

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 129 Hutarimbaru, kec. Panyabungan Timur dalam mengatasi rendahnya hasil belajar keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa indonesia, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penerapan permainan sambung kata dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Pada siklus I, kegiatan pembelajaran belum berjalan optimal karena sebagian siswa masih kurang memperhatikan guru, bermain dengan teman sebangku, dan belum memahami aturan permainan sambung kata. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, penerapan permainan sambung kata berjalan lebih efektif dan menarik. Guru memberikan contoh, membagi kelompok kecil, serta memberi kesempatan siswa untuk menyambung kata secara bergiliran. Hasil observasi menunjukkan siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias mengikuti pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, sehingga keterampilan menyimak siswa berkembang lebih baik.
2. Penerapan permainan sambung kata terbukti dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 129 Hutarimbaru. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 69,75%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,75%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 52,5% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan sambung kata mampu melatih kemampuan siswa dalam mendengarkan, memahami, dan menanggapi informasi secara lisan dengan lebih baik. Dengan demikian, permainan sambung kata efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Saran ini ditujukan kepada siswa, guru, dan sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak melalui penerapan permainan sambung kata.

1. Bagi Siswa. Siswa diharapkan dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran salah satunya dengan menggunakan permainan sambung kata yang dapat melatih konsentrasi, kemampuan mengingat, serta merespons informasi secara lisan dengan lebih baik. Selain itu siswa diharapkan perlu menjadikan kegiatan ini bukan hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.
2. Bagi guru. RPP/Modul Ajar hendaknya dapat mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran. salah satu contohnya adalah dengan menggunakan permainan sambung kata dan permainan-permainan lainnya.
3. Bagi sekolah. pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan, seperti menyediakan fasilitas, memberi keleluasaan waktu, serta mendorong guru untuk berinovasi. Hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peningkatan keterampilan menyimak maupun keterampilan berbahasa lainnya dapat tercapai secara optimal.
4. Kajian selanjutnya hendaknya meneliti penerapan permainan sambung kata tidak hanya pada keterampilan menyimak, tetapi juga pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, manfaat permainan ini dapat diketahui lebih luas dan komprehensif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu waktu pelaksanaan yang terbatas serta adanya faktor eksternal seperti kondisi kelas dan suasana belajar yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan sehingga memengaruhi

fokus siswa dalam mengikuti permainan sambung kata. Ke depannya, diharapkan penelitian serupa dapat dilakukan dengan waktu yang lebih panjang dan dukungan kondisi belajar yang lebih kondusif agar hasil yang diperoleh semakin optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adillah, G., Ridwan, A., & Rahayu, W. (2022). Content Validation through Expert Judgement of an Instrument on the SelfAssessment of Mathematics Education Student Competency. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(3), 780–790.  
<http://ijmmu.com><http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v9i3.3738>
- Amelia, D. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Intelektual Edu Media.
- Andriana, W., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2021). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menyimak Materi Dongeng Fabel Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 124–132.
- Anggraini, D. (2022). Metode Permainan dalam Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- BNSP. (2006). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Dharma Bhakti.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fauzi, A. (2021). Strategi Pembelajaran Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2).
- Fitriannisa. (2021). *Pengaruh Metode Bermain Menyambung Kata Terhadap Rasa Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Di Tk Pembina 1 Kec. Tinambung Kab. Polewali Mandar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Fitriannisa, Alwi, B. M., & Afiif, A. (2022). Analisis kepercayaan diri anak usia dini berbasis bermain menyambung kata. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1).
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.

- Hamid, A., & Arnesi, N. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran nlineOffline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teeknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1).
- Handayani, R. (2019). Permainan Bahasa sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3).
- Helanda. (2019). *Pengaruh Model Experiential Learning terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Biologi Kelas X SMAN 10 Bandar Lampung*. Program Strata-1 FTK UIN Raden Intan Lampung.
- Hidayat, R. (2020). Permainan Edukatif sebagai Strategi Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak Stategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Husniyah. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Menyimak melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.  
<https://share.google/7AJtvAmOixsbcrUQj> )
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Khoiriyah, A. N. (2023a). Penelitian yang dilakukan oleh Alfi Ni'matul Khoiriyah pada tahun 2023 dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Permainan Sambung Kata Pada Siswa Kelas X. *Jurnal STKIP PGRI Ponorogo*.
- Khoiriyah, A. N. (2023b). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Permainan Sambung Kata Pada siswa kelas X. *LEKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 61–70.  
<https://doi.org/10.60155/leksis.v3i2.351>
- Khoiriyah, A. N. (2024). Penerapan Permainan Sambung Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sd Inpres 189

- Kanite Di Kabupaten Takalar SKRIPSI. In *universitas muhammadiyah makasar* (Vol. 15, Issue 1).
- Lestari, W. (2021). Permainan Edukatif sebagai Media untuk Meningkatkan Kosakata dan Keterampilan Menyimak. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 9(2).
- M, M. F. A. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bermain Bisik Berantai Siswa Kelas V Sdi No. 147 Palalakkang Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar* (Issue 147).
- Majid, A. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3).
- Ngalim, P. (2009). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Piaget, J. (1962). *The Psychology of The Child*. Press University.
- Prasetyo, A. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 8(2).
- Putri, A. (2020). Penerapan Permainan Sambung Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Rahayu, P., Hidayat, T., Makmun, & Mustamiroh. (2025). Pengaruh Media Berbasis Permainan Edukatif Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 69–83.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Ramlah. (2024). *Penerapan Permainan Sambung Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas SD Inpres 189 Kanite di Kabupaten Takalar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ramlah, F., Sari, D. K., & Putra, M. R. (2024). Efektivitas Permainan Sambung Kata terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III. *Journal on Education*, 6(4).
- Resmini, N., Djuanda, D., & Indihadi, D. (2006). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. UPI Press.

- Sari, S. I. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 24 Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.
- Semi, A. (2022). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Angkasa.
- Skinner, B. F. (2013). *Ilmu Pengetahuan dan Perilaku Manusia*. Pustaka Belajar.
- Subakti, H. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Keterampilan Menyimak pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Kota Samarinda*. 5(6), 2536–2541.
- Sudjana, N. (2018a). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2018b). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*.
- Suryani, M. (2021). Penggunaan Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Susanti, R. (2022). Efektivitas Metode Permainan dibandingkan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(2).
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *bermain, main dan permainan*.
- Utami, S. (2022). Penggunaan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Kosakata Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(1).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wardhani, D. F., & Putra, A. P. (2016). Pengembangan Instrumen Tes Standar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas 7 SMP Di Kabupaten Banjar The

Development of Standardized Test Instrument Natural Science Subjects Seventh Grade Junior High School in Kabupaten Banjar. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 75–82.

Wulandari, F. (2021). Media Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(2).

## LAMPIRAN

Lampiran I Modul Ajar



# Modul Pembelajaran **BAHASA INDONESIA**

**TAHUN AJARAN 2025**

**DISUSUN OLEH:**

**MAISAROH NASUTION**

---

## MODUL AJAR

---

### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

|                 |                                                    |
|-----------------|----------------------------------------------------|
| Penyusun        | : MAISAROH NASUTION                                |
| Instansi        | : SD NEGERI 129 HUTARIMBARU, KEC PANYABUNGAN TIMUR |
| Tahun Penyusun  | : Tahun 2025                                       |
| Jenjang Sekolah | : SD                                               |
| Mata pelajaran  | : BAHASA INDONESIA                                 |
| Fase / Kelas    | : B / III                                          |
| Materi          | : Ayo Main                                         |
| Alokasi Waktu   | : 6 x 35 menit                                     |

#### B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan informasi dari media audio teks aural (tek yang dibacakan / didengar) dan intruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik dilingkungan sekitar.

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman
- Berkhbinekaan Pancasila
- Bergotong royong
- Kreatif
- Bernalar Kritis

#### **D. SARANA DAN PRASARANA**

- Buku Paket Bahasa Indonesia kelas 3

#### **E. MODEL PEMBELAJARAN**

- Pembelajaran *game based learning*
  1. Pendahuluan (orientasi dan motivasi)
  2. Penyampaian aturan dan tujuan permainan
  3. Pelaksanaan permainan
  4. Diskusi dan refleksi
  5. Penilaian dan umpan balik

---

## KOPETENSI INTI

---

### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Agar Peserta Didik mampu menyimak dengan fokus saat guru atau teman berbicara
- Agar peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari teks atau cerita lisan
- Agar peserta didik mampu bermain sambung kata dengan benar sesuai aturan
- Agar peserta didik mampu menyusun kalimat bermakna dari kata yang disambung
- Agar peserta didik mampu mengungkapkan kembali informasi yang didengar secara sederhana

### 2. ASESMEN

- Tes lisan
- Rubrik penilaian

### 3. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman-temanmu?
2. Apakah dengan bermain kamu bisa belajar sesuatu yang baru?
3. Mengapa kita harus menyimak dengan baik saat teman berbicara?
4. Bagaimana caranya supaya permainan sambung kata bisa berjalan lancar?
5. Apa yang terjadi kalau kamu tidak mendengarkan kata yang diucapkan temanmu?
6. Apa manfaat bermain sambung kata bagi kita dalam pelajaran Bahasa Indonesia?



## PERTEMUAN 1

1 X 35

- Guru mengucapkan salam kemudian menyapa dan menyiapkan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran.
- Peserta didik melakukan aktivitas awal sebelum pembelajaran dimulai, seperti berdoa dan ice breaking
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan belajar bersama.
- Guru melakukan apersesi sebelum masuk ke pembelajaran.
- Guru memberikan asesmen awal dengan memberikan pertanyaan:
  - Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman-temanmu?
  - Apakah dengan bermain kamu bisa belajar sesuatu yang baru?
- Guru mengulas materi terkait asesmen awal untuk memberi pemahaman bagi peserta didik yang belum memiliki pemahaman awal tentang materi
- Guru mengaitkan kegiatan dengan pembelajaran inti melalui permainan “Sambung Kata”. Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata: setiap siswa harus menyebutkan kata yang diawali dari huruf terakhir kata sebelumnya.  
Contoh: *Meja* → *Ayam* → *Mata* → *Api* → *Ikan*, dan seterusnya.
- Peserta didik bermain “Sambung Kata” secara berkelompok.  
Selama permainan berlangsung, siswa menyimak dengan seksama kata yang diucapkan teman, kemudian menyambung kata berikutnya. Guru memantau kegiatan, memberi bimbingan, dan mencatat keaktifan serta kemampuan menyimak siswa.
- Guru memfasilitasi tanya jawab seputar kata-kata yang muncul dalam permainan.  
Guru menanyakan arti atau penggunaan kata dalam kalimat sederhana untuk memperkaya kosakata siswa.
- Peserta didik melakukan refleksi kegiatan belajar secara mandiri.  
Siswa menjawab pertanyaan refleksi seperti:
- Apa yang kamu pelajari dari permainan sambung kata hari ini?
- Bagaimana perasaanmu ketika menyimak dan menanggapi kata dari teman?
- Bersama guru, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.  
Guru dan siswa menyimpulkan bahwa menyimak dengan baik membantu kita memahami pesan orang lain, serta permainan sambung kata dapat melatih konsentrasi, kerja sama, dan keterampilan berbahasa.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada bagian yang belum mereka pahami.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan penguatan positif.
- Guru memberi pujian atas kerja sama siswa selama permainan, kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan doa penutup.
- ice breaking



## PERTEMUAN 2

- Guru mengucapkan salam kemudian menyapa dan menyiapkan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran.
- Peserta didik melakukan aktivitas awal sebelum pembelajaran dimulai, seperti berdoa dan ice breaking
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan belajar bersama.
- Guru melakukan apersesi sebelum masuk ke pembelajaran.
- Guru memberikan asesmen awal dengan memberikan pertanyaan:
  - Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman-temanmu?
  - Apakah dengan bermain kamu bisa belajar sesuatu yang baru?
- Guru mengulas materi terkait asesmen awal untuk memberi pemahaman bagi peserta didik yang belum memiliki pemahaman awal tentang materi
- Guru mengaitkan kegiatan dengan pembelajaran inti melalui permainan “Sambung Kata”. Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata: setiap siswa harus menyebutkan kata yang diawali dari huruf terakhir kata sebelumnya.  
Contoh: *Meja* → *Ayam* → *Mata* → *Api* → *Ikan*, dan seterusnya.
- Peserta didik bermain “Sambung Kata” secara berkelompok.  
Selama permainan berlangsung, siswa menyimak dengan seksama kata yang diucapkan teman, kemudian menyambung kata berikutnya. Guru memantau kegiatan, memberi bimbingan, dan mencatat keaktifan serta kemampuan menyimak siswa.
- Guru memfasilitasi tanya jawab seputar kata-kata yang muncul dalam permainan.  
Guru menanyakan arti atau penggunaan kata dalam kalimat sederhana untuk memperkaya kosakata siswa.
- Peserta didik melakukan refleksi kegiatan belajar secara mandiri.  
Siswa menjawab pertanyaan refleksi seperti:
- Apa yang kamu pelajari dari permainan sambung kata hari ini?
- Bagaimana perasaanmu ketika menyimak dan menanggapi kata dari teman?
- Bersama guru, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.  
Guru dan siswa menyimpulkan bahwa menyimak dengan baik membantu kita memahami pesan orang lain, serta permainan sambung kata dapat melatih konsentrasi, kerja sama, dan keterampilan berbahasa.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada bagian yang belum mereka pahami.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan penguatan positif.
- Guru memberi pujian atas kerja sama siswa selama permainan, kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan doa penutup.
- ice breaking



### PERTEMUAN 3

1 X 35

- Guru mengucapkan salam kemudian menyapa dan menyiapkan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran.
- Peserta didik melakukan aktivitas awal sebelum pembelajaran di mulai, seperti berdoa dan ice breaking
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan belajar bersama.
- Guru melakukan apersesi sebelum masuk ke pembelajaran.
- Guru memberikan asesmen awal dengan memberikan pertanyaan:
  - Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman-temanmu?
  - Apakah dengan bermain kamu bisa belajar sesuatu yang baru?
- Guru mengulas materi terkait asesmen awal untuk memberi pemahaman bagi peserta didik yang belum memiliki pemahaman awal tentang materi
- Guru mengaitkan kegiatan dengan pembelajaran inti melalui permainan “Sambung Kata”. Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata: setiap siswa harus menyebutkan kata yang diawali dari huruf terakhir kata sebelumnya. Contoh: *Meja → Ayam → Mata → Api → Ikan*, dan seterusnya.
- Peserta didik bermain “Sambung Kata” secara berkelompok. Selama permainan berlangsung, siswa menyimak dengan seksama kata yang diucapkan teman, kemudian menyambung kata berikutnya. Guru memantau kegiatan, memberi bimbingan, dan mencatat keaktifan serta kemampuan menyimak siswa.
- Guru memfasilitasi tanya jawab seputar kata-kata yang muncul dalam permainan. Guru menanyakan arti atau penggunaan kata dalam kalimat sederhana untuk memperkaya kosakata siswa.
- Peserta didik melakukan refleksi kegiatan belajar secara mandiri. Siswa menjawab pertanyaan refleksi seperti:
- Apa yang kamu pelajari dari permainan sambung kata hari ini?
- Bagaimana perasaanmu ketika menyimak dan menanggapi kata dari teman?
- Bersama guru, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru dan siswa menyimpulkan bahwa menyimak dengan baik membantu kita memahami pesan orang lain, serta permainan sambung kata dapat melatih konsentrasi, kerja sama, dan keterampilan berbahasa.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada bagian yang belum mereka pahami.
- Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan guru menyiapkan tes keterampilan menyimak untuk di uji satu persatu kepada peserta didik untu mengetahui hasil dari penerapan permainan sambung kata
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan penguatan positif.
- Guru memberi pujian atas kerja sama siswa selama permainan, kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan doa penutup.
- ice breaking



- Guru mengucapkan salam kemudian menyapa dan menyiapkan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran.
- Peserta didik melakukan aktivitas awal sebelum pembelajaran dimulai, seperti berdoa dan ice breaking
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan belajar bersama.
- Guru melakukan apersesi sebelum masuk ke pembelajaran.
- Guru memberikan asesmen awal dengan memberikan pertanyaan:
  - Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman-temanmu?
  - Apakah dengan bermain kamu bisa belajar sesuatu yang baru?
- Guru mengulas materi terkait asesmen awal untuk memberi pemahaman bagi peserta didik yang belum memiliki pemahaman awal tentang materi
- Guru mengaitkan kegiatan dengan pembelajaran inti melalui permainan “Sambung Kata”. Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata: setiap siswa harus menyebutkan kata yang diawali dari huruf terakhir kata sebelumnya.  
Contoh: *Meja → Ayam → Mata → Api → Ikan*, dan seterusnya.
- Peserta didik bermain “Sambung Kata” secara berkelompok.  
Selama permainan berlangsung, siswa menyimak dengan seksama kata yang diucapkan teman, kemudian menyambung kata berikutnya dengan cepat dan tepat.  
Guru memantau kegiatan, memberi bimbingan, dan mencatat keaktifan serta kemampuan menyimak siswa.
- Guru memfasilitasi tanya jawab seputar kata-kata yang muncul dalam permainan.  
Guru menanyakan arti atau penggunaan kata dalam kalimat sederhana untuk memperkaya kosakata siswa.
- Peserta didik melakukan refleksi kegiatan belajar secara mandiri.  
Siswa menjawab pertanyaan refleksi seperti:
- Apa yang kamu pelajari dari permainan sambung kata hari ini?
- Bagaimana perasaanmu ketika menyimak dan menanggapi kata dari teman?
- Bersama guru, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.  
Guru dan siswa menyimpulkan bahwa menyimak dengan baik membantu kita memahami pesan orang lain, serta permainan sambung kata dapat melatih konsentrasi, kerja sama, dan keterampilan berbahasa.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada bagian yang belum mereka pahami.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan penguatan positif.
- Guru memberi pujian atas kerja sama siswa selama permainan, kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan doa penutup.
- ice breaking



- Guru mengucapkan salam kemudian menyapa dan menyiapkan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran.
- Peserta didik melakukan aktivitas awal sebelum pembelajaran dimulai, seperti berdoa dan ice breaking
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan belajar bersama.
- Guru melakukan apersesi sebelum masuk ke pembelajaran.
- Guru memberikan asesmen awal dengan memberikan pertanyaan:
  - Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman-temanmu?
  - Apakah dengan bermain kamu bisa belajar sesuatu yang baru?
- Guru mengulas materi terkait asesmen awal untuk memberi pemahaman bagi peserta didik yang belum memiliki pemahaman awal tentang materi
- Guru mengaitkan kegiatan dengan pembelajaran inti melalui permainan “Sambung Kata”. Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata: setiap siswa harus menyebutkan kata yang diawali dari huruf terakhir kata sebelumnya.  
Contoh: *Meja* → *Ayam* → *Mata* → *Api* → *Ikan*, dan seterusnya.
- Peserta didik bermain “Sambung Kata” secara berkelompok.  
Selama permainan berlangsung, siswa menyimak dengan seksama kata yang diucapkan teman, kemudian menyambung kata berikutnya dengan cepat dan tepat.  
Guru memantau kegiatan, memberi bimbingan, dan mencatat keaktifan serta kemampuan menyimak siswa.
- Guru memfasilitasi tanya jawab seputar kata-kata yang muncul dalam permainan.  
Guru menanyakan arti atau penggunaan kata dalam kalimat sederhana untuk memperkaya kosakata siswa.
- Peserta didik melakukan refleksi kegiatan belajar secara mandiri.  
Siswa menjawab pertanyaan refleksi seperti:
- Apa yang kamu pelajari dari permainan sambung kata hari ini?
- Bagaimana perasaanmu ketika menyimak dan menanggapi kata dari teman?
- Bersama guru, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.  
Guru dan siswa menyimpulkan bahwa menyimak dengan baik membantu kita memahami pesan orang lain, serta permainan sambung kata dapat melatih konsentrasi, kerja sama, dan keterampilan berbahasa.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada bagian yang belum mereka pahami.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan penguatan positif.
- Guru memberi pujian atas kerja sama siswa selama permainan, kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan doa penutup.
- ice breaking



### PERTEMUAN 3 siklus 2

1 X 35

- Guru mengucapkan salam kemudian menyapa dan menyiapkan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran.

- Peserta didik melakukan aktivitas awal sebelum pembelajaran dimulai, seperti berdoa dan ice breaking
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan belajar bersama.
- Guru melakukan apersesi sebelum masuk ke pembelajaran.
- Guru memberikan asesmen awal dengan memberikan pertanyaan:
  - Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman-temanmu?
  - Apakah dengan bermain kamu bisa belajar sesuatu yang baru?
- Guru mengulas materi terkait asesmen awal untuk memberi pemahaman bagi peserta didik yang belum memiliki pemahaman awal tentang materi
- Guru mengaitkan kegiatan dengan pembelajaran inti melalui permainan “Sambung Kata”. Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata: setiap siswa harus menyebutkan kata yang diawali dari huruf terakhir kata sebelumnya.  
Contoh: *Meja* → *Ayam* → *Mata* → *Api* → *Ikan*, dan seterusnya.
- Peserta didik bermain “Sambung Kata” secara berkelompok.  
Selama permainan berlangsung, siswa menyimak dengan seksama kata yang diucapkan teman, kemudian menyambung kata berikutnya dengan cepat dan tepat.  
Guru memantau kegiatan, memberi bimbingan, dan mencatat keaktifan serta kemampuan menyimak siswa.
- Guru memfasilitasi tanya jawab seputar kata-kata yang muncul dalam permainan.  
Guru menanyakan arti atau penggunaan kata dalam kalimat sederhana untuk memperkaya kosakata siswa.
- Peserta didik melakukan refleksi kegiatan belajar secara mandiri.  
Siswa menjawab pertanyaan refleksi seperti:
- Apa yang kamu pelajari dari permainan sambung kata hari ini?
- Bagaimana perasaanmu ketika menyimak dan menanggapi kata dari teman?
- Bersama guru, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.  
Guru dan siswa menyimpulkan bahwa menyimak dengan baik membantu kita memahami pesan orang lain, serta permainan sambung kata dapat melatih konsentrasi, kerja sama, dan keterampilan berbahasa.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada bagian yang belum mereka pahami.
- Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan guru menyiapkan tes keterampilan menyimak untuk di uji satu persatu kepada peserta didik untuk mengetahui hasil dari penerapan permainan sambung kata
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan penguatan positif.
- Guru memberi pujian atas kerja sama siswa selama permainan, kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan doa penutup.
- ice breaking

# REFLEKSI SISWA

NAMA

KELAS

Hari ini aku belajar

Hal Yang Menarik Hari ini

## Lampiran 2 Tes Lisan Keterampilan

### TES LISAN KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS III SD NEGERI HUTARIMBARU, PANYABUNGAN TIMUR

NAMA :  
KELAS :

#### Petunjuk

- Guru membacakan teks cerita dengan jelas dan perlahan.
- Siswa menyimak dengan baik.
- Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan lisan satu per satu kepada siswa.
- Siswa menjawab secara lisan.

#### Teks Cerita

##### Kunjungan ke kebun binatang

Pada suatu pagi yang cerah, Ani dan Budi pergi ke kebun binatang. Mereka sangat senang melihat berbagai macam hewan, seperti gajah, singa, dan burung berwarna-warni. Ani suka memberi makan kelinci, sedangkan Budi suka melihat ikan di kolam. Setelah puas berkeliling, mereka pulang ke rumah dengan bahagia.

#### Pertanyaan Tes Lisan (10 Soal)

1. Siapa yang pergi ke kebun binatang?
2. Dengan siapa Ani pergi ke kebun binatang?
3. Hewan apa saja yang mereka lihat? Sebutkan dua!
4. Apa yang Budi sukai di kebun binatang?
5. Kapan Ani dan Budi pergi ke kebun binatang?

#### Catatan untuk Guru:

- Ajukan pertanyaan satu per satu kepada siswa secara bergantian.
- Berikan skor sesuai rubrik penilaian keterampilan menyimak, misalnya menyimak informasi, ketepatan jawaban, kejelasan ucapan, dan konsentrasi dan fokus.
- Pastikan setiap siswa mendapat giliran menjawab

**TES LISAN KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS III SD NEGERI  
HUTARIMBARU, PANYABUNGAN TIMUR**

NAMA :

KELAS :

**Petunjuk**

1. Guru membacakan teks cerita dengan jelas dan perlahan.
2. Siswa menyimak dengan baik.
3. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan lisan satu per satu kepada siswa.
4. Siswa menjawab secara lisan.

**Teks Cerita**

**Perjalanan ke Perpustakaan Desa**

Pada hari Sabtu pagi, Dina dan kakaknya Rani berjalan kaki menuju perpustakaan desa. Di sepanjang jalan mereka melihat sawah yang hijau dan petani yang sedang menanam padi. Setibanya di perpustakaan, Dina langsung meminjam buku cerita tentang petualangan, sementara Rani memilih buku tentang hewan laut. Setelah membaca beberapa halaman, mereka duduk di bawah pohon mangga untuk beristirahat. Saat matahari mulai terik, mereka pun pulang dengan membawa buku pinjaman.

**Pertanyaan Tes Lisan (10 Soal)**

1. Siapa saja yang pergi ke perpustakaan desa?
2. Buku apa yang dipinjam oleh Dina?
3. Buku tentang apa yang dipilih oleh Rani?
4. Di mana mereka beristirahat setelah membaca?
5. Apa pelajaran yang bisa kamu ambil dari cerita tadi?

**Catatan untuk Guru**

- Ajukan pertanyaan satu per satu kepada seluruh siswa.
- Nilai siswa berdasarkan:

- Kemampuan menyimak informasi (menyimak isi cerita).
  - Ketepatan jawaban.
  - Kejelasan ucapan.
  - Konsentrasi dan fokus.
- Pastikan setiap siswa mendapat giliran menjawab.

### Lampiran 3 Lembar Validator Instrumen

#### PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya:

Nama : Ahmad Faisal, M.Pd  
Instansi : STAIN Mandailing Natal

Sebagai validator instrument yang disusun oleh:

Nama : Maisaroh Nasution  
NIM : 21160062  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa instrument penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa di atas tersebut, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Penerapan Permainan Sambung Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SD Negeri 129 Hutarimbaru, Panyabungan Timur"**

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Panyabungan    agustus 2025

Ahli materi



Ahmad Faisal, M.Pd

## INSTRUMEN PENILAIAN PENERAPAN PERMAINAN SAMBUNG KATA

Nama Validator : Ahmad Faisal, M.Pd.

Bidang : Bahasa Indonesia

Tabel Validasi Instrumen Penelitian

| No | Butiran Soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Keterangan |
|----|--------------|---|---|---|---|---|------------|
| 1  | 1            |   |   | ✓ |   |   |            |
| 2  | 2            |   |   |   | ✓ |   |            |
| 3  | 3            |   |   |   | ✓ |   |            |
| 4  | 4            |   |   |   | ✓ |   |            |
| 5  | 5            |   |   | ✓ |   |   |            |

Keterangan:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid
- 5 = Sangat Valid

Panyabungan, agustus 2025



Ahmad Faisal, M.Pd.

### Lampiran 5 Lembar pengisian Tes

| NO. | NAMA | MENYIMAK<br>INFORMASI<br>(1-4) | KETEPATAN<br>JAWABAN (1-4) | KEJELASAN<br>UCAPAN (1-4) | KONSENTRASI<br>DAN FOKUS (1-4) | TOTAL<br>SKOR<br>(MAX 16) | KETERANGA<br>N |
|-----|------|--------------------------------|----------------------------|---------------------------|--------------------------------|---------------------------|----------------|
| 1.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 2.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 3.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 4.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 5.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 6.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 7.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 8.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 9.  |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 10. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 11. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 12. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 13. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 14. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 15. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 16. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 17. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 18. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 19. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 20. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 21. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 22. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 23. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 24. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |
| 25. |      |                                |                            |                           |                                |                           |                |

**KRITERIA KELULUSAN BERDASARKAN SKOR**

| NO | KATEGORI    | RENTANG SKOR | KETERANGAN                       |
|----|-------------|--------------|----------------------------------|
| 1. | Kurang      | 0-6          | Belum menguasai, perlu bimbingan |
| 2. | Cukup       | 7-9          | Cukup, perlu sedikit perbaikan   |
| 3. | Baik        | 10-12        | Menguasai dengan baik            |
| 4. | Sangat baik | 13-16        | Menguasai dengan sangat baik     |

## Lmpiran 6 hasil tes

Pra siklus

| NO. | NAMA | MENYIMAK<br>INFORMASI<br>(1-4) | KETEPATAN<br>JAWABAN<br>(1-4) | KEJELASAN<br>UCAPAN (1-<br>4) | KONSENTRASI<br>DAN FOKUS<br>(1-4) | TOTAL<br>SKOR<br>(MAX<br>16) | KETERANGAN |
|-----|------|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|------------|
| 1.  | MS   | 2                              | 2                             | 2                             | 2                                 | 8                            |            |
| 2.  | A    | 2                              | 3                             | 2                             | 2                                 | 9                            |            |
| 3.  | DAL  | 3                              | 2                             | 2                             | 2                                 | 9                            |            |
| 4.  | FN   | 2                              | 3                             | 3                             | 2                                 | 10                           |            |
| 5.  | AN   | 3                              | 3                             | 3                             | 3                                 | 12                           |            |
| 6.  | RP   | 2                              | 2                             | 2                             | 2                                 | 8                            |            |
| 7.  | NA   | 2                              | 1                             | 2                             | 1                                 | 6                            |            |
| 8.  | ARN  | 3                              | 3                             | 2                             | 3                                 | 11                           |            |
| 9.  | AN   | 2                              | 2                             | 1                             | 1                                 | 6                            |            |
| 10. | AEH  | 1                              | 2                             | 2                             | 1                                 | 6                            |            |
| 11. | SN   | 1                              | 2                             | 2                             | 1                                 | 6                            |            |
| 12. | SAN  | 2                              | 2                             | 1                             | 1                                 | 6                            |            |
| 13. | RH   | 2                              | 1                             | 2                             | 2                                 | 9                            |            |
| 14. | MH   | 2                              | 2                             | 3                             | 2                                 | 11                           |            |
| 15. | BNL  | 3                              | 3                             | 2                             | 3                                 | 11                           |            |
| 16. | R    | 3                              | 3                             | 3                             | 2                                 | 9                            |            |
| 17. | PAYN | 2                              | 2                             | 3                             | 2                                 | 9                            |            |
| 18. | NAS  | 3                              | 2                             | 2                             | 2                                 | 7                            |            |
| 19. | RH   | 2                              | 2                             | 2                             | 1                                 | 8                            |            |
| 20. | AT   | 2                              | 2                             | 2                             | 2                                 | 9                            |            |
| 21. | MD   | 2                              | 2                             | 3                             | 2                                 | 6                            |            |
| 22. | MAN  | 1                              | 2                             | 1                             | 2                                 | 7                            |            |
| 23. | MAL  | 2                              | 2                             | 1                             | 1                                 | 7                            |            |
| 24. | MIHN | 2                              | 2                             | 2                             | 1                                 | 7                            |            |
| 25. | MSF  | 1                              | 2                             | 2                             | 1                                 | 6                            |            |

### KRITERIA KELULUSAN BERDASARKAN SKOR

| NO | KATEGORI    | RENTANG SKOR | KETERANGAN                       |
|----|-------------|--------------|----------------------------------|
| 1. | Kurang      | 3-6          | Belum menguasai, perlu bimbingan |
| 2. | Cukup       | 7-8          | Cukup, perlu sedikit perbaikan   |
| 3. | Baik        | 9-10         | Menguasai dengan baik            |
| 4. | Sangat baik | 11-16        | Menguasai dengan sangat baik     |

Siklus I

Lampiran 5 Lembar pengisian Tes

| NO. | NAMA | MENYIMAK<br>INFORMASI<br>(1-4) | KETEPATAN<br>JAWABAN (1-<br>4) | KEJELASAN<br>UCAPAN (1-4) | KONSENTRASI<br>DAN FOKUS (1-4) | TOTAL<br>SKOR<br>(MAX 16) | KETERANGA<br>N |
|-----|------|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------|---------------------------|----------------|
| 1.  | MS   | 2                              | 1                              | 1                         | 2                              | 6                         |                |
| 2.  | A    | 2                              | 2                              | 2                         | 2                              | 8                         |                |
| 3.  | PAL  | 3                              | 2                              | 2                         | 2                              | 9                         |                |
| 4.  | EN   | 2                              | 2                              | 3                         | 2                              | 9                         |                |
| 5.  | AN   | 3                              | 2                              | 2                         | 2                              | 9                         |                |
| 6.  | PR   | 2                              | 2                              | 2                         | 2                              | 8                         |                |
| 7.  | NA   | 3                              | 3                              | 4                         | 4                              | 14                        |                |
| 8.  | APN  | 4                              | 3                              | 3                         | 3                              | 13                        |                |
| 9.  | AN   | 3                              | 3                              | 3                         | 4                              | 13                        |                |
| 10. | EFH  | 3                              | 3                              | 3                         | 3                              | 12                        |                |
| 11. | SN   | 2                              | 3                              | 3                         | 3                              | 11                        |                |
| 12. | SAN  | 3                              | 3                              | 3                         | 3                              | 12                        |                |
| 13. | PH   | 3                              | 3                              | 3                         | 2                              | 11                        |                |
| 14. | MH   | 4                              | 4                              | 4                         | 3                              | 15                        |                |
| 15. | RNL  | 3                              | 3                              | 3                         | 3                              | 12                        |                |
| 16. | P    | 3                              | 2                              | 2                         | 3                              | 10                        |                |
| 17. | PAY  | 3                              | 4                              | 4                         | 3                              | 14                        |                |
| 18. | NAS  | 4                              | 3                              | 3                         | 4                              | 14                        |                |
| 19. | PH   | 3                              | 3                              | 3                         | 3                              | 12                        |                |
| 20. | AT   | 4                              | 3                              | 3                         | 3                              | 13                        |                |
| 21. | MD   | 3                              | 3                              | 4                         | 3                              | 13                        |                |
| 22. | AAN  | 2                              | 2                              | 3                         | 3                              | 10                        |                |
| 23. | NAL  | 2                              | 3                              | 2                         | 3                              | 10                        |                |
| 24. | MHN  | 3                              | 3                              | 2                         | 3                              | 11                        |                |
| 25. | MSF  | 2                              | 2                              | 3                         | 3                              | 10                        |                |

**KRITERIA KELULUSAN BERDASARKAN SKOR**

| NO | KATEGORI    | RENTANG SKOR | KETERANGAN                       |
|----|-------------|--------------|----------------------------------|
| 1. | Kurang      | 0-6          | Belum menguasai, perlu bimbingan |
| 2. | Cukup       | 7-9          | Cukup, perlu sedikit perbaikan   |
| 3. | Baik        | 10-12        | Menguasai dengan baik            |
| 4. | Sangat baik | 13-16        | Menguasai dengan sangat baik     |

Siklus II

Lampiran 5 Lembar pengisian Tes

| NO. | NAMA | MENYIMAK<br>INFORMASI<br>(1-4) | KETEPATAN<br>JAWABAN (1-<br>4) | KEJELASAN<br>UCAPAN (1-4) | KONSENTRASI<br>DAN FOKUS (1-4) | TOTAL<br>SKOR<br>(MAX 16) | KETERANGA<br>N |
|-----|------|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------|---------------------------|----------------|
| 1.  | MS   | 3                              | 2                              | 2                         | 2                              | 9                         |                |
| 2.  | A    | 3                              | 2                              | 2                         | 2                              | 9                         |                |
| 3.  | PAL  | 4                              | 4                              | 4                         | 3                              | 15                        |                |
| 4.  | EN   | 3                              | 3                              | 2                         | 3                              | 11                        |                |
| 5.  | AN   | 4                              | 4                              | 4                         | 4                              | 16                        |                |
| 6.  | RR   | 3                              | 4                              | 4                         | 4                              | 15                        |                |
| 7.  | NA   | 3                              | 3                              | 4                         | 4                              | 14                        |                |
| 8.  | ARN  | 3                              | 3                              | 3                         | 4                              | 13                        |                |
| 9.  | AN   | 3                              | 3                              | 3                         | 3                              | 12                        |                |
| 10. | EFH  | 4                              | 4                              | 4                         | 4                              | 16                        |                |
| 11. | SN   | 3                              | 3                              | 3                         | 4                              | 13                        |                |
| 12. | SAN  | 3                              | 3                              | 3                         | 3                              | 12                        |                |
| 13. | RH   | 4                              | 4                              | 4                         | 4                              | 16                        |                |
| 14. | MH   | 4                              | 4                              | 4                         | 4                              | 16                        |                |
| 15. | RNL  | 3                              | 3                              | 4                         | 3                              | 13                        |                |
| 16. | R    | 3                              | 2                              | 4                         | 3                              | 12                        |                |
| 17. | FAY  | 4                              | 4                              | 3                         | 4                              | 15                        |                |
| 18. | NAS  | 4                              | 3                              | 4                         | 4                              | 15                        |                |
| 19. | RH   | 4                              | 4                              | 4                         | 4                              | 16                        |                |
| 20. | AT   | 3                              | 4                              | 4                         | 3                              | 14                        |                |
| 21. | MD   | 3                              | 3                              | 4                         | 3                              | 13                        |                |
| 22. | AAN  | 3                              | 4                              | 3                         | 4                              | 14                        |                |
| 23. | NAL  | 3                              | 3                              | 4                         | 4                              | 14                        |                |
| 24. | MHN  | 3M                             | 3                              | 3M                        | 3M                             | 12                        |                |
| 25. | MSF  | 4                              | 3                              | 4                         | 4                              | 15                        |                |

**KRITERIA KELULUSAN BERDASARKAN SKOR**

| NO | KATEGORI    | RENTANG SKOR | KETERANGAN                       |
|----|-------------|--------------|----------------------------------|
| 1. | Kurang      | 0-6          | Belum menguasai, perlu bimbingan |
| 2. | Cukup       | 7-9          | Cukup, perlu sedikit perbaikan   |
| 3. | Baik        | 10-12        | Menguasai dengan baik            |
| 4. | Sangat baik | 13-16        | Menguasai dengan sangat baik     |

### Lampiran 7 Lembar Observasi Peserta Didik

| No               | Aspek Yang Diamati                                                                            | Skala Nilai Skor |   |   |   |      |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|------|
|                  |                                                                                               | 1                | 2 | 3 | 4 | Skor |
| 1.               | Peserta didik memperhatikan penjelasan guru sejak awal pembelajaran.                          |                  |   |   |   | 4    |
| 2.               | Peserta didik menyimak saat guru menyampaikan intruksi permainan sambung kata.                |                  |   |   |   |      |
| 3.               | Peserta didik mampu memahami kata yang diucapkan guru dengan tepat.                           |                  |   |   |   |      |
| 4.               | Peserta didik mampu menyambung kata yang didengar sesuai aturan permainan.                    |                  |   |   |   |      |
| 5.               | Peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru berdasarkan kata yang didengar.                  |                  |   |   |   |      |
| 6.               | Peserta didik dapat mengingat dan mengulang Kembali kata yang telah disebutkan temannya.      |                  |   |   |   |      |
| 7.               | Peserta didik mampu menyimpulkan rangkaian kata sederhana hasil permainan                     |                  |   |   |   |      |
| 8.               | Peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok pada saat kegiatan sambung kata berlangsung.  |                  |   |   |   |      |
| 9.               | Peserta didik berani mengemukakan jawaban hasil menyimak di depan kelas.                      |                  |   |   |   |      |
| 10.              | Peserta didik konsisten menyimak dan mengikuti permainan sambung kata dari awal sampai akhir. |                  |   |   |   |      |
| <b>Jumlah</b>    |                                                                                               |                  |   |   |   |      |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                               |                  |   |   |   |      |

| No               | Aspek Yang Diamati                                                                            | Skala Nilai Skor |   |   |   |      |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|------|
|                  |                                                                                               | 1                | 2 | 3 | 4 | Skor |
| 1.               | Peserta didik memperhatikan penjelasan guru sejak awal pembelajaran.                          |                  |   | √ |   | 3    |
| 2.               | Peserta didik menyimak saat guru menyampaikan intruksi permainan sambung kata.                |                  | √ |   |   | 2    |
| 3.               | Peserta didik mampu memahami kata yang diucapkan guru dengan tepat.                           |                  | √ |   |   | 2    |
| 4.               | Peserta didik mampu menyambung kata yang didengar sesuai aturan permainan.                    |                  | √ |   |   | 2    |
| 5.               | Peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru berdasarkan kata yang didengar.                  |                  | √ |   |   | 2    |
| 6.               | Peserta didik dapat mengingat dan mengulang Kembali kata yang telah disebutkan temannya.      |                  | √ |   |   | 2    |
| 7.               | Peserta didik mampu menyimpulkan rangkaian kata sederhana hasil permainan                     | √                |   |   |   | 1    |
| 8.               | Peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok pada saat kegiatan sambung kata berlangsung.  |                  |   | √ |   | 3    |
| 9.               | Peserta didik berani mengemukakan jawaban hasil menyimak di depan kelas.                      |                  | √ |   |   | 2    |
| 10.              | Peserta didik konsisten menyimak dan mengikuti permainan sambung kata dari awal sampai akhir. |                  | √ |   |   | 2    |
| <b>Jumlah</b>    |                                                                                               | 21               |   |   |   |      |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                               | 52,5%            |   |   |   |      |

| No               | Aspek Yang Diamati                                                                            | Skala Nilai Skor |   |   |   |      |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|------|
|                  |                                                                                               | 1                | 2 | 3 | 4 | Skor |
| 1.               | Peserta didik memperhatikan penjelasan guru sejak awal pembelajaran.                          |                  |   |   | √ | 4    |
| 2.               | Peserta didik menyimak saat guru menyampaikan intruksi permainan sambung kata.                |                  |   |   | √ | 4    |
| 3.               | Peserta didik mampu memahami kata yang diucapkan guru dengan tepat.                           |                  |   |   | √ | 4    |
| 4.               | Peserta didik mampu menyambung kata yang didengar sesuai aturan permainan.                    |                  |   |   | √ | 4    |
| 5.               | Peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru berdasarkan kata yang didengar.                  |                  |   |   | √ | 4    |
| 6.               | Peserta didik dapat mengingat dan mengulang Kembali kata yang telah disebutkan temannya.      |                  |   | √ |   | 3    |
| 7.               | Peserta didik mampu menyimpulkan rangkaian kata sederhana hasil permainan                     |                  |   | √ |   | 3    |
| 8.               | Peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok pada saat kegiatan sambung kata berlangsung.  |                  |   |   | √ | 4    |
| 9.               | Peserta didik berani mengemukakan jawaban hasil menyimak di depan kelas.                      |                  |   | √ |   | 3    |
| 10.              | Peserta didik konsisten menyimak dan mengikuti permainan sambung kata dari awal sampai akhir. |                  |   |   | √ | 4    |
| <b>Jumlah</b>    |                                                                                               | 37               |   |   |   |      |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                               | 92,5%            |   |   |   |      |

### Lampiran 8 Lembar Observasi Guru

| No               | Aspek Yang Diamati                                                                                    | Skala Nilai Skor |   |   |   |      |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|------|
|                  |                                                                                                       | 1                | 2 | 3 | 4 | Skor |
| 1.               | Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apresiasi yang mengaitkan ke permainan sambung kata. |                  |   |   |   |      |
| 2.               | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak secara jelas.                             |                  |   |   |   |      |
| 3.               | Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata dengan Bahasa sederhana dan mudah dipahami             |                  |   |   |   |      |
| 4.               | Guru memberikan intruksi yang jelas dan mudah dipahami                                                |                  |   |   |   |      |
| 5.               | Guru memberikan contoh cara bermain sambung kata sebelum siswa melakukan.                             |                  |   |   |   |      |
| 6.               | Guru membimbing siswa saat bermain sambung kata agar tetap fokus menyimak.                            |                  |   |   |   |      |
| 7.               | Guru memberi kesempatan siswa menyimak dan menyambung kata secara bergiliran                          |                  |   |   |   |      |
| 8.               | Guru memberikan penguatan atau pujian terhadap partisipasi dan keberhasilan siswa dalam permainan.    |                  |   |   |   |      |
| 9.               | Guru mengelola kelas selama permainan sambung kata sehingga tetap kondusif dan menyenangkan.          |                  |   |   |   |      |
| 10.              | Guru menutup pembelajaran dengan refleksi, Kesimpulan dan penguatan terkait keterampilan menyimak     |                  |   |   |   |      |
| <b>Jumlah</b>    |                                                                                                       |                  |   |   |   |      |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                                       |                  |   |   |   |      |

| No               | Aspek Yang Diamati                                                                                    | Skala Nilai Skor |   |   |   |      |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|------|
|                  |                                                                                                       | 1                | 2 | 3 | 4 | Skor |
| 1.               | Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apresiasi yang mengaitkan ke permainan sambung kata. |                  |   |   | √ | 4    |
| 2.               | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak secara jelas.                             |                  |   | √ |   | 3    |
| 3.               | Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata dengan Bahasa sederhana dan mudah dipahami             |                  |   |   | √ | 4    |
| 4.               | Guru memberikan intruksi yang jelas dan mudah dipahami                                                |                  |   |   | √ | 4    |
| 5.               | Guru memberikan contoh cara bermain sambung kata sebelum siswa melakukan.                             |                  |   |   | √ | 4    |
| 6.               | Guru membimbing siswa saat bermain sambung kata agar tetap fokus menyimak.                            |                  |   |   | √ | 4    |
| 7.               | Guru memberi kesempatan siswa menyimak dan menyambung kata secara bergiliran                          |                  |   |   | √ | 4    |
| 8.               | Guru memberikan penguatan atau pujian terhadap partisipasi dan keberhasilan siswa dalam permainan.    |                  |   |   | √ | 4    |
| 9.               | Guru mengelola kelas selama permainan sambung kata sehingga tetap kondusif dan menyenangkan.          |                  |   | √ |   | 3    |
| 10.              | Guru menutup pembelajaran dengan refleksi, Kesimpulan dan penguatan terkait keterampilan menyimak     |                  |   | √ |   | 3    |
| <b>Jumlah</b>    |                                                                                                       | 37               |   |   |   |      |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                                       | 92,5%            |   |   |   |      |

| No               | Aspek Yang Diamati                                                                                    | Skala Nilai Skor |   |   |   |      |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|------|
|                  |                                                                                                       | 1                | 2 | 3 | 4 | Skor |
| 1.               | Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apresiasi yang mengaitkan ke permainan sambung kata. |                  |   |   | √ | 4    |
| 2.               | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak secara jelas.                             |                  |   | √ |   | 3    |
| 3.               | Guru menjelaskan aturan permainan sambung kata dengan Bahasa sederhana dan mudah dipahami             |                  |   |   | √ | 4    |
| 4.               | Guru memberikan intruksi yang jelas dan mudah dipahami                                                |                  |   |   | √ | 4    |
| 5.               | Guru memberikan contoh cara bermain sambung kata sebelum siswa melakukan.                             |                  |   |   | √ | 4    |
| 6.               | Guru membimbing siswa saat bermain sambung kata agar tetap fokus menyimak.                            |                  |   |   | √ | 4    |
| 7.               | Guru memberi kesempatan siswa menyimak dan menyambung kata secara bergiliran                          |                  |   |   | √ | 4    |
| 8.               | Guru memberikan penguatan atau pujian terhadap partisipasi dan keberhasilan siswa dalam permainan.    |                  |   |   | √ | 4    |
| 9.               | Guru mengelola kelas selama permainan sambung kata sehingga tetap kondusif dan menyenangkan.          |                  |   |   | √ | 4    |
| 10.              | Guru menutup pembelajaran dengan refleksi, Kesimpulan dan penguatan terkait keterampilan menyimak     |                  |   |   | √ | 4    |
| <b>Jumlah</b>    |                                                                                                       | 39               |   |   |   |      |
| <b>Rata-Rata</b> |                                                                                                       | 97,5%            |   |   |   |      |

## Lampiran 9 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
MANDAILING NATAL  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978  
Website: www.stain-madina.ac.id  
Email: staimandailingnatat@yahoo.com

Nomor : B- 03) /S6.21/T.1/TL.00/08/2025 Agustus 2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bapak / Ibu Kepala SD Negeri 129 Hutarimbaru  
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak / Ibu bahwa :

Nama : Maisaroh Nasution  
NIM : 21-16-0062  
Semester : VIII (Delapan)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Penerapan permainan sambung kata untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 129 Hutarimbaru, Panyabungan Timur.  
Tempat Penelitian : SD Negeri 129 Hutarimbaru  
Waktu Penelitian : Agustus s/d Oktober 2025

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama Bapak / Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Ketua  
Kepala Pusat Penelitian dan  
Pengabdian Masyarakat (P3M)



Tembusan:  
1. Ketua STAIN MAJDMA  
2. Ketua Prodi PGMI  
3. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN MANDILING NATAL  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPTD SD NEGERI 129 HUTARIMBARU  
KECAMATAN PANYABUNGAN TIMUR**

NPSN. 10208251

Kode Pos: 29019

**SURAT BALASAN PENELITIAN**

Nomor : 422/ **20** /SDN- 129/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Sahara, S.Pd  
NIP : 198312022008012002  
Pangkat Golongan : Penata Tk I/III d  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 129 Hutarimbaru  
Tempat Tugas : SD Negeri 129 Hutarimbaru

Sehubungan dengan surat ini STAIN MADINA, hal izin mengadakan penelitian pada tanggal 2 Agustus 2025. Maka Kepala SD Negeri 129 Hutarimbaru dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini:

Nama : Maisaroh Nasution  
NIM : 21160062  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Jenjang : SI

Benar telah mengadakan penelitian di SD Negeri 129 Hutarimbaru guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul: "Penerapan Permainan Sambung Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SD Negeri 129 Hutarimbaru, Panyabungan Timur".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Hutarimbaru, 02 September 2025

Kepala Sekolah

SD Negeri 129 Hutarimbaru



## Lampiran 10 Dokumentasi



## Lampiran 11 Riwayat Hidup



Maisaroh Nasution dilahirkan di Sei Merah pada tanggal 04 Agustus 2002. Anak ke lima dari lima bersaudara anak dari bapak M.Rifai Nasution dan Alm ibu Dalilah. Pendidikan formal dimulai dari Sekolah Dasar SD Negeri 105333 selama 6 tahun dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan tingkat Tsanawiyah (MTS) di MTS Haji Datuk Abdullah selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2017, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di (MA) Madrasah Aliyah Haji Datuk Abdullah selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Sumatera Utara tepatnya berada di daerah Mandailing Natal yaitu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN Madina). Jenjang S1 pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Email : [maisarohnasution91@gmail.com](mailto:maisarohnasution91@gmail.com). Notelp/Wa: 087793444949