



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

**SKRIPSI**

Oleh.

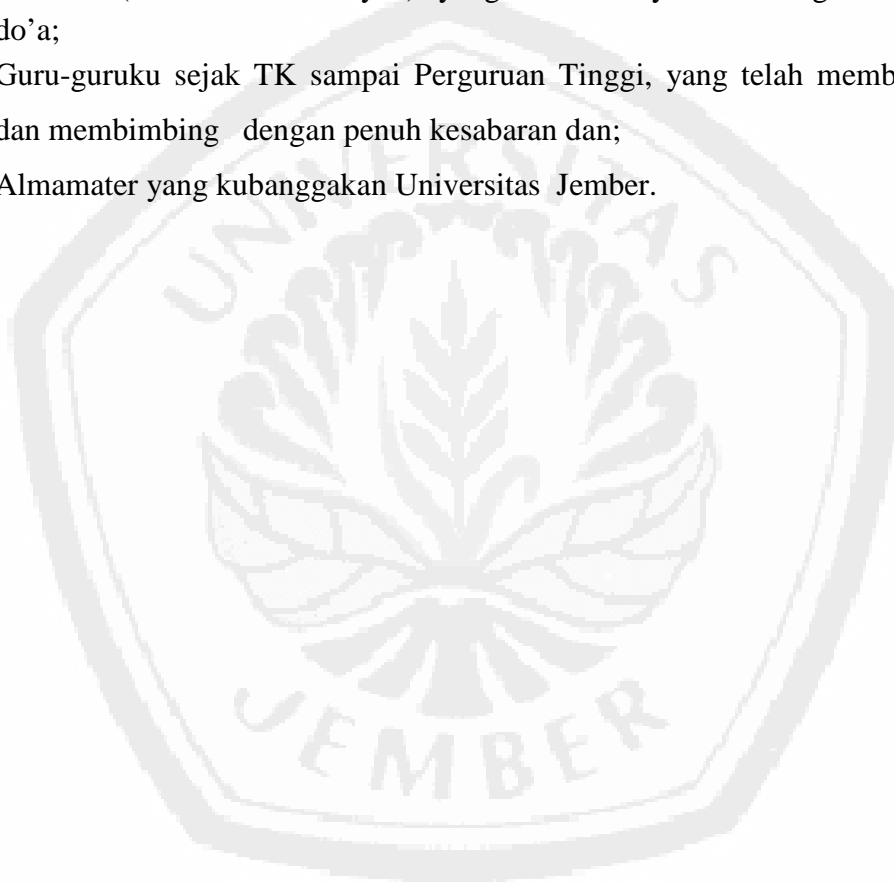
Shofi Zahrotul Af Idah  
070210204348

**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

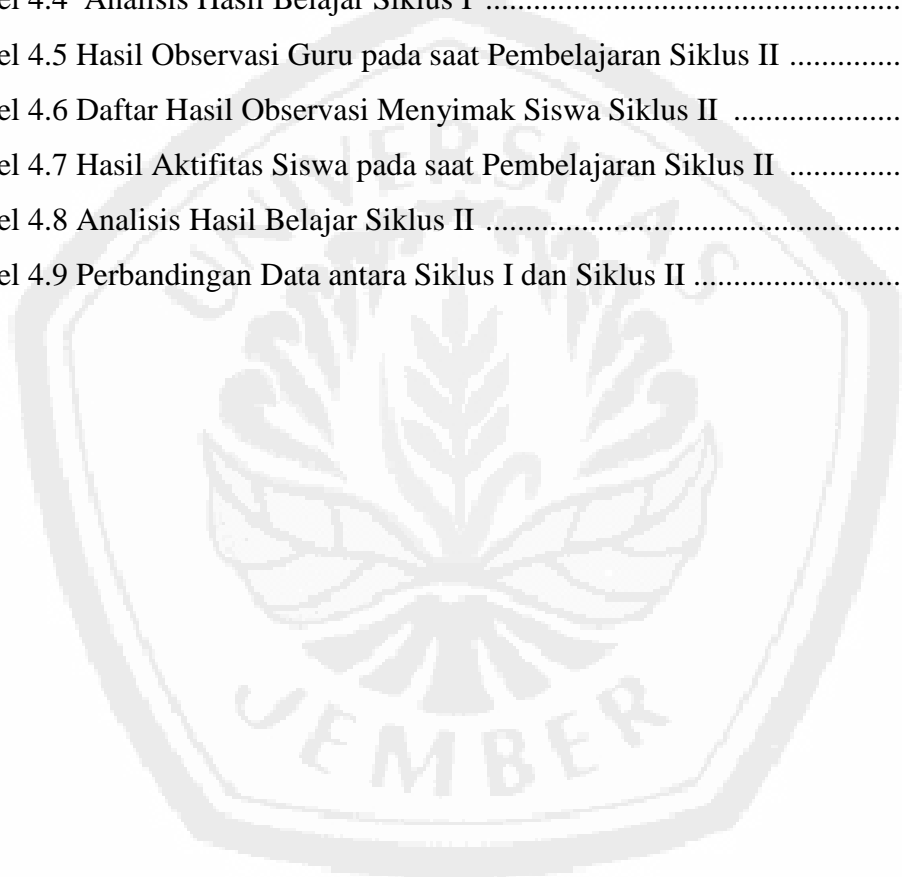
	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAM MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
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
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
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
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
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
<b>BAB V   SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	47
5.2 Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>76</b>

## 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