

ABSTRACT

The Effect of Games Language Method toward Outcomes of Students Learning Listening of Class V of SDN 09 Siteba

Oramahi Saputra

This research is motivated by the low learning outcomes resulting Indonesia language learning that takes place is still dominated by the teacher and students are less motivated and saturated with learning activities undertaken. Teachers have not been able to encourage students to develop their talents and skills of individual students and the students have not been able to formulate their own hypotheses. Because learning is not optimal, the necessary efforts to improve listening learning outcomes. This research aims to reveal the effect of the language method game of the listening learning outcomes of students of class V of SDN 09 Siteba.

The study design used was *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. The study population was all students of class V of SDN 09 Siteba academic years 2016/2017. The sample was chosen randomly, in which class V-B was elected as experimental group while class V-A as controlled group.

The results of research showed that: (1) the learning achievement of students are taught with language method higher of student learning outcomes are taught using conventional method, the value of *t-test* calculated (4,89) was bigger than *t-table* (1,71) on the significance level 5% indicating that H1 was accepted, (2) learning achievement of students who have prior knowledge with games language method higher than the listening learning outcomes of students who have a high initial knowledge with conventional method, the value of *t-test* calculated (3,20) was bigger than *t-table* (2,06) on the significance level 5% indicating that hI was accepted, (3) learning achievement of students who have a low initial knowledge games language method higher than the listening learning outcomes of students who have a low initial knowledge with conventional method, the value of *t-test* calculated (3,20) was bigger than *t-table* (2,06) on the significance level 5% indicating that H1 was accepted, (4) There is no interaction between the method games of language and knowledge early in influencing learning achievement Indonesia language class V at SDN 09 Siteba the value of *t-test* calculated (0,46) was bigger than *t-table* (3,99) on the significance level 5% indicating that H1 was accepted. That is method games language acceptable to all the students in both the high and low initial knowledge.

ABSTRAK

Pengaruh Metode Permainan Bahasa Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas V SDN 09 Siteba

Oramahi Saputra

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar pembelajaran keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia, yang disebabkan pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh pendidik, peserta didik kurang termotivasi dan jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Proses Pembelajaran yang kurang aktif maka perlu upaya untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh metode permainan bahasa terhadap hasil belajar pembelajaran keterampilan menyimak peserta didik kelas V SDN 09 Siteba.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 09 Siteba tahun ajaran 2016/2017. Sampel penelitian ini dipilih secara *random*, terpilih kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan kelas V-A sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pengetahuan awal dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa:(1) hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode konvensional, artinya berdasarkan perhitungan diperoleh harga uji-*t* sebesar (4,89) ditaraf signifikan 5% adalah (1,71) harga *t*-hitung lebih tinggi dari *t*-tabel sehingga H_1 diterima (2) hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan metode konvensional artinya berdasarkan perhitungan diperoleh harga uji-*t* sebesar (3,20) ditaraf signifikan 5% adalah (2,06) harga *t* hitung lebih tinggi dari *t*-tabel sehingga H_1 diterima (3) hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah dengan metode permainan bahasa lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang memiliki pengetahuan awal rendah dengan metode konvensional artinya berdasarkan perhitungan diperoleh harga uji-*t* sebesar (3,20) ditaraf signifikan 5% adalah (2,06) harga *t* hitung lebih tinggi dari *t*-tabel sehingga H_1 diterima (4) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan pengetahuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas V SDN 09 Siteba, artinya berdasarkan perhitungan uji anava dua arah *f* hitung lebih kecil dari *f* tabel yaitu *f* hitung (0,46) dan *f* tabel (3,99) Artinya metode permainan bahasa dapat diterima untuk semua peserta didik baik dengan pengetahuan awal tinggi maupun rendah.