

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra-Tindakan

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian ini, terlebih dahulu peneliti melakukan pertemuan dengan kepala sekolah. Tujuan pertemuan ini meminta izin untuk melaksanakan penelitian yaitu pada tanggal 29 September 2017 peneliti datang ke PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung dan melakukan pertemuan dengan kepala Sekolah. Tujuan dari pertemuan ini adalah meminta ijin untuk melakukan/ mengadakan penelitian. Dengan senang hati kepala sekolah memberikan ijin peneliti untuk melaksanakan penelitian di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung.

Menurut keterangan dari Kepala Sekolah, bahwa Kelompok B kurang memiliki respon yang baik terhadap pembelajaran, sehingga diperlukan tindakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak tidak cepat bosan dengan menggunakan permainan kuda bisik untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

Selanjutnya, pada tanggal 29 September 2017, peneliti memberikan surat ijin penelitian dari IAIN Tulungagung kepada Kepala Sekolah PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru

Kabupaten Tulungagung. Setelah memberikan surat ijin penelitian tersebut, peneliti menemui kembali guru kelas untuk meminta kelengkapan data-data awal seperti lembar presensi dan sebagainya.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media, sarana dan sumber belajar yang dilaksanakan dalam meningkatkan kemampuan menyimak melalui permainan kuda bisik pada anak didik. Pada kondisi sebelum dilakukan tindakan kemampuan menyimak anak masih kurang, dikarenakan kegiatan belajar kurang menarik dan bervariasi. Sehingga anak bosan, ramai sendiri dan kurang antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit. Dari 21 anak hanya 4 anak yang sudah memperoleh bintang 4, dan 3 anak yang memperoleh bintang 3, sedangkan 8 anak masih membutuhkan bimbingan lagi. Hal ini dapat dilihat dari table 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kemampuan menyimak Pra Tindakan

No	Nama Anak	Kemampuan menyimak				Keterangan
		☆	☆ ☆	☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆	
1	Al Kahfi Ilyas Arshavin		√			☆ Anak sama sekali tidak mau mengikuti kegiatan ☆ ☆ Anak mengikuti kegiatan tapi tidak mau penuh ☆ ☆ ☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya tapi tidak teratur ☆ ☆ ☆ ☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya dan teratur
2	Amelia Fatimah		√			
3	Azzalia Brilianza S.		√			
4	Deswita Maharani		√			
5	Dirge Cahya Ananta		√			
6	Farel Diki Saputro				√	
7	Hafiz Rizky		√			
8	Anita Zahrania F.P.				√	
9	Naufal Almarik R.				√	
10	Nur Aida Rahmawati			√		
11	Muh. Calvin Sadewa			√		
12	Muh. Arka Yudistira			√		
13	Muh. Ilham Adrian		√			
14	Muhammad Rohman				√	
15	Muh. Abirama Baskara		√			
16	Nafisa Naura Yasmine			√		
17	Nor Syamsi Dani R.			√		
18	Muh. Amal Nur F.			√		
19	Rifky Setya Nugraha		√			
20	Sidqiyah Aqila Citta		√			
21	Danisa Faulin R.		√			
Jumlah skor		0	11	6	4	
Prosentase rata-rata		0%	52%	29%	19%	

Pada pertemuan pra tindakan didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung.

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan

menggunakan rumus:
$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 1) + (3 \times 6) + (4 \times 4)}{21 \times 4} \times 100\% = \frac{56}{84} = 66.66\%$$

Dengan demikian berdasarkan dapat dijelaskan bahwa prosentase anak 66.66%. Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan menyimak anak melalui permainan kuda bisik sebesar 66.66% kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

2. Pelaksanaan Kegiatan Tindakan Pembelajaran Siklus I, Siklus II dan Siklus III

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Rencana-rencana tindakan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan, dituangkan dalam perencanaan tindakan I. Rencana tindakan ini dipersiapkan untuk melaksanakan tindakan I, yang bertujuan agar pada saat melakukan tindakan tidak mengalami hambatan dan kesulitan. Rencana-rencana ini disesuaikan dengan hasil pra tindakan yang dilakukan oleh peneliti di tempat penelitian. Adapun rencana yang dilakukan pada perencanaan tindakan I adalah:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema hewan peliharaan, kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan meningkatkan kemampuan menyimak melalui permainan kuda bisik. Yang mengacu pada rencana kegiatan harian II.

b) Membuat lembar observasi

Peneliti membuat lembar observasi. Berdasarkan penelitian lembar observasi atau pedoman observasi disusun untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat proses belajar mengajar. Tahap observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Dari hasil observasi inilah peneliti akan mengambil keputusan bagi tindakan selanjutnya.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I, dengan jumlah anak didik 21 anak. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran.

Pertemuan 1

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang pantai
- c) Mengamati gambar pantai
- d) Berjalan di atas papan titian
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Menghitung jumlah gambar perlengkapan rekreasi
- b) Membaca cerita "Bermain ke Pantai"
- c) Mewarnai gambar rekreasi di pantai

- d) Menggambar 5 benda ciptaan manusia di pantai
- e) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- f) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- g) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- h) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- i) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru
- j) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama.

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Bercerita tentang pantai
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

Pertemuan 2

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang bunga
- c) Mengamati gambar bunga

- d) Berjalan di atas papan titian
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Menghitung jumlah gambar perlengkapan rekreasi
- b) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- c) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- d) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- e) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- f) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru
- g) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama.

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Bercerita tentang bunga
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

Pertemuan 3

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang buah
- c) Mengamati gambar buah
- d) Berjalan di atas papan titian
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Menghitung jumlah gambar perlengkapan rekreasi
- b) Membaca cerita "Bermain ke Pantai"
- c) Mewarnai gambar rekreasi di pantai
- d) Menggambar 5 benda ciptaan manusia di pantai
- e) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- f) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- g) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- h) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- i) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru

- j) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama.

Pada pertemuan 3 pelaksanaan penilaian siklus 1

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Bercerita tentang pantai
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

3) Observasi Siklus I

Tahap observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan observer dilakukan oleh guru kelas. Dari hasil observasi inilah peneliti akan mengambil keputusan bagi tindakan selanjutnya.

Observasi sangat diperlukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, aktivitas guru dan aktivitas anak. Dalam observasi ini peneliti membagi lembar observasi menjadi 2 bagian yaitu lembar observasi kegiatan anak dalam pembelajaran dan lembar observasi kegiatan guru.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kemampuan menyimak Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan menyimak				Keterangan
		☆	☆ ☆	☆ ☆ ☆	☆☆☆☆	
1	Al Kahfi Ilyas Arshavin			√		☆ Anak sama sekali tidak mau mengikuti kegiatan ☆ ☆ Anak mengikuti kegiatan tapi tidak mau penuh ☆ ☆ ☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya tapi tidak teratur ☆ ☆ ☆ ☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya dan teratur
2	Amelia Fatimah		√			
3	Azzalia Brilianza S.			√		
4	Deswita Maharani		√			
5	Dirge Cahya Ananta		√			
6	Farel Diki Saputro				√	
7	Hafiz Rizky		√			
8	Anita Zahrania F.P.				√	
9	Naufal Almarik R.				√	
10	Nur Aida Rahmawati			√		
11	Muh. Calvin Sadewa			√		
12	Muh. Arka Yudistira			√		
13	Muh. Ilham Adrian		√			
14	Muhammad Rohman				√	
15	Muh. Abirama Baskara		√			
16	Nafisa Naura Yasmine			√		
17	Nor Syamsi Dani R.			√		
18	Muh. Amal Nur F.			√		
19	Rifky Setya Nugraha		√			
20	Sidqiyah Aqila Citta		√			
21	Danisa Faulin R.		√			
Jumlah skor		0	9	8	4	
Prosentase rata-rata		0%	43%	38%	19%	

Pada pertemuan siklus I didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung.

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan

menggunakan rumus: $P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan

menggunakan rumus: $P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$

$$P = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 9) + (3 \times 8) + (4 \times 4)}{21 \times 4} \times 100\% = \frac{58}{84} = 69.04\%$$

Dengan demikian berdasarkan dapat dijelaskan bahwa prosentase anak 69.04%. Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan menyimak anak melalui permainan kuda bisik sebesar 69.04% kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh observer, maka dapat terlihat hasilnya sebagai berikut:

- a) Anak sudah terlihat antusias dalam Permainan kuda bisik yang diajarkan oleh guru
- b) Masih ada beberapa anak yang belum mengikuti permainan.

Sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diobservasi	Pengamatan
		Nilai
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang Permainan kuda bisik dapat diterima oleh anak	2
2.	Penggunaan alat peraga atau permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran	2
3.	Guru dapat mengajak anak untuk aktif mengikuti Permainan kuda bisik	2
4.	Guru dapat mengajak anak untuk aktif mengikuti Permainan kuda bisik	2
5.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian anak	2
6.	Anak mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang Permainan kuda bisik	3
7.	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan cara Permainan kuda bisik	2
8.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru	2
9.	Anak merasa tertarik dan antusias untuk melakukan Permainan kuda bisik	2
10.	Anak tampak senang setelah mengikuti Permainan kuda bisik .	2
Jumlah		21
Skor maksimal		30
Persentase nilai rata-rata		70
Taraf keberhasilan		Cukup

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas guru yaitu 70%. Hal ini menunjukkan aktivitas guru belum memenuhi harapan peneliti yaitu 85%, sehingga diperlukan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan observer, maka terlihat bahwa:

1. Guru dalam penyampaian materi kegiatan pembelajaran masih kurang jelas.
2. Perbendaharaan kata guru kurang bagi anak
3. Guru dalam penggunaan Permainan kuda bisik kurang maksimal.
4. Guru dalam memberikan kesempatan kepada anak kurang, sehingga anak menjadi pasif.
5. Guru kurang bisa menarik perhatian anak sehingga pada waktu guru berbicara didepan kelas anak-anak ramai sendiri.

4) Refleksi Tindakan I

Adapun hasil analisis data pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak

Observasi terhadap aktivitas guru dan anak dilakukan oleh 1 orang observer. Pada siklus I observasi dilakukan 1 kali pertemuan.

Hasil Analisis Kegiatan Guru

Dari data tabel 4.3 dapat dilihat taraf keberhasilan observasi aktivitas guru pada siklus I cukup. Pada siklus ini belum selesai karena diharapkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Hasil Analisis Kegiatan anak

Dari data tabel 4.2 dapat dilihat bahwa taraf keberhasilan observasi aktivitas pada siklus I 69.04%. Pada siklus ini belum sesuai karena yang diharapkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Dari hasil refleksi ini, kemudian peneliti memberikan tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Tindakan perbaikan tersebut antara lain:

- a) Memberikan motivasi kepada anak pada waktu pembelajaran dengan menggunakan permainan kuda bisik.
- b) Pada waktu penggunaan permainan kuda bisik, dengan meningkatkan kemampuan bersosialisasi dipastikan anak menyukainya.
- c) Memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Pada perencanaan tindakan II, guru membuat rencana-rencana yang disesuaikan dengan refleksi siklus II. Adapun refleksi yang dilakukan pada siklus II antara lain pemberian motivasi kepada anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru menggunakan Permainan kuda bisik dengan dikonsepsi semenarik mungkin. Rencana tindakan ini dibuat untuk persiapan melakukan tindakan dalam siklus II agar tidak

mengalami kesulitan pada waktu melakukan kegiatan pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksana tindakan II ini guru mengadakan perbaikan-perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Guru memotivasi pada anak agar lebih aktif dalam Meningkatkan Kemampuan menyimak melalui Permainan kuda bisik dan memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya, dapat menarik perhatian anak dengan bahasa dan intonasi yang menarik.

Pada siklus ini juga diambil data observasi dari aktivitas guru dan aktivitas anak. Pada akhir siklus selain diketahui persentase ketuntasan individu juga akan diketahui persentase ketuntasan kelas yang bertujuan untuk mengetahui kriteria taraf keberhasilan hasil perkembangan kemampuan bersosialisasi dengan penerapan Permainan kuda bisik. kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan meningkatkan kemampuan menyimak melalui permainan kuda bisik. Yang mengacu pada rencana kegiatan harian III:

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran seperti di bawah ini:

Pertemuan 1

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang kura-kura
- c) Mengamati gambar kura-kura
- d) Bermain lompat tali
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- b) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- c) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- d) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- e) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru
- f) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi tentang kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Bercerita tentang hewan ciptaan Tuhan yang ada di laut

- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

Pertemuan 2

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang ikan
- c) Mengamati gambar ikan
- d) Bermain lompat tali
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- b) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- c) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- d) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- e) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru
- f) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama.

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi tentang kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Bercerita tentang hewan ciptaan Tuhan yang ada di laut
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

Pertemuan 3

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang ular
- c) Mengamati gambar ular
- d) Bermain lompat tali
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- b) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- c) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- d) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang

- e) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru
- f) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama

Pada pertemuan 3 ini pelaksanaan tes siklus II.

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi tentang kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Bercerita tentang hewan ciptaan Tuhan
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

3) Observasi Tindakan Siklus II

Tahap observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan observer dilakukan oleh guru. Dari hasil observasi inilah peneliti akan mengambil keputusan bagi tindakan selanjutnya.

Dalam observasi untuk siklus kedua ini peneliti masih membagi lembar observasi, diperlukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas anak. Dalam observasi ini peneliti membagi lembar observasi menjadi 2 bagian yaitu lembar observasi kegiatan anak dalam pembelajaran dan observasi kegiatan guru.

Observasi aktivitas anak dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kemampuan menyimak Siklus II

No	Nama Anak	Kemampuan menyimak				Keterangan
		☆	☆ ☆	☆ ☆☆	☆☆☆☆	
1	Al Kahfi Ilyas Arshavin			√		☆ Anak sama sekali tidak mau mengikuti kegiatan
2	Amelia Fatimah			√		
3	Azzalia Brilianza S.			√		
4	Deswita Maharani				√	
5	Dirge Cahya Ananta		√			☆☆ Anak mengikuti kegiatan tapi tidak mau penuh
6	Farel Diki Saputro				√	
7	Hafiz Rizky		√			
8	Anita Zahrania F.P.				√	
9	Naufal Almarik R.				√	☆☆☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya tapi tidak teratur
10	Nur Aida Rahmawati		√			
11	Muh. Calvin Sadewa				√	
12	Muh. Arka Yudistira			√		
13	Muh. Ilham Adrian		√			☆☆☆☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya dan teratur
14	Muhammad Rohman				√	
15	Muh. Abirama Baskara			√		
16	Nafisa Naura Yasmine			√		
17	Nor Syamsi Dani R.			√		
18	Muh. Amal Nur F.			√		
19	Rifky Setya Nugraha		√			
20	Sidqiyah Aqila Citta		√			
21	Danisa Faulin R.		√			
Jumlah skor		0	7	8	6	
Prosentase rata-rata		0%	33%	38%	29%	

Pada pertemuan siklus II didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung.

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan

menggunakan rumus:
$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan

menggunakan rumus: $P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$

$$P = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 7) + (3 \times 8) + (4 \times 6)}{21 \times 4} \times 100\% = \frac{62}{84} = 73.80\%$$

Dengan demikian berdasarkan dapat dijelaskan bahwa prosentase anak 73.80%. Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan menyimak anak melalui permainan kuda bisik sebesar 73.80% kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh observer, maka dapat terlihat hasilnya sebagai berikut:

1. Anak terlihat antusias dalam Permainan kuda bisik yang dibawakan guru
2. Karena sudah terbiasa dengan Permainan kuda bisik, anak tidak malu untuk melaksanakan permainan
3. Anak sudah terlihat aktif dan mengikuti permainan dengan baik.

Sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Observasi Belajar Pembelajaran

No	Aspek yang diobservasi	Pengamatan
		Nilai
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang Permainan kuda bisik dapat diterima oleh anak	2
2.	Penggunaan alat peraga atau permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran	2
3.	Guru dapat mengajak anak untuk aktif mengikuti Permainan kuda bisik	2
4.	Guru dapat mengajak anak untuk aktif mengikuti Permainan kuda bisik	2
5.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian anak	2
6.	Anak mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang Permainan kuda bisik	3
7.	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan cara Permainan kuda bisik	2
8.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru	2
9.	Anak merasa tertarik dan antusias untuk melakukan Permainan kuda bisik	2
10.	Anak tampak senang setelah mengikuti Permainan kuda bisik .	2
Jumlah		21
Skor maksimal		30
Persentase nilai rata-rata		70
Tarf keberhasilan		Cukup

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas guru yaitu 83%. Hal ini menunjukkan aktivitas guru belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75%, sehingga diperlukan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan observer, maka terlihat bahwa:

1. Guru dalam penyampaian materi kegiatan pembelajaran sudah bagus dapat dapat dimengerti oleh anak.

2. Pembendaharaan kata guru sudah lebih luas
3. Motivasi yang diberikan guru kepada anak dengan melalui Permainan kuda bisik sudah baik.
4. Guru dalam memberikan kesempatan kepada anak sudah sangat bagus.
5. Guru sudah bisa mengkondisikan ruang kelas dengan pemilihan media pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan.

4) Refleksi Tindakan II

Adapun hasil analisis data pada siklus II adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak

Observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas anak dilakukan oleh satu observer. Pada siklus II observasi dilakukan 1 kali pertemuan.

Hasil Analisis Kegiatan Guru

Dari data tabel 4.6 dapat di lihat bahwa taraf keberhasilan observasi aktivitas guru pada siklus II 83% dan dinilai sangat baik. Namun belum mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Hasil Analisis Kegiatan Anak

Dari data tabel dapat dilihat bahwa taraf keberhasilan observasi aktivitas anak pada siklus II 73.80% dan dinilai baik,

sehingga telah mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Dari hasil analisis siklus II ini bisa dilihat bahwa meningkatkan kemampuan menyimak dengan menggunakan Permainan kuda bisik sudah mengalami banyak peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan hasil analisis dan observasi di atas, dapat diketahui bahwa, pada siklus II ini didapatkan data bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan kekurangan-kekurangan pada pertemuan sebelumnya sudah dapat diperbaiki serta dengan penggunaan Permainan kuda bisik yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak, namun masih diperlukan tindakan III.

c. Siklus III

1) Perencanaan Tindakan

Pada perencanaan tindakan III, guru membuat rencana-rencana yang disesuaikan dengan refleksi siklus III. Adapun refleksi yang dilakukan pada siklus III antara lain pemberian motivasi kepada anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru menggunakan permainan kuda bisik dengan dikonsepsi semenarik mungkin. Rencana tindakan ini dibuat untuk persiapan melakukan tindakan dalam siklus III agar tidak mengalami kesulitan pada waktu melakukan kegiatan pembelajaran. Siklus III berlangsung satu kali pertemuan.

2) Pelaksanaan Tindakan III

Pada pelaksanaan tindakan III ini guru mengadakan perbaikan-perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus II. Guru memotivasi pada anak agar lebih aktif dalam meningkatkan kemampuan menyimak melalui permainan kuda bisik dan memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya, dapat menarik perhatian anak dengan bahasa dan intonasi yang menarik.

Pada siklus ini juga diambil data observasi dari aktivitas guru dan aktivitas anak. Pada akhir siklus selain diketahui persentase ketuntasan individu juga akan diketahui persentase ketuntasan kelas yang bertujuan untuk mengetahui kriteria taraf keberhasilan hasil perkembangan kemampuan menyimak anak dengan penerapan Permainan kuda bisik. Yang mengacu pada rencana kegiatan harian.

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran seperti di bawah ini:

Pertemuan 1

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang topik
- c) Mengamati gambar topik
- d) Bermain lompat tali

- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- b) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- c) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- d) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- e) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru.
- f) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama.

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi tentang kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Menyanyi topi saya bundar
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

Pertemuan 2

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang payung
- c) Mengamati gambar payung
- d) Bermain lompat tali
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- b) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- c) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- d) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- e) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru
- f) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama.

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi tentang kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Menyanyi topi saya bundar
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a

e) SOP pulang

Pertemuan 3

Kegiatan Awal

- a) Berdo'a
- b) Bercakap-cakap tentang kaca mata
- c) Mengamati gambarkata mata
- d) Bermain lompat tali
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

Kegiatan Inti

- a) Pendidik memimpin pelaksanaan permainan dan menceritakan cara kerja permainan
- b) Melakukan tanya jawab tentang permainan yang akan dilakukan
- c) Anak dengan bantuan guru melaksanakan tebak huruf
- d) Anak membaca kartu huruf yang bertuliskan nama binatang dan anak harus membacanya dengan lantang
- e) Anak melakukan tindakan permainan dengan bergantian dengan bimbingan guru
- f) Setelah anak selesai melakukan permainan siswa bernyanyi dan bertepuk tangan bersama.

Pertemuan ketiga ini pelaksanaan tes siklus 3

Kegiatan Akhir

- a) Diskusi tentang kegiatan hari ini dan kegiatan apa yang disukai
- b) Menyanyi topi saya bundar
- c) Informasi kegiatan besok
- d) Berdo'a
- e) SOP pulang

3) Observasi Tindakan Siklus III

Tahap observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan observer dilakukan oleh guru. Dari hasil observasi inilah peneliti akan mengambil keputusan bagi tindakan selanjutnya.

Dalam observasi untuk siklus ketiga ini peneliti masih membagi lembar observasi, diperlukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas anak. Dalam observasi ini peneliti membagi lembar observasi menjadi 2 bagian yaitu lembar observasi kegiatan anak dalam pembelajaran dan lembar observasi kegiatan guru.

Observasi aktivitas anak dapat dilihat pada tabel sebagai

berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kemampuan Menyimak

No	Nama Anak	Kemampuan menyimak				Keterangan
		☆	☆ ☆	☆ ☆☆	☆☆☆☆	
1	Al Kahfi Ilyas Arshavin				√	☆ Anak sama sekali tidak mau mengikuti kegiatan ☆☆ Anak mengikuti kegiatan tapi tidak mau penuh ☆☆☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya tapi tidak teratur ☆☆☆☆ Anak mengikuti kegiatan sepenuhnya dan teratur
2	Amelia Fatimah				√	
3	Azzalia Brilianza S.				√	
4	Deswita Maharani				√	
5	Dirge Cahya Ananta			√		
6	Farel Diki Saputro				√	
7	Hafiz Rizky			√		
8	Anita Zahrania F.P.				√	
9	Naufal Almarik R.				√	
10	Nur Aida Rahmawati		√			
11	Muh. Calvin Sadewa				√	
12	Muh. Arka Yudistira			√		
13	Muh. Ilham Adrian		√			
14	Muhammad Rohman				√	
15	Muh. Abirama Baskara			√		
16	Nafisa Naura Yasmine			√		
17	Nor Syamsi Dani R.			√		
18	Muh. Amal Nur F.			√		
19	Rifky Setya Nugraha			√		
20	Sidqiyah Aqila Citta			√		
21	Danisa Faulin R.			√		
Jumlah skor		0	2	10	9	
Prosentase rata-rata		0%	9%	48%	43%	

Pada pertemuan siklus III di dapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung.

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan

menggunakan rumus:
$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan

menggunakan rumus:
$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 10) + (4 \times 9)}{21 \times 4} \times 100\% = \frac{70}{84} = 83.33\%$$

Dengan demikian berdasarkan dapat dijelaskan bahwa prosentase anak 86.66%. Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan menyimak anak melalui permainan kuda bisik sebesar 86.66% kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh observer, maka dapat terlihat hasilnya sebagai berikut:

- a. Anak terlihat antusias dalam Permainan kuda bisik yang dibawakan guru
- b. Karena sudah terbiasa dengan permainan kuda bisik, anak tidak malu untuk melaksanakan permainan
- c. Anak sudah terlihat aktif dan mengikuti permainan dengan baik.

Sedangkan hasil observasi aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Observasi Proses Belajar Pembelajaran

No	Aspek yang diobservasi	Pengamatan
		Nilai
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang Permainan kuda bisik dapat diterima oleh anak	3
2.	Penggunaan alat peraga atau permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran	3
3.	Guru dapat mengajak anak untuk aktif mengikuti Permainan kuda bisik	2
4.	Guru dapat mengajak anak untuk aktif mengikuti Permainan kuda bisik	3
5.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian anak	3
6.	Anak mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang Permainan kuda bisik	3
7.	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan cara Permainan kuda bisik	3
8.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru	2
9.	Anak merasa tertarik dan antusias untuk melakukan Permainan kuda bisik	3
10.	Anak tampak senang setelah mengikuti Permainan kuda bisik .	3
Jumlah		28
Skor maksimal		30
Persentase nilai rata-rata		93.33
Tarf keberhasilan		Sangat Baik

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas guru yaitu 93.33%. Hal ini menunjukkan aktivitas guru sudah memenuhi harapan peneliti yaitu 75%, sehingga tidak diperlukan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan observer, maka terlihat bahwa:

1. Guru dalam penyampaian materi kegiatan pembelajaran sudah bagus dapat dapat dimengerti oleh anak.

2. Guru dalam memberikan kesempatan kepada anak sudah sangat bagus.
3. Guru sudah bisa mengkondisikan ruang kelas dengan pemilihan permainan pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan.

4) Refleksi Tindakan III

Adapun hasil analisis data pada siklus III adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak

Observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas anak dilakukan oleh satu observer. Pada siklus III observasi dilakukan 1 kali pertemuan.

Hasil Analisis Kegiatan Guru

Dari data tabel 4.6 dapat di lihat bahwa taraf keberhasilan observasi aktivitas guru pada siklus III 93.33% dan dinilai sangat baik. Ternyata hasil aktivitas guru sudah mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Hasil Analisis Kegiatan Anak

Dari data tabel dapat dilihat bahwa taraf keberhasilan observasi aktivitas anak pada siklus III 83.33% dan dinilai sangat baik, telah mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan lebih dari 75%.

Dari hasil analisis siklus III ini bisa dilihat bahwa meningkatkan kemampuan menyimak dengan menggunakan permainan kuda bisik sudah mengalami banyak peningkatan jika dibandingkan dengan siklus II. Berdasarkan hasil analisis dan observasi di atas, dapat diketahui bahwa, pada siklus III ini didapatkan data bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan kekurangan-kekurangan pada pertemuan sebelumnya sudah dapat diperbaiki serta dengan penggunaan Permainan kuda bisik yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak.

B. Temuan Penelitian

1. Penerapan Permainan Kuda Bisik dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018

Penerapan pembelajaran melalui Permainan kuda bisik dapat meningkatkan kemampuan menyimak di Kelompok B 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.

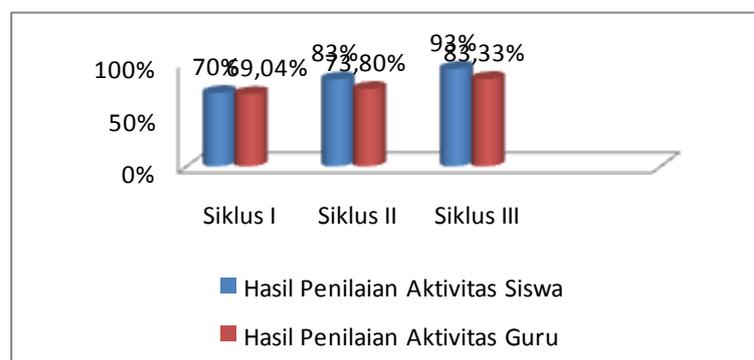
2. Peningkatan Kemampuan Menyimak Pada Anak Melalui Permainan Kuda Bisik di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018

Dari data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diperoleh hasil sebagaimana table dan grafik hasil rekapitulasi data hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8
Perbandingan Hasil Penilaian Siklus I, II dan III

No	Uraian	Siklus		
		I	II	III
1.	Kegiatan Aktivitas Guru	70%	83%	93.33%
2.	Kegiatan Aktivitas Anak	69.04%	73.80%	83.33%

Grafik 4.1 Perbandingan Hasil Penilaian Siklus I, II dan III



Berdasarkan tabel dan grafik di atas hasil observasi hasil rata-rata observasi terhadap 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 penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan kuda bisik, dapat meningkatkan kemampuan menyimak di Kelompok B PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung.