03 JEMBER MELALUI
PENGINTEGRASIAN PERMAINAN**

SKRIPSI

Oleh.

Shofi Zahrotul Af Idah
070210204348

**PROGRAM STUDI S1 PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini kepada :

- 1) Abah dan Ibuku yang senantiasa memberikan curahan kasih sayang, doa, nasehat dan semangat yang tiada henti dalam perjalanan hidupku;
- 2) Mertuaku, terimakasih atas segala doa dan motivasi yang selalu mengiringi studiku;
- 3) Suamiku (Moch. Nur Imansyah) yang selalu menyertaiku dengan semangat dan do'a;
- 4) Guru-guruku sejak TK sampai Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran dan;
- 5) Almamater yang kubanggakan Universitas Jember.

MOTTO

“Orang yang senang mendengarkan akan memperoleh informasi
dan telinga orang yang bijak menuntut pengetahuan”
(Anonim)

Fikri, Mochammad. 2010. *Kata-kata Mutiara Tentang Pengetahuan* [12 April 2010]
<http://definicinta.blogspot.com/2010/06/kata-katamutiara.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Shofi Zahrotul Af Idah

NIM: 070210204348

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I SDN Balung Lor 03 Jember melalui Pengintegrasian Permainan*” adalah benar-benar hasil karya sendiri. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Februari 2011

Yang menyatakan,

Shofi Zahrotul af Idah

NIM 070210204348

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS I
SDN BALUNG LOR 03 JEMBER MELALUI
PENGINTEGRASIAN PERMAINAN**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama Mahasiswa : Shofi Zahrotul Af Idah
NIM : 070210204348
Angkatan Tahun : 2007
Daerah Asal : Desa Balung kulon Kecamatan Balung
Tempat/ Tanggal Lahir : Jember, 04 Oktober 1986
Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ SI PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Endang Sriwidayati, M.Pd
NIP 195711031985022001

Dra. Rahayu
NIP195312261982032001

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan dan dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji dan diterima oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 17 Februari 2011
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Drs. Hari Satrijono, M.Pd
NIP 195805021985031002

Dra. Rahayu
NIP 195312261982032001

Anggota:

1. Dra. Endang Sriwidayati, M.Pd (.....)
NIP 195711031985022001
2. Dra. Suhartiningsih, M.Pd (.....)
NIP 196012171988022001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan
Universitas Jember

Drs. Imam Muchtar, SH. M.Hum
NIP 195407121980031005

PRAKATA

Puji Syukur ke hadirat Allah S.W.T, yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I SDN Balung Lor 03 Jember melalui Pengintegrasian Permainan*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. H. Imam Muchtar, SH. M.Hum, selaku Dekan FKIP
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Dra. Endang Sri W, M.Pd dan Dra. Rahayu selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan PTK ini
4. Drs. Hari Satrijono, M.Pd selaku ketua penguji skripsi dan Dra. Suhartiningsih, M.Pd selaku anggota penguji
5. Kepala Sekolah dan rekan guru khususnya guru kelas I SDN Balung Lor 03 Jember, yang telah menyediakan tempat untuk dapat terlaksananya penelitian ini dengan baik dan lancar
6. teman-temanku yang selalu mendukung dan memberikan motivasi dan
7. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kami sadar akan keterbatasan dan kurang sempurnanya penulisan skripsi ini, oleh karenanya kami menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 17 Februari 2011

Penulis

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I SDN Balung Lor 03 Jember melalui Pengintegrasian permainan; Shofi Zahrotul Af Idah, 070210204348; 2011: 50 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan menyimak diperlukan oleh siswa untuk belajar di sekolah.. Dengan menyimak yang baik, siswa akan lebih mudah untuk menerima pelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa kelas I SDN Balung Lor 03 Jember pada pelajaran bahasa Indonesia dalam implementasinya di dalam kelas masih rendah. Permasalahan tersebut berawal dari kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menyimak yang sedang berlangsung dan sebagian besar aktifitas pembelajaran dilakukan oleh guru. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam proses KBM. Pengintegrasian permainan yang digunakan adalah permainan puzzle dan ular tangga sebab permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognisi siswa, selain itu kegiatan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas I SDN Balung Lor 03 Jember akan lebih menyenangkan.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dilakukan kolaboratif antara peneliti dan guru. Data penelitian berupa hasil observasi, wawancara, dan tes. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas I dan guru SDN Balung Lor 03 Jember. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran menyimak melalui pengintegrasian permainan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas I SDN Balung Lor 03 Jember. Hal tersebut di tunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan menyimak dari siklus I sampai siklus II. Siklus I dalam

proses pembelajarannya, siswa menyusun puzzle yang berkaitan dengan cerita yang disimak oleh siswa, kemudian siswa menyimak cerita "Memancing Bersama Kakek" yang dilanjutkan dengan siswa menjawab pertanyaan melalui permainan ular tangga berdasarkan cerita yang telah disimak. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I berjumlah 16 siswa dari 26 siswa (61,5%), sedangkan pada siklus II, proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah masing-masing perwakilan dari tiap kelompok maju kedepan untuk mengambil potongan-potongan puzzle secara berebut dengan kelompok lain untuk di susun bersama dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian siswa menyimak cerita "Moli dan Piko" dan dilanjutkan siswa menjawab pertanyaan melalui permainan ular tangga dengan aturan main yang berbeda dengan siklus I agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus II meningkat menjadi 25 siswa dari 26 siswa (96,2%).

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, dapat disimpulkan:

- 1) Aktifitas dan perhatian siswa saat proses pembelajaran pada siklus I masih kurang sehingga pada siklus II diperbaiki dengan memberikan aturan main yang berbeda sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Hasil menyimak siswa pada siklus I yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 61,5% (16 siswa) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 38,5% (10 siswa), sedangkan pada siklus II hasil menyimak siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat sebanyak 96,2% (25 siswa), dan siswa yang belum tuntas hanya 3,8% (1 siswa).

Berdasarkan hasil penelitian, di paparkan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Bagi guru SD, Khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang membelajarkan tentang menyimak melalui pengintegrasian permainan hendaknya (a) dapat mengkondisikan kelas sehingga siswa dapat menyimak dengan baik, (b) lebih kreatif dalam membuat permainan puzzle dan ular tangga.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya lebih memperbanyak referensi agar dalam penelitian kemampuan menyimak melalui pengintegrasian permainan selanjutnya lebih baik dan tidak banyak mengalami kendala.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAM MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Definisi Operasional	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian menyimak	5
2.2 Tujuan Menyimak	5
2.3 Faktor-faktor Penentu Keberhasilan Menyimak	6
2.4 Penilaian Kemampuan Menyimak	7
2.5 Permainan	7
2.5.1 Pengertian Permainan	8

2.5.2 Sifat-sifat Permainan	8
2.5.3 Ciri-ciri Permainan	8
2.5.4 Jenis-jenis Permainan	9
2.6 Pengertian Pengintegrasian Permainan	11
2.7 Implementasi Pembelajaran menyimak melalui Pengintegrasian Permainan	11
2.8.1 Tahap prasimak	11
2.8.2 Tahap saatsimak	11
2.8.3 Tahap Paskasimak	12

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	13
3.2 Jenis Penelitian	18
3.3 Data dan Sumber Data	18
3.4 Metode Pengumpulan Data	18
3.4.1 Observasi	19
3.4.2 Wawancara	19
3.4.3 Dokumentasi	19
3.4.4 Tes	19
3.5 Teknik Analisis Data	19
3.6 Instrumen Penelitian	23
3.7 Prosedur Penelitian.....	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Pendahuluan	23
4.2 Hasil Penelitian Siklus I	24
4.2.1 Perencanaan	24
4.2.2 Pelaksanaan	24
4.2.3 Observasi	27
4.2.4 Refleksi	32

4.3 Hasil Penelitian Siklus II	33
4.3.1 Perencanaan	33
4.3.2 Pelaksanaan	33
4.3.3 Observasi	36
4.3.4 Refleksi	42
4.4 Pembahasan.....	42
4.4.1 Siklus I	42
4.4.2 Siklus II	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	51
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil observasi guru pada saat siklus I	27
Tabel 4.2 Daftar Hasil Observasi Menyimak Siswa Siklus I	28
Tabel 4.3 Hasil Aktifitas Siswa pada saat Pembelajaran Siklus I	29
Tabel 4.4 Analisis Hasil Belajar Siklus I	31
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru pada saat Pembelajaran Siklus II	37
Tabel 4.6 Daftar Hasil Observasi Menyimak Siswa Siklus II	38
Tabel 4.7 Hasil Aktifitas Siswa pada saat Pembelajaran Siklus II	39
Tabel 4.8 Analisis Hasil Belajar Siklus II	41
Tabel 4.9 Perbandingan Data antara Siklus I dan Siklus II	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Gambar Puzzle Siklus I	25
Gambar 4.2 Guru Menjelaskan Aturan Main Ular Tangga	26
Gambar 4.3 Siswa mengerjakan tugas individu	26
Gambar 4.4 Gambar Puzzle Siklus II	35
Gambar 4.5 Siswa memajang puzzle	35
Gambar 4.6 Kelompok yang mendapat penghargaan	35
Gambar 4.7 Siswa bermain Ular Tangga	36
Gambar 4.8 Siswa yang mencapai kotak finish terlebih dahulu	36
Gambar 4.9 Grafik Perbandingan Ketuntasan antara Siklus I dan Siklus II	46

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Matrik Penelitian	51
Lampiran 2 Pedoman Observasi	52
Lampiran 3 Pedoman dan Hasil Wawancara	55
Lampiran 4 Pedoman Dokumentasi	59
Lampiran 5 RPP Siklus I	60
Lampiran 6 Evaluasi Individu Siswa Siklus I	63
Lampiran 7 Cerita "Memancing Bersama Kakek"	64
Lampiran 8 Cerita "Membantu Ibu"	65
Lampiran 9 Permainan Ular tangga Siklus I	66
Lampiran 10 RPP Siklus II	67
Lampiran 11 Evaluasi Individu Siswa Siklus II	71
Lampiran 12 Cerita "Moli dan Piko"	72
Lampiran 13 Cerita "Rekreasi"	73
Lampiran 14 Permainan Ular Tangga Siklus II	74
Lampiran 15 Surat Ijin Penelitian	75
Lampiran 16 Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi	76