

ABSTRAK

SURKATIKA INDRYANI S. 2021. Tesis. “Keefektifan Permainan Tebak Kata Dan Media Video Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros” dibimbing oleh Abd. Rahman Rahim sebagai pembimbing I dan A. Sukri Syamsuri sebagai pembimbing II.

Tujuan penelitian ini adalah memperoleh, menganalisis, dan mendeskripsikan data (1) Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata. (2) Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional. (3) Keefektifan media video dan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.

Jenis penelitian ini adalah penelitian survei dengan teknik eksperimen semu. Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros tahun pelajaran 2020/2021. Populasi tersebut berjumlah 48 orang yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B dengan teknik pengambilan sampel adalah total sampling.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata berada pada kategori memadai. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan konvensional berada pada kategori sedang. Media video dan permainan tebak kata efektif dalam pembelajaran menyimak siswa SD terutama bagi siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

Kata kunci: Tebak Kata, Media Video, dan Pembelajaran Menyimak.

ABSTRACT

SURKATIKA INDRYANI S. 2021. Thesis. "The Effectiveness of Word Guessing Games and Video Media in Improving the Listening Skills of Class IV SDN 63 Sambueja Students, Simbang District, Maros Regency" supervised by Abd. Rahman Rahim as supervisor I and A. Sukri Syamsuri as mentor II.

The purpose of this study was to obtain, analyze, and describe the data (1) The level of listening ability of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency using video media and word guessing games. (2) The level of listening ability of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency, using conventional methods. (3) The effectiveness of video media and word guessing games are effective in increasing the level of listening skills of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency.

This type of research is a survey research with quasi-experimental techniques. The study population was all fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency, 2020/2021 school year. The population consisted of 48 people who were divided into two classes, namely class IV A and class IV B. The sampling technique was total sampling.

The results of this study indicate that the level of listening ability of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Bantimurung District, Maros Regency using video media and word guessing games are in the adequate category. The level of listening ability of grade IV SDN 63 Sambueja, Bantimurung District, Maros Regency uses conventional bearada in the medium category. Video media and word guessing games are effective in learning listening to elementary school students, especially for fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Bantimurung District, Maros Regency.

Keywords: Guess Words, Video Media, and Listening Learning