

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Kuda Bisik untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018” ini ditulis oleh Utami Dewi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, yang dibimbing oleh Luluk Atirotu Zahro’, M.Pd

Kata Kunci: Permainan Kuda Bisik, Kemampuan Menyimak Anak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ada indikasi munculnya kesulitan dan kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Akibatnya menjadikan anak bosan dan kurang berminat untuk belajar selain itu juga karena kemampuan siswa dalam berbahasa khususnya menyimak relatif rendah mengingat bahasa sehari-hari siswa di rumah dan lingkungan adalah bahasa Jawa. Untuk itu dibutuhkan strategi baru dalam pembelajaran bidang pengembangan kemampuan menyimak. Permainan kuda bisik digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam penelitian ini adalah anak lebih memiliki minat dalam belajar sebab dengan permainan kuda bisik kegiatan belajar lebih menarik dan bervariasi. Dengan permainan ini kegiatan belajar akan lebih membawa pemikiran siswa kepada kegiatan sehari-hari karena kegiatan pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas tetapi dilaksanakan di halaman sekolah

Rumusan masalahnya adalah adalah 1) Bagaimana penerapan permainan kuda bisik dalam meningkatkan kemampuan menyimak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018? 2) Bagaimana peningkatan kemampuan menyimak pada anak melalui permainan kuda bisik di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018?

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Data-data yang dipergunakan selama proses penelitian berlangsung bersumber dari data observasi dan dokumentasi, dan catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan (*condusion drawing*)

Hasil penelitiannya adalah 1) Penerapan permainan kuda bisik dalam meningkatkan kemampuan menyimak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung, pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak melalui Permainan kuda bisik. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup, 2) Peningkatan kemampuan menyimak pada anak melalui permainan kuda bisik di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018 dibuktikan dari hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 70, kemudian Siklus II sebesar 83%, selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 93.33 dan untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I sebesar 69.04%, siklus II sebesar 73.80%, kemudian meningkat pada Siklus III sebesar 83.33%.. Jadi hipotesis penelitian ini diterima yaitu pembelajaran menggunakan permainan kuda bisik dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada anak Kelompok B PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung.

ABSTRACT

Thesis with the title "Implementation of Horse Whisper Game to Improve the Listening Capabilities of Children in Early Childhood Education Flamboyan Mangunsari Village sub-District Kedungwaru District of Tulungagung Academic Year 2017/2018" was written by Utami Dewi, Faculty of Tarbiyah and Science Teaching, Department of Islamic Education Early Childhood, The State Islamic Institute of Tulungagung, advisor by Luluk Atirotu Zahro', M.Pd

Keywords: Horse Whisper Game, Children Listening capability

This research is motivated by there are indications of the emergence of difficulties and saturation during this learning, among others, because the learning strategy used by teachers is less precise. As a result make the child bored and less interested to learn as well as the ability of students in especially listening to relatively low considering the everyday language of students at home and the environment is the language of Java. For that new strategy needed in the field of development of listening ability. The game of horse whisper used in teaching and learning activities in this research is more children have an interest in learning because with the game horse whispered learning activities more interesting and varied. With these game learning activities will bring more students thinking to the daily activities because learning activities are not only implemented in the classroom but held in the school yard.

The formulation of the problem is 1) How the implementation of the game of horse whisper in improving the listening ability in early childhood education Flamboyan Village Mangunsari sub-District Kedungwaru District of Tulungagung Academic Year 2017/2018? 2) How to improve the capability to listen to children through the game of horse whispered in early childhood education Flamboyan Village Mangunsari sub-District Kedungwaru District of Tulungagung Academic Year 2017/2018?

This research is a Classroom Action Research consisting of three cycles. The data used during the research process took place from the data of observation and documentation, and field notes. While data analysis techniques used include data reduction (data reduction), data presentation (data display), and conclusion drawing (conclusion drawing).

The results of his research are 1) Implementation of the game of horse whisper in improving the listening capability in early childhood of Flamboyan Mangunsari Village, sub-District Kedungwaru District of Tulungagung, the research implementation lasted for 3 cycles that is cycle I, cycle II and cycle III. Each cycle discusses how to improve listening skills through Horse Whispering. In the implementation of this research, each cycle is divided into three stages of activity: (1) initial activity (2) core activities (3) closing activities, 2) Improvement of listening capability in children through horse whisper game in Early Childhood Education Flamboyan Mangunsari Village sub-District Kedungwaru District of Tulungagung Academic Year 2017/2018 is evidenced from the average observation of teacher activity in cycle I of 70, then Cycle II of 83%, then on the third cycle increased by 93.33 and for the average results of observation of children in the first cycle of 69.04%, cycle II by 73.80%, then increased in Cycle III of 83.33%. So the hypothesis of this study is accepted that learning to use horse whisper can increase the capability to listen to children Group B Early Childhood Education Flamboyan Mangunsari Village sub-District Kedungwaru District of Tulungagung.

الملخص

أطروحة تحت عنوان "تطبيق العاب الحصان الهمس لتحسين القدرة الاستماع الأطفال في التعلم مرحلة الطفولة المبكرة فلامبويان قرية مانجونساري دون المنطقة كيدونج وارو المنطقة الفرعية تولونج اجونج في العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨" التي كتبها أوتامي ديو، كلية التربية والعلوم التعليمية، قسم التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج اجونج، المشرفة لولو أتيرة الزهراء، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: لعبة الحصان الهمس، القدرة الاستماع الأطفال

يتم تحفيز هذا البحث من خلال وجود مؤشرات على ظهور الصعوبات والتشعب خلال هذا التعلم، من بين أمور أخرى، لأن استراتيجية التعلم المستخدمة من قبل المعلمين هي أقل دقة. جعل بالتالي الأطفال بالملل وأقل رغبة في تعلم ولكنها أيضا لقدرة الطالب في التحدث وخاصة بالنظر إلى منخفض نسبيا الطلاب الاستماع اللغة اليومية في المنزل والبيئة هي لغة جافا. لهذه الاستراتيجية الجديدة اللازمة في مجال تطوير القدرة على الاستماع. إن لعبة الحصان الهمس المستخدم في أنشطة التعليم والتعلم في هذا البحث أكثر الأطفال لديهم اهتمام بالتعلم لأن مع لعبة الحصان أنشطة التعلم همست أكثر إثارة للاهتمام وتنوعًا. مع أنشطة التعلم هذه سوف تجذب المزيد من الطلاب للتفكير في الأنشطة اليومية لأن أنشطة التعلم لا يتم تنفيذها في الفصل فقط بل يتم تنفيذها في ساحة المدرسة

صياغة المشكلة هي (١) كيف تطبيق العاب الحصان الهمس في تحسين القدرة الاستماع في التعلم مرحلة الطفولة المبكرة فلامبويان قرية مانجونساري دون المنطقة كيدونج وارو المنطقة الفرعية تولونج اجونج في العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨ ؟ (٢) كيف زيادة القدرة الاستماع لدى الأطفال من خلال العاب الحصان الهمس في التعلم مرحلة الطفولة المبكرة فلامبويان قرية مانجونساري دون المنطقة كيدونج وارو المنطقة الفرعية تولونج اجونج في العام الدراسي