

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. 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.

Hasil penelitian di atas sesuai menurut Risang Melati menyatakan bahwa “melalui bermain, anak dapat belajar banyak mengenai lingkungannya dan melatih berbagai keterampilan”.<sup>1</sup> Oleh karena itu kegiatan bermain merupakan elemen penting dalam mendorong perkembangan kognitif, fisik, sosial dan emosional anak, karena lewat bermain yang diarahkan anak bisa belajar cara bersosialisasi, negosiasi, manajemen waktu, kewajiban sosial, serta 1-3 bahasa. Lewat bermain, anak tidak merasa dipaksa untuk belajar.

---

<sup>1</sup>Risang Melati, *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*, Yogyakarta: Araska, 2012), hal. 82

Saat bermain, otak anak berada dalam keadaan yang tenang. Saat tenang itu, pendidikan pun bisa masuk dan tertanam dalam jiwa anak.

Langkah-langkah guru yang harus ditempuh dalam permainan kuda bisik adalah:

- a. Guru mengajak siswa untuk berbaris berbanjar ke belakang.
- b. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan.
- c. Guru membisikkan urutan kata kepada siswa yang paling depan.
- d. Selanjutnya siswa secara bergantian meneruskan membisikkan kata-kata tersebut kepada teman-temannya yang berbaris di belakang.
- e. Setelah selesai siswa yang berbaris paling belakang mengambil kartu gambar sesuai yang dibisikkan oleh temannya dan membaca gambar dengan suara lantang
- f. Jika memungkinkan siswa disuruh menuliskan kata tadi ke dalam buku tulis.
- g. Permainan ini bisa juga dilakukan pada dua kelompok barisan dengan bisikan yang sama atau bersifat lomba.

Syarat dalam permainan kuda bisik adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk 2 Tim yang setidaknya terdiri atas 3 orang atau lebih pada masingmasing tim.
- b. 1 orang yang bertugas sebagai juri (orang yang dibisiki).<sup>2</sup>

Adapun langkah-langkah permainan bisik berantai adalah:

- a. Dua tim berdiri berhadapan. Sementara juri berdiri atau duduk di antara kedua tim.

---

<sup>2</sup> A.M. Patty, *Permainan Untuk Segala Usia*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), hal. 3

- b. Lakukan suit atau undian koin untuk menentukan tim mana yang lebih dulu memulai permainan. Salah satu anggota dari tim (misal: Tim A) yang menang harus menghampiri juri dan membisikkan nama salah satu anggota dari tim lawan mereka. Kemudian giliran tim lawan (misal: Tim B) menghampiri juri dan melakukan hal yang sama, yakni membisikkan nama salah satu anggota dari tim yang menjadi lawannya.
- c. Jika salah satu anggota (misal: dari Tim A) yang menghampiri juri adalah orang yang namanya disebut (dibisiki) ke telinga juri oleh tim lawan (Tim B), maka Tim A harus mendapatkan hukuman karena tim lawan berhasil menebak siapa orang (nama) yang akan menghampiri juri selanjutnya).
- d. Tim A yang kalah tadi akan dihukum dengan menggendong lawannya dengan cara gendong kuda. Jika tak bisa gendong kuda, maka Tim A harus dihukum dengan cara lain sesuai hasil yang telah dikompromikan. Setelah hukuman selesai, permainan pun dilanjutkan dengan cara yang sama.<sup>3</sup>

Dalam permainan kuda bisik juri membisikkan sebuah nama, namun dalam pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa, maka yang dibisikkan oleh juri bukanlah nama tetapi diganti dengan sebuah kalimat pesan. Dengan menggunakan permainan bisik berantai diharapkan siswa merasa senang dan termotivasi dalam belajar kemampuan menyimak.

---

<sup>3</sup> Siti Zubaidah, *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya*, Jurnal. Prodi S1 PG PAUD FIP UNESA, 2010, hal. 4

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

Hasil penilaian kemampuan menyimak anak terbukti meningkat, hal tersebut dapat dilihat 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.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Menurut Djago Tarigan Tarigan, menyimak merupakan tingkatan mendengar yang paling tinggi karena selain mendengarkan, dalam menyimak juga dibutuhkan unsur pemahaman. Selain mendengarkan materi yang disampaikan, dalam kegiatan menyimak siswa juga harus memahami materi yang disampaikan dengan baik.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Kamidjan dan Suyono menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan

---

<sup>4</sup>Djago Tarigan, dkk, *Materi Pokok Pendidikan Keterampilan Berbahasa Modul 1-12*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hal. 2.7

pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.<sup>5</sup> Dalam proses menyimak pun terdapat tahap-tahap, antara lain:

- a. Tahap Mendengar; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya.
- b. Tahap Memahami; setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.
- c. Tahap Menginterpretasi; penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu.
- d. Tahap Mengevaluasi; setelah memahami atau dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara.
- e. Tahap Menanggapi; tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.<sup>6</sup>

Menurut Mansur permainan adalah "*Pertama*, permainan merupakan suatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai

---

<sup>5</sup>Kamidjan dan Suyono, *Pelatihan Terintegrasi...*, hal. 24.

<sup>6</sup>*Ibid.*, hal. 60.

tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari permainan".<sup>7</sup> Permainan kuda bisik adalah suatu kegiatan pembelajaran dimana siswa diajak berbaris berbanjar kebelakang kemudian guru membisikkan urutan kata kepada siswa yang di depan, selanjutnya siswa secara bergantian meneruskan membisikkan kata-kata tersebut kepada teman-temannya yang berbaris dibelakangnya begitu seterusnya. Setelah selesai siswa yang berbaris paling belakang mengucapkan kata-kata tersebut dengan suara lantang.

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, permainan kuda bisik dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak.

---

<sup>7</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal. 149