

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK MELALUI
PERMAINAN PESAN BERANTAI DI TK TAUFIQ
PERGURUAN ISLAM BAYUR**

SKRIPSI

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



Oleh

**MULYATI
NIM: 2010/ 57387**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur

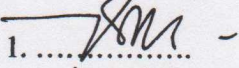
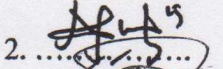
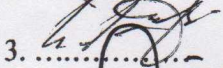
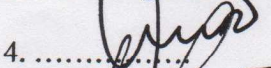
Nama : Mulyati
NIM : 2010 / 57387
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Tim Penguji,

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

Tanda Tangan

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

ABSTRAK

Mulyati. 2012. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur". Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah masih banyak ditemui anak yang kemampuan menyimaknya masih rendah, seperti anak belum mampu mengulang kata-kata yang disampaikan guru. Banyak faktor yang diduga sebagai penyebabnya seperti pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi, Sehingga menurunkan keingintahuan anak dalam pembelajaran bahasa. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada anak yaitu melalui permainan pesan berantai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak TK Taufiq Perguruan Islam Bayur pada kelompok B2 yang berjumlah 15 anak pada tahun ajaran 2011/2012. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya data hasil penelitian dianalisa menggunakan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I kemampuan menyimak anak pada umumnya masih terlihat rendah sesuai dengan persentase tingkat keberhasilan, 42,66% . Pada siklus II kemampuan menyimak anak menjadi lebih meningkat dengan persentase tingkat keberhasilan, 89,34%. Sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti, hal ini membuktikan bahwa permainan pesan berantai terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur”. Salawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang peneliti rasakan saat ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan saran-saran dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan masukan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
3. Ibu Penguji I, II, dan III yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun kepada peneliti guna perbaikan skripsi ini kearah yang lebih baik lagi
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu dosen beserta Staf TU Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.
6. Anak-anak TK Taufiq Perguruan Islam Bayur, khususnya kelompok B2 yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat ridho dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti menerima saran dan kritikan yang bermanfaat dan membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Lubuk Basung, Mai 2012

Peneliti,

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasioal.....	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
2. Bahasa.....	9
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	14
4. Bermain	17
5. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain.....	20
6. Ciri-ciri Permainan Anak yang Baik	21
7. Permainan Pesan Berantai	22
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Pemikiran	25
D. Hipotesis Tindakan.....	26
 BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Subjek Penelitian.....	27
C. Prosedur Penelitian	28
1. Kondisi Awal.....	30
2. Siklus I.....	30
3. Siklus II	33

D. Instrumentasi	33
E. Teknik Pengumpulan data	34
F. Teknik Analisis Data	36
G. Indikator Keberhasilan	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	38
1. Kondisi Awal	48
2. Deskripsi Siklus I	41
3. Deskripsi Siklus II	59
B. Analisis Data	73
1. Analisis Siklus I	73
2. Analisis Siklus II	76
C. Pembahasan	80
BAB V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi	84
C. Saran-saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai	35
2. Format wawancara anak.....	36
3. Klasifikasi Persentasi	37
4. Hasil Obsesrvasi Kemampuan Menyimak Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	39
5. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus 1 (Sesudah Tindakan) Pertemuan Pertama	49
6. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus 1 (Sesudah Tindakan)Pertemuan Kedua	51
7. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus 1 (Sesudah Tindakan) Pertemuan Ketiga	53
8. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus 1	56
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama	65
10. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	67
11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	69
12. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II	72
13. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, dan 3	74
14. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, dan 3	76
15. Persentase Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai	81

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	25
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	29

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	40
2. Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama.....	50
3. Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	52
4. Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	54
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama	66
6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua.....	68
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	70
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, dan 3	75
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, dan 3	77
10. Hasil Peningkatan Perbandingan Hasil Wawancara Siklus I dan II	77
11. Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Untuk Siklus I Pertemuan 1 Kelompok B.....	87
2. Rencana Kegiatan Harian Untuk Siklus I Pertemuan 2 Kelompok B.....	88
3. Rencana Kegiatan Harian Untuk Siklus I Pertemuan 3 Kelompok B.....	89
4. Rencana Kegiatan Harian Untuk Siklus II Pertemuan 1 Kelompok B	90
5. Rencana Kegiatan Harian Untuk Siklus II Pertemuan 2 Kelompok B	91
6. Rencana Kegiatan Harian Untuk Siklus II Pertemuan 3 Kelompok B	92
7. Hasil Observasi Kemampuan Menyimak Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	93
8. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus I (Sesudah Tindakan) Pertemuan Pertama	94
9. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus I (Sesudah Tindakan) Pertemuan Kedua.....	95
10. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus I (Sesudah Tindakan) Pertemuan Ketiga	96
8. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I.....	97
12. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Sesudah Tindakan) Pertemuan Pertama.....	98
13. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Sesudah Tindakan) Pertemuan Kedua	99
14. Hasil Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Sesudah Tindakan) Pertemuan Ketiga	100
15. Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II	101
16. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan 1,2, dan 3.....	102
17. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan 1,2, dan 3.....	103
18. Hasil Rata-Rata Kemampuan Menyimak Anak Pada Siklus II	104
19. Persentase Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai	105
20. Dokumentasi	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk dari Pendidikan Pra Sekolah sesuai dengan Peraturan Pemerintah No 27 Tahun 1990, tentang Pendidikan Pra Sekolah, maka tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, yang diperlukan anak didik, dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Taman kanak-kanak (TK) salah satu bentuk pendidikan jalur non formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun sebelum memasuki awal pendidikan dasar.

Perkembangan dalam Pengajaran di Taman Kanak-kanak mempunyai beberapa prinsip:

1. TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi anak,
2. Setiap anak didik adalah unik dalam arti berbeda tingkat perkembangannya, diberikan kegiatan yang bervariasi,
3. Perkembangan adalah hasil proses kematangan,
4. Kegiatan belajar adalah di TK pembentukkan perilaku melalui pembiasaan sehari-hari,
5. Kegiatan belajar TK merupakan pengembangan kemampuan dasar, mengenal dunia sekitar alam sekitar,

6. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak,
7. TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman, menyenangkan bagi anak.

Bermain merupakan bagian penting dalam perkembangan anak bermain juga bermakna dalam berbagai kegiatan dan membentuk ke semua prinsip cara anak belajar ada dalam bermain. Pembelajaran dengan bermain ditekankan dalam bermain anak dan memberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya, manifulatif, dan bereksplorasi.

Perlengkapan dan peralatan bermain cukup tersedia yang paling penting ialah bahwa guru dan orang tua mendukung ide mereka anak belajar dari pengalamannya sendiri. Situasi lingkungannya semua kegiatan yang dilakukan mengandung unsur bermain di dalamnya.

Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek pengembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kurikulum TK Tahun 2004. Aspek-aspek pengembangan yang dikembangkan adalah pengembangan pembiasaan yang meliputi moral dan agama, serta pengembangan sosial emosional dan kemandirian dan aspek pengembangan kemampuan dasar diantaranya bahasa.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pada usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan berbahasa, kerana penguasaan berbahasa sangat erat hubungannya dengan kemampuan kognitif anak cara berbicara anak menggambarkan sistematis hanya dalam berfikir.

Kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi merupakan sarana yang penting dalam kehidupan anak bahasa merupakan sebagai alat komunikasi merupakan alat untuk menyatakan pikiran serta perasaan kepada orang lain dan juga berfungsi untuk menyatakan imajinasi dan sesuatu emosional anak.

Dasar yang diperlukan bagi anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya bahasa adalah sebagai alat komunikasi dan merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak disamping itu bahasa juga menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain, mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi kehidupan anak maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia dini, diantara lain bahasa yang perlu dikembangkan adalah kemampuan menyimak.

Pada usia Taman Kanak-kanak sangat sulit untuk melatih kemampuan anak menyimak dengan baik, dan untuk itu perlu ditingkatkan pengembangan kemampuan berbahasa dengan menirukan dan menyebutkan suara yang didengarnya, karena dengan menyimak anak dapat menghayati lingkungan di sekitarnya dan mendengarkan pendapat orang lain melalui indra pendengaran, kemampuan menyimak ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain

Anak dapat dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya baik untuk dirinya sendiri maupun di tunjukan pada orang lain, menyimak berbicara melibatkan proses kognitif (berfikir) dan kosa kata yang sama, namun ada perbedaan bahasa sehingga anak dapat menerima dan mengekspresikan bahasa dengan cara yang unik dan

bersifat individual yang meliputi kosa kata dan intonasi suara yang digunakan anak.

Hasil observasi di Taman Kanak-kanak Taufiq Perguruan Islam Bayur, peneliti menemukan kemampuan berbahasa anak masih kurang, ini terlihat pada saat guru berbicara anak tidak menyimak apa yang dibicarakan guru, di usia Taman Kanak-kanak sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan apa yang di bicarakan guru karena tidak di pahami dan tidak di simak terlebih dahulu.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti akan mengaplikasikan permainan “Pesan Berantai“ dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan melatih pendengaran dan daya ingat di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.

Ketertarikan peneliti untuk meneliti aspek pengembangan bahasa adalah karena kemampuan berbahasa anak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar anak dapat berkomunikasi berinteraksi dengan lingkungannya serta dengan kemampuan berbahasa anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan peneliti berharap dengan permainan ini dapat menyatukan konsep kata-kata dalam kalimat dalam pengembangan bahasa pada anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam pembelajaran menyimak
2. Kurangnya kosa kata anak dalam berbahasa.

3. Strategi guru dalam mengajar kurang menarik
4. Kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran bahasa.

C. Batasan Masalah

Sebagaimana indentifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam menyimak pada kegiatan pembelajaran
2. Kurangnya kosa kata anak dalam berbahasa.
3. Strategi pembelajaran kurang tepat dalam mengembangkan bahasa anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan terlihat bahwa pentingnya pengembangan kemampuan menyimak pada anak TK maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah dengan permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur

F. Manfaat

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa aplikasi permainan pesan berantai dapat meningkatkan daya ingat melatih pendengaran dalam kemampuan berbahasa di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.
2. Bagi guru permainan pesan berantai dapat diterapkan sebagai salah satu pembaharuan pada pembelajaran bahasa.
3. Bagi Dinas Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK baik dalam kegiatan IGTK dan KKG khususnya.
4. Bagi penelitian lanjutan hasil peneliti ini dapat dijadikan sumber bacaan dalam pengembangan pengetahuan.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan menyimak

Bahasa adalah alat komunikasi yang harus dipahami oleh kedua belah pihak yang berbicara, mendengarkan dan menyimak melalui pikiran, yang berbentuk bahasa lisan yang berupa kata-kata kalimat, proses menyimak, mendengarkan dan memahami untuk disampaikan pada orang apa yang bisa disimak diantaranya berisi pesan.

Indikator menyimak yang di gunakan dalam penelitian ini, yaitu

- a) Meniru dan menyebutkan suara yang di dengar.

b) Meniru kembali urutan kata (latihan pendengaran).

2. Permainan Pesan Berantai

Permainan pesan berantai adalah suatu kegiatan menyampaikan pesan berupa kata-kata atau kalimat secara sambung menyambung dengan cara berbisik dari orang pertama ke telinga orang kedua dan seterusnya. Orang yang terakhir mendengarkan pesan harus mengungkapkan pesan tersebut. Keberhasilan suatu permainan ditentukan jika pesan orang yang pertama dengan orang yang terakhir adalah sama.

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 di dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan *pra-sekolah*, 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.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah:

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu 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 sosial disekolah
- f. Anak merupakan pribadi yang unik
- g. Kaya dengan fantasi
- h. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- i. Daya konsentrasi 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 berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi. Untuk itu lingkungan sekitar anak perlu memberi ransangan, motivasi dan bimbingan agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

2. Bahasa

Aristoteles (dalam Dhieni, 2005: 11) menyatakan bahasa adalah alat untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran manusia.

Badudu (dalam Dhieni, 2005: 11) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri

dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

Bromley (dalam Dhieni, 2005: 11) mendefinisikan bahwa sebagai sistem symbol yang teratur untuk mentranfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari symbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dibaca, sedangkan symbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat manusiawi.

Kecerdasan bahasa atau *verbal linguistic* berkaitan erat dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya. Seorang anak dalam *verbal linguistic* memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif.

Gardner (dalam Musfiroh, 2005: 60), kecerdasan linguistik “meledak” pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut.

Stimulasi terhadap kecerdasan *verbal linguistic* sangat penting, karena kecerdasan ini sangat diperlukan dalam hamper semua bidang kehidupan.

Menurut pendapat Akhadiyah (2002: 2) mengatakan bahwa:

“Dengan bantuan bahasa anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok, pribadi berpikir, merasa bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat di sekitarnya”.

Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak akan mempengaruhi keterampilan anak dalam berbahasa. Di Taman Kanak-kanak, Guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak.

Guru Taman Kanak-kanak harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

a. Bentuk Bahasa

Bromley (dalam Dhieni, 2005: 19) menyebutkan 4 macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit 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 berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Anak dapat dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, menuliskannya, menggambarannya dan memanipulasinya. Anak belajar membaca dan menyimak jika mereka mendapat kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan membicarakannya, maupun menuliskannya untuk diri mereka sendiri, maupun ditujukan pada orang lain.

Menyimak, berbicara, membaca dan menulis melibatkan proses kognitif (berpikir) dan kosakata yang sama. Namun demikian ada beberapa perbedaan keempat bentuk bahasa tersebut, sebagai berikut:

- 1) Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan cara yang unik dan bersifat individual. Perbedaan tersebut meliputi kosakata dan intonasi suara yang digunakan anak.
- 2) Penerimaan dan pengepresian bahasa terjadi dengan kecepatan yang berbeda.
- 3) Bentuk bahasa berbeda sesuai dengan daya tahan relatifnya. Membaca dan menulis melibatkan tinta yang dapat dibaca kembali, diperbaiki dan direfleksikan dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan berbicara. Menyimak dan berbicara bersifat sementara, kecuali direkam atau difilmkan untuk dapat dipergunakan lagi.
- 4) Bentuk bahasa berbeda dalam kandungan dan fungsinya.

b. Fungsi bahasa

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu. Bromley menyebutkan 5 macam fungsi dari berbahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu:

- 1) Bahasa dapat mengubah atau mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dengan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.
- 2) Bahasa membantu perkembangan kognitif. Secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata. Bahasa memudahkan kita

untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang diperoleh.

- 3) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain
- 4) Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Cara anak usia dini yang sering kali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman dan pendapatnya dengan cara mereka yang khas merupakan refleksi perkembangan kepribadian mereka.

c. Kemampuan berbahasa

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Kemampuan ini memberikan gambaran tentang kesanggupan anak menyusun berbagai kosakata yang telah dikuasai menjadi suatu rangkaian pembicaraan yang secara berstruktur. Termasuk dalam kelompok kemampuan ini sesuai dengan kurikulum 2004:

- 1) Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, berapa, dimana, mengapa dan bagaimana secara sederhana.
- 2) Bicara lancar dengan kalimat sederhana
- 3) Bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana
- 4) Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek, 5-6 kalimat yang sudah diceritakan guru.
- 5) Bercerita dengan kata ganti aku atau saya
- 6) Memberikan keterangan atau informasi tentang suatu hal
- 7) Memberi batasan tentang kata/benda

- 8) Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi secara sederhana
- 9) Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri
- 10) Melanjutkan cerita/sajak sederhana yang dimulai guru
- 11) Menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari suatu benda
- 12) Menceritakan gambar yang telah diselesaikan
- 13) Menyanyikan beberapa lagu anak-anak
- 14) Mengucapkan beberapa sajak sederhana
- 15) Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan bentuk lisan.
- 16) Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri.

3. Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini

a. Perkembangan bahasa anak secara umum

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti: biologis, kognitif dan emosional.

Perkembangan berbahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya menjadi perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar.

Perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar, yaitu: periode Prelinguistik (0-1 tahun) dan Linguistik (1-5 tahun). Faktor-faktor yang

mempengaruhi anak berbicara awal masa kanak-kanak terkenal sebagai masa tukang ngobrol, karena sering kali anak dapat berbicara dengan mudah tidak terputus-putus bicaranya. Perkembangan bicara anak tergantung pada tumbuh kembang ucapan (pelafasan) bicara anak tersebut. Didalam pembelajaran bicara pada anak usia dini orang tua sangat berperan penting, karena tanpa bantuan orang tua, anak tidak akan bisa berbicara.

b. Perkembangan bahasa anak usia dini

Brewer (dalam Slamet, 2005: 73) anak pada umumnya belajar nama-nama benda sebelum kata-kata yang lain. Terus berkembang sepanjang mental manusia aktif dan selama lingkungan tersedianya lingkungan untuk belajar.

Mulai usia pra-sekolah, anak-anak akan membuat transisi *eksternal speech* yang merupakan pembicaraan anak pada orang lain ke *inner speech*. *Inner speech* merupakan pembicaraan anak pada diri sendiri akan menjadi pemikirannya. Anak-anak terlihat menguasai pengetahuan dan kesadaran akan dirinya. Masa transisi ke *external speech* adalah *egocentric speech*. Ini bertujuan untuk membuat kontak sesuai dengan mengekspresikan pemikiran-pemikirannya yang pada akhirnya dapat menuju *external speech*. Anak-anak belajar berkomunikasi dan membentuk pikiran serta membiasakan mengatur fungsi-fungsi intelektualnya. *External speech* ini dapat dilihat pada anak mulai berumur 4 tahun.

Anak Usia Dini (4-6 tahun), kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara. Hal ini selaras dengan karakteristik umum kemampuan berbahasa anak pada usia tersebut. Karakteristik ini meliputi kemampuan anak untuk berbicara dengan baik, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara sederhana dengan urutan yang mudah dipahami, dapat menggunakan kata sambung seperti: dan, karena, tetapi dan menyusun kalimat, mengucapkan lebih dari tiga kalimat.

Belajar berbicara dapat dilakukan guru kepada anak melalui metode bercerita, bercakap-cakap dan tanya jawab. Dengan begitu anak-anak akan dapat pengalaman dan meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan bahasanya.

Ciri-ciri 4 sampai 5 tahun dalam perkembangan berbahasanya adalah:

- 1) Memahami 1.500-2.000 kosa kata
- 2) Memahami kata jika, karena atau siapa
- 3) Menggunakan 4-5 kata dalam satu kalimat
- 4) Mulai menggunakan struktur bahasa yang rapi
- 5) Memberikan artikulasi yang lebih jelas
- 6) Mampu mengikuti 2-3 langkah

Usia 5 tahun perkembangan berbahasa anak adalah:

- 1) Memahami 2.500-2.800 kosa kata
- 2) Mendefinisikan objek berdasarkan fungsinya

- 3) Terkadang masih bingung antara kemarin, dulu atau besok
- 4) Mampu bertukar informasi, bisa menjawab telepon dan menghubungkan cerita.
- 5) Menggunakan 5-6 kata dalam satu kalimat

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu hal yang menyenangkan bagi anak dan juga memberi kepuasan pada melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri dan tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari kegiatan bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan tubuh.

- Karakteristik Bermain Anak

Anak termotifasi untuk bermain secara alamiah yang memberikan kepuasan secara kelompok atau sendiri tanpa bantuan orang lain. Beberapa karakteristik bermain anak menurut para pakar.

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan.
- 2) Bermain dilakukan seakan akan dilakukan dalam kehidupan nyata
- 3) Bermain memfokuskan pada kegiatan.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak

b. Arti Bermain bagi Anak

Berdasarkan pengalaman dan penelitian para ahli, Bermain mempunyai Arti :

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.
- 2) Anak menemukan dirinya sendiri, baik dalam kelebihan maupun kekurangannya.
- 3) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik secara fisik, intelektual, bahasa maupun perilaku.
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh panca indra
- 5) Memotivasi anak mengetahui sesuatu secara lebih mendalam.

c. Mengimplementasikan Arti Bermain dalam Kegiatan di TK

Pendekatan pembelajaran di TK adalah “ Belajar sambil bermain dan Bermain sambil belajar “

Dalam bermain anak di ajak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang terdekat sehingga menjadi bermanfaat karena :

a. Bermain itu belajar

Dalam kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dengan memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitar, ciptaan Tuhan dan buatan manusia.

b. Bermain itu bergerak

Aktivitas bermain yang dilakukan anak dapat merangsang motorik kasar maupun motorik halus, dan dapat juga mengembangkan

kesadaran anak akan kemampuan tubuhnya ketika digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

c. Bermain Membentuk Prilaku

Pembentukan prilaku anak di TK dipadukan dalam suatu program kegiatan belajar yang utuh, mencakup program pembentukan prilaku melalui pembiasaan dan pengembangan pengetahuan dasar. Program pembentukan prilaku dilakukan terus menerus sehingga menjadi kebiasaan yang baik.

Montesori (dalam Montolalu, 2005: 15) bermain dimaksud untuk mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri seorang individu.

Dewey (dalam Montolalu, 2005: 16) anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman bermain yang bermakna dalam mengembangkan sosial dan meningkatkan melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Menurut pendapat ahli diatas bahwa pentingnya bermain bagi anak dalam aspek pengembangan sosial, bahasa, emosional dan kognitif anak.

d. Nilai-nilai Bermain

1. Nilai Bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik kegiatan di TK ditujukan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, baik motorik kasar dan motorik halus.

2. Nilai bermain bagi perkembangan kognitif bermain merupakan media untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak.
3. Nilai bermain bagi perkembangan sosial, bermain sebagai pengantar anak memasuki SD, memberi kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi melalui cara yang sesuai dengan sifat alamiah anak. Pada masa *pra-sekolah* anak belajar dasar-dasar tingkah laku social sebagai persiapan kehidupan sosialnya di masa mendatang.
4. Nilai bermain bagi perkembangan emosional, kecerdasan emosional meliputi : kemampuan seseorang untuk mengenali emosinya sendiri serta mengelola emosi tersebut dengan cara yang benar, untuk memotivasi diri sendiri dan tetap bersemangat untuk menghadapi berbagai kesulitan, kecerdasan emosional ini dapat juga di latih pada anak usia TK.

5. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain

Guru mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan bermain anak. Peran tersebut dapat dilihat dari kegiatan berikut :

Pengamatan Guru terhadap kegiatan bermain

- a. Cara memainkan alat bermain / mainan
- b. Sikap anak waktu bermain, aktif atau diam saja
- c. Bermain ikut-ikutan teman atau mengatur / memerintah teman.
- d. Berapa waktu digunakan menekuni 1 jenis kegiatan bermain
- e. Jenis bermain yang sering di pilih atau lebih diminati anak

- f. Anak bermain sendiri atau bersama teman
- g. Anak mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak
- h. Mengalah selalu atau mau menang sendiri.

6. Ciri-ciri Permainan Anak Yang Baik

Seorang guru mengalami kesulitan bila harus menilai permainan dengan karakteristik permainan yang baik. Berikut ini kiat-kiat menentukan permainan yang baik adalah :

- a. Anak-anak diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan.
- b. Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan
- c. Berbagai hal menyangkut kemungkinan timbulnya masalah emosi, social dan fisik sudah diperhitungkan.
- d. Tujuan jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai.
- e. Evaluasi dilakukan secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *trial and error* atau mencoba-coba dan membuat kesalahan.
- f. Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimaafkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
- g. Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara.
- h. Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.

Sesuatu permainan berhasil jika semua peserta menikmatinya dan setiap anak merasa keluar sebagai pemenang hadiah utama dari permainan itu adalah kenikmatan bermain itu sendiri dan tumbuh bersama.

7. Permainan Pesan Berantai

a. Hakikat Permainan Pesan Berantai

Sesuai dengan acuan metodik khusus dalam pengembangan kemampuan berbahasa di taman-kanak-kanak Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1998: 29) bahwasanya kemampuan berbahasa melalui menyimak anak di Taman Kanak-kanak mempunyai arti penting baik di lingkungan anak sendiri dengan temannya maupun dengan lingkungannya dan di dalam pengembangan pendengaran, informasi yang disampaikan jelas, tepat dan singkat.

Dalam pelaksanaan teknik penyajian melalui permainan pesan berantai yaitu metode pemberian tugas dengan kemampuan yang diharapkan dicapai yaitu menirukan kembali 4 urutan kata (latihan pendengaran/ bahasa).

Merujuk dari hal yang diatas peneliti mencoba memodifikasi pesan berantai sehingga dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui menyimak daya fikir dan cara pengucapannya kembali dengan benar dan jelas.

Blake (dalam John D. Latuferu, 1998:11) hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu atau teknik pesan berantai.

Berpedoman pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak dimaksudkan agar belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep, serta dapat mengembangkan motivasi belajar dan anak bermain bersama dan memberi kesenangan dan kepuasan tersendiri dan dapat mengembangkan aspek berbahasa yaitu menyebutkan kembali kata yang didengar.

Piaget (1963:17) berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan merela tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih menggunakan informasi penyampaian pesan yang sudah ia dengar.

Dalam penggunaan teknik pembelajaran dengan komunikasi langsung yaitu melalui permainan pesan berantai dapat mengembangkan terutama dalam kemampuan menyimak dengan adanya keterlibatan berintegrasi dalam penyampaian pesan.

b. Tujuan Permainan Pesan Berantai

Bromley (dalam Dhieni, 2005:19) bentuk bahasa menyimak, berbicara yang bersifat dimengerti dan diterima yaitu mendengarkan dan menyimak suatu informasi yang disampaikan pada orang lain.

Permainan pesan berantai dapat mengembangkan kemampuan:

- 1) Mengembangkan perbendaharaan kosa kata anak
- 2) Pengembangan kemampuan menyimak anak
- 3) Mengembangkan daya ingat dalam menerima pesan

c. Manfaat permainan pesan berantai :

- 1) Bermain pesan berantai bermanfaat mengasah ingatan anak
- 2) Bermain pesan berantai bermanfaat mengasah kemampuan menyimak
- 3) Bermain pesan berantai bermanfaat untuk menanggulangi konflik anak
- 4) Bermain pesan berantai bermanfaat untuk mencerdaskan otak anak

B. Penelitian Yang Relevan

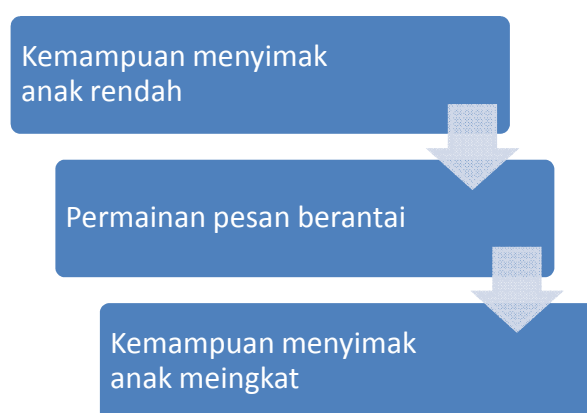
Neng Ayu (2010) meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak melalui metode berbicara di TK Aisyiyah VII Purnamandala Kecamatan Wonosogo. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pra-siklus kemampuan berbahasa lisan 10 anak didik kategori tinggi 8 anak didik kategori sedang 5 anak didik kategori rendah. Siklus I kemampuan berbahasa lisan 10 anak didik kategori tinggi 8 anak didik kategori sedang, 5 anak didik dalam kategori rendah.

Penelitian Yunita (2010) upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan dadu huruf di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Kubang, hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan dadu huruf pada anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa.

Dalam hal ini penelitian yang peneliti lakukan sama dalam upaya peningkatan kemampuan berbahasa anak, namun dalam penelitian ini menggunakan metode permainan pesan berantai.

C. Kerangka Pemikiran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kemampuan menyimak anak dalam berbahasa dengan menggunakan teknik permainan pesan berantai, akan dilaksanakan oleh murid TK Taufiq Perguruan Islam Bayur Kabupaten Agam pada kelompok B3, adapun tujuan permainan pesan berantai dilaksanakan untuk mengembangkan berbahasa, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong royong.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan dan kajian pustaka diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak yang berarti melalui permainan pesan berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Agar tujuan kemampuan menyimak anak bisa tercapai secara optimal, diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat untuk peningkatan kemampuan menyimak serta, melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
2. Peningkatan kemampuan menyimak anak dapat dilakukan oleh guru melalui permainan pesan berantai, dapat memotivasi anak, menyimak berbicara. Sehingga anak dapat belajar tata cara berdialog serta merangsang anak untuk menirunya kembali.
3. Membelajarkan anak dalam menyimak dengan menggunakan permainan pesan berantai, dapat menumbuhkan minat anak dalam berbicara dan rasa keingintahuan anak.
4. Pelaksanaan permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dan menambah kosa kata anak.
5. Kemampuan menyimak anak dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dengan menggunakan permainan pesan berantai pada anak kelompok B di TK Taufiq Perguruan Islam.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah

1. Selama ini cara penyampaian berbahasa anak terutama dalam kemampuan menyimak hanya terlihat pada saat guru berbicara saja. Namun setelah penelitian ditemukan bahwa permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak.
2. Aplikasi permainan pesan berantai dapat memudahkan guru dalam peningkatan kemampuan menyimak anak karena permainannya menarik bagi anak.

C. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun untuk kesempurnaan penelitian tindakan kelas dimasa yang akan datang.

1. Guru hendaknya mampu menggunakan metode dan strategi dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak cepat bosan dan tujuan pelajaran akan tercapai secara optimal.
2. Guru diharapkan dapat memahami dan memotivasi dalam menggunakan media yang bervariasi kepada anak untuk peningkatan kemampuan menyimak.
3. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

4. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
5. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
6. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan pesan berantai dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
7. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan pesan berantai untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada TK Taufiq Perguruan Islam Bayur.
8. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan menyimak anak melalui metode dan media yang lainnya.
9. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- B.E.F. Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Betri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2005. *Standar Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Citra Umbara
- Depdikbud. 1998. *Metode Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Jakarta. Depdikbud
- Depdikdas. 1998. *Pedoman Pengembangan Kemampuan Berbahasa di TK*. Jakarta: Depdikdas
- Chamsimar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Padang: FIP UNP
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Igak Wardani. Dkk. 2007. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mahyudin Ritawati. 2007. *Hands Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: FIP UNP

PG PAUD. 2010. *Pedoman Penelitian Skripsi*. Padang: UNP

Musfiroh Takbiratun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas

Siti Aisyah. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Sujiono, Nuraini Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Idektif

Sudono Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud