

## ABSTRAK

### **Efektivitas Permainan Katak Berbisik terhadap Kemampuan Menyimak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang**

**Oleh: Dwi Lupita Sari**

Penelitian ini berawal dari masalah yang ditemukan di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. Masalah yang ditemukan yaitu anak yang kemampuan menyimaknya belum berkembang. Daya tangkap setiap anak terhadap sesuatu berbeda-beda, begitupun dengan kemampuan menyimak anak ada yang cepat, ada yang sedang dan ada pula yang lambat. Kurangnya minat anak dalam pembelajaran yang terkait dengan kemampuan menyimak dikarenakan daya konsentrasi anak rendah. Oleh karena itu, permainan katak berbisik ini diduga memiliki pengaruh terhadap kemampuan menyimak anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan katak berbisik terhadap kemampuan menyimak anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang berbentuk *Quasy Experiment*. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang berbentuk *Quasy Experiment* dengan menggunakan permainan katak berbisik. Permainan katak berbisik berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang.

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen lebih tinggi menggunakan permainan katak berbisik (82) dibandingkan pada kelompok kontrol menggunakan permainan pesan berantai (75,5). Pada pengujian uji besaran pengaruh menggunakan rumus *cohen's d* diperoleh nilai sebesar . Dikarenakan nilai *Cohen's d* lebih besar dari  $d=0,80$  dapat disimpulkan bahwa permainan katak berbisik memiliki pengaruh besar (efektif) terhadap kemampuan menyimak anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang.