



**PENGARUH PERMAINAN SIMAK-ULANG UCAP TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
RA AS-SYAFT'YAH JALAN SUKA TARI NO. 12
KELURAHAN SUKAMAJU KECAMATAN
MEDAN JOHOR KOTA MEDAN
T.A 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

CYNTHIA FITRI KAUTSAR

NIM : 38154071

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



PENGARUH PERMAINAN SIMAK-ULANG UCAP TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
RA AS-SYAFT'YAH JALAN SUKA TARI NO. 12
KELURAHAN SUKAMAJU KECAMATAN
MEDAN JOHOR KOTA MEDAN
T.A 2018/2019

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH

CYNTHIA FITRI KAUTSAR


NIM : 38154071

PEMBIMBING I


Dr. M. Sganti, Sit, M. Ag

NIP: 19670821 199303 2 007

PEMBIMBING II


Ramadhan Lubis, M. Ag

NIP : 19720817 200701 1 051

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN

2019



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683 – 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucapan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan" oleh Cynthia Fitri Kautsar yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

22 Juli 2019 M

19 Dzulqa'idah 1440 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Ketua

Dr. Khairah, M.Ag
NIP. 195303272000032001

Sekretaris

Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Anggota Penguji

1. Dr. Masganti, Sit, M.Ag
NIP: 19670811 199303 2 007

2. Ramadhan Lubis, M. Ag
NIP : 19720817 200701 1 051

3. Dr. Yusnaini Budianti, M.Ag
NIP. 197509032005012004

4. Dr. Khairah, M.Ag
NIP.195303272000032001

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 196010061994031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cynthia Fitri Kautsar
NIM : 38154071
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucap Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan T.A 2018/219

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Cynthia Fitri Kautsar

Nim. 38.15.4.072

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Hal : Skripsi
a.n. Cynthia Fitri Kautsar

Medan, Juli 2019
Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
di -
Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

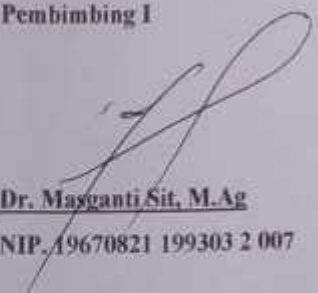
Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Cynthia Fitri Kautsar
NIM : 38.15.4.072
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucap Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan T.A 2018/219


Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I


Dr. Maganti Sit, M.Ag
NIP.19670821 199303 2 007

Pembimbing II


Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP.19720817 200701 1 051



ABSTRAK



Nama : Cynthia Fitri Kautsar
NIM : 38.15.4.071
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing : 1) Dr. Masganti Sit, M.Ag
2) Ramadhan Lubis, M.Ag
Judul : “Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucap Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Di RA As-Syafi’iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju

Kata Kunci: Kemampuan Menyimak, Permainan Simak-Ulang Ucap

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi’iyah; 2) pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi’iyah; 3) perbedaan pengaruh permainan simak-ulang ucap dengan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi’iyah.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jenis penelitian Quasi Eksperimen design, menggunakan satu kelas dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Jumlah populasi adalah 22 anak. Penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Jenuh* dengan jumlah sampel 11 anak kelas eksperimen dan 11 anak kelas kontrol.

Hasil penelitian ini adalah 1) Adanya pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi’iyah. Hal ini dibuktikan pada nilai rata-rata test 6,6 menjadi 15,3 yang berjumlah 11 anak; 2) adanya pengaruh menggunakan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi’iyah. Hal ini dibuktikan pada nilai rata-rata test 5,1 menjadi 11 yang berjumlah 11 anak; 3) adanya perbedaan pengaruh antara permainan simak-ulang ucap dengan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi’iyah dilihat dari nilai $t_{hitung} = 14,0988 > t_{tabel} = 2,086$.

Mengetahui,

Pembimbing I

Dr. Masganti Sit, M.Ag

NIP: 196708211993032007

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang di harapkan. Tidak lupa shalawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucap Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Di RA As-Syafi’iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan T.A 2018/2019” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana SI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan Skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yang paling istimewa kepada kedua orang tua tercinta. Ayahanda tercinta **Abdi Nusantara** dan Ibunda tercinta **Dahlia** yang telah memberikan banyak pengorbanan dengan rasa penuh kasih dan sayangnya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S-I) di UIN SU. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan Surga yang mulia. Aminn.

2. Bapak **Prof. Dr.H. Saidurrahman, M.Ag**, selaku Rektor UIN SU Medan.
3. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
4. Bapak **Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag**, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang banyak membimbing penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini
6. Ibu **Dr. Hj. Masganti Sit, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Bapak **Ramadhan, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, serta motivasi yang terus mendorong penulis dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Terimakasih banyak yang tak terhitung kepada seluruh Dosen yang ada di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas pemberian ilmunya selama penulis berkuliah di UIN SU Medan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
9. Kepada seluruh pihak Sekolah RA As-Syafi'iyah, terutama sekali Ibunda **Suryaniar, S.Ag** selaku Kepala Sekolah serta seluruh guru dan peserta didik RA As-Syafi'iyah, terimakasih telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.

10. Seluruh saudara kandungku, nenekku, adik-adikku **Dila** dan **Avin**, sepupu-sepupuku terkhusus **Sri** dan **Aini**, ibu-ibuku, bapak-bapakku, serta ponakanku yang lucu-lucu, shaleh & shalehah yang tak pernah lupa memberi motivasi, semangat dan nasehat serta tak lupa mendoakan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Terkhusus Sahabat-sahabatku tersayang **Widi**, **Jiah**, **Alfiah**, dan **Ami** yang paling setia menemaniku baik susah maupun senang dari awal kuliah sampai sekarang, yang saling memberi semangat dan nasehat untuk terselesainya Skripsi ini dan dapat wisuda di tahun yang sama. semoga kita bisa menjadi sahabat sampai ke Surga-Nya. Aamiin
12. Teman-teman seperjuangan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk 2015** yang tidak dapat dituliskan satu persatu yang selama ini saling memberi semangat dan saling membantu untuk menyelesaikan Skripsi ini dan memiliki sebuah harapan dapat menyelesaikan pendidikan ini bersama-sama. Semoga Allah SWT membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu Serta Saudara/i, kiranya kita semua tetap dalam lindungan-Nya demi kesempurnaan Skripsi ini. Semoga isi Skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Amin.

Medan, Juni 2019

Penulis

CYNTHIA FITRI KAUTSAR
NIM. 38154071

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	6
C. BATASAN MASALAH	7
D. RUMUSAN MASALAH	7
E. TUJUAN PENELITIAN	8
F. MANFAAT PENELITIAN	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
A. KERANGKA TEORITIS	10
1. PERMAINAN	10
1.1 Pengertian Permainan	10
1.2 Manfaat Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini	13
1.3 Bentuk-Bentuk Permainan	14
2. SIMAK-ULANG UCAP	17
3. KEMAMPUAN MENYIMAK	19
3.1 Hakikat Kemampuan Menyimak	19
3.2 Fungsi Menyimak	23

3.3 Tujuan Menyimak	24
3.4 Jenis-Jenis Menyimak	25
3.5 Indikator Pengembangan Kemampuan Menyimak	27
B. PENELITIAN YANG RELEVAN	28
C. KERANGKA BERFIKIR	30
D. HIPOTESIS PENELITIAN	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. LOKASI PENELITIAN DAN WAKTU PENELITIAN	32
B. POPULASI DAN SAMPEL	32
C. VARIABEL DAN DEFENISI OPERASIONAL VARIABEL	34
D. DESAIN PENELITIAN	35
E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	36
F. TEKNIK ANALISIS DATA	40
a. Uji Normalitas	41
b. Uji Homogenitas	42
c. Uji Hipotesis	42
G. PROSEDUR PENELITIAN	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
A. TEMUAN UMUM	47
B. TEMUAN KHUSUS	53
C. ANALISIS DATA HASIL	59
D. PEMBAHASAN	64

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN67

B. SARAN68

DAFTAR PUSTAKA70

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL 1 Indikator Pengembangan Kemampuan Menyimak.....	27
TABEL 2 Sampel untuk diteliti	34
TABEL 3 Desain Eksperimen dan Kontrol	35
TABEL 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Menyimak	37
TABEL 5 Nilai Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Anak Dengan Menggunakan Permainan Simak-Ulang Ucap	54
TABEL 6 Nilai Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Anak Dengan Metode Bercerita	55
TABEL 7 Hasil pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang satu kelas dibagi menjadi dua kelompok.....	57
TABEL 8 Hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang satu kelas dibagi menjadi dua kelompok.....	59
TABEL 9 Nilai rata-rata pre test dan post tes kemampuan menyimak anak dari 1 kelas yang dibagi dalam 2 kelompok.....	60
TABEL 10 Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Menyimak.....	61
TABEL 11 Data Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Menyimak Anak.....	62
TABEL 12 Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.....	63
TABEL 13 Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Nilai Post Test Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol.....	64

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4.1 Diagram Data Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas

Kontrol57

GAMBAR 4.2 Diagram Data Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas

Kontrol59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia ini perkembangan berpikir anak sangat pesat. Masa ini sering disebut dengan masa keemasan (*Golden Age*). Masa dimana segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan orang – orang yang berada di sekitarnya, seperti keluarga dan guru. Menurut Debora Stipek, anak usia dini menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil dalam mempelajari segala hal, meskipun dalam praktiknya selalu buruk.¹ Artinya, pada usia ini, anak dapat dididik untuk melakukan apa saja dan mereka mempunyai kepercayaan diri yang tinggi untuk berhasil, meskipun dalam praktiknya sangat buruk bahkan terkesan mustahil.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang disaat masa keemasan ini adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematis berbicara anak menggambarkan sistematisnya dalam berpikir. Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungan. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain. Dengan bantuan bahasa, anak akan mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang yang disekitarnya, dan juga dia akan berpikir, berperasaan, bersikap, berbuat, serta memandang dunia dan kehidupan ini seperti orang-orang yang disekitarnya.

¹Suyadi, (2010), *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pedagogia, h.24

Perkembangan bahasa anak usia dini belum dapat dikatakan sempurna. Akan tetapi anak usia dini memiliki potensi untuk menyempurnakan bahasanya tersebut. Dengan rangsangan lewat komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang disekitarnya akan sangat berpengaruh pada keterampilan anak dalam berbicara dan berbahasa.

Bromley menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Menyimak dan membaca merupakan proses pemahaman. Sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol visual dan verbal yang diproses dan diekspresikan anak. Berbicara dan menulis adalah proses penyusunan.²

Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang paling banyak kita lakukan di antara tiga keterampilan berbahasa lainnya. Hampir setiap saat kita melakukan kegiatan menyimak. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Paul T. Rankin, berdasarkan survei yang dilakukannya ternyata persentase waktu untuk menyimak paling besar disbanding waktu untuk membaca, menulis, dan berbicara yang digunakan responden penelitiannya.³

Maka dari itu kemampuan menyimak merupakan dasar yang harus dimiliki anak agar dapat mampu berbicara dengan baik. Karena menyimak adalah kegiatan

² Nurbiana Dhieni, (2009), *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: UT, h. 1.19

³ *Ibid*, h. 4.7

yang disengaja dengan cara mendengarkan dengan seksama, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, agar dapat memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan tersebut. Jika kemampuan menyimak anak sudah berkembang dengan baik, maka anak tersebut akan dapat memberikan respon yang positif dengan lawan bicarannya.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ita Aprilliyani (2017), dengan judul *Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Whole Language di TK Kelompok B*. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa anak di TK Kemala Bhayangkara 4 Kota Serang diarahkan untuk mempersiapkan anak masuk pada jenjang sekolah dasar dan anak dituntut untuk bisa membaca dan berhitung, sehingga pembelajaran yang sering dilakukan adalah bercerita dan ceramah, atau penugasan yang kurang memberi kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan temannya dalam mengembangkan kemampuan menyimak dan cenderung membuat anak cepat merasa bosan. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian melalui pendekatan *Whole Language* dan diperoleh hasil bahwa penelitian yang dilakukan dengan penerapan metode *Whole Language* tersebut dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkara 4 Kota Serang. Karena dengan metode *Whole Language* tersebut anak bisa mendapatkan pembelajaran yang di dalamnya terdapat membaca, menulis, mendengar dan berbicara menjadi satu kesatuan yang utuh dilakukan dalam setiap pembelajaran.⁴

⁴ Ita Aprilliyani, (2017), *Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Whole Language di TK Kelompok B*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Anak Usia Dini

Dan juga dalam hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Citra Ihtiar (2015), dengan judul Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Pada Anak Kelompok A di TK PKK Gedongkiwo Mentrijeron Yogyakarta. Kemampuan menyimak anak Kelompok A di TK PKK Gedongkiwo belum berkembang secara optimal. Karena dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan bahasa khususnya menyimak anak menunjukkan hasil yang belum optimal dengan cara merespon dengan baik atau menjawab sesuai dengan apa yang disampaikan guru. Maka dari itu, dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak anak perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik salah satunya ialah bercerita dengan gambar. Melalui kegiatan tersebut anak dapat memahami konsep sederhana, mendengarkan cerita dan menceritakan kembali, merespon cerita yang sedang dibacakan, dan menceritakan apa yang sedang dialami sendiri. Berdasarkan hasil yang diperoleh disimpulkan bahwa keterampilan menyimak pada anak dapat ditingkatkan melalui metode bercerita dengan gambar melalui proses pembelajarannya dengan menggunakan isi cerita dan gambar yang lebih menarik bagi anak.⁵

Jadi, berdasarkan temuan terdahulu yang diperoleh dari dua jurnal yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diketahui bahwasanya kemampuan menyimak tidak dapat dikuasai dengan sendirinya oleh anak. Akan tetapi, kemampuan menyimak tersebut akan diperoleh anak melalui proses pembelajaran atau upaya pengembangan kemampuan menyimak yang dilakukan orang tua atau guru. Dan

⁵ Citra Ihtiar, (2015), *Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bercerita dengan Gambar Pada Anak Kelompok di TK PKK Gedongkiwo Mantrijeron Yogyakarta*. Jurnal Skripsi PGPAUD

proses pembelajaran atau upaya kemampuan menyimak anak harus dilakukan dengan menyenangkan dan menarik agar anak tidak mudah merasa bosan atau jenuh terhadap pembelajaran bahasa. Metode pembelajaran yang telah dilakukan dalam temuan terdahulu ialah metode *Whole Language* dan bercerita. Adapun metode lain yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran atau upaya pengembangan kemampuan menyimak tersebut adalah permainan Simak-Ulang Ucap. Yang dilakukan untuk mengetes kemampuan memahami dan mengulang pesan yang diterima. Jenis menyimak yang dapat dikembangkan permainan simak ulang ucap ini ialah kemampuan menyimak informatif. Karena dalam permainan ini anak dituntut untuk mengidentifikasi dan mengingat pesan-pesan pendek yang lucu, netral, dan pesan moral yang dikatakan guru atau temannya.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada saat pra penelitian di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan pembelajaran bahasa yang sering diterapkan yaitu bercerita, ceramah, dan penugasan. Sehingga pada saat pembelajaran bahasa untuk mengembangkan kemampuan menyimak dilakukan diperoleh data bahwasanya terdapat 34.8 % dari 22 siswa yang mampu menyampaikan dengan baik pesan yang didengarnya, dan 65.2 % dari 22 siswa yang tidak mampu menyampaikan dengan baik pesan yang didengarnya. Hal tersebut terjadi karena anak tidak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran tersebut, menyebabkan anak mudah bosan dan jenuh. Jika anak sudah merasa bosan maka anak susah untuk memusatkan perhatiannya pada apa yang didengarnya. Selain itu ketika anak diminta untuk menyampaikan pesan yang didengarnya dia tidak dapat menyampaikannya dengan baik. Hal tersebut

terjadi karena anak tidak mendengarkan dengan baik pesan yang disampaikan. Dan ada mudah lupa pada pesan yang didengarnya.

Diharapkan permainan simak-ulang ucap untuk mengembangkan kemampuan menyimak dapat membawa perubahan dalam belajar dan menarik bagi anak. Karena permainan simak-ulang ucap dapat mengasah kemampuan menyimak anak yaitu dalam mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan makna komunikasi yang disampaikan secara lisan. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengangkat sebuah judul **“PENGARUH PERMAINAN SIMAK-ULANG UCAP TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AS-SYAFI'YAH JALAN SUKA TARI NO. 12 KELURAHAN SUKA MAJU KECAMATAN MEDAN JOHOR KOTA MEDAN T.A 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. anak tidak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bahasa khususnya dalam mengembangkan kemampuan menyimak.
2. Menyebabkan anak mudah bosan dan jenuh.
3. Anak susah untuk memusatkan perhatiannya pada apa yang didengarnya.
4. Anak tidak dapat menyampaikannya pesan yang didengarnya dengan baik.
5. Anak tidak mendengarkan dengan baik pesan yang disampaikan.

6. Anak mudah lupa pada pesan yang didengarnya.

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah masalah tentang “Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucap Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Di RA As-Syafi’iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah permainan simak-ulang ucap di kelas eksperimen berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan menyimak anak usia 4-5 Tahun di RA As-Syafi’iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan ?
2. Apakah metode bercerita di kelas kontrol berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan menyimak anak usia 4-5 Tahun di RA As-Syafi’iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan ?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh permainan Simak-Ulang Ucap dengan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi’iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan ?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah permainan simak-ulang ucap berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan.
2. Untuk mengetahui apakah metode bercerita berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan Simak-Ulang Ucap dengan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk menambah khasanah pengetahuan dalam bidang proses belajar mengajar dalam kaitan permainan Simak-Ulang Ucap.
 - b. Dapat dijadikan kerangka acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian atau dengan variabel lainnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di sekolah terutama mengenai permainan simak-ulang ucap.

- b. Bagi guru RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan
Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan pembelajaran yang produktif, aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.
- c. Bagi peminat studi pendidikan khususnya bagi peneliti yang ingin mengungkapkan lebih dalam lagi tentang permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KERANGKA TEORI

1. PERMAINAN

1.1 Pengertian Permainan

Permainan dan bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak, karena sudah menjadi kodrat anak untuk bermain. Selama masa perkembangan usia dini anak melakukan kegiatan dengan bermain, mulai bayi balita hingga kanak-kanak. Kebutuhan atau dorongan internal (terutama tumbuhnya sel saraf di otak) sangat memungkinkan anak untuk melakukan berbagai aktivitas bermain tanpa mengenal lelah.

Menurut Elizabeth Hurlock yang dikutip Suyadi mendefenisikan: Bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut, Hurlock menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja.⁶ Karena bermain dilakukan dengan penuh kesenangan, kebahagiaan, tanpa ada beban kewajiban tertentu dan dilakukan tanpa tujuan dan hasil. Sedangkan bekerja belum tentu harus dilakukan dengan kebahagiaan dan kesenangan, bekerja harus dilakukan dengan beban dan kewajiban tertentu, dan juga bekerja selalu berorientasi pada hasil.

⁶Suyadi, (2010), *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pedagogia, h. 283

Dalam metode pendidikan Rasulullah juga menggunakan metode bermain, di mana beliau senang bermain tebak-tebakan dengan sahabatnya. Imam Al Bukhari meriwayatkan dari Ibnu Umar, bahwa Rasulullah bersabda:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّ مِنْ الشَّجَرِ شَجْرَةً لَا سَقَطُ وَرَفْهًا وَانْهَامِثْلُ الْمُسْلِمِ فَحَدَّثُونِي مَا هِيَ فَوَقَعَ فِي شَجَرِ الْبَوَادِي قَالَ عَبْدُ اللَّهِ: وَقَعَ فِي تَفْسِي أَنَّهُ النَّخْلُ فَاسْتَحْيَيْتُ ۖ قَالُوا: بَدِثْنَا مَا هِيَ يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ: هِيَ النَّخْلَةُ.

Artinya: Dari Ibnu Umar ra. Berkata: “Rasulullah saw. Bersabda: Sesungguhnya diantara pohon-pohon itu ada pohon yang daunnya tidak gugur, sesungguhnya itulah perumpamaan orang muslim, maka ceritakanlah kepada kami pohon apakah itu?” Orang-orang menduga pohon di padang pasir. Abdullah berkata: “Tergores dalam hatiku bahwa pohon itu adalah pohon kurma, namun saya malu”. Kemudian mereka berkata: Ceritakanlah pada kami pohon apakah itu wahai Rasulullah ?” Beliau bersabda: “Dia itu pohon kurma”.⁷

Dalam Al-Qur’an juga dijelaskan bahwa bersenang-senang dan bermain sebagaimana dilakukan oleh saudara Nabi Yusuf as. kepada dirinya dengan meminta izin kepada ayahnya Nabi Ya’kub untuk memberi izin membawa Nabi Yusuf bermain-main, sebagaimana diabadikan dalam Surat Yusuf ayat 12 sebagai berikut:⁸

أَرْسَلَهُ مَعَنَا نَتَعَوَّبُ وَيَلْعَبُ وَآتَانَا لِحَفِظُونَا

Artinya: “Biarkanlah dia pergi bersama Kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya.” (Q.S: Yusuf/ 12:12).

⁷Zaenudiin Ahmad Azzubaidi, (1986), *Terjemahan Hadist Shahih Bukhari*, Semarang:CV. Toha Putra, h.56

⁸Departemen Agama RI, (2014). *Yasmin Al-Qur’an Terjemahan dan Tajwid*, Jakarta: Sigma, h. 236.

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam.

Adapun bermain menurut Huizinga yang dikutip Khadijah menjelaskan bahwa:⁹

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada di dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lebih dari kehidupan biasa.

Menurut Vygotsky yang dikutip Khadijah bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak, anak tidak mampu berpikir abstrak, karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu.¹⁰ Akibatnya anak tidak dapat berpikir tentang kuda, tanpa melihat kuda yang sesungguhnya. Saat anak terlibat bermain khayal menggunakan objek, misalnya sepotong kayu untuk mewakili benda lain yaitu kuda maka makna mulai terpisah dari objek. Jadi bermain simbolik mempunyai peran penting dalam perkembangan berpikir abstrak.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut tentang bermain dan permainan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain atau permainan merupakan kegiatan

⁹Khadijah, (2017), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, h. 4

¹⁰ *Ibid*, h. 5

yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, menggunakan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain.

1.2 Manfaat Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

Anak memerlukan waktu yang banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Berikut ini akan diuraikan manfaat bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) **Bermain Memicu Kreativitas**, karena dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain dapat memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalannya. Misalnya pada saat anak bermain dokter-dokteran. Balok mainan bisa menjadi telepon untuk menelepon dokter agar datang mengobati anaknya yang sakit. Percakapan mereka sangat kreatif dan merupakan karangan sendiri.
- 2) **Bermain Dapat Mencerdaskan Otak**, bermain dapat memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja dapat memperkaya cara berpikir mereka.

- 3) Bermain dapat menanggulangi konflik, pada anak usia TK tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, egois, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. Dapat dimengerti bahwa pada periode ini konflik tak dapat dihindarkan. Semua tingkah laku tersebut diperlukan pemunculannya untuk mengarahkan anak-anak yang asosial dan egoistis menjadi makhluk sosial. PAUD memberi peluang pada anak melalui bermain kelompok besar atau kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi.
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, empati adalah pengenalan pikiran, dan sikap orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain. Dengan mengembangkan empati maka anak akan pandai menempatkan dirinya, perasaanya pada diri, perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa. Melalui bermain sandiwara boneka atau dramatisasi terpimpin sikap empati dapat dikembangkan di TK.
- 5) Bermain bermanfaat mengasah pancaindra bertujuan agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.¹¹

1.3 Bentuk-Bentuk Permainan

Permainan memiliki banyak bentuk, sehingga memiliki beragam variasi. Adapun berbagai bentuk permainan menurut para ahli yang dikutip Khadijah yaitu sebagai berikut:¹²

- 1) Buhler
 - a) Permainan gerak dan permainan fungsi (Dari lahir sampai 3 tahun):
berbagai macam aktivitas motorik, vokal, dan penginderaan.

¹¹Montolalu, (2010), *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta:UT, 2010, h. 1.18-1.21

¹²Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan Perdana Publishing h. 170-171

- b) Permainan peranan, permainan fantasi dan permainan fiksi (usia 2-5 tahun): semua aktivitas mempunyai sifat “seakan-akan”.
 - c) Permainan reseptif (ada sesudah tahun ke-2, tidak ada puncak yang terikat pada usia tertentu) terbuka untuk dan dapat meresapkan kesan-kesan baru.
 - d) Permainan konstruksi (sudah ada mulai usia 2 tahun dan meningkat usia 5 tahun): misalnya membuat sesuatu.¹³
- 2) Parten
- a) Gerakan terarah, tak berbuat apa-apa, jalan-jalan, melihat kesana kemari, bermain-main dengan badan sendiri.
 - b) Tingkahlaku pengamat; melihat anak-anak lain yang sedang melakukan sesuatu.
 - c) Permainan solitair: bermain sendiri mencari kesibukan sendiri.
 - d) Permainan parallel: bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar menukar alat permainan dan tanpa ada komunikasi.
 - e) Permainan asosiatif: anak-anak bermain bersama-sama tetapi tanpa ada pemusatan terhadap suatu tujuan, tanpa ada pembagian peranan dan alat permainan.
 - f) Permainan kooperatif: Kerja sama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan, ada perjanjian dan pembagian “tugas-tugas”.¹⁴

¹³*Ibid*, h. 170

¹⁴Khadijah, *loc. cit.*

3) Piaget

- a) Permainan latihan (selama 2 tahun pertama); latihan memperlakukan benda-benda untuk mengerti sifat-sifatnya, memperluas pengetahuannya.
- b) Permainan simbolis (sesudah tahun ke-2): banyak perasamaan dengan permainan fiksi Buhler, anak belajar untuk menyesuaikan kebutuhan-kebutuhannya dan keinginan-keinginannya pada kenyataan.
- c) Permainan aturan (antara 7-11 tahun): mengerti aturan-aturan yaitu aturan-aturan objektif lepas dari waktu dan orang-orang tertentu. Dipelajari melalui aktivitas-aktivitas permainan.¹⁵

4) Caillos

- a) Agon (Yunani=permainan kompetisi): setiap orang mempunyai kebutuhan untuk menonjol dalam suatu bidang tertentu, pertandingan memberikan kesempatan untuk hal ini.
- b) Alea (Latih=dadu): tidak tergantung kekuatan sendiri tetapi karena sifat kebetulan; main judi; mengadu nasib dan ingin menguasai.
- c) Mimicry (Yunani=menirukan); lepas dari diri sendiri dengan menjadi orang lain, berbuat seakan-akan untuk melebihi keterbatasan sendiri.
- d) Illin (Yunani=pusaran): permainan yang mengandung bahaya dan resiko, misalnya autocross, naik gunung (menaklukkan puncak gunung).¹⁶

¹⁵ Khadijah, *loc. cit.*

¹⁶ *Ibid*, h, 171

2. SIMAK-ULANG UCAP

Menurut Tadkirotun pengembangan kemampuan menyimak dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan permainan simak-ulang ucap.¹⁷ Mukhtar menyatakan bahwa permainan simak-ulang ucap diperkenalkan dengan bunyi bahasa dan cara mengucapkannya. Guru mengucapkan kata-kata yang nantinya anak disuruh untuk mengikuti apa yang diucapkan oleh guru baik itu secara sendiri maupun kelompok. Guru dalam hal ini harus memberikan variasi dalam mengucapkan kata-kata yang diulang oleh siswa. Karena kalau kata-kata terlalu monoton akan mengakibatkan siswa cepat bosan dan terkadang siswa hanya membuka mulut tanpa bersuara. Pendekatan seperti ini cocok bagi pembelajaran bahasa pemula yaitu dengan mengajarkan pengucapan alphabet secara pas.¹⁸ Permainan ini merupakan permainan yang memperkenalkan bunyi-bunyi tertentu seperti bunyi kendaraan, suara binatang, bunyi pintu ditutup, atau juga bunyi bahasa. Bunyi bahasa atau huruf diperkenalkan pada saat pertama kali anak belajar membaca atau mengenal bunyi-bunyi huruf.¹⁹

Menurut Musfiroh kegiatan ini dilakukan dengan cara anak dibisiki pesan lalu menyampaikan pesan tersebut. Ada beberapa versi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk anak usia 2-4 tahun, anak diperdengarkan pesan secara berbisik lalu menyampaikan ulang pesan tersebut secara nyaring. Pendidik mengamati apakah pesan yang dinyaringkan anak sama dengan pesan yang dibisikannya. Pesan untuk anak usia 2-3 tahun berbentuk kalimat tunggal, dan anak usia 3-4 tahun boleh menggunakan kalimat majemuk.

¹⁷ Tadkirotun Musfiroh, (2012), *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta:UT, 2012, h. 2.28

¹⁸ Mukhtar, (2006), *Menyimak*, Pekanbaru: Cendikia Insani, h. 1-2

¹⁹ Nurbiana Dhieni, (2009), *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: UT, h. 4.18

2) Untuk anak TK, guru A membacakan pesan dengan berbisik pada anak A, anak A menyampaikan pesan kepada anak B, dan anak B akan menyuarakan pesan pada guru B, guru B menuliskan ulang pesan tersebut. Tulisan guru A dicocokkan dengan tulisan guru B.²⁰

Permainan simak-ulang ucap dilakukan dengan tujuan anak mengungkapkan kembali apa yang disimak, agar pengetahuan, informasi, materi, yang diperolehnya tersusun dengan baik dan mampu meningkatkan kemampuan ingatan yang dimilikinya. Simak-ulang ucap ini dilakukan dengan cara anak mengucapkan atau mengungkapkan kembali apa yang disimaknya dengan harapan pengungkapan ulang yang dilakukan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan ingatan yang dimiliki dari hasil menyimak yang dilakukannya serta mengkombinasikannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sehingga informasi baru yang diperolehnya semakin kompleks. Hal tersebut menjadikan anak tidak hanya ingat akan tetapi juga paham atas apa yang disimaknya.²¹

Permainan simak-ulang ucap memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Dalam metode simak ulang ucap kemampuan mendengar, konsentrasi, dan daya ingat siswa akan terlatih dengan baik.
2. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan.
3. Siswa mendapatkan kosa kata baru.

²⁰ Tadkirotun Musfiroh, *op.cit.*, h. 2.29

²¹Instiatuti, (2011), *Penerapan Pendekatan Konstektual Dengan Teknik Simak Ulang Ucap Dalam Meningkatkan Belajar Bahasa Inggris Kelas IV SD Negeri Binjarharjo T.A 2011/2012*, Jurnal PGSD Universitas Sebelas Maret

4. Siswa tidak hanya mengingat dia juga akan memahami pesan-pesan yang didengarnya.²²

Adapun kelemahan dari permainan simak ulang ucap, yaitu sebagai berikut:

- 1) Susahnya mengontrol siswa ketika mengulang bacaan guru secara kelompok, sehingga terdapat beberapa siswa yang tidak mengulang kembali bacaan guru dengan baik.
- 2) Kurangnya kemampuan guru dalam mengontrol waktu dengan baik sehingga guru tidak sempat memberikan kesimpulan secara keseluruhan.²³

3. KEMAMPUAN MENYIMAK

3.1 Hakikat Kemampuan Menyimak

Menurut Tarigan yang dikutip Yetty menyimak memiliki arti suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.²⁴ Sejalan dengan itu Sabarti yang dikutip Nurbiana mengemukakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Menurut

²² Ni Ketut Windu Ratnasari, (2016), *Penerapan Metode Simak Ulang-Ucap Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II*, e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha

²³ Eli Suryani, (2012), *Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Dengan Metode Simak Ulang Ucap Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Rumbio Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi PGMI Universitas Islam Negri Sulta Syarif Kasim Riau

²⁴ Yetty Mulyati, (2012), *Bahasa Indonesia*, Jakarta:UT, h. 3.4

Anderson menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi.²⁵

Jadi, berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan makna komunikasi yang disampaikan secara lisan.

Kemampuan menyimak sebagai salah satu kemampuan berbahasa awal yang harus dikembangkan. Karena kemampuan menyimak berkaitan erat dengan kemampuan berbahasa, khususnya berbicara. Anak yang berkembang kemampuan menyimaknya maka akan berpengaruh pada perkembangan kemampuan berbicaranya. Dalam Al-Qur'an juga dijelaskan bahwa setiap manusia harus memiliki kemampuan menyimak, seperti dijelaskan dalam Q.S Sad 38:29.²⁶

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكًا لِيَذَّبَرُوا وَاٰلِيَّتِهِ وَلِيَذَّكَّرَ اٰوَّلُو الْاَلْبَابِ

Artinya: “Kitab (Al-Qur'an) yang Kami turunkan kepadamu penuh berkah agar mereka menghayati ayat-ayatnya dan agar orang yang berakal sehat mendapat pelajarannya”.(Q.S. Sad 38:29).

Maka dari itu kemampuan menyimak sangat dibutuhkan dalam memahami isi kandungan Al-Quran. Agar manusia mengetahui hal-hal yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan dalam kehidupan ini, dan apa saja yang ada di langit dan di bumi yang telah Allah ciptakan. Setelah mereka memahaminya maka mereka mengapresiasi dengan cara mengamalkannya, bersyukur kepada-Nya

²⁵Nurbiana Dhieni, *op.cit.*, h. 4.6

²⁶Departemen Agama RI, *op.cit.*, h. 455

atas segala nikmat yang telah diberikan-Nya dan menyampaikannya kepada orang yang tidak mengetahui hal itu. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an:²⁷

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَّقُوا

Artinya: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”. (Q.S. An-Nahl 16:44).

Kemampuan menyimak melibatkan beberapa faktor sebagai berikut:

- 1) *Acuity*, yaitu kesadaran akan adanya suara yang diterima oleh telinga.
- 2) *Auditory discrimination*, yaitu kemampuan membedakan persamaan dan perbedaan suara atau bunyi.
- 3) *Auding*, yaitu suatu proses dimana terdapat asosiasi antara arti dengan pesan yang diungkapkan. Proses ini melibatkan pemahaman terhadap isi dan maksud kata-kata yang diungkapkan.²⁸

Broomley mengemukakan bahwa proses menyimak aktif terjadi ketika anak sebagai penyimak menggunakan *auditory discrimination* dan *acuity* dalam mengidentifikasi suara-suara dan berbagai kata, kemudian menerjemahkannya menjadi kata yang bermakna melalui *auding* atau pemahaman. Menyimak aktif bukanlah sekedar menerjemahkan pesan pembicara, namun terlibat sebagai peserta aktif dengan mendengarkan, mengidentifikasi, dan mengasosiasikan arti dengan suara bahasa yang disampaikan.

Kemampuan menyimak sangat penting kita miliki yaitu untuk memperlancar komunikasi. Selain itu, melalui kegiatan menyimak, banyak manfaat yang kita peroleh daripada hanya mendengarkan. Dengan menyimak kita akan memperoleh

²⁷Departemen Agama RI, *op.cit.*, h. 272

²⁸ Nurbiana Dhieni, *op.cit.*, h. 3.19

banyak informasi untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang kehidupan. Hal ini sesuai dengan tujuan menyimak yang diungkap Suhendar yaitu untuk memperoleh informasi dan menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran.²⁹ Keterampilan menyimak juga memiliki peranan yang sangat besar ketika sedang belajar bahasa. Seperti yang diungkapkan Tarigan mempelajari suatu bahasa dapat dilakukan dengan jalan menyimaknya, menirunya, dan mempraktekannya.

Menurut Bromley yang dikutip Nurbiana ada beberapa jenis faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak anak, yaitu:

- 1) Faktor penyimak, berkaitan erat dengan tujuan, tingkat pemahaman, pengalaman, dan strategi anak dalam memonitor pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan.
- 2) Faktor situasi, berkaitan erat dengan lingkungan sekitar anak dan stimulasi visual yang diberikan.
- 3) Faktor pembicara, berkaitan dengan berbagai cara dalam mengkomunikasikan pesan sehingga anak dapat menyimak secara efektif yang dapat diperkuat dengan gerakan, ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan penggunaan tata cara pengucapan dan kontak mata.³⁰

Maka dari itu untuk memahami suatu pembicaraan, kita tidak perlu mengingat satu demi satu kata yang diucapkan oleh si pembicara, kita hanya perlu mengungkap pokok-pokok pikiran dari pembicara yang kita simak. Selain itu, penyimak yang baik adalah penyimak yang mampu menarik kesimpulan dari isi pembicaraan.

²⁹ Yetty Mulyati, *op.cit.*, h. 3.8

³⁰ Nurbiana Dhieni, *op.cit.*, h. 3.23

Pengembangan kemampuan menyimak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Paley dan Bromley dikutip dalam Nurbiana mengemukakan bahwa ada beberapa cara yang dapat dilakukan orang dewasa sebagai contoh pada anak agar menjadi pendengar aktif. Cara tersebut diantaranya adalah:

- a) Tetap diam ketika anak mengajukan pertanyaan.
- b) Mempertahankan kontak mata.
- c) Menggunakan bahasa nonverbal.
- d) Menangkap pengertian.
- e) Membagi kesan mental.
- f) Mendorong berbicara.
- g) Partisipasi kelompok.³¹

3.2 Fungsi Menyimak

Sabarti dikutip dalam Nurbiana mengemukakan bahwa menyimak berperan sebagai: (1) dasar belajar bahasa; (2) penunjang keterampilan berbicara, membaca, dan menulis; (3) penunjang komunikasi lisan; (4) penambah informasi atau pengetahuan. Asapun menurut Hunt fungsi menyimak adalah: (1) memperoleh informasi; (2) membuat hubungan antar pribadi lebih efektif; (3) agar dapat memberikan respons yang positif; (4) mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yang masuk akal.³²

Jadi, dapat disimpulkan bahwa menyimak memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Demikian pula dalam kehidupan anak. Walaupun kemampuan mendengarkan merupakan kemampuan berbahasa yang secara

³¹ *Ibid*, h. 4.17-4.18

³² *Ibid*, h. 4.7

alamiah dikuasai oleh setiap anak yang normal, keterampilan menyimak ini harus dikembangkan melalui stimulasi-stimulasi dan latihan-latihan karena keterampilan berbahasa tidak akan dapat dimiliki secara optimal termasuk menyimak di dalamnya kalau tidak dikembangkan dan dilatihkan.

3.3 Tujuan Menyimak

Bermacam-macam tujuan orang menyimak. Tujuan seseorang menyimak tergantung pada niat setiap orang. Tarigan dikutip dalam Nurbiana mengemukakan ada tujuh tujuan orang menyimak yaitu: (1) untuk belajar; (2) untuk memecahkan masalah; (3) untuk mengevaluasi; (4) untuk mengapresiasi; (5) untuk mengkomunikasikan ide-ide; (6) untuk membedakan bunyi-bunyi; (7) untuk meyakinkan. Sejalan dengan pendapat tersebut Sabarti juha mengemukakan beberapa tujuan menyiamak, yaitu: (1) menyimak untuk belajar; (2) menyimak untuk menghibur diri; (3) menyimak untuk menilai; (4) menyimak untuk mengapresiasi; dan (5) menyimak untuk memecahkan masalah.³³

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan menyimak bagi anak adalah:

1) Untuk Belajar

Bagi anak usia dini tujuan mereka menyimak pada umumnya adalah untuk belajar. Misalnya belajar untuk membedakan bunyi-bunyi yang diperdengarkan guru, mendengarkan cerita, permainan bahasa. Jadi anak TK melakukan kegiatan menyimak lebih cenderung bukan karena keinginan anak itu sendiri tetapi karena ditugaskan sehubungan dengan kegiatan dalam pembelajaran.

2) Untuk Mengapresiasi

³³*Ibid*, h. 4.9

Artinya menyimak bertujuan untuk dapat memahami, menghayati, dan menilai bahan yang disimak. Bahan yang disimak dengan tujuan ini biasanya berbentuk karya sastra, seperti cerita atau dongeng dan puisi.

3) Untuk Menghibur Diri

Menyimak yang bertujuan untuk menghibur diri artinya dengan menyimak anak merasa senang dan gembira.

3.4 Jenis-Jenis Menyimak

Adapun jenis-jenis menyimak yang dapat dikembangkan untuk anak usia dini menurut Bromley dikutip dalam Nurbiana adalah sebagai berikut:³⁴

1) Menyimak Informatif

Menyimak informatif merupakan menyimak informasi untuk mengidentifikasi dan mengingat fakta-fakta, ide-ide dan hubungan-hubungan. Ada beberapa kegiatan yang dapat direncanakan atau ditugaskan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan menyimak informative, yaitu sebagai berikut:

- a) Menyuruh anak menutup mata lalu menundukkan kepalanya di atas meja, kemudian suruh mereka membedakan bunyi lalu tanyakan kepada mereka untuk menebak suara apa yang muncul.
- b) Mengajarkan kepada anak-anak bagaimana menerima pesan telepon secara singkat.
- c) Mengajak anak berjalan-jalan.
- d) Membacakan sajak atau cerita. Kadang-kadang hilangkan sebuah kata atau kalimat pada akhir cerita, kemudian suruh anak melengkapi atau mengisi kata atau kalimat yang hilang tersebut.

³⁴*Ibid*, h. 4.14-4.17

- e) Ajak anak untuk menggambarkan dalam pikirannya tentang apa yang mereka dengar dari cerita yang anda bacakan.

2) Menyimak Kritis

Menyimak kritis merupakan mendengarkan kritis lebih dari sekedar mengidentifikasi dan mengingat fakta, ide, dan hubungan-hubungan. Kemampuan ini membutuhkan kemampuan untuk menganalisis apa yang didengar dan membuat sebuah keterangan tentang hal tersebut dan membuat generalisasi berdasarkan apa yang didengar. Beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan menyimak kritis pada anak adalah sebagai berikut:

- a) Membacakan teka-teki dan mengajak anak menebak berbagai jawaban.
- b) Mengajak anak membuat teka-teki sendiri lalu membacakan pada teman-temannya.
- c) Mengajak anak menonton cerita pada VCD, lalu ajukan pertanyaan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak.

3) Menyimak Apresiatif

Menyimak apresiatif merupakan kemampuan untuk menikmati dan merasakan apa yang didengar. Penyimak dalam jenis menyimak ini larut dalam bahan yang disimaknya. Secara imajinatif, penyimak seolah-olah ikut mengalami, merasakan, melakukan karakter dari perilaku cerita yang dilisankan.

Adapun beberapa kegiatan yang dapat diberikan untuk meningkatkan kemampuan menyimak apresiatif pada anak adalah sebagai berikut:

- a) Membacakan anak koleksi cerita.
- b) Membacakan semua tipe puisi pada anak dan membantu mereka merespon isi puisi dengan visualisasi dan perasaan. Dorong anak untuk bergabung dan

membacakannya sehingga mereka merasakan perasaan puisi tersebut dari pengucapannya sendiri.

- c) Mengundang seorang pencerita untuk mengunjungi kelas, sehingga anak dapat belajar untuk menikmati bentuk kesenian khusus.

3.5 Indikator Pengembangan Kemampuan Menyimak

Dodge dikutip dalam Winda menjabarkan indikator pengembangan kemampuan menyimak bagi anak prasekolah yaitu sebagai berikut:^{35\}

TABEL 1
Indikator Pengembangan Kemampuan Menyimak

Tujuan Pengembangan	Rangkaian Perkembangan (3-5 Tahun)			
	Ciri Awal	1	2	3
1	2	3	4	5
Mendengarkan dan mendeskriminasikan suara-suara.	Memperhatikan suara di lingkungannya.	Bermain dengan kata, suara, dan sajak.	Mengenali dan menemukan sajak dan mengulang frase, memperhatikan kata yang dimulai dengan cara yang sama.	Mendengar dan mengulang suara yang terpisah dalam kata, bermain dengan suara yang dibuat dari kata-kata baru.
Memahami dan mengikuti perintah lisan.	Mengasosiasikan kata dengan tindakan, mengikuti perintah lisan ketika ditunjukkan dengan gerak isyarat.	Mengikuti satu perintah.	Mengikuti dua perintah.	Mengikuti lebih dari dua perintah.

³⁵ Winda Gunarti, (2012), *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: UT, h. 2.31-2.32

1	2	3	4	5
Menjawab pertanyaan.	Menjawab pertanyaan ya/tidak dengan kata, gerak isyarat atau tanda.	Menjawab pertanyaan sederhana dengan satu atau dua kata.	Menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap.	Menjawab pertanyaan dengan terperinci.
Berpartisipasi secara aktif dalam percakapan.	Mulai berkomunikasi dengan senyum atau kontak mata.	Merespon komentar dan bertanya kepada orang lain.	Merespon tanggapan orang lain dalam bertukar informasi.	Mulai dan atau memperluas percakapan dengan minimal 4x timbal balik.

B. PENELITIAN RELEVAN

Penelitian Relevan yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Judul Jurnal, “Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan *Whole Language* di TK KELOMPOK B Tahun 2017” oleh Ita Aprilliyani.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun melalui metode *Whole Language* dengan hasil penelitian ini diketahui pada kondisi awal 23 % kemudian di siklus I meningkat menjadi 50 %. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 78% dan mengalami keberhasilan pada indikator yang sudah ditargetkan. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil dengan penerapan metode *Whole Language I* dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkara 4 Kota Serang.

2. **Judul Jurnal, “Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Pada Anak Kelompok A di TK PKK Gedongkiwo Mentrijeron Yogyakarta Tahun 2015” oleh Citra Ihtiar.**

Berdasarkan hasil yang diperoleh disimpulkan bahwa keterampilan menyimak pada anak dapat ditingkatkan melalui metode bercerita dengan gambar melalui proses pembelajarannya dengan menggunakan isi cerita dan gambar yang lebih menarik bagi anak, memberikan kesempatan anak menyimak dengan rileks, memberi kesempatan anak untuk menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri, dan mengungkapkan pendapat tentang cerita. Rata-rata pencapaian jumlah anak yang memiliki keterampilan menyimak sebelum menggunakan metode bercerita dengan gambar masih pada kriteria mulai berkembang yaitu 47,31%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I sampai Siklus II terjadi peningkatan menjadi 81,36 %.³⁶

3. **Judul Jural, “Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Papan Flanel di PAUD SABELA TANGGERANG Tahun Ajaran 2017/2018” oleh Evi Anggraini.**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan papan flannel melalui metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok B PAUD Sabela Tanggerang. Meningkatnya kemampuan menyimak anak dilihat dari hasil analisis rata-rata kemampuan menyimak pada pratindakan sebesar 30,85%,

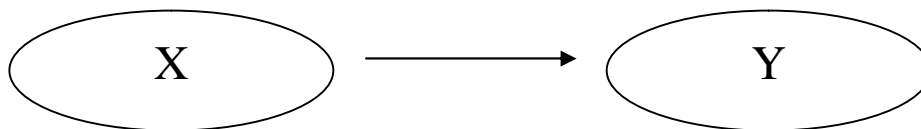
³⁶ Citra Ihtiar (2015), *Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Pada Anak Kelompok A di TK PKK Gedongkiwo Mentrijeron Yogyakarta*, Jurnal Skripsi PGPAUD

pada siklus I meningkat sebesar 54,10 %, dan pada siklus II meningkat sebesar 85,74%.

C. KERANGKA BERFIKIR

Permainan Simak-Ulang Ucap merupakan permainan yang menuntut anak untuk mengidentifikasi dan mengingat pesan-pesan pendek yang lucu, netral, dan pesan moral yang dikatakan guru atau temannya. Permainan ini dapat menjadikan anak memiliki kemampuan untuk mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan makna komunikasi yang disampaikan secara lisan oleh guru atau teman-temannya. Jika pembelajaran yang diberikan kepada anak tidak pernah diajarkan oleh guru maka anak menjadi bosan sehingga anak tidak fokus terhadap pelajarannya. Maka dari itu permainan Simak-Ulang Ucap harus dilakukan sejak dini, agar kemampuan mendengarkan, memahami, memperhatikan, mengapresiasi suatu informasi dan makna komunikasi yang disampaikan secara lisan oleh guru atau temannya dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan seperti skema gambar berikut:



Keterangan :

X: Permainan Simak-Ulang Ucap

Y: Kemampuan Menyimak

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁷ Berdasarkan kerangka berpikir maka rumusan Hipotesisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak ada pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA AS-SYAFI'YAH JALAN SUKA TARI NO. 12 KELURAHAN SUKA MAJU KECAMATAN MEDAN JOHOR KOTA MEDAN.

H_a : Ada pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA AS-SYAFI'YAH JALAN SUKA TARI NO. 12 KELURAHAN SUKA MAJU KECAMATAN MEDAN JOHOR KOTA MEDAN.

³⁷ Sugiyono, (2018), *Metodde Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta, h. 64

BAB III

METODE PENELITIAN

A. LOKASI PENELITIAN DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 April 2019 s/d 29 April 2019 di Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

B. POPULASI DAN SAMPEL

1. POPULASI

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara singkat populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi dari hasil penelitian. Generalisasi tersebut bisa saja dilakukan terhadap objek penelitian dan bisa juga dilakukan terhadap subjek penelitian.³⁸

Dalam melakukan penelitian kita harus mempunyai objek dan juga subjek. Objek penelitian melekat pada subjek penelitian. Sehingga ketika kita membicarakan objek penelitian, mengharuskan kita untuk membicarakan subjek penelitian. Objek penelitian adalah sesuatu yang akan menjadi bahan perhatian penelitian kita. Sedangkan subjek penelitian adalah sesuatu dimana objek penelitian tersebut melekat atau menjadi sumber dari objek penelitian, yang biasanya dalam penelitian pendidikan berupa peserta didik, guru, kepala sekolah,

³⁸ Indra Jaya, (2017), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 20

orang tua siswa, dan semua elemen dalam pendidikan yang menghasilkan karakteristik-karakteristik yang menjadi perhatian peneliti.

Dari penjelasan di atas peneliti hendak meneliti kemampuan menyimak anak usia 4-5 Tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan dengan populasi penelitian adalah seluruh siswa di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang berumur 4-5 tahun yang berjumlah 22 orang dan terdistribusi dalam satu kelas yaitu Kelas B.

2. SAMPEL

Sampel adalah jumlah sebagian dari populasi. Penarikan sample pada penelitian ini menggunakan teknik sample acak sederhana (simple random sampling). Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dan populasi itu. Cara demikian dilakukan jika anggota populasi dianggap homogen.³⁹

Pengambilan sampel dilakukan dengan undian, maka setiap anggota terlebih dahulu diberi kode dan dituliskan pada sebuah kertas kecil yang di gulung, penulisannya berupa angka dan huruf A1-A11 untuk kelas Eksperimen sedangkan B1-B11 untuk kelas Kontrol. Selanjutnya kode-kode tersebut diambil secara acak. Kode sampel yang terambil dijadikan sampel penelitian. Adapun Kegiatan di kelas eksperimen yaitu permainan simak-ulang ucap dan kegiatan di kelas kontrol yaitu menggunakan metode bercerita.

³⁹ *Ibid*, h. 36

Tabel 2
Sampel untuk diteliti

No	Kelas	Kegiatan	Jumlah Siswa
1.	Esperimen	Permainan Simak Ulang Ucap	11
2.	Kontrol	Bercerita	11
Jumlah			22

C. VARIABEL DAN DEFENISI OPERASIONAL VARIABEL

Menurut Sugiyono “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini mempunyai dua jenis variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.⁴⁰

1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono “variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”.⁴¹ Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Permainan Simak-Ulang Ucap (X).

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”.⁴² Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Kemampuan Menyimak anak usia 4-5 tahun (Y).

Defenisi Operasional masing-masing variaabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁴⁰ Sugiyono, *Metodde Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 61

⁴¹ *Ibid*, h. 39

⁴² Sugiyono, *loc.cit.*

- a. Kemampuan Menyimak merupakan menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan makna komunikasi yang disampaikan secara lisan.
- b. Permainan Simak-Ulang Ucapan merupakan permainan yang menguji kemampuan memahami dan mengulang pesan yang diterima. Permainan ini memuat pesan-pesan pendek yang lucu, netral, hingga mengandung pesan moral. Menurut Musfiroh kegiatan ini dilakukan dengan cara anak dibisiki pesan lalu menyampaikan pesan tersebut.

D. DESAIN PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen (*quasi eksperimen design*). Quasi Eksperimental Desain mempunyai dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Tabel 3
Desain Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Perlakuan	Observasi
Eksperimen	X	T ₁
Kontrol	Y	T ₂

Keterangan:

X: Perlakuan pada kelas eksperimen dengan permainan simak ulang-ucap

Y: Perlakuan pada kelas kontrol dengan metode bercerita

T1: Observasi awal kelas eksperimen

T2: Observasi pada kelas kontrol

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan simak ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan. Kelas yang diteliti hanya satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Dari satu kelas tersebut 11 anak diberi perlakuan dengan permainan simak-ulang ucap di kelas eksperimen, dan 11 anak diberi perlakuan dengan metode bercerita di kelas kontrol.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur mengenai kemampuan menyimak anak ketika melakukan permainan siak ulang ucap. Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.⁴³ Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu: lembar observasi. Lembar observasi berisi daftar perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati ketika anak bermain permainan tradisional. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberi tanda centang pada kolom skor yang sesuai. Dari hasil observasi akan diperoleh data yang akan dianalisis dan digeneralisasikan hasilnya.

⁴³*Ibid*, h. 146

Lembar observasi kemampuan menyimak disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang disajikan pada Tabel Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Menyimak.

Tabel 4
Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Menyimak

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Deskripsi	Ya	Tidak
1	2	3	4	5	6
1	Mendengarkan dan mendeskriminasikan suara-suara.	Memperhatikan suara di lingkungannya.	Anak diam ketika guru dan teman menyampaikan suatu kalimat		
			Anak mengingat kalimat yang disampaikan guru dan temannya.		
			Anak dapat menyampaikan kembali kalimat yang didengarnya dengan lengkap		
		Bermain suara.	Anak mampu menyampaikan kembali kalimat yang didengar dengan intonasi pengucapan yang baik.		
		Mengulang suara yang terpisah dengan kata	Anak mampu menyampaikan kembali dengan jelas tanpa terbata-bata.		

1	2	3	4	5	6
2	Memahami dan mengikuti perintah lisan.	Mengikuti perintah lisan ketika ditunjukkan dengan gerak isyarat.	Anak mampu membaca gesture tubuh guru ketika anak di minta menyampaikan ke teman dengan gerak isyarat.		
		Mengasosiasikan kata dengan tindakan	Anak mampu menyampaikan kalimat yang didengar dengan gesture tubuh yang baik.		
		Mengikuti satu perintah.	Anak mampu mengikuti satu perintah guru pada saat bermain.		
		Mengikuti lebih dari dua perintah.	Anak mampu mengikuti lebih dari dua perintah guru pada saat bermain.		
3	Menjawab pertanyaan.	Menjawab pertanyaan ya/tidak dengan kata, gerak isyarat atau tanda.	Anak mampu menjawab ya/tidak dengan kata atau gerak isyarat untuk memastikan dia mendengar yang di sampaikan temannya.		

1	2	3	4	5	6
		Menjawab pertanyaan sederhana.	Menjawab pertanyaan sederhana dengan satu atau dua kata.		
		Menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikirannya sendiri.		
		Menjawab pertanyaan dengan terperinci.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan terperinci.		
4	Berpartisipasi secara aktif dalam percakapan.	Mulai berkomunikasi dengan senyum atau kontak mata.	Anak mampu mempertahankan kontak mata ketika guru menjelaskan aturan permainan.		
		Merespon komentar dan bertanya kepada teman.	Anak mampu berkomentar dengan memberi pertanyaan sederhana tentang kalimat yang disampaikan temannya.		
		Merespon tanggapan orang lain dalam bertukar informasi.	Anak mampu menanggapi komentar yang diberikan temannya.		

Keterangan:**Ya : Skor 4****Tidak : Skor 0****Total Skor = 16****Rentang Angka : 16 : 4 = 4****Keterangan Nilai akhir**

BB : Belum Berkembang (Skor 1-4)

MB : Mulai Berkembang (Skor 5-8)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Skor 9-12)

BSB : Berkembang Sangat Baik (Skor 13-16)

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sehingga akan didapat hasilnya berupa generalisasi dari pembuktian hipotesis. Teknik analisis data pada penelitian ini akan menggunakan dua statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁴⁴ Perhitungan atau analisis statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan *SPSS 22.0 for windows* pada *menu Analyze* dan *submenu Statistics Descriptive*.

2. Uji Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁴⁵ Dengan demikian, maka akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data sebelum menguji hipotesis statistik pada penelitian ini. Perhitungan atau analisis statistik inferensial pada penelitian ini menggunakan *SPSS 22.0 for windows*, namun tetap akan dijelaskan rumus secara manual serta tujuan ujinya sebagai berikut:

⁴⁴*Ibid*, h. 147.

⁴⁵*Ibid*, h. 148.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *liliefors* dengan langkah-langkah, sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ disajikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$

menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

\bar{X} : Rata-rata

S : Simpang baku sampel

- 2) Untuk tiap angka baku ini dengan menggunakan distribusi normal dihitung peluang F:

$$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

- 3) Selanjutnya dihitung proporsi yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- 4) Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlaknya.
- 5) Mengambil harga mutlak yang besar (L_0) untuk menerima atau menolakhipotesis, kemudian membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Dengan kriteria:

Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, maka sampel berdistribusi normal.

Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$, maka sampel tidak berdistribusi normal.

⁴⁶ Indra Jaya, *op.cit.*, h. 252

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Pengujian yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Cari F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

- 2) Tetapkan α yaitu 0,05
- 3) Hitung $F_{tabel} = F(n \text{ varians besar} - 1, n \text{ varians terkecil} - 1)$
- 4) Bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan kriteria:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka sampel bervarians homogen.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka sampel bervarians heterogen.

c. Uji Hipotesis (jika judulnya PENGARUH atau PERBEDAAN)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Dikarenakan sampel berdistribusi normal dan bervarians homogen, maka perhitungan menggunakan uji-t dengan rumus yaitu:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : Luas daerah yang dicapai

⁴⁷*Ibid*, h. 261

n_1 : Banyak anak pada sampel kelas eksperimen

n_2 : Banyak anak pada sampel kelas kontrol

S_1 : Simpangan baku pada kelas eksperimen

S_2 : Simpangan baku pada kelas kontrol

S : Simpangan baku S_1 dan S_2

\bar{x}_1 : Rata-rata selisih kelas eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata selisih skor kelas kontrol

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

G. PROSEDUR PENELITIAN

Kegiatan penelitian dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan atau isu-isu yang penting, aktual dan menarik. Dan yang paling penting adalah manfaat yang dihasilkan bila masalah itu diteliti. Masalah dapat digali dari berbagai sumber empiris ataupun teoritis. Asmadi Alsa menegaskan bahwa prosedur penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Problem Penelitian
2. Meriview kepustakaan
3. Menetapkan Tujuan Penelitian
4. Mengumpulkan Data
5. Menganalisa Dan Menginterpretasi Data.⁴⁸

⁴⁸ Neliwati, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Medan:CV. Widya Puspita, h. 116

Adapun prosedur penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Problem Penelitian

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada saat pra penelitian di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan pembelajaran bahasa yang sering diterapkan yaitu bercerita, ceramah, dan penugasan. Sehingga pada saat pembelajaran bahasa untuk mengembangkan kemampuan menyimak dilakukan diperoleh data bahwasanya terdapat 34.8 % dari 22 siswa yang mampu menyampaikan dengan baik pesan yang didengarnya, dan 65.2 % dari 22 siswa yang tidak mampu menyampaikan dengan baik pesan yang didengarnya. Hal tersebut terjadi karena anak tidak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran tersebut, menyebabkan anak mudah bosan dan jenuh. Jika anak sudah merasa bosan maka anak susah untuk memusatkan perhatiannya pada apa yang didengarnya. Selain itu ketika anak diminta untuk menyampaikan pesan yang didengarnya dia tidak dapat menyampaikannya dengan baik. Hal tersebut terjadi karena anak tidak mendengarkan dengan baik pesan yang disampaikan. Dan ada mudah lupa pada pesan yang didengarnya.

Maka dari itu peneliti melakukan permainan simak-ulang ucap untuk mengembangkan kemampuan menyimak agar dapat membawa perubahan dalam belajar dan menarik bagi anak. Karena permainan simak-ulang ucap dapat mengasah kemampuan menyimak anak yaitu dalam mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan makna komunikasi yang disampaikan secara lisan.

2. Meriview kepustakaan

Sebelum mengangkat permasalahan ini, peneliti melakukan rewiuw kepustakaan pada beberapa buku dan jurnal.

3. Menetapkan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk mengetahui apakah permainan simak-ulang ucap berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan.
- b. Untuk mengetahui apakah metode bercerita berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan.
- c. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan Simak-Ulang Ucap dengan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan.

4. Mengumpulkan Data

Dalam penelitian kuantitatif, pengumpulan data didasarkan pada instrument yang sudah ditetapkan sebelum penelitian, datanya berwujud penelitian, dan instrument diberikan kepada sejumlah besar individu.

5. Menganalisa Dan Menginterpretasi Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis datanya menggunakan analisis statistic yang meliputi uraian kecendrungan, perbandingan, kelompok yang berbeda,

atau hubungan antar variabel, serta melakukan interpretasi perbandingan antara hasil penelitian dengan yang diprediksikan sebelum penelitian.

Adaapun tahapan-tahapan dalam melakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap 1: Persiapan
 - a. Memberikan informasi kepada pihak sekolah dalam hal melakukan kegiatan penelitian yang dilakukan.
 - b. Mempersiapkan materi yang dirancang
 - c. Menyusun jadwal kegiatan RPPM atau RPPH.
 - d. Menyusun instrumen penelitian.
 - e. Melakukan kegiatan baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen.
2. Tahap II: Pelaksanaan Penelitian
 - a. Melakukan observasi awal pada pada kelas yang sudah dibagi.
 - b. Melaksanakan kegiatan bermain drum band pada kelas eksperimen dan menggunakan kerincing di kelas kontrol.
 - c. Melakukan observasi akhir setelah diterapkan masing-masing kegiatan.
3. Tahap III: Analisis
 - a. Memeriksa lembar kertas observasi untuk mendapatkan hasil/data.
 - b. Data yang diperoleh di analisis dan dihitung kemudian di ambil kesimpulan.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN UMUM

1. Profil RA AS-SYAFI'YAH

Raudhatul Athfal As-Syafi'iyah berdiri tahun 2002. Atas gagasan tokoh masyarakat lingkungan X Kelurahan Suka Maju, Kecamatan Medan Johor. Ketika itu siswa masih belajar di pelataran masjid As-Syafi'iyah di bawah naungan badan Kenaziran Mesjid As-Syafi'iyah. Kemudian pada tahun 2003 atas kerjasama tokoh masyarakat dan para donator berhasil di bangun gedung madrasah yang permanen dan siswa pun mulai belajar di gedung baru tersebut.

Pendidikan di RA As-Syafi'iyah berorientasi kepada sistem pendidikan Nasional yang berada di bawah naungan Departemen Agama Republik Indonesia, khususnya Seksi MAPENDA Kantor Kementerian Agama Kota Medan, terbukti dengan diterbitkan Piagam Pendirian Raudhatul Athfal Nomor: Kd.02.15/4/PP.03.2/413/2005 pada tanggal 31 Maret 2005 dengan Nomor Statistik Raudhatul Athfal (NSRA): 012127502114. Kemudian pada Tahun 2009 terjadi pembaharuan Nomor Statistik di Lingkungan Kementerian Agama Kota Medan, berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Departemen Agama Kota Medan Nomor: Kd. 02.15/4/PP.00.4/176/2009 dengan Nomor Baru: 0112120107 yang diterbitkan pada tanggal 04 Agustus 2009.

2. Visi, Misi dan Tujuan

VISI:

“Mempersiapkan generasi muslim yang berakhlak mulia, cerdas, disiplin, empati, terampil dan mandiri.”

MISI:

- a. Melatih sikap dan perilaku islami.
- b. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan inovatif.
- c. Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.
- d. Menyiapkan anak didik kejenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
- e. Bekerja sama dengan semua pihak dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

TUJUAN :

- a. Membentuk kepribadian muslim yang kreatif, mandiri, berprestasi, berakhlak mulia dan unggul dalam imtaq dan imtek.
- b. Terlaksananya kehidupan sekolah yang islami dan bertanggung jawab.
- c. Dapat mempersiapkan peserta didik yang unggul guna memasuki jenjang pendidikan berikutnya.
- d. Menghasilkan lulusan berkualitas, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi, menjaga keharmonisan secara personal dan sosial, berakhlakul karimah dan bertaqwa kepada Allah SWT.

3. Identitas Sekolah:

- a. Nama Sekolah : RA As-Syafi'iyah
- b. No Statistik Sekolah : 101212710107
- c. No Pokok Sekolah Nasional : 69730262
- d. NPWP : 31.485.395.3-121.000
- e. Alamat Sekolah : Jalan Suka Tari Nomor 12
 - Kelurahan : Suka Maju
 - Kecamatan : Medan Johor
 - Kota : Medan
 - Provinsi : Sumatera Utara
 - Kode Pos : 20146
 - Nomor Telepon : 085262352685
- f. Tahun Berdiri : 2003
- g. Nama Penyelenggara : Yayasan Pendidikan Islam
Jami'atus Syafiiyah
- h. Nama Ketua Yayasan : Nasruddin Situmorang
- i. Nama Ka. Sekolah : Suryaniar, S.Ag
- j. Status : Milik Yayasan
- k. Tanggal SK Pendirian : 09 Maret 2012
- l. No. SK Ijin Operasional : 1411 Tahun 2015
- m. Tanggal SK Ijin operasional : 15 September 2015

4. Data Tanah/ Bangunan

- a. Status : Wakaf
- b. Luas Tanah : 457 m

5. Lain-Lain

a. Tata Tertib Guru

1) HAL KEHADIRAN

a) Hari Senin-Jum'at setiap guru wajib hadir di sekolah paling lambat pukul 07.15, meninggalkan sekolah pukul 12.00.

Hari Sabtu guru wajib hadir di sekolah paling lambat 07.30 untuk mengikuti senam pagi dan meninggalkan sekolah pukul 11.30.

b) Guru wajib mengikuti doa pagi bersama anak-anak.

c) Guru berhalangan hadir karena sakit atau keperluan yang mendadak dan mendesak wajib memberitahu kepala sekolah serta menyerahkan tugas.

d) Tidak meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar berlangsung kecuali dengan izin kepala sekolah.

2) HAL TUGAS DAN KEWAJIBAN

a) Membuat perangkat mengajar Prosem yang harus dikumpulkan kepada kepala sekolah pada awal semester dan RKM-RKH di kumpulkan setiap hari Sabtu.

b) Mengadakan penilaian secara rutin melalui observasi, tanya jawab, pemberiantugas dan unjuk kerja.

c) Guru berhalangan hadir karena sakit, izin atau ada tugas keluar wajib memberikan/meninggalkan tugas bagi siswanya.

d) Guru kelas membuat program bersama dn mempersiapkan RKM-RKH bersama.

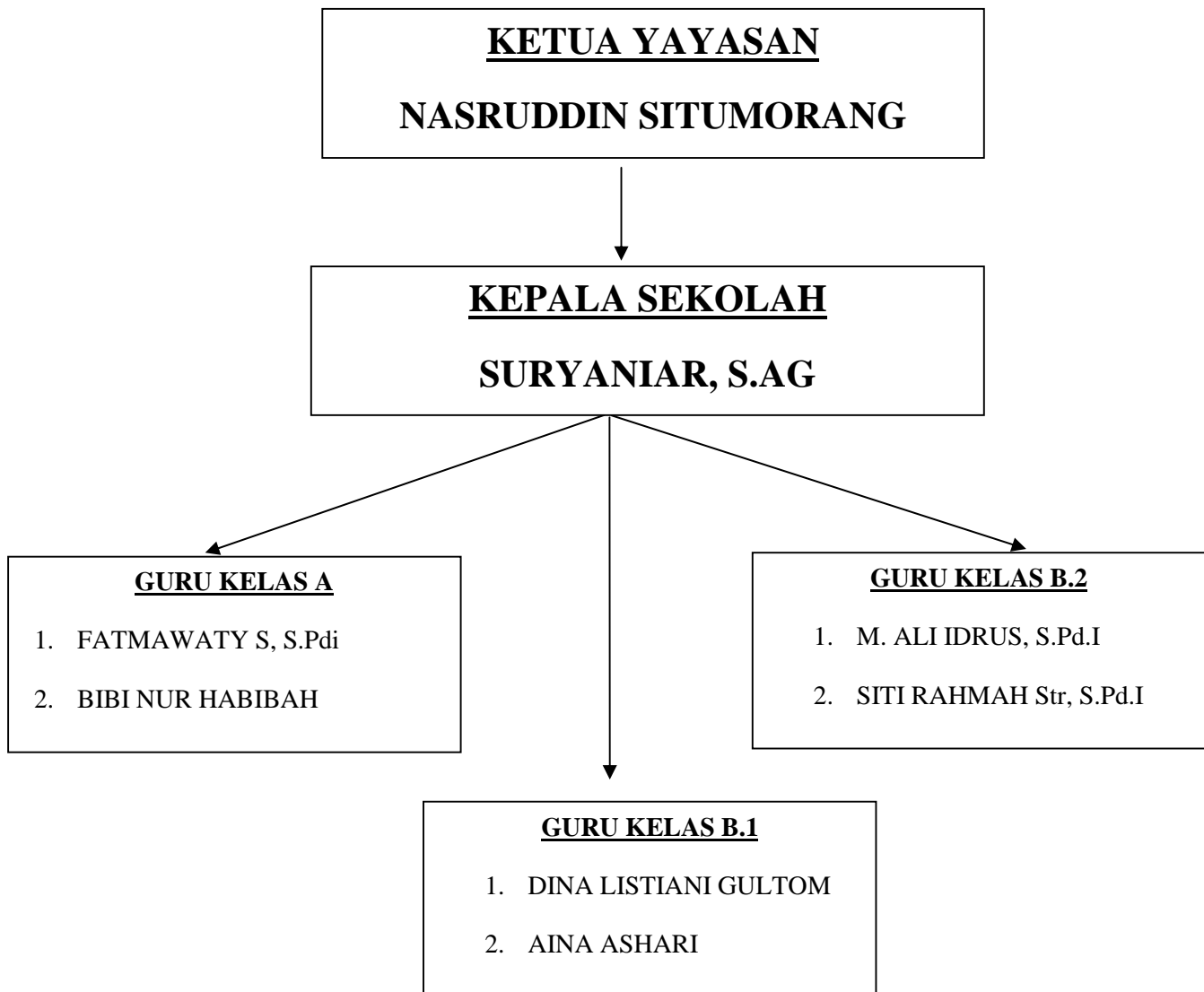
e) Mendampingi siswa setiap kali ada kegiatan sekolah.

3) PENAMPILAN DAN SIKAP

- a) Berpakaian rapi dan sopan (tidak ketat).
- b) Tidak mengaktifkan ponsel atau menerima/mengirim SMS/telepon pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas atau sedang mengikuti rapat.
- c) Menjaga nama baik sekolah dan memberi kesaksian hidup yang baik bagi siswa dan sesama guru.
- d) Tidak memberikan keterangan apapun apabila ada kejadian di sekolah, yang berdampak kurang baik bagi sekolah jika tidak ditunjuk kepala sekolah.

b. Tata Tertib Murid

- 1) Berbaris sebelum masuk.
- 2) Doa sebelum masuk kelas.
- 3) Tidak buang sampah sembarangan.
- 4) Makan dan minum pada jam yang sudah ditentukan.
- 5) Sebelum pembelajaran berlangsung wali murid tidak diperkenankan menunggu di dalam kelas.
- 6) Tidak boleh berkelahi.
- 7) Siswa bersikap ramah dan sopan terhadap wali dan ustadz.

STRUKTUR ORGANISASI LEMBAGA

B. TEMUAN KHUSUS

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini mengumpulkan data dengan teknik observasi terstruktur. Lembar observasi yang telah disusun akan digunakan untuk mengamati data kemampuan menyimak anak. Lembar observasi tersebut berisi instrument-instrument yang dipersiapkan untuk mengobservasi perkembangan kemampuan menyimak anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui gambaran tentang karakteristik data dan hasil observasi yang dilaksanakan pada kegiatan tersebut, maka dibutuhkan 11 anak pada kelas eksperimen dan 11 anak pada kelas kontrol yang dibagi dalam 1 kelas berjumlah 22 anak.

Penelitian ini menggunakan permainan simak-ulang ucap pada kelas eksperimen, dan metode bercerita pada kelas control. Sebelum diadakan penelitian terlebih dahulu dilakukan pre test atau tes awal. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan kemampuan menyimak anak dengan permainan simak-ulang ucap dan perkembangan kemampuan menyimak anak dengan menggunakan metode bercerita.

2. Hasil Observasi Kelas Eksperimen (Permainan Simak-Ulang Ucap)

Hasil observasi kemampuan menyimak anak di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan simak-ulang ucap pada anak di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor sebagai berikut:

Tabel 5

Nilai hasil observasi kemampuan menyimak anak dengan menggunakan permainan simak-ulang ucap di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor (pada kelas eksperimen)

No.	Kelas Eksperimen Pre Test (Y ₁)	Kelas Eksperimen Post Test (X ₁)
A01.	4	14
A02.	5	14
A03.	5	15
A04.	6	15
A05.	7	15
A06.	7	16
A07.	7	16
A08.	8	16
A09.	8	16
A10.	8	16
A11.	8	16
Jumlah	73	169
Rata-rata	6,6363	15,3636
Modus	8	16
Median	7	16

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil observasi kegiatan dengan permainan simak-ulang ucap pre test di kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata 6,6363 dengan nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 8, modusnya 8 dan mediannya adalah 7, dan kegiatan dengan metode bercerita post test di kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata dengan nilai 15,3636 terendah 14 dan nilai tertinggi 16, modusnya 16 dan mediannya adalah 16.

3. Hasil Observasi Kelas Kontrol (Metode Bercerita)

Hasil observasi kemampuan menyimak anak di kelas kontrol dengan menggunakan metode bercerita pada anak di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor sebagai berikut:

Tabel 6

Nilai hasil observasi kemampuan menyimak anak dengan metode bercerita di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor (pada kelas kontrol).

No.	Kelas Kontrol Pre Test (Y ₂)	Kelas Kontrol Post Test (X ₂)
B01.	4	10
B02.	4	10
B03.	4	10
B04.	4	10
B05.	4	10
B06.	5	11
B07.	5	11
B08.	6	11
B09	6	11
B10	7	12
B11	7	12
Jumlah	56	118
Rata-rata	5,0909	10,7272
Modus	4	10
Median	5	11

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil observasi dengan metode bercerita pada anak di kelas kontrol pre test diperoleh dengan nilai rata-rata 5,0909 dengan nilai tertinggi 7 dan nilai terendah 3, modusnya adalah 6 dan mediannya adalah 5, dan kegiatan dengan metode bercerita pada anak kelas kontrol post test diperoleh dengan nilai rata-rata 10,7272 dengan nilai tertinggi 12 dan nilai terendah 10, modusnya adalah 10 dan mediannya adalah 11.

4. Nilai Pre Test Kemampuan Menyimak Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Dari hasil pemberian pre test di atas, diperoleh nilai rata-rata kemampuan menyimak anak dengan permainan simak-ulang ucap pada kelas eksperimen adalah 6,6363 sedangkan nilai rata-rata kemampuan menyimak anak dengan metode bercerita pada kelas kontrol adalah 5,0909. Ternyata dari pengujian nilai pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dalam 1 kelas yang sudah dibagi menjadi dua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama (normal).

Berikut adalah ringkasan hasil pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang satu kelas dibagi menjadi dua kelompok pada tabel berikut:

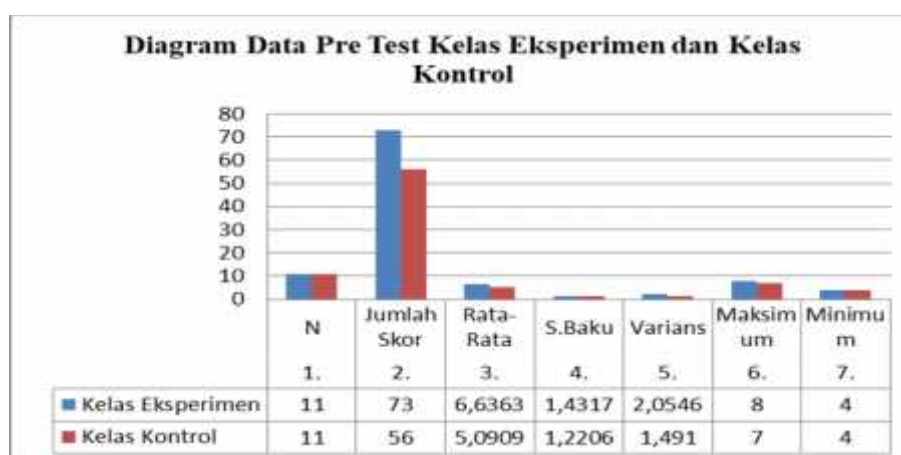
Tabel 7

Hasil pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang satu kelas dibagi menjadi dua kelompok.

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	11	11
2.	Jumlah Skor	73	56
3.	Rata-Rata	6,6363	5,0909
4.	S.Baku	1,4317	1,2206
5.	Varians	2,0546	1,491
6.	Maksimum	8	7
7.	Minimum	4	4

Dari informasi yang disajikan dalam tabel di atas dapat dilihat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal perhitungan statistik pre test sebelum diberikan perlakuan yang berbeda.

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistika pre test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.1 Diagram Data Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

5. Nilai Post Test Kemampuan Menyimak Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diketahui kemampuan menyimak awal anak, kemudian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan. Untuk kelas eksperimen diterapkan dengan permainan simak-ulang ucap, sedangkan di kelas kontrol diterapkan dengan metode bercerita. Pada akhir pertemuan, anak kembali diberikan post test. Tujuan diberikannya post test adalah untuk mengetahui kemampuan menyimak anak dari satu kelas yang sudah dibagi menjadi 2 kelompok setelah dilakukan kegiatan dengan permainan simak-ulang ucap pada kelas eksperimen dan menggunakan metode bercerita pada kelas kontrol.

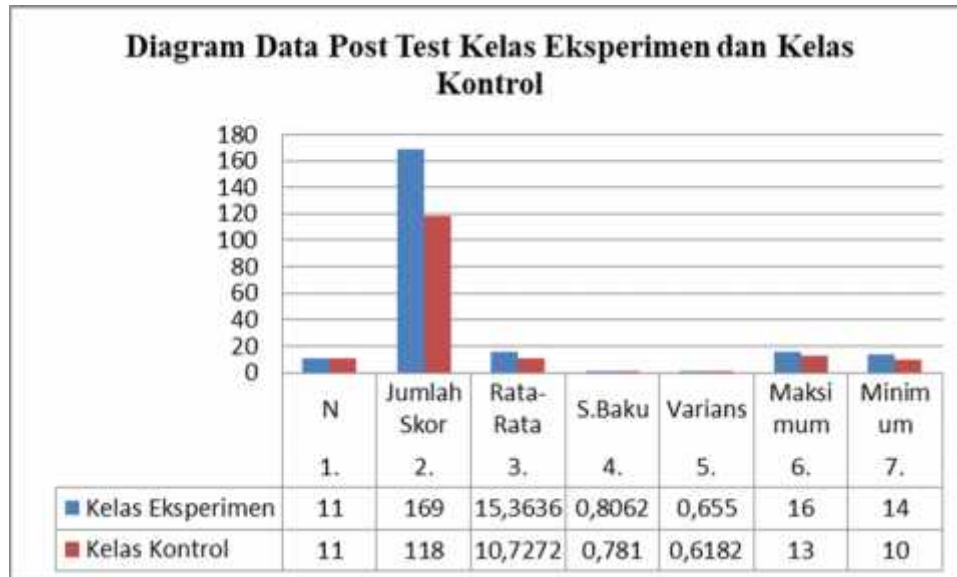
Berikut adalah ringkasan hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang satu kelas dibagi menjadi dua kelompok pada tabel berikut:

Tabel 8

Hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang satu kelas dibagi menjadi dua kelompok

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	11	11
2.	Jumlah Skor	169	118
3.	Rata-Rata	15,3636	10,7272
4.	S.Baku	0,8062	0,7810
5.	Varians	0,655	0,6182
6.	Maksimum	16	13
7.	Minimum	14	10

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistika post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.2 Diagram Data Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 9

Nilai rata-rata pre test dan post tes kemampuan menyimak anak dari 1 kelas yang dibagi dalam 2 kelompok.

Keterangan	Kelas Ekperimen		Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
Jumlah Nilai	73	169	56	118
Rata-Rata	6,6363	15,3636	5,0909	10,7272

C. ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN

1. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data digunakan uji Liliefors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil penelitian memiliki sebaran data yang

berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_U < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $= 0,05$.

Uji normalitas data pre test kemampuan menyimak anak pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 (0,1711) < L_{tabel} (0,249)$ dan data pre test kelas kontrol diperoleh $L_0 (0,2678) > L_{tabel} (0,249)$. Dari data post test kemampuan menyimak anak pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 (0,2119) < L_{tabel} (0,249)$ dan data post test pada kelas kontrol diperoleh $L_0 (0,2757) > L_{tabel} (0,249)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre test perkembangan kemampuan menyimak anak dengan menggunakan permainan simak-ulang ucap di kelas eksperimen dan metode bercerita di kelas kontrol berdistribusi normal, sedangkan distribusi data post test perkembangan kemampuan menyimak anak dengan menggunakan permainan simak-ulang ucap di kelas eksperimen dan metode bercerita di kelas control tidak berdistribusi normal.

Secara ringkas perhitungan data hasil penelitian diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 10

Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Menyimak Anak

Kelas	Pre Test			Post Test		
	L_0	L_{tabel}	Keterangan	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,1711	0,249	Normal	0,2119	0,249	Normal
Kontrol	0,2678	0,249	Normal	0,2757	0,249	Normal

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk pengujian

homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan derajat kebebasan pembilang = $(n_1 - 1)$ dan derajat kebebasan penyebut = $(n_2 - 1)$ dengan taraf nyata = 0,05. Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas kemampuan menyimak anak disajikan pada tabel berikut:

Tabel 11
Data Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Menyimak Anak

Data	Varians Terbesar	Varians Terkecil	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Pre Test	1,4317	1,2206	1,1729	2,978	Homogen
Data	Varians Terbesar	Varian Terkecil	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Post Test	1,0344	0,8062	1,2830	2,978	Homogen

3. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t.

Pengujian hipotesis dilakukan uji satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak H_0 ialah jika $t_{hitung} >$ pada taraf nyata = 0,05 H_a diterima dan H_0 ditolak.

- a. Ada pengaruh permainan simak-ulang ucap di kelas eksperimen terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5tahun di di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor.

Diperoleh nilai $t_{hitung} = 24,4736$ dengan taraf = 0,05 didapat tabel t pada dk 9 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,262$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya ada pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5tahun di di RA

As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor.

- b. Ada pengaruh metode bercerita di kelas kontrol terhadap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5tahun di di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor.

Diperoleh nilai $t_{hitung} = 12,8741$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat tabel t pada dk 9 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,262$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya ada pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5tahun di di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor.

- c. Ada perbedaan pengaruh permainan simak-ulang ucap dengan metode bercerita terhadap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5tahun di di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor.

Dari hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak yang mengikuti pembelajaran dengan permainan simak-ulang ucap dengan anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode bercerita. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai kelas eksperimen Diperoleh nilai $t_{hitung} = 24,4736$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat tabel t pada dk 9 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,262$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

Sedangkan nilai dikelas kontrol di peroleh nilai $t_{hitung} = 12,8741$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat tabel t pada dk 9 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,262$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan signifikan, berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok anak yang belajar dengan permainan simak-ulang ucap memiliki kemampuan menyimak lebih tinggi dibandingkan anak yang belajar melalui metode bercerita anak usia 4-5tahun di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor. Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis:

Tabel 12
Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

No	Uji Hipotesis	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
1	Kelas eksperimen	24,4736	2,262	$T_{hitung} > T_{tabel}$
2	Kelas control	12,8741	2,262	$T_{hitung} > T_{tabel}$

Sedangkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai *post test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai $t_{hitung} = 13,6339$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat tabel t pada dk 20 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,086$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 13
Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Nilai Posttes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Skor Rata-Rata Nilai Post Test		DK	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol				
15,3636	10,7272	20	13,6339	2,086	T _{hitung} > T _{tabel}

Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil kemampuan menyimak anak.

Rata-rata nilai *posttest* anak yang belajar melalui permainan simak – ulang ucap adalah 15,3636 yang berada pada kategori tinggi dan nilai rata-rata *posttest* kemampuan menyimak anak yang belajar melalui metode bercerita adalah 10,7272 yang berada pada kategori rendah.

D. PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5tahun di di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor. Maka dilakukan penelitian sebanyak 6 kali pertemuan sebelum dan sesudah perlakuan (pre test dan post test) dilakukan dengan observasi anak. Mengumpulkan data penelitian dengan instrumen yang telah disediakan.

Dari hasil observasi kedua sampel tersebut diperoleh hasil yaitu sebelum pemberian perlakuan, anak diberikan tes kemampuan awal sehingga diperoleh rata-rata nilai untuk kelas eksperimen sebesar 6,6363 dan untuk kelas kontrol sebesar 5,0909 . Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kedua kelas tersebut

hampir sama. Tetapi nilai tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu kedua kelas tersebut perlu diberikan perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut maka diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen menggunakan permainan simak-ulang ucap 15,3636 dan kelas kontrol dengan metode bercerita 10,7272. Jadi terlihat bahwa kemampuan menyimak anak pada satu kelas yang dibagi menjadi 2 kelompok nilai rata-rata berbeda, dimana rata-rata kemampuan menyimak anak di kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan menyimak anak di kelas kontrol. Berdasarkan data nilai *posttest* anak ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak hal ini terlihat dari nilai rata-rata kemampuan menyimak anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 6,6363 menjadi 15,3636. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $24,4736 > 2,262$.

Pemilihan sebuah metode dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah. Untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran maka guru harus pandai dalam memilih metode yang tepat, salah satu metode yang digunakan untuk dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak adalah permainan simak-ulang ucap.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Karena bermain dilakukan atas keinginan sendiri bukan paksaan dari orang lain. Seperti yang dijelaskan Huizinga yang dikutip Khadijah bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan

waktu, berdasarkan aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada di dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang.⁴⁹ Selain menyenangkan bagi anak, bermain juga memberi banyak manfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara menyeluruh, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sebenarnya baik melalui kesadaran sendiri maupun bantuan orang lain.

Permainan simak-ulang ucap ini juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela berdasarkan aturan yang mengikat yang disertai perasaan tegang dan senang. Maka dari itu Permainan ini merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan simak-ulang ucap, anak dapat mengasah kemampuan menyimak yaitu dengan cara mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi dan makna komunikasi yang disampaikan secara lisan sehingga anak dapat mengulang pesan yang diterima dengan baik.

⁴⁹ Khadijah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, h. 4

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini di RA As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh permainan simak-ulang ucap di kelas eksperimen terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor. Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre test (6,6363) dan nilai rata-rata post test (15,3636) yang berjumlah 11 anak dengan nilai $t_{hitung} = 24,4736$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat tabel t pada dk 9 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,262$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Adanya pengaruh dengan menggunakan metode bercerita di kelas kontrol terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor. Hal ini dibuktikan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata pre test (5,0909) dan post test (10,7272) yang berjumlah 11 anak, dengan nilai $t_{hitung} = 12,8741$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat tabel t pada dk 9 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,262$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

3. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara permainan simak-ulang ucap dengan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor. Hal ini dilihat dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai *post test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai $t_{hitung} = 13,6339$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ didapat tabel t pada dk 20 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,086$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Kepada kepala sekolah disarankan agar dapat menerapkan model pembelajaran saintifik di sekolah, mampu menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung saat menerapkan permainan simak-ulang ucap agar perkembangan kemampuan menyimak anak semakin meningkat
2. Bagi guru disarankan dalam satu minggu harus ada menerapkan permainan simak-ulang ucap kepada anak untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan menyimak
3. Bagi orangtua disarankan untuk melatih anak kembali di rumah dalam menerapkan langkah-langkah permainan simak-ulang ucap setelah diajarkan di

sekolah dengan cara mentimulus anak untuk mengamati lingkungan disekitar rumah.

4. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempersiapkan sajian model kegiatan-kegiatan lain dan dapat mengoptimalkan waktu, guna meningkatkan kemampuan menyimak anak. Hasil dan perangkat penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan permainan simak-ulang ucap ataupun model kegiatan-kegiatan lainnya.

Karena beberapa keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini, maka disarankan ada penelitian lanjut yang meneliti kembali tentang permainan simak-ulang ucap pada tema lain atau dengan model kegiatan-kegiatan lain

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilliyani, I. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Whole Language di TK KELOMPOK B. *Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7-18.
- Arsyad, J. (2017). *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*. Medan: Perdana Publishing.
- Dhieni, N. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: UT.
- Gunarti, W. (2012). *Metode Pengembangan Perilaku Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Ihtiar, C. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Pada Anak Kelompok A Di TK PKK Gedongkiwo Mentrijeron Yogyakarta.
- Indrajaya. (2017). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan* . Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Instiatuti. (2011). Penerapan Pendekatan Konstektual Dengan Teknik Simak Ulang Ucapan Dalam Meningkatkan Belajar Bahasa Inggris Kelas IV SD Negeri Binjarharjo T.A 2011/2012. *Jurnal PGSD Universitas Sebelas Maret* .
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan : Perdana Publishing.
- Khadijah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.
- Matondang, Z. (2013). *Statistik Pendidikan* . Medan: UNIMED PRESS.
- Montolalu. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT.
- Mukhtar. (2006). *Menyimak*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Mulyati, Y. (2012). *Bahasa Indonesia*. Jakarta : UT.
- Musfiroh, T. (2012). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: UT.
- Neliwati. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Ratnasari, N. K. (2016). Penerapan Metode Simak Ulang-Ucapan Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.

- RI, D. A. (2014). *Yasmin Al-Qur'an Terjemahan dan Tajwid*. Jakarta: Sigma.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, E. (2012). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Dengan Metode Simak Ulang Ucap Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Rumbio Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. *Skripsi PGMI Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.

LAMPIRAN

1

Langkah-Langkah Kegiatan Penelitian

Penelitian dilakukan selama lebih kurang seminggu selama 7 hari dengan judul pengaruh permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di RA ASYAFI'YAH JALAN SUKA TARI NO. 12 KELURAHAN SUKA MAJU KECAMATAN MEDAN JOHOR KOTA MEDAN.

No	Hari	Kegiatan Yang Dilakukan
1	Kamis, 18 April 2019	Meminta izin kepada pihak sekolah dalam hal melakukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan.
2	Senin, 22 April 2019	Mengajar kemudian peneliti akan melakukan observasi awal (<i>pretest</i>) kemampuan menyimak anak pada kelas eksperimen dengan permainan Simak Ulang Ucap.
3	Selasa, 23 April 2019	Mengajar kemudian peneliti akan melakukan observasi awal (<i>pretest</i>) kemampuan menyimak anak pada kelas kontrol dengan metode bercerita.
4	Rabu, 24 April 2019	Mengajar sesuai tema yaitu tema "Alam Semesta" dan mencocokkan ke sub tema (Benda Langit) dan tema spesifik (Bulan). Kemudian peneliti akan melakukan perlakuan pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan yang dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak melalui permainan simak ulang ucap. Dengan cara guru membagi anak menjadi beberapa kelompok. Kemudian Guru mengatakan pada anak kalimat yang terdiri

		<p>dari 3 kata.</p> <p>Anak mengatakan pada teman satu kelompoknya.</p> <p>Kemudian anak terakhir yang menerima pesan mengatakan pada guru.</p> <p>Guru menuliskan kalimat yang disampaikan anak terakhir dan guru menyesuaikan kalimat pertama yang disampaikan guru dengan kalimat yang disampaikan oleh anak tersebut.</p>
5	Kamis, 25 April 2019	<p>Mengajar sesuai tema yaitu tema “Alam Semesta” dan mencocokkan ke sub tema (Benda Langit) dan tema spesifik (Bintang). Kemudian peneliti akan melakukan perlakuan pada kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.</p>
6	Juma't, 26 April 2019	<p>Mengajar kemudian peneliti akan melakukan observasi akhir (<i>posttest</i>) kemampuan menyimak anak pada kelas eksperimen menggunakan permainan simak ulang ucap.</p>
7	Senin, 29 April 2019	<p>Mengajar kemudian peneliti akan melakukan observasi akhir (<i>posttest</i>) kemampuan menyimak anak pada kelas kontrol menggunakan metode bercerita.</p>

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA ASYAFI'YAH

Kelompok/Usia : B/4-5Tahun
Semester/bulan/minggu ke : II/ April / II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit
Tema spesifik : Matahari
Hari/Tanggal : Senin, 22 April 2019
KD dan INDIKATOR :

1. Nilai Agama dan Moral (1.2) Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 -) 1.2.1 Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian kelas.
2. Fisik Motorik (3.3) Mengenal anggota tubuh, Manfaat dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak
 -) 3.3.1 Menirukan rotasi bumi terhadap matahari
 - (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 -) 4.3.1 Merangkak.
3. Kognitif (3.7) Mengenal lingkungan sosial keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi.
 -) 3.7.1 Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar
 - (4.7) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi, dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh)
 -) 4.7.1 Mewarnai matahari
 -) 4.7.2 Kolase matahari dengan biji jagung
4. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 3.10.1 Melakukan permainan simak-ulang ucap
 - (4.10) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.
5. Sosial emosional (2.12) Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab

-) Anak terbiasa bersikap tanggung jawab
- 6. Seni (2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

-) 2.4.1 Bertanya tentang jenis benda langit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian kelas
2. Anak dapat melakukan permainan simak ulang ucap dengan baik
3. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

B. Materi dalam Kegiatan :

-) Terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian kelas
-) Bersikap tanggung jawab
-) Menirukan rotasi bumi terhadap matahari
-) Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar
-) Kolase matahari dengan “biji jagung”
-) Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar
-) Merangkak
-) Mewarnai
-) Permainan simak ulang ucap

C. Metode Pembelajaran

Bermain
Pemberian Tugas

D. Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian kelas
2. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

E. Sumber Belajar

Buku Paket

F. Alat dan Bahan

-) Buku Paket
-) Biji jagung
-) pensil
-) crayon
-) lem

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris dan Upacara - Salam dan berdoa sebelum belajar - Bernyanyi - Mengabsen siswa - Menginformasikan tentang Matahari - Mengenalkan aturan bermain - Melakukan Permainan Simak Ulang Ucap
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Mengamati : <ul style="list-style-type: none">) Gambar Matahari di siang hari 2. Anak menanya : <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri Matahari) Manfaat Matahari 3. Anak mengumpulkan informasi : <ul style="list-style-type: none">) Mewarnai gambar matahari) Kolase dengan biji jagung) Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar) Merangkak) Menirukan rotasi bumi terhadap matahari 4. Anak Menalar : dengan mampu mengetahui <ul style="list-style-type: none">) Ciri-Ciri Matahari) Manfaat Matahari 5. Anak Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none">) Kegiatan kelompok 1 : anak mampu menyebutkan ciri-ciri dan Manfaat matahari) Kegiatan kelompok 2 : anak menunjukkan hasil karya berupa mewarnai, kolase, dan Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar <p>Recalling/umpan balik <ul style="list-style-type: none">) Menanyakan ciri-ciri matahari) Menanyakan Manfaat matahari </p>
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan dan minum

	- Bermain
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - .Menanyakan perasaan hari ini - Mendiskusikan kegiatan yang sudah dikerjakan - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,
Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 22 April 2019
Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral dan Agama	1.2	1.2.1 Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian kelas.				
Fisik Motorik	3.3	3.3.1 Menirukan rotasi bumi terhadap matahari				
	4.3	4.3.1 Merangkak.				
Kognitif	3.7	3.7.1 Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar				
	4.7.	4.7.1 Mewarnai matahari 4.7.2 Kolase matahari dengan biji jagung				
Bahasa	3.10	3.10.1 Melakukan permainan simak-ulang ucap.				
	4.10	4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.				

Sosia Emosional	2.12	2.12.1 Anak terbiasa bersikap tanggung jawab				
Seni	2.4	2.4.1 Bertanya tentang matahari				

Mengetahui,

Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 22 April 2019

Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA ASYAFF'YAH

Kelompok/Usia : B/4-5Tahun
Semester/bulan/minggu ke : II/ April / II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit
Tema spesifik : Planet
Hari/Tanggal : Selasa, 23 April 2019

KD dan INDIKATOR :

1. Nilai Agama dan Moral (1.2) Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 -) 1.2.1 Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri.
2. Fisik Motorik (3.3) Mengenal anggota tubuh, Manfaat dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak
 -) 3.3.1 Menirukan rotasi planet terhadap matahari
 - (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 -) 4.3.1 Berlari.
3. Kogitif (3.7) Mengenal lingkungan sosial keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi.
 -) 3.7.1 Bermain maze
 - (4.7) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi, dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh)
 -) 4.7.1 Magic planet bumi
4. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 3.10.1 Memahami cerita tentang planet-planet
 - (4.10) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.
5. Sosial emosional (2.12) Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab

-) Anak terbiasa bersikap tanggung jawab
- 6. Seni (2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

) 2.4.1 Bertanya tentang planet-planet.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri
2. Anak memahami cerita yang disampaikan guru
3. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

4. Materi dalam Kegiatan :

-) Berlari
-) Magic planet bumi
-) Bermain maze
-) Menirukan angin berhembus
-) Bertanggung jawab

5. Metode Pembelajaran

Bermain

Bercerita

Pemberian Tugas

6. Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri
2. Anak dapat melakukan permainan simak ulang ucap dengan baik
3. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

4. Sumber Belajar

Buku Paket

5. Alat dan Bahan

-) Buku Paket *Pewarna
-) Pensil
-) Hvs
-) Crayon

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris dan Upacara - Salam dan berdoa sebelum belajar - Bernyanyi - Hafalan doa harian - Mengabsen siswa - Menginformasikan tentang planet-planet - Mengenalkan aturan bermain - Bercerita tentang planet-planet
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<p>1. Anak Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none">) Gambar planet-planet <p>2. Anak menanya :</p> <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri dari planet-planet) Manfaat dari planet-planet <p>3. Anak mengumpulkan informasi :</p> <ul style="list-style-type: none">) Magic planet bumi) Bermain maze) Menirukan rotasi planet-planet terhadap matahari) Berlari <p>4. Anak menalar : dengan mampu mengetahui</p> <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri dari planet-planet) Manfaat dari planet-planet <p>5. Anak Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">) Kegiatan kelompok 1 : anak mampu menyebutkan ciri-ciri dari planet-planet dan Manfaat dari planet-planet) Kegiatan kelompok 2 : anak menunjukkan hasil karya berupa magic planet bumi, bermain maze <p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none">) Menanyakan Ciri-ciri dari planet-planet dan Manfaat dari planet-planet) Mengetahui Ciri-ciri dari planet-planet dan Manfaat dari planet-planet
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan

	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum makan dan minum - Bermain
<p>Penutup (31 enit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - .Menanyakan perasaan hari ini - Mendiskusikan kegiatan yang sudah dikerjakan - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,
Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 23 April 2019

Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral dan Agama	1.2	1.2.1 Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri.				
Fisik Motorik	3.3	3.3.1 Menirukan rotasi planet-planet terhadap matahari.				
Kognitif	3.7	3.7.1. Bermain maze				
Bahasa	3.10	3.10.1 Memahami cerita tentang planet-planet				
Bahasa	4.3	4.3.1 Berlari.				
Kognitif	4.7	4.7.1 Magic planet bumi				
Bahasa	4.10	4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.				

Sosia Emosional	2.12	2.12.1 Anak terbiasa bersikap tanggung jawab				
Seni	2.4	2.4.1 Bertanya tentang planet-planet				

Mengetahui,
Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 23 April 2019

Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
RA ASYAFI'YAH**

Kelompok/Usia : B/4-5Tahun
Semester/bulan/minggu ke : II/ April / II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit
Tema spesifik : Bulan
Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2019

KD dan INDIKATOR :

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Menenal Kegiatan Beribadah sehari-hari
 -) 3.1.1 Praktek Solat Subuh
 - (4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa.
 -) 4.1.1 Terbiasa solat subuh.
2. Fisik Motorik (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 -) 4.3.1 menirukan rotasi bulan terhadap bumi.
3. Kognitif (3.5) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
 -) 3.5.1 Mencari perbedaan dua gambar
 - (4.5) Menyelesaikan masalah sehari hari secara kreatif
 -) 4.5.1 Mewarnai gambar bulan di malam hari
4. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 3.10.1 Melakukan permainan simak-ulang ucap
 - (4.10) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.
5. Sosial emosional (2.6) Memiliki perilaku mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.
 -) 2.6.1 Terbiasa disiplin dalam bermain
6. Seni (2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
 - 2.4.1 Bertanya tentang Bulan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri
2. Anak dapat melakukan permainan simak ulang ucap dengan baik
3. Anak terbiasa bersikap disiplin dalam bermain

B. Materi dalam Kegiatan :

-) Menirukan rotasi bulan terhadap bumi.

-) Mencari perbedaan dua gambar
-) Mewarnai gambar bulan di malam hari
-) Bermain Permainan Simak Ulang Ucap

C. Metode Pembelajaran

- Pemberian Tugas
- Bermain
- Sosial Drama

D. Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri
2. Anak dapat melakukan permainan simak ulang ucap dengan baik
3. Anak terbiasa bersikap disiplin dalam mengantri

E. Sumber Belajar

- Buku Paket

F. Alat dan Bahan

-) Buku Paket
-) Crayon
-) Pensil

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris dan Upacara - Salam dan berdoa sebelum belajar - Bernyanyi - Hafalan doa harian - Mengabsen siswa - Menginformasikan tentang Bulan - Mengenalkan aturan bermain - Melakukan Permainan Simak Ulang Ucap
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Mengamati : <ul style="list-style-type: none">) Gambar Bulan di malam hari 2. Anak menanya : <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri dari bulan) Manfaat dari bulan 3. Anak mengumpulkan informasi : <ul style="list-style-type: none">) Menirukan rotasi bulan terhadap bumi.) Mencari perbedaan dua gambar) Mewarnai gambar bulan di malam hari) Bermain Permainan Simak Ulang Ucap

	<p>4. Anak menalar : dengan mampu mengetahui</p> <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri dari bulan) Manfaat dari bulan <p>5. Anak Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">) Kegiatan kelompok 1 : anak mampu menyebutkan ciri-ciri dan Manfaat dari bulan) Kegiatan kelompok 2 : anak menunjukkan hasil karya berupa mewarnai, dan mencari perbedaan <p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none">) Menanyakan Ciri-ciri dan Manfaat dari bulan
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan dan minum - Bermain
<p>Penutup (32 enit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - .Menanyakan perasaan hari ini - Mendiskusikan kegiatan yang sudah dikerjakan - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,

Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 24 April 2019

Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral dan Agama	3.1	3.1.1 Praktek Solat Subuh				
	4.1	4.1.1 Terbiasa solat subuh				
Fisik Motorik	4.3	4.3.1 Menirukan rotasi bulan terhadap matahari				
Kognitif	3.5	3.5.1 Mencari perbedaan dua gambar				
	4.5	4.5.1 Mewarnai gambar bulan di malam hari				
Bahasa	3.10	3.10.1 Melakukan permainan simak-ulang ucap.				

	4.10	4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.				
Sosia Emosional	2.6	2.6.1 Terbiasa disiplin dalam bermain				
Seni	2.4	2.4.1 Bertanya tentang bulan				

Mengetahui,
Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 24 April 2019
Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
RA ASYAFI'YAH**

Kelompok/Usia : B/4-5Tahun
Semester/bulan/minggu ke : II/ April / II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit
Tema spesifik : Bintang
Hari/Tanggal : Kamis, 25 April 2019

KD :

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Mengenal Kegiatan Beribadah sehari-hari
 -) 3.1.1 Membaca doa di pagi hari
 - (4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa.
 -) 4.1.1 Terbiasa membaca doa di pagi hari.
2. Fisik Motorik (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 -) 4.3.1 Bernyanyi bintang kecil sambil menari.
3. Kognitif (4.7) Menyebut tempat di lingkungan sekitarnya
 -) 4.7.1 Menyebut ciri-ciri bintang
 -) 4.7.2 Berhitung berapa jumlah bintang yang ada
4. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 3.10.1 Bercerita tentang bintang
 - (4.10) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.\
5. Sosial emosional (2.6) Memiliki perilaku mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.
 -) 2.6.1 Terbiasa disiplin dalam mengantri maju satu persatu untuk menghitung berapa banyak bintang yang ada.
6. Seni (2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
 - 2.4.1 Bertanya tentang bintang

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa membaca di pagi hari.
2. Anak terbiasa mendengarkan cerita
3. Anak terbiasa disiplin

B. Materi dalam Kegiatan :

-) Menyebut ciri-ciri bintang
-) Berhitung berapa jumlah bintang yang ada
-) Meniti.
-) Bercerita tentang bintang

C. Metode Pembelajaran

- Pemberian Tugas
- Bermain
- Bercerita

D. Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Anak terbiasa membaca doa di pagi hari
2. Anak terbiasa mendengarkan cerita
3. Anak terbiasa disiplin

E. Sumber Belajar

- Buku Paket

F. Alat dan Bahan

-) Buku Paket *Lem
-) Pensil *gambar kapal laut
-) Gunting

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris dan Upacara - Salam dan berdoa sebelum belajar - Bernyanyi - Hafalan doa harian - Mengabsen siswa - Menginformasikan tentang bintang - Mengenalkan aturan bermain - Bercerita tentang bintang
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Mengamati :) Gambar bintang di malam hari 2. Anak menanya :) Ciri-Ciri bintang) Manfaat Bintang 3. Anak mengumpulkan informasi :) Menyebut ciri-ciri bintang) Berhitung berapa jumlah bintang yang ada) Meniti.) Bercerita tentang bintang 4. Anak menalar : dengan mampu mengetahui) Ciri-ciri bintang) Manfaat bintang 5. Anak Mengkomunikasikan) Kegiatan kelompok 1 : anak mampu menyebutkan dan menunjukkan ciri-ciri dan Manfaat bintang) Kegiatan kelompok 2 : anak menunjukkan unjuk kerja

	<p>berupa meniti.</p> <p>Recalling)Menanyakan ciri-ciri dan Manfaat bintang</p>
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan dan minum - Bermain
<p>Penutup (33 enit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - .Menanyakan perasaan hari ini - Mendiskusikan kegiatan yang sudah dikerjakan - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,

Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 25 April 2019

Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral dan Agama	3.1	3.1.1 Membaca doa di pagi hati				
	4.1	4.1.1 Terbiasa Membaca doa di pagi hati				
Fisik Motorik	4.3	4.3.1 Meniti				
Kognitif	4.7	4.7.1 Menyebut ciri-ciri bintang 4.7.2 Berhitung berapa jumlah bintang yang ada				
Bahasa	3.10	3.10.1 Bercerita tentang bintang				
	4.10	4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.				
Sosia Emosional	2.6	2.6.1 Terbiasa disiplin dalam mengantri maju satu persatu untuk menghitung berapa banyak bintang yang				

		ada.				
Seni	2.4	2.4.1 Bertanya tentang bintang				

Mengetahui,
Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 25 April 2019
Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
RA ASYAFI'YAH**

Kelompok/Usia : B/4-5Tahun
Semester/bulan/minggu ke : II/ April / II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit
Tema spesifik : Bumi
Hari/Tanggal : Jum'at, 26 April 2019

KD :

1. Nilai Agama dan Moral (3.1) Mengenal Kegiatan Beribadah sehari-hari
 - 3.1.1 Membaca doa di pagi hari
 - (4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari hari dengan tuntunan orang dewasa.
 - 4.1.1 Terbiasa membaca doa di pagi hari.
2. Fisik Motorik (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 - 4.3.1 Menirukan revolusi bumi.
3. Kognitif (3.7) Mengenal lingkungan sosial keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi.
 - 3.7.1 Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar
4. (4.7) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi, dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh)
 - 4.7.1 Mewarnai karikatur bumi
 - 4.7.2 4.7.2 Membuat bumi dari bola pim pong
5. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 - 3.10.1 Bermain simak ulang ucap
 - (4.10) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 - 4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.
6. Sosial emosional (2.6) Memiliki perilaku mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.
 - 2.6.1 Terbiasa disiplin dalam bermain
7. Seni (2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
 - 2.4.1 Bertanya tentang bumi

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa membaca doa di pagi hari.
2. Anak terbiasa bermain simak ulang ucap
3. Anak terbiasa disiplin.

B. Materi dalam Kegiatan :

-) Menirukan revolusi bumi
-) Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar
-) Mewarnai karikatur bumi
-) Membuat bumi dari bola pim pong
-) Bermain simak ulang ucap

C. Metode Pembelajaran

- Pemberian Tugas
- Bermain

D. Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Anak terbiasa membaca doa di pagi hari
2. Anak terbiasa mendengarkan cerita
3. Anak terbiasa disiplin

E. Sumber Belajar

- Buku Paket

F. Alat dan Bahan

-) Buku Paket *Lem
-) Pensil *gambar karikatur bumi
-) Gunting * bola pimpong

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Berbaris dan Upacara- Salam dan berdoa sebelum belajar- Bernyanyi- Hafalan doa harian- Mengabsen siswa- Menginformasikan tentang bintang- Mengenalkan aturan bermain- Bermain simak ulang ucap
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak Mengamati :) Gambar bumi2. Anak menanya :) Ciri-Ciri bumi) Manfaat bumi

	<p>3. Anak mengumpulkan informasi :</p> <ul style="list-style-type: none">) Menirukan revolusi bumi) Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar) Mewarnai karikatur bumi) Membuat bumi dari bola pim pong) Bermain simak ulang ucap <p>4. Anak menalar : dengan mampu mengetahui</p> <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri bumi) Manfaat bumi <p>5. Anak Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">) Kegiatan kelompok 1 : anak mampu menyebutkan dan menunjukkan ciri-ciri dan Manfaat bumi) Kegiatan kelompok 2 : anak menunjukkan hasil karya berupa mewarnai, prakarya bumi dari bola pimpong dan mengurutkan lambang bilangan <p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none">) Menanyakan ciri-ciri dan Manfaat bumi
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan dan minum - Bermain
<p>Penutup (34 enit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - .Menanyakan perasaan hari ini - Mendiskusikan kegiatan yang sudah dikerjakan - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,

Medan, 26 April 2019

Kepala Ra As-Syafi'iyah

Guru Kelas

(Suryani, S.Ag)

(Dina Listiani Gultom)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral dan Agama	3.1	3.1.1 Membaca doa di pagi hari				
	4.1	4.1.1 Terbiasa Membaca doa di pagi hati				
Fisik Motorik	4.3	4.3.1 Menirukan revolusi bumi				
Kognitif	3.7	3.7.1 Mengurutkan lambang bilangan menjadi bentuk gambar				
Bahasa	3.10	3.10.1 Bermain simak ulang ucap				
	4.10	4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.				
Sosia Emosional	2.6	2.6.1 Terbiasa disiplin dalam bermain.				

Seni	2.4	2.4.1 Bertanya tentang bumi.				

Mengetahui,
Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 26 April 2019
Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA ASYAFF'YAH

Kelompok/Usia : B/4-5Tahun
Semester/bulan/minggu ke : II/ April / III
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Gejala Alam
Tema spesifik : Angin
Hari/Tanggal : Senin, 29 April 2019

KD dan INDIKATOR :

1. Nilai Agama dan Moral (1.2) Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 -) 1.2.1 Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri.
2. Fisik Motorik (3.3) Mengenal anggota tubuh, Manfaat dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus anak
 -) 3.3.1 Menirukan angin berhembus
 - (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 -) 4.3.1 . Berlari zig zag
3. Kogitif (3.7) Mengenal lingkungan sosial keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi.
 -) 3.7.1 Menulis kata “angin sepoi-sepoi”
 - (4.7) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi, dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh)
 -) 4.7.1 Mewarnai gambar awan meniup pohon kelapa
4. Bahasa (3.10) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 3.10.1 Memahami cerita tentang angin
 - (4.10) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 -) 4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.
5. Sosial emosional (2.12) Memiliki perilaku mencerminkan sikap tanggung jawab
 -) Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

6. Seni (2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
) 2.4.1 Bertanya tentang angin

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri
2. Anak memahami cerita yang disampaikan guru
3. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

B. Materi dalam Kegiatan :

-) Menirukan angin berhembus
-) Menulis kata “angin sepoi-sepoi”
-) Mewarnai gambar awan meniup pohon kelapa
-) Menirukan angin berhembus
-) Bercerita tentang angin
-) Bertanggung jawab

C. Metode Pembelajaran

Bercerita

Pemberian Tugas

D. Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri
2. Anak terbiasa mendengarkan cerita
3. Anak terbiasa bersikap tanggung jawab

E. Sumber Belajar

Buku Paket

F. Alat dan Bahan

-) Buku Paket
-) Pensil
-) Lembar Kerja
-) Crayon

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris dan Upacara - Salam dan berdoa sebelum belajar - Bernyanyi - Hafalan doa harian - Mengabsen siswa - Menginformasikan tentang planet-planet - Mengenalkan aturan bermain - Bercerita tentang planet-planet
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<p>1. Anak Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none">) Gambar jenis-jenis angin <p>2. Anak menanya :</p> <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri dari angin) Manfaat dari angin <p>3. Anak mengumpulkan informasi :</p> <ul style="list-style-type: none">) Menirukan angin berhembus) Menulis kata “angin sepoi-sepoi”) Mewarnai gambar awan meniup pohon kelapa) Menirukan angin berhembus) Bercerita tentang angin <p>4. Anak menalar : dengan mampu mengetahui</p> <ul style="list-style-type: none">) Ciri-ciri dari angin) Manfaat dari angin) Dampak dari angin <p>5. Anak Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">) Kegiatan kelompok 1 : anak mampu menyebutkan Ciri-ciri, manfaat, dan Dampak dari angin) Kegiatan kelompok 2 : anak menunjukkan hasil karya berupa mewarnai, menulis. <p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none">) Menanyakan Ciri-ciri, manfaat, dan Dampak dari angin) Mengetahui Ciri-ciri, manfaat, dan Dampak dari angin
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan dan minum

	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain
<p>Penutup (35 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - .Menanyakan perasaan hari ini - Mendiskusikan kegiatan yang sudah dikerjakan - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,

Medan, 29 April 2019

Kepala Ra As-Syafi'iyah

Guru Kelas

(Suryani, S.Ag)

(Dina Listiani Gultom)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral dan Agama	1.2	1.2.1 Anak terbiasa menjaga kebersihan dan kerapian diri sendiri.				
Fisik Motorik	3.3	3.3.1 Menirukan angin berhembus				
	4.3	Belari zig zag				
Kognitif	3.7	3.7.1 Menulis kata “angin sepoi-sepoi”				
	4.7	4.7.1 Mewarnai gambar awan meniup pohon kelapa				
Bahasa	3.10	3.10.1 Memahami cerita tentang angin				
	4.10	4.10.1 Menyampaikan pesan yang didengar ke teman atau guru.				

Sosia Emosional	2.12	2.12.1 Anak terbiasa bersikap tanggung jawab				
Seni	2.4	2.4.1 Bertanya tentang angin				

Mengetahui,
Kepala Ra As-Syafi'iyah

(Suryani, S.Ag)

Medan, 29 April 2019

Guru Kelas

(Dina Listiani Gultom)

LAMPIRAN

2

Instrumen Penelitian (Pre Test Eksperimen)

Nama Anak : A o 1

Kelompok / Semester : B (4-5 Tahun) / II

No	Indikator	Deskripsi	Ya	Tidak
1	Memperhatikan suara di lingkungannya.	Anak diam ketika guru dan teman menyampaikan suatu kalimat	✓	
		Anak mengingat kalimat yang disampaikan guru dan temannya.		✓
		Anak dapat menyampaikan kembali kalimat yang didengarnya dengan lengkap		✓
2	Bermain suara.	Anak mampu menyampaikan kembali kalimat yang didengar dengan intonasi pengucapan yang baik.		✓
3	Mengulang suara yang terpisah dengan kata	Anak mampu menyampaikan kembali dengan jelas tanpa terbata-bata.		✓
4	Mengikuti perintah lisan ketika ditunjukkan dengan gerak isyarat.	Anak mampu membaca gesture tubuh guru ketika anak di minta menyampaikan ke teman dengan gerak isyarat.		✓
5	Mengasosiasikan kata dengan tindakan	Anak mampu menyampaikan kalimat yang didengar dengan gesture tubuh yang baik.		✓
6	Mengikuti satu perintah.	Anak mampu mengikuti satu perintah guru pada saat bermain.	✓	
7	Mengikuti lebih dari dua perintah.	Anak mampu mengikuti lebih dari dua perintah guru pada saat bermain.		✓
8	Menjawab pertanyaan ya/tidak dengan kata, gerak isyarat atau tanda.	Anak mampu menjawab ya/tidak dengan kata atau gerak isyarat untuk memastikan dia mendengar yang di sampaikan temannya.	✓	

9	Menjawab pertanyaan sederhana.	Menjawab pertanyaan sederhana dengan satu atau dua kata.		✓
10	Menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikirannya sendiri.		✓
11	Menjawab pertanyaan dengan terperinci.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan terperinci.		✓
12	Mulai berkomunikasi dengan senyum atau kontak mata.	Anak mampu mempertahankan kontak mata ketika guru menjelaskan aturan permainan.	✓	
13	Merespon komentar dan bertanya kepada teman.	Anak mampu berkomentar dengan memberi pertanyaan sederhana tentang kalimat yang disampaikan temannya.		✓
14	Merespon tanggapan orang lain dalam bertukar informasi.	Anak mampu menanggapi komentar yang diberikan temannya.		✓

Medan, 15 2019



Peneliti

(Handwritten Signature)
(Cynthia Fitri Kautsar)

LAMPIRAN

3

Instrumen Penelitian (Post Test Eksperimen)

Nama Anak

A O I

Kelompok / Semester

B (4-5 Tahun) / I

No	Indikator	Deskripsi	Ya	Tidak
1	Memperhatikan suara di lingkungannya	Anak diam ketika guru dan teman menyampaikan suatu kalimat	✓	
		Anak mengingat kalimat yang disampaikan guru dan temannya.	✓	
		Anak dapat menyampaikan kembali kalimat yang didengarnya dengan lengkap	✓	
2	Bermain suara	Anak mampu menyampaikan kembali kalimat yang didengar dengan intonasi pengucapan yang baik.	✓	
3	Mengulang suara yang terpisah dengan kata	Anak mampu menyampaikan kembali dengan jelas tanpa terbata-bata.	✓	
4	Mengikuti perintah lisan ketika ditunjukkan dengan gerak isyarat.	Anak mampu membaca gesture tubuh guru ketika anak di minta menyampaikan ke teman dengan gerak isyarat.	✓	
5	Mengasosiasikan kata dengan tindakan	Anak mampu menyampaikan kalimat yang didengar dengan gesture tubuh yang baik.		✓
6	Mengikuti satu perintah.	Anak mampu mengikuti satu perintah guru pada saat bermain.	✓	
7	Mengikuti lebih dari dua perintah.	Anak mampu mengikuti lebih dari dua perintah guru pada saat bermain.	✓	
8	Menjawab pertanyaan ya/tidak dengan kata, gerak isyarat atau tanda.	Anak mampu menjawab ya/tidak dengan kata atau gerak isyarat untuk memastikan dia mendengar yang di sampaikan temannya.	✓	



9	Menjawab pertanyaan sederhana.	Menjawab pertanyaan sederhana dengan satu atau dua kata.	✓	
10	Menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikirannya sendiri.	✓	
11	Menjawab pertanyaan dengan terperinci.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan terperinci.		✓
12	Mulai berkomunikasi dengan senyum atau kontak mata.	Anak mampu mempertahankan kontak mata ketika guru menjelaskan aturan permainan.	✓	
13	Merespon komentar dan bertanya kepada teman.	Anak mampu berkomentar dengan memberi pertanyaan sederhana tentang kalimat yang disampaikan temannya.	✓	
14	Merespon tanggapan orang lain dalam bertukar informasi.	Anak mampu menanggapi komentar yang diberikan temannya.	✓	

Medan, 2019



Peneliti

Cynthia Fitri Kautsar
(Cynthia Fitri Kautsar)

LAMPIRAN

4

Instrumen Penelitian (Pre Test Kontrol)

Nama Anak : B O I

Kelompok / Semester : B (4-5 Tahun) / II

No	Indikator	Deskripsi	Ya	Tidak
1	Memperhatikan suara di lingkungannya.	Anak diam ketika guru dan teman menyampaikan suatu kalimat		✓
		Anak mengingat kalimat yang disampaikan guru dan temannya.		✓
		Anak dapat menyampaikan kembali kalimat yang didengarnya dengan lengkap		✓
2	Bermain suara.	Anak mampu menyampaikan kembali kalimat yang didengar dengan intonasi pengucapan yang baik.		✓
3	Mengulang suara yang terpisah dengan kata	Anak mampu menyampaikan kembali dengan jelas tanpa terbata-bata.		✓
4	Mengikuti perintah lisan ketika ditunjukkan dengan gerak isyarat.	Anak mampu membaca gesture tubuh guru ketika anak di minta menyampaikan ke teman dengan gerak isyarat.		✓
5	Mengasosiasikan kata dengan tindakan	Anak mampu menyampaikan kalimat yang didengar dengan gesture tubuh yang baik.		✓
6	Mengikuti satu perintah.	Anak mampu mengikuti satu perintah guru pada saat bermain.	✓	
7	Mengikuti lebih dari dua perintah.	Anak mampu mengikuti lebih dari dua perintah guru pada saat bermain.	✓	
8	Menjawab pertanyaan ya/tidak dengan kata, gerak isyarat atau tanda.	Anak mampu menjawab ya/tidak dengan kata atau gerak isyarat untuk memastikan dia mendengar yang di sampaikan temannya.	✓	

9	Menjawab pertanyaan sederhana.	Menjawab pertanyaan sederhana dengan satu atau dua kata.		✓
10	Menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikirannya sendiri.		✓
11	Menjawab pertanyaan dengan terperinci.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan terperinci.		✓
12	Mulai berkomunikasi dengan senyum atau kontak mata.	Anak mampu mempertahankan kontak mata ketika guru menjelaskan aturan permainan.	✓	
13	Merespon komentar dan bertanya kepada teman.	Anak mampu berkomentar dengan memberi pertanyaan sederhana tentang kalimat yang disampaikan temannya.		✓
14	Merespon tanggapan orang lain dalam bertukar informasi.	Anak mampu menanggapi komentar yang diberikan temannya.		✓

Medan, 2019

Peneliti


(Cynthia Fitri Kautsar)



LAMPIRAN

5

Instrumen Penelitian (Post Test Kontrol)

Nama Anak

: B01

Kelompok / Semester

: B (4-5 Tahun) / I

No	Indikator	Deskripsi	Ya	Tidak
1	Mempertahatkan suara di lingkungannya.	Anak diam ketika guru dan teman menyampaikan suatu kalimat	✓	
		Anak mengingat kalimat yang disampaikan guru dan temannya.	✓	
		Anak dapat menyampaikan kembali kalimat yang didengarnya dengan lengkap		✓
2	Bermain suara.	Anak mampu menyampaikan kembali kalimat yang didengar dengan intonasi pengucapan yang baik.	✓	
3	Mengulang suara yang terpisah dengan kata	Anak mampu menyampaikan kembali dengan jelas tanpa terbata-bata.		✓
4	Mengikuti perintah lisan ketika ditunjukkan dengan gerak isyarat.	Anak mampu membaca gesture tubuh guru ketika anak di minta menyampaikan ke teman dengan gerak isyarat.	✓	
5	Mengasosiasikan kata dengan tindakan	Anak mampu menyampaikan kalimat yang didengar dengan gesture tubuh yang baik.		✓
6	Mengikuti satu perintah.	Anak mampu mengikuti satu perintah guru pada saat bermain.	✓	
7	Mengikuti lebih dari dua perintah.	Anak mampu mengikuti lebih dari dua perintah guru pada saat bermain.	✓	
8	Menjawab pertanyaan ya/tidak dengan kata, gerak isyarat atau tanda.	Anak mampu menjawab ya/tidak dengan kata atau gerak isyarat untuk memastikan dia mendengar yang di sampaikan temannya.	✓	

9	Menjawab pertanyaan sederhana.	Menjawab pertanyaan sederhana dengan satu atau dua kata.		✓
10	Menjawab pertanyaan dengan pemikiran yang lengkap.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan pemikirannya sendiri.	✓	
11	Menjawab pertanyaan dengan terperinci.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan terperinci.		✓
12	Mulai berkomunikasi dengan senyum atau kontak mata.	Anak mampu mempertahankan kontak mata ketika guru menjelaskan aturan permainan.	✓	
13	Merespon komentar dan bertanya kepada teman.	Anak mampu berkomentar dengan memberi pertanyaan sederhana tentang kalimat yang disampaikan temannya.	✓	
14	Merespon tanggapan orang lain dalam bertukar informasi.	Anak mampu menanggapi komentar yang diberikan temannya.		✓

Medan, _____ 2019

Peneliti


(Cynthia Fitri Kautsar)



Lampiran 6

DATA PRE TEST DAN POST TEST KELAS EKSPERIMEN

Kegiatan Permainan Simak-Ulang Ucapan Di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No.

12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor

No.	Kelas Eksperimen Pre Test (Y_1)	Kriteria	Kelas Eksperimen Post Test (X_1)	Kriteria
A01	4		14	
A02	5		14	
A03	5		15	
A04	6		15	
A05	7		15	
A06	7		16	
A07	7		16	
A08	8		16	
A09	8		16	
A10	8		16	
A11	8		16	
Jumlah	73		169	
Rata-Rata	6.6363		15,3636	
Modus	8		16	
Median	7		16	

Lampiran 7

DATA PRE TEST DAN POST TEST KELAS KONTROL

Metode Bercerita Di RA As-Syafi'iyah JL. Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka

Maju Kecamatan Medan Johor

No.	Kelas Eksperimen Pre Test (Y_1)	Kriteria	Kelas Eksperimen Post Test (X_1)	Kriteria
B01	4		10	
B02	4		10	
B03	4		10	
B04	4		10	
B05	4		10	
B06	5		11	
B07	5		11	
B08	6		11	
B09	6		11	
B10	7		12	
B11	7		12	
Jumlah	56		118	
Rata-Rata	5,0909		10,7272	
Modus	4		10	
Median	5		11	

Lampiran 8

PROSEDUR PERHITUNGAN RATA-RATA, VARIANS, DAN STANDAR

DEVIASI

KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Pre-tes

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$X_i = 73 \quad n = 11$$

a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{73}{11} = 6,6363$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum \sum f x^2 - \frac{(\sum f x)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{505 - \frac{484,454}{11}}{11-1}$$

$$S^2 = 2,0546$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{2,05} = 1,4317$$

2. Nilai Pos-test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$X_i = 169 \quad n = 11$$

a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{169}{11} = 15,3636$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum f x^2 - \frac{(\sum f x)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{2.603 - 2596,45}{11-1}$$

$$S^2 = 0,655$$

d. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{0,655} = 0,8062$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Pre-tes

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$X_i = 56 \quad n = 11$$

a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{56}{11} = 5,0909$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum f x^2 - \frac{(\sum f x)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{300 - 285,09}{11-1}$$

$$S^2 = 1,491$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{1,49} = 1,2206$$

3. Nilai Pos-test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai :

$$X_i = 118 \quad n = 11$$

a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{118}{11} = 10,7272$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{\sum \sum f x^2 - \frac{(\sum f x)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{1272 - \frac{1265,818}{11}}{11-1}$$

$$S^2 = 0,6182$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{0,61} = 0,7812$$

Lampiran 9

PROSEDUR PERHITUNGAN UJI NORMALITAS DATA KECERDASAN MUSIKAL

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* yaitu berdasarkan distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat H_0 dan H_a yaitu:

H_0 = Tes tidak berdistribusi normal

H_a = Tes berdistribusi normal

- a. Hitunglah rata-rata dan standar deviasi data pre test pada kelas eksperimen dengan rumus:

- b. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{73}{11} = 6.6363$$

- c. Varians

$$S^2 = \frac{\sum \sum f_i X_i^2 - \frac{(\sum f_i X_i)^2}{\sum f_i}}{\sum f_i - 1}$$

$$S^2 = \frac{505 - 484,454}{11 - 1}$$

$$S^2 = 2,0546$$

- d. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{2,05} = 1,4317$$

1. Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

Contoh pre test kelas eksperimen no. 1 :

$$Z_{Score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{4 - 6,63}{1,43} = -1,83$$

Menghitung F (Zi) dengan rumus yaitu:

Lihat dari tabel F (Zi) berdasarkan Z_{score} , yaitu F (Zi) = 0,0336

2. Menghitung S (Zi) dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{JumlahSiswa} = \frac{1}{11} = 0,0909$$

3. Hitung selisih F (Zi) – S (Zi) kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

$$F (Z_i) - S (Z_i) = 0,0336 - 0,3143 = -0,0573$$

Harga mutlaknya adalah -0,0573

4. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah 0,1711 dengan $L_{tabel} = 0,249$

5. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ atau 5%. Kriterianya adalah terima H_a jika L_0 lebih kecil dari L_{tabel} . Dari soal pre-test pada kelas eksperimen yaitu $L_0 < L_t = 0,1711 < 0,249$ maka soal pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 10

PROSEDUR PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS DATA KEMAMPUAN MENYIMAK

Pengujian Homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pre tes dan pos tes kedua kelompok sampel dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

A. Homogenitas Data Pre tes

Varians data Pre tes kelas Eksperimen : 1,4317

Varians data Pre tes kelas Kontrol : 1,2206

$$F_{\text{hitung}} = \frac{1,4317}{1,2206} = 1,1729$$

Pada taraf = 0,05 atau 5%, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 11-1 = 10$ dan $dk_{\text{penyebut}}(n-1) = 11-1 = 10$ diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 2,978$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,1729 < 2,978$), maka disimpulkan bahwa data pre-tes kelas kontrol dan dan eksperimen dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

B. Homogenitas Data Post Tes

Varians data Post tes kelas Eksperimen : 0,8062

Varians data Post tes kelas Kontrol : 0,7810

$$F_{\text{hitung}} = \frac{0,8062}{0,7810} = 1,0322$$

Pada taraf = 0,05 atau 5%, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 11-1 = 10$ dan $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 11 - 1 = 10$ diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 2,978$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,0322 <$

2,978), maka disimpulkan bahwa data post-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

Lampiran 11

PROSEDUR PENGUJIAN HIPOTESIS

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t. Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

- a. Ada pengaruh kegiatan permainan simak ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 Tahun di RA As-Syafi'iyah.

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{73}{11} = 6,6363$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{169}{11} = 15,3636$$

$$SS_1 = \sum \frac{f x^2}{n} = \frac{505 \cdot 73^2}{11} = 20,546$$

$$SS_2 = \sum \frac{f x^2}{n} = \frac{2603 \cdot 169^2}{11} = 6,55$$

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{15,3636 - 6,6363}{\sqrt{\frac{20,546 + 6,55}{11 + 11} \left(\frac{1}{11} + \frac{1}{11} \right)}} = 24,4736$$

- b. Ada pengaruh kegiatan mendongeng dengan gerakan guru terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di TKIT Nurul 'Ilmi.

$$M_1 \times \frac{x_1}{n_1} \times \frac{89}{20} \times 4,45$$

$$M_2 \times \frac{x_2}{n_2} \times \frac{178}{20} \times 8,9$$

$$SS_1 \times 2.084 \times \frac{f}{20} \times \frac{89^2}{20} \times 1.687,95$$

$$SS_2 \times x_2^2 \times \frac{f}{n_2} \times \frac{x_2^2}{n_2} \times$$

$$SS_2 \times 1.620 \times \frac{f}{20} \times \frac{178^2}{20} \times 35,8$$

$$t \times \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1}{n_1} + \frac{SS_2}{n_2}}} \times \frac{8,9 - 4,45}{\sqrt{\frac{1.687,95}{20} + \frac{35,8}{20}}} \times 2,0896$$

c. Ada perbedaan pengaruh bermain drum band dari bahan bekas dengan bermain kerincing terhadap kecerdasan musikal anak usia 5-6 tahun kelas kontrol dan kelas eksperimen di TK Ummi Erni

$$M_1 \times \frac{x_1}{n_1} \times \frac{56}{11} \times 5,0909$$

$$M_2 \times \frac{x_2}{n_2} \times \frac{118}{11} \times 10,7272$$

$$SS_1 \times 300 Z \frac{f}{11} \frac{56\text{Å}}{11} \times 14,91$$

$$SS_2 \times 2.603 Z \frac{f}{11} \frac{169\text{Å}}{11} \times 6,55$$

$$t \times \frac{M_2 Z M_1}{\sqrt{\frac{SS_1}{n_1} \Gamma \frac{SS_2}{n_2} Z \frac{1}{2} \Gamma \frac{1}{n_1} \Gamma \frac{1}{n_2}}} \times \frac{10,7272 Z 5,0909}{\sqrt{\frac{14,91 \Gamma 6,182}{11 \Gamma 11} Z \frac{1}{2} \Gamma \frac{1}{11} \Gamma \frac{1}{11}}} \times 12,8741$$

Pada taraf signifikansi = 0,05 atau 5% dan dk = n₁ + n₂ - 2 = 11 + 11 - 2 = 20. Maka harga t_{tabel} = 2,086. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh t_{hitung} > t_{tabel} yaitu 12,8741 > 2,086. Dengan demikian H₀ ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan simak-ulang ucap terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun Di RA As-Syafi’iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan”.

Lampiran 11

TITIK PERSENTASE DISTRIBUSI t (df = 1 - 40)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

LAMPIRAN

12

Lampiran 7

Nilai kritis Lilliefors

Ukuran Sampel	Tarf Signifikan				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
n = 5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
n = 6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
n = 7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
n = 8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
n = 9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
n = 10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
n = 11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
n = 12	0,276	0,242	0,223	0,212	0,199
n = 13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
n = 14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
n = 15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
n = 16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
n = 17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
n = 18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
n = 19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
n = 20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
n = 25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
n = 30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$1,031\sqrt{n}$	$0,886\sqrt{n}$	$0,805\sqrt{n}$	$0,768\sqrt{n}$	$0,736\sqrt{n}$

Lampiran 5

Nilai Kritis Distribusi t

dk	Probabilitas 1 ekor							
	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001	0,0005
	Probabilitas 2 ekor							
	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,005	0,002	0,001
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,656	127,321	318,289	636,578
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	14,089	22,328	31,600
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	7,453	10,214	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	5,598	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	4,773	5,894	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	4,317	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,029	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	3,833	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	3,690	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	3,581	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	3,497	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,428	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,372	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,326	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,286	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,252	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,222	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,197	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,174	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,153	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,135	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,119	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,104	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,091	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,078	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,067	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,057	3,421	3,689
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,047	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,038	3,396	3,660
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,030	3,385	3,646
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	2,996	3,340	3,591
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	2,971	3,307	3,551
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	2,952	3,281	3,520
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	2,937	3,261	3,496
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	2,915	3,232	3,460
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	2,899	3,211	3,435
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	2,887	3,195	3,416
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	2,878	3,183	3,402
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	2,871	3,174	3,390
150	1,287	1,655	1,976	2,351	2,609	2,849	3,145	3,357
200	1,286	1,653	1,972	2,345	2,601	2,838	3,131	3,340
300	1,284	1,650	1,968	2,339	2,592	2,826	3,118	3,323
400	1,284	1,649	1,966	2,336	2,588	2,823	3,111	3,315
500	1,283	1,648	1,965	2,334	2,585	2,820	3,107	3,310
1000	1,282	1,648	1,962	2,330	2,581	2,813	3,098	3,300

(hitung dengan menggunakan program excel)



Scanned with CamScanner

Lampiran 6

Nilai Kritis Distribusi F
 untuk dk1 pembilang dan dk2 penyebut
 pada taraf signifikansi 5% atau $F_{05}(dk1,dk2)$

dk ₁ \ dk ₂	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	161.446	199.499	215.707	224.583	230.160	233.990	236.767	238.884	240.543	241.882
2	18.513	19.000	19.164	19.247	19.296	19.329	19.353	19.371	19.385	19.396
3	10.128	9.552	9.277	9.117	9.013	8.941	8.887	8.845	8.812	8.785
4	7.709	6.944	6.591	6.388	6.258	6.163	6.094	6.041	5.999	5.964
5	6.608	5.786	5.409	5.182	5.050	4.950	4.876	4.818	4.772	4.735
6	5.987	5.143	4.757	4.534	4.387	4.284	4.207	4.147	4.099	4.060
7	5.591	4.737	4.347	4.120	3.972	3.866	3.787	3.726	3.677	3.637
8	5.318	4.459	4.066	3.838	3.688	3.581	3.500	3.438	3.388	3.347
9	5.117	4.256	3.863	3.633	3.482	3.374	3.293	3.230	3.179	3.137
10	4.965	4.103	3.708	3.478	3.326	3.217	3.135	3.072	3.020	2.978
11	4.844	3.982	3.587	3.357	3.204	3.095	3.012	2.948	2.896	2.854
12	4.747	3.885	3.490	3.259	3.106	2.996	2.913	2.849	2.796	2.753
13	4.667	3.806	3.411	3.179	3.025	2.915	2.832	2.767	2.714	2.671
14	4.600	3.739	3.344	3.112	2.958	2.848	2.764	2.699	2.646	2.602
15	4.543	3.682	3.287	3.056	2.901	2.790	2.707	2.641	2.588	2.544
16	4.494	3.634	3.239	3.007	2.852	2.741	2.657	2.591	2.538	2.494
17	4.451	3.592	3.197	2.965	2.810	2.699	2.614	2.548	2.494	2.450
18	4.414	3.555	3.160	2.928	2.773	2.661	2.577	2.510	2.456	2.412
19	4.381	3.522	3.127	2.895	2.740	2.628	2.544	2.477	2.423	2.378
20	4.351	3.493	3.098	2.866	2.711	2.599	2.514	2.447	2.393	2.348
21	4.325	3.467	3.072	2.840	2.685	2.573	2.488	2.420	2.366	2.321
22	4.301	3.443	3.049	2.817	2.661	2.549	2.464	2.397	2.342	2.297
23	4.279	3.422	3.028	2.796	2.640	2.528	2.442	2.375	2.320	2.275
24	4.260	3.403	3.009	2.776	2.621	2.508	2.423	2.355	2.300	2.255
25	4.242	3.385	2.991	2.759	2.603	2.490	2.405	2.337	2.282	2.236
26	4.225	3.369	2.975	2.743	2.587	2.474	2.388	2.321	2.265	2.220
27	4.210	3.354	2.960	2.728	2.572	2.459	2.373	2.305	2.250	2.204
28	4.196	3.340	2.947	2.714	2.558	2.445	2.359	2.291	2.236	2.190
30	4.171	3.267	2.874	2.641	2.485	2.372	2.285	2.217	2.161	2.114
35	4.085	3.232	2.839	2.606	2.449	2.336	2.249	2.180	2.124	2.077
40	4.034	3.183	2.790	2.557	2.400	2.286	2.199	2.130	2.073	2.025
50	4.001	3.150	2.758	2.525	2.368	2.254	2.167	2.097	2.040	1.993
60	3.978	3.128	2.736	2.503	2.346	2.231	2.143	2.074	2.017	1.969
70	3.960	3.111	2.719	2.486	2.329	2.214	2.125	2.056	1.999	1.951
80	3.947	3.098	2.706	2.473	2.316	2.201	2.113	2.043	1.986	1.938
90	3.936	3.087	2.696	2.463	2.305	2.191	2.103	2.033	1.975	1.927
100	3.928	3.080	2.689	2.456	2.298	2.184	2.096	2.026	1.968	1.920
200	3.888	3.041	2.650	2.417	2.259	2.144	2.056	1.985	1.927	1.878
300	3.873	3.026	2.635	2.402	2.244	2.129	2.040	1.969	1.911	1.862
400	3.865	3.018	2.627	2.394	2.237	2.121	2.032	1.962	1.903	1.854
500	3.860	3.014	2.623	2.390	2.232	2.117	2.028	1.957	1.899	1.850
∞	3.857	3.012	2.621	2.388	2.230	2.115	2.026	1.955	1.897	1.848

$dk_1 \backslash dk_2$	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	242.981	243.905	244.690	245.363	245.949	246.466	246.917	247.324	247.688	248.016	248.307
2	19.405	19.412	19.419	19.424	19.429	19.433	19.437	19.440	19.443	19.446	19.448
3	8.763	8.745	8.729	8.715	8.703	8.692	8.683	8.675	8.667	8.660	8.654
4	5.936	5.912	5.891	5.873	5.858	5.844	5.832	5.821	5.811	5.803	5.795
5	4.704	4.678	4.655	4.636	4.619	4.604	4.590	4.579	4.568	4.558	4.549
6	4.027	4.000	3.976	3.956	3.938	3.922	3.908	3.896	3.884	3.874	3.865
7	3.603	3.575	3.550	3.529	3.511	3.494	3.480	3.467	3.455	3.445	3.435
8	3.313	3.284	3.259	3.237	3.218	3.202	3.187	3.173	3.161	3.150	3.140
9	3.102	3.073	3.048	3.025	3.006	2.989	2.974	2.960	2.948	2.936	2.926
10	2.943	2.913	2.887	2.865	2.845	2.828	2.812	2.798	2.785	2.774	2.764
11	2.818	2.788	2.761	2.739	2.719	2.701	2.685	2.671	2.658	2.646	2.636
12	2.717	2.687	2.660	2.637	2.617	2.599	2.583	2.568	2.555	2.544	2.533
13	2.635	2.604	2.577	2.554	2.533	2.515	2.499	2.484	2.471	2.459	2.448
14	2.565	2.534	2.507	2.484	2.463	2.445	2.428	2.413	2.400	2.388	2.377
15	2.507	2.475	2.448	2.424	2.403	2.385	2.368	2.353	2.340	2.328	2.316
16	2.456	2.425	2.397	2.373	2.352	2.333	2.317	2.302	2.288	2.276	2.264
17	2.413	2.381	2.353	2.329	2.308	2.289	2.272	2.257	2.243	2.230	2.219
18	2.374	2.342	2.314	2.290	2.269	2.250	2.233	2.217	2.203	2.191	2.179
19	2.340	2.308	2.280	2.256	2.234	2.215	2.198	2.182	2.168	2.155	2.144
20	2.310	2.278	2.250	2.225	2.203	2.184	2.167	2.151	2.137	2.124	2.112
21	2.283	2.250	2.222	2.197	2.176	2.156	2.139	2.123	2.109	2.096	2.084
22	2.259	2.226	2.198	2.173	2.151	2.131	2.114	2.098	2.084	2.071	2.059
23	2.236	2.204	2.175	2.150	2.128	2.109	2.091	2.075	2.061	2.048	2.036
24	2.216	2.183	2.155	2.130	2.108	2.088	2.070	2.054	2.040	2.027	2.015
25	2.198	2.165	2.136	2.111	2.089	2.069	2.051	2.035	2.021	2.007	1.995
26	2.181	2.148	2.119	2.094	2.072	2.052	2.034	2.018	2.003	1.990	1.978
27	2.166	2.132	2.103	2.078	2.056	2.036	2.018	2.002	1.987	1.974	1.961
28	2.151	2.118	2.089	2.064	2.041	2.021	2.003	1.987	1.972	1.959	1.946
35	2.075	2.041	2.012	1.986	1.963	1.942	1.924	1.907	1.892	1.878	1.866
40	2.038	2.003	1.974	1.948	1.924	1.904	1.885	1.868	1.853	1.839	1.826
50	1.986	1.952	1.921	1.895	1.871	1.850	1.831	1.814	1.798	1.784	1.771
60	1.952	1.917	1.887	1.860	1.836	1.815	1.796	1.778	1.763	1.748	1.735
70	1.928	1.893	1.863	1.836	1.812	1.790	1.771	1.753	1.737	1.722	1.709
80	1.910	1.875	1.845	1.817	1.793	1.772	1.752	1.734	1.718	1.703	1.689
90	1.897	1.861	1.830	1.803	1.779	1.757	1.737	1.720	1.703	1.688	1.675
100	1.886	1.850	1.819	1.792	1.768	1.746	1.726	1.708	1.691	1.676	1.663
200	1.837	1.801	1.769	1.742	1.717	1.694	1.674	1.656	1.639	1.623	1.609
300	1.821	1.785	1.753	1.725	1.700	1.677	1.657	1.638	1.621	1.606	1.591
400	1.813	1.776	1.745	1.717	1.691	1.668	1.648	1.630	1.613	1.597	1.582
500	1.808	1.771	1.740	1.712	1.686	1.664	1.643	1.625	1.607	1.592	1.577
1000	1.799	1.762	1.731	1.702	1.676	1.654	1.633	1.614	1.597	1.581	1.566



$\frac{dk_1}{dk_2}$	22	23	24	25	26	27	28	29	30	35	40
1	248.579	248.823	249.052	249.260	249.453	249.631	249.798	249.951	250.096	250.693	251.144
2	19.450	19.452	19.454	19.456	19.457	19.459	19.460	19.461	19.463	19.467	19.471
3	8.648	8.643	8.638	8.634	8.630	8.626	8.623	8.620	8.617	8.604	8.594
4	5.787	5.781	5.774	5.769	5.763	5.759	5.754	5.750	5.746	5.729	5.717
5	4.541	4.534	4.527	4.521	4.515	4.510	4.505	4.500	4.496	4.478	4.464
6	3.856	3.849	3.841	3.835	3.829	3.823	3.818	3.813	3.808	3.789	3.774
7	3.426	3.418	3.410	3.404	3.397	3.391	3.386	3.381	3.376	3.356	3.340
8	3.131	3.123	3.115	3.108	3.102	3.095	3.090	3.084	3.079	3.059	3.043
9	2.917	2.908	2.900	2.893	2.886	2.880	2.874	2.869	2.864	2.842	2.826
10	2.754	2.745	2.737	2.730	2.723	2.716	2.710	2.705	2.700	2.678	2.661
11	2.626	2.617	2.609	2.601	2.594	2.588	2.582	2.576	2.570	2.548	2.531
12	2.523	2.514	2.505	2.498	2.491	2.484	2.478	2.472	2.466	2.443	2.426
13	2.438	2.429	2.420	2.412	2.405	2.398	2.392	2.386	2.380	2.357	2.339
14	2.367	2.357	2.349	2.341	2.333	2.326	2.320	2.314	2.308	2.284	2.266
15	2.306	2.297	2.288	2.280	2.272	2.265	2.259	2.253	2.247	2.223	2.204
16	2.254	2.244	2.235	2.227	2.220	2.212	2.206	2.200	2.194	2.169	2.151
17	2.208	2.199	2.190	2.181	2.174	2.167	2.160	2.154	2.148	2.123	2.104
18	2.168	2.159	2.150	2.141	2.134	2.126	2.119	2.113	2.107	2.082	2.063
19	2.133	2.123	2.114	2.106	2.098	2.090	2.084	2.077	2.071	2.046	2.026
20	2.102	2.092	2.082	2.074	2.066	2.059	2.052	2.045	2.039	2.013	1.994
21	2.073	2.063	2.054	2.045	2.037	2.030	2.023	2.016	2.010	1.984	1.965
22	2.048	2.038	2.028	2.020	2.012	2.004	1.997	1.990	1.984	1.958	1.938
23	2.025	2.014	2.005	1.996	1.988	1.981	1.973	1.967	1.961	1.934	1.914
24	2.003	1.993	1.984	1.975	1.967	1.959	1.952	1.945	1.939	1.912	1.892
25	1.984	1.974	1.964	1.955	1.947	1.939	1.932	1.926	1.919	1.892	1.872
26	1.966	1.956	1.946	1.938	1.929	1.921	1.914	1.907	1.901	1.874	1.853
27	1.950	1.940	1.930	1.921	1.913	1.905	1.898	1.891	1.884	1.857	1.836
28	1.935	1.924	1.915	1.906	1.897	1.889	1.882	1.875	1.869	1.841	1.820
35	1.854	1.843	1.833	1.824	1.815	1.807	1.799	1.792	1.786	1.757	1.735
40	1.814	1.803	1.793	1.783	1.775	1.766	1.756	1.751	1.744	1.715	1.693
50	1.759	1.748	1.737	1.727	1.718	1.710	1.702	1.694	1.687	1.657	1.634
60	1.722	1.711	1.700	1.690	1.681	1.672	1.664	1.656	1.649	1.618	1.594
70	1.696	1.685	1.674	1.664	1.654	1.646	1.637	1.629	1.622	1.591	1.566
80	1.677	1.665	1.654	1.644	1.634	1.626	1.617	1.609	1.602	1.570	1.545
90	1.662	1.650	1.639	1.629	1.619	1.610	1.601	1.592	1.586	1.554	1.528
100	1.650	1.638	1.627	1.616	1.607	1.598	1.589	1.581	1.573	1.541	1.515
200	1.596	1.583	1.572	1.561	1.551	1.542	1.533	1.524	1.516	1.482	1.455
300	1.578	1.565	1.554	1.543	1.533	1.523	1.514	1.505	1.497	1.461	1.435
400	1.569	1.556	1.545	1.534	1.523	1.514	1.505	1.496	1.488	1.451	1.425
500	1.563	1.551	1.539	1.528	1.518	1.508	1.499	1.490	1.482	1.444	1.419
1000	1.553	1.540	1.528	1.517	1.507	1.497	1.488	1.479	1.471	1.431	1.406

$\frac{dk_1}{dk_2}$	50	60	70	80	90	100	200	300	400	500	1000
1	251.774	252.196	252.498	252.723	252.898	253.043	253.676	253.887	253.996	254.062	254.186
2	19.476	19.479	19.481	19.483	19.485	19.486	19.491	19.492	19.493	19.494	19.495
3	8.581	8.572	8.566	8.561	8.557	8.554	8.540	8.536	8.533	8.532	8.529
4	5.699	5.688	5.679	5.673	5.668	5.664	5.646	5.640	5.637	5.635	5.632
5	4.444	4.431	4.422	4.415	4.409	4.405	4.385	4.378	4.375	4.373	4.369
6	3.754	3.740	3.730	3.722	3.716	3.712	3.690	3.683	3.680	3.678	3.673
7	3.319	3.304	3.294	3.286	3.280	3.275	3.252	3.245	3.241	3.239	3.234
8	3.070	3.055	3.044	3.036	3.030	3.025	2.999	2.992	2.989	2.987	2.982
9	2.803	2.787	2.776	2.768	2.761	2.756	2.731	2.723	2.719	2.717	2.712
10	2.637	2.621	2.609	2.601	2.594	2.588	2.563	2.555	2.551	2.548	2.543
11	2.507	2.490	2.478	2.469	2.462	2.457	2.431	2.422	2.418	2.415	2.410
12	2.401	2.384	2.372	2.363	2.356	2.350	2.323	2.314	2.310	2.307	2.302
13	2.314	2.297	2.284	2.275	2.267	2.261	2.234	2.225	2.220	2.218	2.212
14	2.241	2.223	2.210	2.201	2.193	2.187	2.159	2.150	2.145	2.142	2.136
15	2.178	2.160	2.147	2.137	2.130	2.123	2.095	2.085	2.081	2.078	2.072
16	2.124	2.106	2.093	2.083	2.075	2.068	2.039	2.030	2.025	2.022	2.016
17	2.077	2.058	2.045	2.035	2.027	2.020	1.991	1.981	1.976	1.973	1.967
18	2.035	2.017	2.003	1.993	1.985	1.978	1.948	1.938	1.933	1.929	1.923
19	1.999	1.980	1.966	1.955	1.947	1.940	1.910	1.899	1.894	1.891	1.884
20	1.966	1.946	1.932	1.922	1.913	1.907	1.875	1.865	1.859	1.856	1.850
21	1.935	1.916	1.902	1.891	1.881	1.876	1.845	1.834	1.828	1.825	1.818
22	1.903	1.884	1.870	1.859	1.850	1.844	1.813	1.802	1.796	1.793	1.786
23	1.885	1.865	1.850	1.839	1.830	1.823	1.791	1.780	1.774	1.771	1.764
24	1.861	1.842	1.828	1.816	1.808	1.800	1.768	1.756	1.750	1.747	1.740
25	1.842	1.822	1.807	1.796	1.787	1.779	1.746	1.735	1.729	1.725	1.718
26	1.823	1.803	1.788	1.776	1.767	1.760	1.726	1.714	1.709	1.705	1.698
27	1.806	1.785	1.770	1.758	1.749	1.742	1.708	1.696	1.690	1.686	1.679
28	1.790	1.769	1.754	1.742	1.733	1.725	1.691	1.679	1.673	1.669	1.662
35	1.703	1.681	1.665	1.652	1.643	1.635	1.598	1.585	1.578	1.574	1.566
40	1.660	1.637	1.621	1.608	1.597	1.589	1.551	1.537	1.530	1.526	1.517
50	1.599	1.576	1.558	1.544	1.534	1.525	1.484	1.469	1.461	1.457	1.448
60	1.559	1.534	1.516	1.502	1.491	1.481	1.438	1.422	1.414	1.409	1.399
70	1.530	1.505	1.486	1.471	1.459	1.450	1.404	1.388	1.379	1.374	1.364
80	1.508	1.482	1.463	1.448	1.436	1.426	1.379	1.361	1.353	1.347	1.336
90	1.493	1.465	1.445	1.429	1.417	1.407	1.358	1.340	1.331	1.326	1.314
100	1.477	1.449	1.429	1.413	1.402	1.392	1.342	1.323	1.314	1.308	1.296
200	1.415	1.386	1.365	1.346	1.332	1.321	1.265	1.240	1.228	1.221	1.205
300	1.393	1.363	1.341	1.323	1.308	1.296	1.234	1.210	1.196	1.188	1.170
400	1.383	1.352	1.329	1.311	1.295	1.283	1.219	1.193	1.179	1.170	1.150
500	1.376	1.344	1.321	1.303	1.288	1.275	1.210	1.183	1.166	1.159	1.138
1000	1.361	1.327	1.303	1.284	1.271	1.260	1.190	1.161	1.145	1.134	1.110



DOKUMENTASI PENELITIAN









KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20171 Telp. (061) 6615083-6622925 Fax. 6615083
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-2819/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2019
Lampiran :-
Hal : Izin Riset

Medan, 01 Maret 2019

Yth.Ka. RA ASYAFI'YAH

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Stratu Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : CYNTHIA FITRI KAUTSAR
T.T/Lahir : Medan, 06 Februari 1998
NIM : 38154071
Sem/Jurusan : VII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di RA ASYAFI'YAH guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

"PENGARUH PERMAINAN SIMAK-ULANG-UCAP TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA ASYAFI'YAH TAHUN AJARAN 2018/2019"

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

An.Dekan
Kampus Jurusan PIAUD



Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



RAUDHATUL ATHFAL (RA)

ASSYAFI'YAH

LINGKUNGAN X KEL. SUKAMAJU

KECAMATAN MEDAN JOHOR

JL. SUKATARI NO. 12 TELP. 081375724257 MEDAN - 20146

Nomor : 022/RA-ASS/VI/2019
Lampiran : -
Hal : Selesai Penelitian

Medan, 13 Juni 2019

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Nomor: B-2819/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2019 Tanggal 01 Maret 2019, perihal seperti dipokok surat, dengan ini kami sampaikan bahwa:

Nama	Cynthia Fitri Kautsar
NIM	38154071
Semester/Jurusan	VIII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

adalah benar telah selesai melakukan penelitian di RA AS-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan, guna mendapatkan keterangan dan data yang diperlukan dalam rangka penyusunan skripsi (Karangan Ilmiah) dengan judul:

"Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucapan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra As-Syafi'iyah Jalan Suka Tari No. 12 Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor Kota Medan T.A 2018/2019"

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Suryaniar, S.Ag.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Cynthia Fitri Kautsar
Tempat/ Tgl. Lahir : Medan, 06 Februari 1998
NIM : 38.15.4.071
Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan/ Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PIAUD)
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Abdi Nusantara
Nama Ibu : Dahlia
Alamat Rumah : Jalan Karya Lk. 1 Kelurahan Selat Lancang
Kecamatan Datuk Bandar Timur Kota
Tanjungbalai

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 132413 Kota Tanjungbalai, tamat 2009
2. SMP Negeri 1 Tanjungbalai, tamat 2012
3. SMA Negeri 2 Tanjungbalai, tamat 2015
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera
Utara Medan Tahun 2015

Medan, Juli 2019

Penulis

Cynthia Fitri Kautsar

NIM. 38154071