

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
 I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoretis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Kajian yang Relevan	9
 II. LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Menyimak	11
2.1.1 Hakikat Menyimak.....	11
2.1.2 Manfaat dan Tujuan Menyimak	13
2.1.2.1 Manfaat Menyimak	13
2.1.2.2 Tujuan Menyimak	14
2.1.3 Ragam Menyimak.....	16
2.1.3.1 Menyimak Ekstensif	16
2.1.3.2 Menyimak Intensif	17
2.1.4 Tahap-Tahap Menyimak	20
2.1.5 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kegiatan Menyimak	22
2.1.6 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Menyimak	23
2.2 Berita	24
2.2.1 Pengertian Berita	24
2.2.2 Aspek 5W+ 1 H	25
2.3 Teori Model Pembelajaran	25
2.3.1 Teori Model Permainan	27
2.3.1.1 Prinsip-Prinsip Metode Permainan atau Games	31
2.3.1.2 Pengelolaan Kelas dalam Penerapan Metode Permainan	32
2.3.1.3 Teknik-Teknik Permainan	33

1.3.1.4 Macam-Macam Model Permainan untuk Pembelajaran	
Kemampuan Menyimak	35
2.3.1.5 Teori Model Permainan Arisan	37
2.4 Teori Belajar	40
2.4.1 Teori tentang Proses Belajar	42
2.4.2 Teori tentang Hasil Belajar	43
III. METODE PENELITIAN.....	51
3.1 Jenis Penelitian	51
3.2 Tempat Penelitian	54
3.3 Waktu Penelitian	54
3.4 Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan Penelitian	55
3.4.1 Lama Tindakan	55
3.4.2 Indikator Keberhasilan Penelitian	56
3.5 Prosedur Penelitian	58
3.5.1 Perencanaan Tindakan	58
3.5.2 Pelaksanaan Tindakan	66
3.5.3 Pengamatan / Observasi	78
3.5.4 Analisis dan Refleksi	79
3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	81
3.6.1 Definisi Konseptual	81
3.6.2 Definisi Operasional	82
3.7 Instrumen Penelitian	86
3.8 Teknik Pengumpulan Data	87
3.9 Teknik Analisis Data	87
3.9.1 Data Aktivitas Belajar	88
3.9.2 Data Peningkatan Kemampuan Menyimak	89
3.10 Sumber dan Jenis Data	90
3.11 validasi Data	92
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	93
4.1 Lokasi Penelitian	93
4.2 Siklus I	95
4.2.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus I	99
4.2.1.1 Tahap Perencanaan.....	99
4.2.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan	100
4.2.1.3 Tahap Pengamatan/ Observasi Tindakan	103
4.2.1.4 Tahap Refleksi	104
4.2.1.5 Rencana Revisi Berdasarkan Siklus I	105
4.2.2 Pembahasan Siklus I	106
4.2.2.1 Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ...	106
4.2.2.2 Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menyimak dengan Menggunakan Model Permainan	111
4.2.3 Sistem Penilaian Pembelajaran Kemampuan Menyimak dengan Model Permainan	121
4.2.4 Refleksi Keseluruhan Terhadap Siklus I	125

4.3 Siklus II.....	131
4.3.1 Pembelajaran Siklus II	136
4.3.1.1 Tahap Perencanaan Tindakan Siklus II.....	136
4.3.1.2 Tahap Tindakan pada Siklus II	137
4.3.1.3 Tahap Pengamatan/ Observasi Tindakan	138
4.3.1.4 Tahap Refleksi Siklus II	139
4.3.2 Pembahasan Siklus II	140
4.3.2.1 Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	140
4.3.2.2 Sistem Penilaian Pembelajaran Kemampuan Menyimak pada Siklus II	153
4.3.3 Refleksi Secara Keseluruhan Siklus II	158
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	159
4.4.1 Analisis terhadap Perencanaan Pembelajaran	160
4.4.2 Analisis terhadap Pelaksanaan Pembelajaran	160
4.4.3 Analisis terhadap Sistem Penilaian	162
4.4.4 Analisis terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Model Permainan	163
4.5 Keterbatasan Penelitian	163
V. SIMPULAN DAN SARAN	164
5.1 Simpulan	165
5.2 Saran	165

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN