

**PENINGKATAN KEMAMPUAN AUDITORI ANAK  
MELALUI PERMAINAN MEDIA ELEKTRONIK  
DI TK AISYIAH SIMPANG IV  
LUBUK BASUNG**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**PIPIT OKTAVIA  
NIM : 2010/57373**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

**Judul** : **Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung**  
**Nama** : Pipit Oktavia  
**NIM** : 2010/57373  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Lubuk Basung, Mei 2012

Disetujui Oleh:

**Pembimbing I,**



**Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd**  
NIP. 19600305 198403 2001

**Pembimbing II,**



**Drs. Indra Jaya, M.Pd**  
NIP. 19580505 198203 1 005

**Ketua Jurusan**



**Dra. Hj. Yalsyofriend, M.Pd**  
NIP. 196207301988032002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

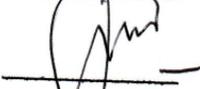
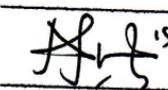
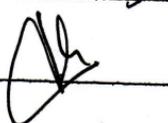
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung

Nama : Pipit Oktavia  
NIM : 2010 / 57373  
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , Mei 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	5. 

## ABSTRAK

**Pipit Oktavia 2012, Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung Kabupaten Agam. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan Auditori anak dalam , mengenal bunyi di TK Aisyiyah SimpsngIV Lubuk Basung masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Auditori anak melalui permainan Media elektronik.

Jenis peneliian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung kelompok B2 yang berjumlah 15 orang anak. Dengan menggunakan metode praktek langsung, teknik yang di gunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan format hasil penilaian anak selanjutnya di olah dengan teknik persentase.

Penelitian ini di lakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan auditori anak dari siklus I pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan kemampuan auditori anak terlihat masih kurang kreatif yang di lanjutkan pada siklus ke II. Perkembangan berhitung anak menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif. Kecenderungan peningkatan terbesar di capai pada kemauan serta keberanian anak dalam melakukan permainan media elektronik di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung. Kemampuan auditori anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan.

Ternyata kemampuan auditori anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan media elektroniik dapat meningkatkan kemampuan auditori anak di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.



## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkan peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj.Sri Hartati,M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
5. Suamiku tercinta yang tak pernah bosan memberikan perhatian, do'a dan dorongan, moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.

6. Ayah, Ibu dan Adek-adekku yang tercinta yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Nelmi S.pd selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah simpang IV yang telah sangat berjasa membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dan kepada Mbak Yani jasmu takkan pernah kulupakan serta Majelis Guru TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Peserta didik peneliti TK Aisyiyah IV Lubuk Basung khususnya kelompok B2 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna untuk itu peneliti menerima saran, kritik, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Hakekat Anak Usia Dini .....	7
2. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini .....	8
3. Hakekat Perkembangan Bahasa .....	9
4. Fungsi Bahasa .....	14
5. Media Pembelajaran Anak .....	15
B. Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Konseptual .....	25
D. Hipotesis .....	25
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Subjek Penelitian .....	25
C. Prosedur Penelitian .....	25
D. Instrumentasi .....	31
E. Teknik Pengumpulan Data .....	32
F. Teknik Analisa Data .....	33

**BAB IV. HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	34
B. Analisis Data.....	59
C. Pembahasan .....	64

**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	67
B. Implikasi .....	67
C. Saran .....	68

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual .....	25
Bagan 2. Siklus Prosedur Penelitian.....	28

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
Tabel 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	35
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Pada Permainan Media Elektronik Pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....	40
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui permainan Media Elektronik Pada Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan).....	43
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik Pada Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan) .....	47
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatsn Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik pada Siklus I pertemuan 1, 2, 3 .....	50
Tabel 6	Hasil Observasi peningkatan kemampuan auditori anak pada pertemuan I siklus II .....	56
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Siklus II pertemuan 1 .....	63

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	35
Grafik 2 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan I	40
Grafik 3 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan II.....	44
Grafik 4 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan III .....	48
Grafik 5 Tingkat pencapaian hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan I	52
Grafik 6 Tingkat pencapaian hasil Belajar Anak Pada Siklus II Pertemuan I	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Rencana Kegiatan Harian

Lembar Pengamatan pada Siklus I dan Siklus II

Dokumentasi Anak Melakukan Kegiatan

Surat Izin penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses sosialisasi menuju kedewasaan, intelektual, social, moral, emosional sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh Anak dapat dikembangkan sebagai yang tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II pasal 3, menyatakan: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta secara pendapatan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Hal di atas manerangkan bahwa pendidikan yang dilakukan di Negara kita tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan atau kecerdasan manusia secara akademik semata, namun juga membentuk watak dan mengembangkan seluruh aspek kecerdasan manusia, agar menjadi yang bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, keratif mandiri dan memiliki akhlak mulia.

Anak pada usia ini merupakan generasi yang unggul tidak akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya. Mereka sangat memerlukan lingkungan yang sehat yang memungkinkan mereka dapat tumbuh dengan optimal. Pendidikan taman kanak-kanak yang disebut TK merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat dalam jalur pendidikan

prasekolah yang menyediakan program bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap dan perilaku. Keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Sesuai dengan UU sistem pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi:

“Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilanjutkan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan.”

Seperti yang kita ketahui bahwa kegiatan anak TK berprinsip “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Salah satu kemampuan yang dikembangkan adalah kemampuan auditori pengembangan kemampuan ini bertujuan untuk mengembangkan komunikasi anak dengan lingkungan sekitarnya, mengekspresikan pikiran perasaan serta tindakan membantu anak untuk menambah pengetahuan berpikir anak dalam mengelola konsep-konsep yang didapatnya dalam belajar.

Kemampuan anak sangat penting penanamannya dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Idealnya kemampuannya berbahasa menurut Aisyah, dkk (2007:1.10) menyatakan.”dari segi berpikir dan berkomunikasi anak itu sudah bisa menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat bercerita mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberikan informasi walaupun masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata.

Berdasarkan pengamatan dilapangan yang peneliti temui tepatnya dalam proses pembelajaran, dimana guru sering mengabaikan bahwa rendahnya kemampuan auditori anak khususnya dalam mendengarkan suara – suara binatang belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, untuk itu peneliti membuat suatu media elektronik untuk mengingatkan auditori anak dalam mendengarkan suara– suara binatang melalui media elektronik dengan media ini peneliti mengharapkan anak lebih konsentrasi dalam menyimak suara – suara binatang melalui media elektronik, sehingga terlaksana sesuai dengan yang diharapkan tidak sedikit kita temui anak yang tidak memiliki kepercayaan diri tampil dihadapan kelas untuk mengekspresikan kembali suara yang didengar. Hal ini disebabkan karena anak tidak mendapat pengalaman langsung yang dapat merangsang kemampuan auditori anak. Guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan suara yang diketahuinya. Sehingga anak menjadi takut jika apa yang mereka ekspresikan itu tidak sesuai dengan yang diharapkan guru. Upaya mengembangkan berbahasa anak ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan mendengarkan dan menyimak berbagai macam suara.

Berdasarkan uraian diatas penulis sangat tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

Agar tercapai tujuan pengembangan bahasa anak. Maka peneliti merancang kegiatan melalui permainan media elektronik ini diharapkan anak semakin tertarik dengan pembelajaran berbahasa khususnya.

Karena guru menyajikan dalam bentuk media elektronik dengan menggunakan tape rekorder kaset rekaman melalui suara-suara binatang yang sangat dekat dengan anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada auditori anak dalam bermain media elektronik sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan auditori anak dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya percaya diri anak untuk mengekspresikan suara yang didengar di depan kelas.
3. Kurangnya alat pendukung untuk menunjang perkembangan auditori anak.
4. Pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi, maka dapat dibatasi masalahnya yaitu: kemampuan auditori anak dalam proses pembelajaran rendah.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas rumusan masalah adalah:  
Bagaimanakah melalui permainan media elektronik dapat meningkatkan auditori anak di TK Aisyiyah Simp IV Lubuk Basung.

#### **E. Rancangan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: melalui permainan media elektronik dapat meningkatkan auditori anak.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rancangan perumusan masalah yang akan menjadi tujuan pada penelitian ini untuk meningkatkan auditori anak melalui permainan media elektronik.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait dibawah ini:

1. Bagi anak TK, melalui permainan media elektronik anak akan mampu meningkatkan audiotorinya.
2. Bagi guru TK, sebagai alat bantu dan sebagai alat pelengkap dalam menjelaskan bahan ajar yang akan diberikan kepada anak.

3. Bagi peneliti, dapat dapat menjadi salah satu sarana bagi peneliti untuk mengembangkan dan mengaplikasikan ide-ide kreatif dalam menciptakan media permainan yang menarik guna menunjang kegiatan anak.
4. Dapat dijadikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan auditori anak di TK Asyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

## **H. Definisi Operasional**

Judul penelitian ini didukung oleh beberapa istilah yang perlu dibatasi sebagai kajian lebih lanjut agar tidak terdapat kerancuan dan perbedaan pandangan terhadap istilah tersebut:

1. Kemampuan Auditori

Auditori adalah alat yang hanya bisa didengarkan yang mengandung pesan dalam bentuk bunyi atau suara yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari.

2. Permainan media elektronik

Media elektronik adalah yang mengenai atau yang diadakan dengan tenaga listrik dan pengetahuan yang mempraktekkan tenaga listrik.

3. Indikator yang dipakai yaitu

- 1) Menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu.
- 2) Menggunakan atau dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb.
- 3) Menirukan 3–5 urutan kata sesuai dengan perintah.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan.
- d. Anak adalah makhluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi social disekolah.
- f. Anak merupakan pribadi yang unik.
- g. Kaya dengan fantasi
- h. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- i. Daya konsenrtasi yang pendek.
- j. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial.

k. Masa usia dini disebut masa *golden age* (masa emas)

Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Memiliki pribadi yang unik.
- c. Suka berpantasi sikap egosentris.
- d. Masa paling potensial untuk belajar.
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk social.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak usia Dini itu adalah makhluk social yang unik dan kaya dengan potensi. Untuk itu lingkungan sekitar anak perlu member rangsangan, motivasi, dan bimbingan agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

## **2. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut kurikulum TK (Depdiknas, 2010) ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan antara lain :  
 ”(1) aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral; (2) aspek sosial emosional dan kemandirian; (3) aspek kognitif; (4) aspek bahasa; (5) aspek fisik/motorik; dan (6) aspek seni”.

Jamaris (2006:149) menyatakan bahwa langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan

khususnya penguasaan terhadap tugas-tugas yang diperlukan untuk menunjang : (1) pengembangan fisik (koordinasi motorik dan kasar); (2) pengembangan kognitif, (3) pengembangan psikososial/sosial emosional; (4) pengembangan bahasa dan komunikasi; dan (5) pengembangan *multiple intelligences* (kecerdasan jamak).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini perlu diketahui dan dipahami oleh seorang guru dimana pembelajaran dapat dilaksanakan berdasarkan tema yang mengacu kepada aspek anak usia dini.

### **3. Hakikat Perkembangan Bahasa**

#### **a. Pengertian bahasa**

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki potensi yang baik pula dalam mengungkapkan pikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Menurut Depdiknas (2000:5) bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik, pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Badudu (dalam Dieni, 2006:19) menyatakan bahwa “bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, keinginannya.

Kemampuan bahasa di pelajari dan di peroleh anak secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. *Brombey* (dalam Dieni, 2006:1.19) menyatakan bahwa: terdapat empat macam bentuk bahasa, yaitu menyimak, mendengarkan, bicara dan menulis.

Sehubungan dengan pendapat ahli di atas jelaslah bahwa bahasa sangat penting peranannya dalam kehidupan bermasyarakat karena tanpa berbahasa kita tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain.

#### **b. Bentuk bahasa**

*Bromley* (dalam Dhieni, 2005: 19) menyebutkan 4 macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa merupakan suatu system tata bahasa yang relatif tuntas dan bersifat sistematis. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan ekspresif adalah bicara dan menulis informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

## 1. Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak sebagai salah satu kemampuan berbahasa awal yang harus dikembangkan, memerlukan bahasa reseptif dan pengalaman, dimana anak sebagai penyimak secara aktif memproses dan memahami apa yang didengar.

Menurut Anderson Nurbia, dkk (1997:4) menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Sedangkan menurut Tarigan Nurdiana, dkk (1990:25) bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran bahasa lisan.

Sejalan dengan ini berarti juga mengemukakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mengoreksi atas yang terkandung didalamnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan.

Kemampuan menyimak sebagai salah satu keterampilan berbahasa reseptif melibatkan beberapa faktor sebagai berikut:

- a. *Acuity*, yaitu akan adanya suara yang diterima oleh telinga, misalnya mendengar suara ayam, anjing, kambing, dan lain-lain.
- b. *Auditory discrimination*, yaitu kemampuan membedakan persamaan dan perbedaan suara atau bunyi, misalnya suara ayam berbeda dengan suara kambing.
- c. *Auding*, yaitu suatu proses dimana terdapat asosiasi antara arti dengan pesan yang diungkapkan. Proses ini melibatkan pemahaman terhadap isi dan maksud kata-kata yang diungkapkan. Misalnya anak memahami pernyataan “Gerak Badanmu seperti Katak Melompat”.

Faktor yang mempengaruhi menyimak, Menurut *Bromley* (1991: 1.19) ada beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap kemampuan menyimak anak yaitu:

- a. Faktor menyimak

Anak yang tidak memiliki motivasi atau alasan yang kuat untuk menyimak informasi, seringkali mengalami masalah dalam memahami informasi tersebut. Dalam hal ini, untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak, memberikan motivasi pada anak untuk mengidentifikasi kejadian atau hal-hal yang khusus dalam cerita yang disampaikan.

b. Faktor situasi

Faktor situasi berkaitan erat dengan lingkungan sekitar anak. Lingkungan yang kondusif bagi anak-anak untuk menyimak adalah lingkungan yang bebas dari berbagai gangguan termasuk suara atau bunyi-bunyian, dengan situasi ruang yang tenang. Anak dapat memusatkan perhatiannya pada informasi yang diberikan.

c. Faktor pembicara

Anak akan lebih mudah menangkap dan menghargai informasi yang disampaikan jika pembicara melakukan kontak mata terhadap anak. Seorang guru perlu mengkomunikasikan pesan dengan berbagai cara yang diperkuat dengan gerakan, ekspresi wajah, bahasa tubuh dan mengulang pesan secara verbal dengan menggunakan bahasa yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas bahwa permainan mengenal suara binatang melalui media elektronik ini anak dapat menyimak bunyi suara binatang, kemudian anak mencari gambar binatang sesuai dengan suara yang didengarkan anak. Dengan demikian anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya.

d. Tujuan menyimak

Menurut Tarigan Nurbiana, dkk (1997:9) ada 7 tujuan menyimak: (1) untuk belajar, (2) untuk memecahkan masalah, (3) untuk mengevaluasi, (4) untuk mengapresiasi, (5) untuk

mengkomunikasikan ide-ide, (6) untuk membedakan bunyi-bunyi, (7) untuk menyakinkan.

Sedangkan menurut Sabarti ada beberapa tujuan menyimak yaitu, (1) menyimak untuk belajar, (2) menyimak untuk menghibur diri, (3) menyimak untuk nilai, (4) menyimak untuk mengapresiasi dan (5) menyimak untuk memecahkan masalah.

Dari pendapat diatas peneliti simpulkan bahwa tujuan menyimak bagi anak-anak adalah untuk belajar, mengapresiasi apa yang di simak, untuk menghibur diri dan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan menyimak anak dapat belajar membedakan bunyi-bunyi yang dipedengarkan guru melalui media elektronik yang peneliti buat.

Setelah anak menyimak apa yang didengarkan anak lalu anak dapat berbicara menyebutkan apa yang anak simak.

### **c. Fungsi bahasa**

*Bromley* (dalam Dieni 2006:1.19) juga menambah bahwa bahasa juga mempunyai 5 macam fungsi yaitu:

- a. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu
- b. Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku
- c. Bahasa membantu perkembangan kognitif
- d. Bahasa mampu mempererat interaksi dengan orang lain

e. Bahasa mengekspresikan ke unikan individu

Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain, anak yang sedang tumbuh kembang mengkomunikasikan kebutuhannya, pikirannya dan perasaannya melalui bahasa dengan kata-kata yang mempunyai makna unik (Welton & Mallon, 1981:118).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa anak adalah bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan apabila anak mengadakan hubungan dengan orang lain, untuk itu perlu rangsangan terhadap perkembangan bahasa anak sejak dini.

#### **4. Media Pembelajaran Anak**

##### **a. Pengertian media dan prinsip-prinsip media**

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Santoso. S. Hamidjaya (dalam John D. Latuheru, 1988: 11), media adalah sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide atau pendapat, gagasan yang dikemukakan atau disampaikan itu bisa sampai pada penerimaan.

*M.C Luhan* (dalam John D. Latuheru, 1988: 11), bahwa media juga disebut saluran, karena menyampaikan pesan (informasi) dari sumber informasi itu kepada penerima informasi.

Blake (dalam John D. Latuheru, 1988: 11), hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu.

Berpedoman pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media bahan alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran di TK ini dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat menumbuh kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak.

#### **b. Jenis media**

Dalam permainan ini penulis menggunakan beberapa media yaitu :

1. *Tape recorder*
2. Kaset rekaman suara-suara atau bunyi
3. Kartu gambar
4. Kartu huruf
5. Papan planel

### **c. Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik**

Menurut Eliyawati (2005:117) auditori adalah alat yang hanya bisa didengarkan yang mengandung pesan dalam bentuk bunyi atau suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar.

Menurut Broley (dalam Dhieni, 2009: 1. 19) kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran. Kemampuan ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

#### **1. Pengertian media elektronik**

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1999:269) Media elektronik adalah alat yang diadakan dengan tenaga listrik (yang mempraktekkan tenaga listrik).

Media elektronik adalah alat yang digunakan untuk mengembang kemampuan auditori anak yang berbentuk tape recorder dan memakai kaset rekaman yang berisikan suara-suara atau bunyi.

Permainan ini menggunakan kartu gambar, kartu huruf dan papan panel.

## **2. Langkah-langkah**

- (a) Guru mengkondisikan anak dengan duduk setengah lingkaran
- (b) Guru mengucapkan salam dan anak menjawab
- (c) Guru bercakap-cakap tentang alat permainan dan anak mendengarkannya
- (d) Guru memperlihatkan alat permainan tersebut kepada anak
- (e) Guru mencontohkan cara permainan tersebut yaitu menghidupkan tape recorder anak mendengarkan bunyi dari kaset yang berisi berbagai jenis suara ,setelah itu anak mencari gambar binatang dari suara yang didengarnya misalnya suara ayam anak mencari gambit ayam,kemudian anak mencari kartu huruf sesuai dengan nama binatang pada gambar yang didapatnya dan menempelkan pada papan panel.
- (f) Guru menyuruh anak untuk mencobakan permainan tersebut
- (g) Guru mengadakan perlombaan dengan permainan tersebut
- (h) Guru memberi motivasi kepada anak yang bisa dan member bimbingan kepada anak yang belum bisa

## **3. Manfaat permainan**

- (a) Anak dapat mendengarkan bunyi yang didengarnya
- (b) Anak dapat membedakan berbagai jenis bunyi
- (c) Anak dapat meniru bunyi atau suara
- (d) Anak dapat mengenal huruf

## 2. Syarat Alat Permainan

Hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat permainan baik yang dibuat khusus untuk bermain maupun yang diciptakan sendiri dari barang-barang sekitar anak. Alat permainan yang diberikan kepada anak hendaklah yang bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat permainan secara bebas sehingga senang bermain, berimajinasi dan bekerjasama.

Beberapa persyaratan alat permainan menurut Wardi (2005:59) adalah: 1)Tidak berbahaya; 2)Mudah diperoleh; 3)Sebaiknya dibuat sendiri; 4)Bewarna dominan; 5)Tidak mudah rusak; 6)Ringan atau yang berat tetapi tidak bisa dipisahkan oleh anak.

Menurut Elida Prayitno (1999) beberapa syarat alat permainan antara lain: (1) Permainan yang tahan lama, aman dan bersifat menantang, (2) Pemilihan alat permainan memungkinkan perkembangan dalam keterampilan dan kemampuan. (3) Pembuatan alat permainan yang bervariasi dan selalu siap untuk dimainkan. (4) Permainan sederhana, tidak terlalu banyak sehingga akan disukai anak, dapat dikerjakan berulang-ulang oleh anak. (5) Pemilihan bahan sesuai minat anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dibuat hendaknya tahan lama dan juga memperhatikan tingkat perkembangan dan minat anak.

Pendapat ahli diatas bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang dilakukan setiap hari. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan

dirinya tanpa paksaan dan tekanan dari manapun, karena dengan bermain akan memberi kesenangan kepada anak dan mengembangkan. Dalam imajinasi anak berfungsi sesuai dengan keinginan anak.

### **3. Karakteristik Bermain**

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kedakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyalur energy yang sangat baik bagi anak.

Karakteristik bermain menurut Solehuddin (1995) adalah sebagai berikut:

1. Bermain itu bersifat spontan
2. Kegiatan bermain dapat dilakukan secara langsung tanpa perencanaan sebelumnya
3. Bermain bersifat sukarela.
4. Bermain dapat dilakukan karena keingintahuan dan kemauan anak itu sendiri. Anak melakukan kegiatan ini tanpa tekanan dan paksaan dari orang lain, ia melakukannya lebih karena keinginannya sendiri.
5. Kegiatan bermain terarah pada proses bukan kepada hasil yang menjadi sasaran. Kegiatan bermain adalah peristiwa atau satu kegiatan bermainnya itu sendiri. Dengan melakukannya anak memperoleh kepuasan terlepas dari mana hasilnya.

6. Kegiatan bermain memiliki rasa senang atau bahagia disaat dia melakukan apa yang dia lakukan.
7. Bermain bersifat fleksibel artinya anak dengan bebas memilih dan berlatih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.
8. Anak yang bermain memiliki kesempatan yang bebas untuk memilih bermain apa saja yang dia inginkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dilakukan anak karena keingintahuannya tentang kegiatan itu, tentu saja tanpa tekanan, bermain disini juga terarah yang bisa memperoleh kepuasan yang tidak tahu dari mana hasilnya dan dalam bermain anak bebas memilih berbagai macam permainan.

#### **4. Manfaat Bermain**

Bermain merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana pertama dari sistem peraturan melalui nama kendali-kendali budaya menggantikan sifat anak yang dikuasai oleh dorongan-dorongan kekanak-kanakan.

Beberapa ahli pendidikan diantaranya Plato, Aristoteles dan Froebel menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu. Manfaat bermain bagi anak sebetulnya sangat variatif *Nakita* (2004) dalam

kamtini (2005:55) merinci beberapa manfaat bermain meliputi 3 ranah yaitu:

a. Fisik Motorik

Anak akan terlatih motorik kasar dan halus. Dengan bergerak, anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.

b. Sosial Emosional

Anak merasa senang karena adanya teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.

c. Kognisi

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam dan asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik. Bermain merupakan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga untuk menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam bentuk alternative.

Menurut Mulyadi (2005:60-62) ada beberapa manfaat bermain bagi anak, yaitu:

### 1. Manfaat Kreatif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya, baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak.

### 2. Pembentukan Konsep Diri

Melalui bermain anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Ia menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik.

### 3. Manfaat Sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

### 4. Manfaat Moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral pada anak. Di rumah maupun di sekolah belajar mengenai norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur.

### 5. Manfaat Fisik

Bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar, memanjat dan sebagainya membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian dengan peneliti:

1. Penelitian Susastri (2007) yang meneliti tentang peningkatan kreatifitas menggambar melalui bercerita di kelas B5 TK Pembina Bukittinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bercerita pada anak dapat meningkatkan kreatifitas manggambar anak dengan baik.
2. Penelitian Rahayu (2010) meneliti mengenai peningkatan kemampuan berbicara pada anak kelompok B melalui metode bercerita di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Kota Batu.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bersama-sama dalam upaya peningkatan kemampuan auditori anak, namun dalam penelitian ini menggunakan media elektronik.

## **C. Kerangka Konseptual**

Kemampuan berbahasa dilakukan melalui kegiatan bermain dimana permainan ini berbentuk permainan melalui media elektronik yang mengenalkan tentang suara-suara binatang, dengan permainan ini maka diharapkan perkembangan bahasa anak akan lebih berkembang sebagaimana yang dapat dilihat pada bagian berikut ini.

**KERANGKA KONSEPTUAL**

Bagan I

**Kerangka konseptual****D. Hipotesis Tindakan**

Permainan media elektronik dengan menggunakan rekaman kaset dapat meningkatkan kemampuan Auditori anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perlunya merangsang kemampuan auditori anak pada usia dini.
2. Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak.
3. Peningkatan kemampuan auditori anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik, sosial dan emosional anak.
4. Melalui permainan media elektronik dapat melatih konsentrasi, kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri.
5. Permainan media elektronik yang dilakukan dalam kegiatan dapat melatih koordinasi telinga, mata dan tangan.
6. Alat permainan media elektronik sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

#### **B. Implikasi**

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai

implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan bermain media elektronik tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan auditori dan keterampilan tangan anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan sosial anak.
2. Kegiatan bermain media elektronik yang dilakukan anak dapat meningkatkan kemampuan Auditori ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan mengenal suara binatang anak sesuai dengan urutan jumlahnya atau anak sudah memahami berbagai macam suara – suara .
3. Melalui permainan media elektronik yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan auditori anak dalam mengenal suara –suara binatang karena media pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak. Dapat dilihat pada siklus pertama persentasenya 52% dan meningkat pada siklus kedua menjadi 83,33%

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan auditori

anak khususnya dalam mengenal suara –suara yang di dengarkan dan berbagai macam suara yang di dengarkan.

2. Kepada guru TK di harapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan auditori anak.
3. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu ( karakteristik anak).
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai.
5. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan mengenal suara binatang anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan auditori anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_ 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas..
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hergenhann.2008, *Teori Belajar*. Jakarta:Kencana
- Hildayani, Rini, Dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mon Hildayani, Rini, Dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Piaget, 1965. *Perkembangan anak..* Jakarta. Erlangga.
- Poerwadarminta, w.j.s, 1999 *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta; Balai Pustaka
- Prianto,Rose Mini A. 2003.*Perilaku Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Kanisius.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sudono, Anggani. 2005. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Suharsimi, Arikunto. 1995. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Suratno.2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.Jakarta:Depdiknas.

Tientje Mai, Nurlaila N.Q. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia ( PAUD)*. Dharma Graha Press.