

**UPAYA MENINGKATKAN PERSEPSI DENGAR ANAK
MELALUI PERMAINAN TEBAK SUARA
DI TK AL ISHLAH I SILUNGKANG
KOTA SAWAHLUNTO**

Skripsi

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

**HELSISWANTI
NIM: 2008/10134**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Persepsi Dengar Anak melalui
Permainan Tebak Suara Di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto**
Nama : Helsiswanti
NIM : 2008/10134
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra.Hj.Sri Hartati, M.Pd
NIP: 19600305 198403 2 001

Saridewi, S.Pd., M.Pd
NIP: 19840524 200812 2 004

Ketua Jurusan,

Dra.Hj.Yulsyofriend, M.Pd
NIP: 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

UPAYA MENINGKATKAN PERSEPSI DENGAR ANAK MELALUI PERMAINAN TEBAK SUARA DI TK AL ISHLAH I SILUNGKANG KOTA SAWAHLUNTO

Nama : Helsiswanti
NIM : 2008/10134
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd.	1.
2. Sekretaris	: Saridewi, M.Pd.	2.
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd.	3.
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4.
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd.	5.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.
Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2011
Yang menyatakan

Helsiswanti
NIM 2008/10134

ABSTRAK

HELISWANTI. 2008/10134. Upaya Meningkatkan Persepsi Dengar Anak melalui Permainan Tebak Suara Di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah anak kurang merespon apa yang didengar, anak kurang aktif dan termotivasi motivasi dalam kegiatan pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran di area pengembangan bahasa belum merangsang persepsi dengar anak, penggunaan media belum relevan dengan tujuan pembelajaran, khususnya pengembangan persepsi dengar, jenis permainan yang dikembangkan oleh guru belum sepenuhnya meningkatkan persepsi dengar anak, metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan didominasi oleh guru (*teacher centered*). Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan persepsi dengar anak, kemampuan bahasa, motivasi belajar, dan konsentrasi anak melalui permainan tebak suara di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto.

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif (*mixing method*) dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi berupa portofolio. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan persepsi dengar anak meningkat setelah melakukan permainan tebak suara. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase pencapaian siswa pada siklus I dan siklus II. Tingkat capaian siswa pada siklus I adalah 14,07% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 78,7 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tebak suara dapat meningkatkan persepsi dengar anak di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi dapat selesai dengan baik. Skripsi ini dengan judul “ **Upaya Meningkatkan Persepsi Dengar Anak melalui Permainan Tebak Suara di TK Al Ishlah 1 Silungkang Kota Sawahlunto**”.

Skripsi ini penulis tulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penyelesaian skripsi ini berkat saran dan bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Sari Dewi, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan kepada peneliti.
2. Bapak Prof. Dr. Firman, MS, Kons., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD
4. Staf pengajar dan karyawan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Kepala Sekolah dan Staf Pengajar TK Al Ishlah 1 Silungkang Kota Sawahlunto,
6. Anak-anak didik TK Al Ishlah 1 Silungkang Kota Sawahlunto
7. Keluarga dan rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dengan segala kemampuan yang dimiliki. Namun, penulis masih menyadari tidak tertutup kemungkinan masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam proposal ini. Untuk itu, segala kesalahan dan kekeliruan yang terdapat dalam proposal ini merupakan tanggungjawab penulis sepenuhnya. Mudah-mudahan apa yang penulis lakukan berguna bagi kita. Amin.

Padang, April 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
1. Hakikat Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini	10
2. Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini sesuai dengan Dimensi Usianya.....	14
3. Tahap Perkembangan Berbahasa Anak.....	19
4. Konsep Persepsi Dengar Anak.....	22
5. Metode Aplikasi Persepsi Dengar pada Anak Usia Dini ..	25
6. Konsep Bermain.....	29
7. Media Pembelajaran di Taman Kanak-kanak	32

8. Fungsi Bermain	36
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Konseptual.....	41
D. Hipotesis Tindakan	41
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	42
B. Subjek Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian.....	45
D. Instrumentasi	56
E. Teknik Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data	59
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	61
1. Deskripsi Kondisi Awal	61
2. Siklus I.....	64
3. Siklus II	70
B. Analisis Data	73
1. Siklus I.....	73
2. Siklus II	83
C. Pembahasan	93
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	95
B. Implikasi	96
C. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I. Tahap Meraban (Pra Linguistik) Pertama	17
Tabel II. Tahap Meraban (Linguistik) Kedua	18
Tabel III. Format Observasi	55
Tabel IV. Indikator Pengembangan dan Penilaian	58
Tabel V. Kondisi Awal Anak	63
Tabel VI. Tindakan Siklus I	74
Tabel VII. Tindakan Siklus II	84

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Pertemuan I	77
Grafik 2. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Pertemuan II	79
Grafik 3. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Pertemuan III	81
Grafik 4. Perbandingan Pertemuan I, II, dan III	82
Grafik 5. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Pertemuan I	86
Grafik 6. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Pertemuan II	88
Grafik 7. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Pertemuan III	90
Grafik 8. Perbandingan Pertemuan I, II dan III pada Siklus II	91
Grafik 9. Perbandingan Siklus I dan Siklus II	91

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Format Penilaian	98
Lampiran 2. Analisis Data Mentah	101
Lampiran 3. Lembar Wawancara Anak	107
Lampiran 4. Analisis Data Mentah Siklus I	108
Lampiran 5. Analisis Data Mentah Siklus I	109
Lampiran 6. SKH	110
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan	

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, terutama anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 ayat 1 yang memaparkan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan pra-syarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jadi, PAUD merupakan salah satu wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan serta mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar. Oleh karena itu, pada masa ini anak harus mendapatkan stimulasi yang baik sesuai dengan kebutuhannya. Anak pada usia 0 – 6 tahun akan meniru hal-hal yang dilihat, didengar, dan dirasakan di lingkungan sekitarnya. Orang tua dapat menanamkan nilai-nilai agama untuk membentuk pribadi anak. Sebagaimana yang diungkapkan Ramayulis (2008:317) mengisyaratkan bahwa, “walaupun pada masa bayi (0 -2 tahun) secara lahiriah anak masih pasif terhadap agama, namun berkat perkembangan semua indranya anak masih aktif mencari, mendapatkan, dan mengenal sesuatu yang baru. Hal inilah yang akan mengisi dan menentukan arah pendidikan selanjutnya”.

Proses Pendidikan Anak Usia Dini bersifat tidak langsung karena organ tubuhnya belum berkembang sempurna. Penulis menyimpulkan pendapat Ramayulis (2008:314) bahwa “Organ tubuh bayi yang mengalami perkembangan paling menonjol adalah pendengaran. Oleh sebab itu, Rasulullah menganjurkan Umat Islam untuk mengazankan bayi yang baru lahir”. Seperti hadist dalam Ramayulis, (2008:315) di bawah ini.

رَأَيْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَدْنَى فِي أُذُنِ الْحَسَنِ بْنِ عَلِيٍّ حِينَ وَلَدَتْهُ فَاطِمَةُ بِالصَّلَاةِ

“Aku telah melihat Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam mengumandangkan adzan di telinga Al Hasan bin ‘Ali ketika Fathimah melahirkannya dengan adzan shalat”.(HR. Ahmad, Abu Daud dan Tarmidzi)

Maksud dari hadist di atas yaitu Rasulullah menganjurkan Umat Islam untuk mengazankan bayi yang baru lahir, agar kalimat yang pertama kali didengar

oleh anak adalah kalimat-kalimat seruan yang Maha Tinggi dan mengandung kebesaran Tuhan.

Pemberian stimulasi terhadap panca indra (telinga, mata, hidung, mulut, dan kulit) sangat penting untuk merangsang perkembangan kerja otak. Stimulasi ini hendaknya disampaikan dengan cara yang menyenangkan, misalnya melalui permainan. Bermain merupakan cara anak dalam mempelajari sesuatu dan melatih otaknya untuk bekerja secara optimal.

Guru harus tampil kreatif dalam menciptakan permainan yang dibutuhkan oleh anak dengan tidak melupakan konsep bermain sambil belajar. Berkaitan erat dengan hal tersebut, penulis menyimpulkan pendapat Sugianto (1995:11) bahwa “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dapat meningkatkan kesempatan anak untuk mendapatkan macam-macam konsep dan dapat membantu anak untuk mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan”. Dengan bermain berarti anak telah diberi kesempatan untuk melatih fisik dan mentalnya. Selain mendukung perkembangan kognitif, bermain juga menyediakan sejumlah fungsi penting bagi perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak. Anak-anak mengungkapkan dan merepresentasikan gagasan-gagasan, pemikiran-pemikiran, dan perasaan-perasaan mereka ketika terlibat dalam bermain simbolik.

Selama bermain, seorang anak belajar mengatasi emosi agar mampu berinteraksi dengan orang lain, terutama ketika mengatasi konflik dan perasaan yang beragam. Melalui bermain, anak-anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Oleh karena itu, inisiatif

anak dan dukungan guru dalam bermain merupakan komponen esensial dalam praktek yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Salah satu manfaat bermain bagi anak adalah untuk mengasah panca indra. Aplikasi permainan tebak suara selain dapat mengasah panca indra juga dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Anak-anak yang berbakat dalam linguistik dapat distimulasi dengan mengucapkan, mendengar, dan melihat kata-kata. Cara terbaik adalah melakukan permainan dengan mendengarkan kaset atau rekaman suara, contoh suara burung, ayah, ibu, dan lain-lain, kemudian anak diminta untuk menebak suara yang didengarnya. Langkah selanjutnya, guru meminta anak untuk menunjukkan gambar dan tulisan benda yang didengar dari suara tersebut. Jadi, permainan tebak suara tidak hanya meningkatkan persepsi dengar tetapi juga meningkatkan kemampuan membaca dan indra penglihatan anak. Permainan ini dapat meningkatkan anak menanggapi apa yang dilihat dan didengar.

Kemampuan pendengaran anak harus dilatih sejak dini agar anak tidak mengalami hambatan berbicara. Penyebab terjadinya hambatan bicara pada anak adalah karena adanya gangguan pada proses mempersepsikan apa yang didengar dan dilihat. Salah satu faktor penyebab gangguan persepsi dengar anak adalah faktor lingkungan. Contoh: kesalahan anak menerima informasi dari lingkungan, sehingga menimbulkan miskomunikasi ketika anak menyampaikan idenya.

Berdasarkan hasil observasi awal, penulis menemukan berbagai fenomena antara lain: **Pertama**, ketika proses pembelajaran berlangsung, anak

untuk kurang merespon apa yang ia dengar. Misalnya, sewaktu guru meminta anak untuk melakukan sesuatu, anak tidak langsung menanggapi. salah satu upaya guru dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu sampai anak memahami dan mengerti maksud perkataan guru. **Kedua**, anak kurang aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran karena permainan yang diaplikasikan oleh guru kurang bervariasi terlihat bahwa anak cepat merasa bosan dengan permainan yang selalu sama setiap hari. Seyogyanya, guru seharusnya mampu menciptakan permainan yang mengundang rasa ingin tahu anak. Ketertarikan anak terhadap sesuatu yang baru harus segera direspon oleh guru agar stimulasi dan *feedback* tersebut mampu meningkatkan persepsi dengar anak.

Ketiga, penyampaian materi pembelajaran di area pengembangan bahasa belum merangsang persepsi dengar anak. Pemberian materi hanya bersifat langsung dan kurang menarik sehingga anak mengalami masalah pada persepsi dengar. Jika hal tersebut terjadi miskomunikasi pada saat anak berinteraksi pun terjadi. Miskomunikasi ini terjadi berupa kesalahpahaman persepsi dengar anak terhadap informasi yang didupakannya. **Keempat**, penggunaan media belum relevan dengan tujuan pembelajaran khususnya pada area pengembangan bahasa yang terdiri empat bagian: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aplikasi yang telah diterapkan guru pada semester yang lalu adalah penggunaan media yang belum variatif sesuai kebutuhan siswa. Padahal informasi yang didengar merupakan salah satu stimulus agar anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. **Kelima**,

jenis permainan yang dikembangkan oleh guru belum sepenuhnya meningkatkan persepsi dengar anak. Contoh: permainan kucing dan anjing, dan petak umpet. Ketika permainan ini diterapkan, sebagian besar anak kurang memahami informasi yang didengar karena sikap acuh tak acuh anak dan ketidaktertarikan mereka mendengarkan informasi dari guru.

Masalah terakhir yang ditemukan adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah. Metode pembelajaran ini masih terlalu didominasi oleh guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan anak sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis.

Penulis akan mengaplikasikan permainan tebak suara sebagai satu upaya meningkatkan persepsi dengar anak di TK Al Ishlah I Silungkang. Adapun alasan penulis mengaplikasikan permainan tebak suara adalah agar anak mampu membedakan benda atau makhluk hidup berdasarkan suara yang didengarnya. Permainan tebak suara dapat melatih anak agar cepat tanggap terhadap apa yang dilihat dan didengar. Sehingga anak dengan mudahnya mempersepsikan informasi yang dibutuhkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Anak kurang merespon apa yang didengar.
2. Anak kurang aktif dan termotivasi motivasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Penyampaian materi pembelajaran di area pengembangan bahasa belum merangsang persepsi dengar anak.
4. Penggunaan media belum relevan dengan tujuan pembelajaran, khususnya pengembangan persepsi dengar.
5. Jenis permainan yang dikembangkan oleh guru belum sepenuhnya meningkatkan persepsi dengar anak.
6. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan didominasi oleh guru (*teacher centered*)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang muncul, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu:

1. Guru belum menggunakan media yang relevan dengan tujuan pembelajaran terutama untuk meningkatkan persepsi dengar anak.
2. Jenis permainan yang dikembangkan oleh guru belum sepenuhnya meningkatkan persepsi dengar anak

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah permainan tebak suara dapat meningkatkan persepsi dengar anak di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Penulis akan mengaplikasikan permainan tebak suara untuk meningkatkan persepsi dengar anak di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Meningkatkan persepsi dengar anak, kemampuan bahasa, motivasi belajar, konsentrasi anak melalui permainan tebak suara di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto.”

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Bagi anak; melalui permainan tebak suara ini dapat meningkatkan persepsi dengar dan dapat melatih konsentrasi.
2. Bagi guru; dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang upaya meningkatkan persepsi dengar anak dan permainan tebak suara merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan persepsi dengar anak.
3. Bagi sekolah; dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan meningkatkan proses belajar mengajar pada khususnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini dapat menjadi sumber baca dan inspirasi bagi peneliti lainnya yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan objek yang berbeda di masa yang akan datang.

H. Definisi Operasional

Ada beberapa hal yang akan dijelaskan mengenai judul yaitu:

1. Persepsi dengar anak adalah gambaran tentang suatu objek atau peristiwa yang mempengaruhi perhatian anak, maka anak dapat memberikan makna dan tanggapannya tentang situasi dan kondisi objek atau peristiwa tersebut melalui proses fisik dan tampak dari sikap seseorang menanggapi. Melalui suara yang didengarkan melalui indra pendengaran, anak dapat memberikan makna atau tanggapan terhadap suara yang didengarkannya.
2. Permainan tebak suara adalah permainan untuk melatih kemampuan dengar anak melalui rekaman suara dan anak menebak suara yang didengarnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia pada umumnya dan kegiatan berkomunikasi pada khususnya. Banyak ungkapan-ungkapan yang dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pentingnya bahasa dan manusia, manusia tanpa bahasa dan tiada peradaban tanpa bahasa lisan. Manusia tidak hanya berfikir hanya dengan otaknya, tetapi juga memerlukan bahasa sebagai media interaksi. Orang lain tidak akan dapat memahami hasil pemikiran seseorang kalau tidak diungkapkan dengan menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan.

Menurut Dhieni (2006: 3), perkembangan bahasa sebagai salah satu dasar yang harus dimiliki anak sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosioemosional.

Penelitian yang dilakukan terhadap perkembangan bahasa anak dilakukan oleh 3 orang yang menghasilkan tiga pandangan berbeda mengenai perkembangan bahasa anak. Pandangan nativisme diwakili oleh Noam Chomsky, pandangan behaviorisme diwakili oleh B.F

Skinner, dan pandangan kognitivisme oleh Jean Piaget (dalam Chaer, 2009: 221-223) yang berpendapat sebagai berikut:

1. Pandangan Nativisme

Nativisme berpendapat bahwa selama proses pemerolehan bahasa pertama, kanak-kanak sedikit demi sedikit membuka kemampuan lingualnya yang secara genetis telah diprogramkan. Pandangan ini tidak menganggap lingkungan punya pengaruh dalam pemerolehan bahasa, melainkan menganggap bahwa bahasa merupakan pemberian biologis atau yang disebut dengan “hipotesis pemberian alam”. Chomsky beranggapan bahwa bahasa hanya dapat dikuasai oleh manusia. Anak dilahirkan dengan dibekali alat pemerolehan bahasa (*language acquisition device (LAD)*). LAD dianggap sebagai bagian fisiologis dari otak yang khusus untuk memproses bahasa, dan tidak punya kaitan dengan kemampuan kognitif lain. Jadi menurut pandangan nativisme, penguasaan bahasa pada anak-anak adalah bersifat alamiah (*nature*). Lingkungan tidak mempengaruhi kemampuan berbahasa anak-anak.

2. Pandangan Behaviorisme

Kaum behavioris menekankan bahwa pemerolehan bahasa pertama dikendalikan dari luar diri si anak, yaitu oleh rangsangan yang diberikan melalui lingkungan. Pandangan behaviorisme tidak mengakui pandangan bahwa anak menguasai kaidah bahasa dan memiliki kemampuan untuk mengabstrakkan ciri-ciri penting dari

bahasa di lingkungannya. Jadi, pandangan behaviorisme bertentangan dengan pandangan nativisme yang menganggap bahwa pemerolehan bahasa bersifat alamiah. Pandangan behaviorisme beranggapan bahwa kemampuan berbicara dan memahami bahasa anak diperoleh melalui rangsangan dari lingkungannya.

3. Pandangan Kognitivisme

Jean Piaget menyatakan bahwa bahasa bukanlah suatu ciri alamiah yang terpisah, melainkan salah satu diantara beberapa kemampuan yang berasal dari kematangan kognitif. Chomsky pernah menyanggah konsep kognitivisme dari Piaget. Chomsky berpendapat bahwa lingkungan tidak besar pengaruhnya pada proses pematangan bahasa, maka Piaget berpendapat bahwa lingkungan juga tidak besar pengaruhnya terhadap perkembangan intelektual anak. Perubahan atau perkembangan intelektual anak sangat tergantung pada keterlibatan anak secara aktif dengan lingkungannya.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa merupakan dasar dari perkembangan karakteristik anak itu sendiri. Perubahan anak dipengaruhi karena adanya interaksi anak dengan lingkungannya. Lingkungan juga tidak sepenuhnya berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak. Tingkat kecerdasan juga mempengaruhi kemampuan berbahasa anak.

Menurut Santrock (dalam Dhieni, 2006: 3) bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantik (variasi arti) dan pragmatik (penggunaan) bahasa.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa melalui bahasa anak mampu menyampaikan pikirannya, apa yang diinginkannya, maupun perasaannya (sedih, senang) pada teman atau pada orang lain.

Hurlock (1995:7) mengatakan tentang betapa pentingnya pengembangan kemampuan dasar terutama bahasa pada anak usia 3-4 tahun, dimana hasil belajar dan pengalaman semakin memainkan peranan dominan dalam perkembangan anak seiring bertambahnya usia. Pendidikan yang memadai dan sesuai dengan level perkembangan anak, anak akan mendapatkan panduan penyesuaian yang lebih baik.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa potensi anak akan berkembang lebih cepat menjadi pola kebiasaan, dimana perkembangan pada usia juga berpengaruh bagi diri anak sepanjang hayat dan mempengaruhi penyesuaian pribadi serta sosialnya. Bertambahnya usia perilaku yang dibentuk dan terbentuk pada awal kehidupan cenderung akan bertahan. Perubahan terhadap sesuatu yang diajarkan lebih dini akan menjadi semakin cepat, dan lebih mudah serta anak akan lebih mudah dan cepat untuk menyesuaikan diri terhadap tuntutan perubahan yang diharapkan dalam proses pengajaran.

2. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Sesuai Dengan Dimensi Usianya

Tahap perkembangan bahasa berbicara anak secara umum Perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar, yaitu: periode Pralinguistik (0-1 tahun) dan Linguistik (1-5 tahun). Mulai periode linguistik inilah timbul hasrat anak mengucapkan kata kata yang pertama, yang merupakan saat paling menakjubkan bagi orang tua. Periode linguistik menurut Tarigan (1984:265-267) terbagi dalam tiga fase, yaitu:

a. Fase Satu Kata atau Holofrastik (Tahap Linguistik Pertama)

Pada fase ini anak mempergunakan satu kata untuk menyatakan pikiran yang kompleks, baik yang berupa keinginan, perasaan atau temuannya tanpa perbedaan yang jelas. Misalnya kata duduk, bagi anak dapat berarti “saya mau duduk”, atau kursi tempat duduk, dapat juga berarti “mama sedang duduk”. Orang tua baru dapat mengerti dan memahami apa yang dimaksudkan oleh anak tersebut, apabila tahu dalam konteks apa kata tersebut diucapkan, sambil mengamati mimik (raut muka) gerak serta bahasa tubuh lainnya. Pada umumnya kata pertama yang diucapkan oleh anak adalah kata benda, setelah beberapa waktu baru disusul dengan kata kerja.

b. Fase Lebih dari Satu Kata

Fase dua kata muncul pada anak berusia sekitar 1 tahun 6 bulan. Pada fase ini anak sudah dapat membuat kalimat sederhana yang terdiri dari dua kata. Kalimat tersebut kadang-kadang terdiri dari pokok kalimat dan predikat, kadang-kadang pokok kalimat dengan obyek dengan tata bahasa yang tidak benar. Setelah dua kata, muncullah kalimat dengan tiga kata, diikuti oleh empat kata dan seterusnya. Pada periode ini bahasa yang digunakan oleh anak tidak lagi egosentris, dari dan untuk dirinya sendiri. Mulailah mengadakan komunikasi dengan orang lain secara lancar. Orang tua mulai melakukan tanya jawab dengan anak secara sederhana. Anak pun mulai dapat bercerita dengan kalimat-kalimatnya sendiri yang sederhana.

c. Fase Diferensiasi

Periode terakhir dari masa balita yang berlangsung antara usia dua setengah sampai lima tahun. Keterampilan anak dalam berbicara mulai lancar dan berkembang pesat. Dalam berbicara anak bukan saja menambah kosa katanya yang mengagumkan akan tetapi anak mulai mampu mengucapkan kata demi kata sesuai dengan jenisnya, terutama dalam pemakaian kata benda dan kata kerja. Anak telah mampu mempergunakan kata ganti orang “saya” untuk menyebut dirinya, mampu mempergunakan kata dalam bentuk jamak, awalan, akhiran dan berkomunikasi lebih lancar lagi dengan

lingkungan. Anak mulai dapat mengkritik, bertanya, menjawab, memerintah, memberitahu dan bentuk-bentuk kalimat lain yang umum untuk satu pembicaraan “gaya” dewasa.

Pada usia 2-3 tahun, anak diharapkan semakin mahir dalam berkata-kata dan berkomunikasi dengan orang lain, kemampuannya memahami fase-fase berbicara dan berbahasa semakin hari semakin terasah. Namun demikian, setiap anak dalam mematangkan ketrampilannya tidak berada dalam rentang usia yang sama. Beberapa anak lebih cepat menguasai ketrampilan itu, namun sebagian anak lain memerlukan waktu lebih lama dalam mempelajari hal itu. Apabila sebagian anak belum juga mahir dalam berbicara dan berbahasa, tidak perlu terburu-buru cemas ataupun khawatir. Amati dan perhatikan dengan seksama, mungkin sekecil masih dalam taraf menjajal kemampuan ini lebih dahulu, sehingga memerlukan waktu lebih lama dibanding anak sebayanya. Anak usia 0-1 tahun oleh para ahli dianggap belum bisa berbahasa walaupun dapat mengeluarkan bunyi-bunyi seperti /akeng/, /baba/, /tata/, dan lain-lain, tahap perkembangan pada usia ini disebut "meraban". Maksudnya anak belum dapat mengucapkan "bahasa ucap" seperti yang diucapkan oleh orang dewasa.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa periode pemerolehan bahasa pada anak di mulai dari pengucapan satu kata yang disusul oleh kata kedua, ketiga, keempat, dan

seterusnya. Kata-kata yang diucapkan anak dapat diketahui maknanya apabila diketahui konteks pengucapan kata tersebut. Ketika memasuki masa Taman Kanak-kanak anak sudah menguasai hampir semua kaidah dasar bahasa.

Tarigan (1984:263) membagi tahap meraban (mengoceh) kedalam dua bagian yaitu: tahap meraban (pralinguistik) pertama, dan tahap meraban (pralinguistik) kedua.

1) Tahap Meraban (Pralinguistik) Pertama

Tahap meraban pertama, selama bulan-bulan awal kehidupan, bayi menangis, menjerit, dan tertawa. Bunyi-bunyian seperti itu dapat ditemui dalam segala bahasa di dunia. Berikut ini adalah tahapan perkembangan anak usia 0-6 bulan berdasarkan hasil penelitian beberapa ahli (dalam Chaer, 2009:226-227)

Tabel I
Perkembangan Anak Usia 0 – 6 Bulan
Tahap Meraban (Pra Linguistik) Pertama

Usia	Tahap Perkembangan
0-2 minggu	Anak sudah menghadapkan muka ke arah suara, mereka sudah bisa membedakan suara manusia dengan suara lainnya, seperti bel, bunyi gemeretak dan peluit. Mereka akan berhenti menangis jika mendengar orang berbicara.
1-2 bulan	Mereka dapat membedakan suku kata, seperti (Ibu) dan Pa, mereka bisa merespon secara berbeda terhadap kualitas emosional suara manusia. Misalnya suara marah membuat dia menangis sedangkan suara yang ramah dapat membuat dia tersenyum dan mendekati (seperti merpati)
3-4 bulan	Mereka sudah dapat membedakan laki-laki dan perempuan
6 bulan	Mereka mulai memperhatikan intonasi dan ritme dalam ucapan, pada tahap ini mereka mulai meraban (mengoceh) dengan suara melodis.

2) Tahap Meraban (Linguistik) Kedua

Pada tahap ini anak mulai aktif artinya tidak pasif seperti waktu ia berada pada tahap meraban pertama, secara fisik anak sudah dapat melakukan gerakan-gerakan seperti memegang dan mengangkat benda. Cara anak berkomunikasi sekarang lebih bervariasi yaitu tidak hanya menjerit, tertawa, dan menangis tetapi ditambah dengan memegang, mengangkat benda, atau menunjuk. Tahap meraban kedua dialami oleh usia sekitar 6 bulan sampai dengan 1 tahun.

Tabel II
Perkembangan Anak Usia 6 Bulan - 1 Tahun
Tahap Meraban (Linguistik) Kedua

Usia	Tahap Perkembangan
6 - 7 bulan	Anak mulai melakukan gerakan-gerakan seperti mengangkat benda dan secara spontan memperhatikannya kepada orang lain
7 – 8 bulan	Pada tahap ini orang tua sudah mengenalkan bagi anaknya, artinya sudah bisa mengenal bunyi kata untuk obyek yang sering diajarkan dan dikenalkan oleh orang tuanya secara berulang-ulang.
8 bulan sampai dengan 1 tahun	12 Pada tahap ini anak sudah dapat berinisiatif memulai komunikasi. Ia selalu menarik perhatian orang dewasa dengan menggunakan bahasa isyarat. Menurut Marat (1983) pada periode ini anak dapat mengucapkan kata, mana, kata yang mungkin merupakan reaksi tahap situasi tertentu atau orang tertentu sebagai awal suatu simbolisasi karena kematangan proses mental (kognitif). Dengan kata lain kepandaian anak semakin meningkat. Semakin pandai si anak, pada akhirnya perkembangan meraban kedua telah dicapai.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa tahap perkembangan bahasa anak dimulai dari tahap meraban pertama dan dilanjutkan pada tahap meraban kedua. Pada tahap meraban pertama

anak hanya melihat dan belum membunyikan bahasa. Tahap meraban kedua anak mulai berinisiatif untuk berkomunikasi dengan menarik perhatian orang dewasa.

3. Tahap Perkembangan Berbahasa Anak

Menurut Owens (dalam Dhieni, 2006:3) Anak Usia Dini khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan. Anak usia ini memperkaya kosa katanya melalui pengulangan. Anak sering mengulangi kosa kata yang baru dan unik sekalipun belum mengerti artinya. Pengembangan kosa kata anak menggunakan *fast mapping* yaitu proses dimana anak menyerap arti kata baru setelah mendengarnya sekali atau dua kali percakapan.

- a. Perkembangan menyimak; adalah kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan di sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran. Kemampuan ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain (Dhieni, 2006:3.17).

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan menyimak adalah salah satu kemampuan berbahasa awal yang harus dikembangkan. Keterampilan menyimak yang baik akan mempengaruhi keterampilan berbicara anak.

- b. Perkembangan berbicara; perkembangan berbicara anak berawal dari anak menggumam maupun membeo. Bromley (dalam Dhieni, 2006:3.3) menyatakan bahwa perkembangan berbicara memberikan

kontribusi yang besar terhadap perkembangan menulis pada anak. Komunikasi anak yang bermula dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya secara bertahap berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa perkembangan berbicara anak dapat dilihat sejak awal perkembangan mulai dari bayi ditandai adanya ocehan. Berawal dari ocehan tersebut selanjutnya anak dapat berbicara dan berkomunikasi baik dengan bahasa isyarat maupun gerak. Perkembangan berbicara anak yang lancar berdampak terhadap perkembangan menulis anak selanjutnya.

- c. Perkembangan membaca; guru yang memahami konsep *whole language* akan memandang bahwa kegiatan membaca merupakan suatu proses menginstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang dibaca anak dengan pengalaman yang diperolehnya. Menurut Dhieni, (2006:3.17) tahapan dalam membaca adalah (1) tahap pertama dengan melihat tulisan dan memprediksi artinya, (2) tahap kedua memastikan arti tulisan yang diprediksi sebelumnya sehingga diperoleh keputusan untuk melanjutkan bacaan berikutnya, (3) mengintegrasikan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya. Kemampuan membaca dan menyimak sangat berkaitan satu sama lainnya.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak ditandai dengan adanya tulisan yang

berarti, sehingga anak mampu mengartikan karena adanya pemahaman kemampuan mengintegrasikan informasi yang diterima dengan pengalaman anak sehari-hari. Kemampuan anak dalam menyimak dan membaca saling berkaitan.

- d. Menulis; menurut Webster New World Dictionary (dalam Dhieni, 2006:3.10) menulis diartikan sebagai suatu kegiatan membuat pola atau menuliskan kata-kata, huruf-huruf ataupun simbol-simbol dengan menggunakan pena atau pensil. Kegiatan menulis di TK harus memperhatikan kesiapan dan kematangan anak. Pada awalnya anak hanya memegang pensil untuk mencoret-coret, namun seiring perkembangannya anak akan mengkonsentrasikan jari-jarinya untuk menulis dengan baik.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan menulis di TK harus memperhatikan usia dan kematangan masing-masing anak, karena tidak semua anak perkembangan kematangannya sama dalam hal menulis. Anak harus diperkenalkan secara bertahap pada alat-alat yang digunakan dalam kegiatan menulis dan selanjutnya anak diarahkan untuk mulai menuliskan coretan pada kertas.

4. Konsep Persepsi Dengar Anak

Menurut Rakhmat (2005:55), “Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan, persepsi

merupakan upaya memberikan makna pada stimulus indrawi”. Selanjutnya, Thoha (1988:38) mengemukakan bahwa persepsi adalah partisipasi kognitif yang dialami oleh seseorang dalam memahami informasi tentang lingkungan baik lewat penglihatan, pandangan, perasaan, dan penghayatan.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya suatu objek atau peristiwa yang mempengaruhi perhatian anak, maka anak dapat memberikan makna dan tanggapannya tentang situasi dan kondisi objek atau peristiwa tersebut melalui proses fisik dan tampak dari sikap seseorang menanggapi. Melalui suara yang didengarkan melalui indra pendengaran, anak dapat memberikan makna atau tanggapan terhadap suara yang didengarkannya.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa persepsi adalah proses seseorang dalam menafsirkan suatu masalah atau peristiwa, walaupun dalam lingkup permasalahan yang sama belum tentu memiliki kesamaan dalam memberikan persepsi atau pandangan. Beberapa aspek yang dapat mempengaruhi persepsi individu terhadap suatu masalah adalah tingkat kepedulian seseorang terhadap peristiwa atau masalah tersebut, latar belakang pengetahuan yang dimiliki, dan daya pikir dalam memahami sesuatu.

Persepsi merupakan stimulus yang diindera oleh individu, diorganisasikan, kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diinderainya. Dengan kata lain

persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrasi dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Apa yang ada dalam diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu, akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi.

Islam menganjurkan anak yang baru lahir untuk diazankan. Hal ini disebabkan karena setelah memahami tentang fisiologi pendengaran serta rekaman di otak maka mengazankan bayi serta mengiqamatkannya seharusnya dikerjakannya oleh kaum muslimin merekamkan kata-kata Allahu Akbar dan lainnya di otak yang bekerja sebagai pita kaset, hidup sebagai kata-kata yang pertama yang sengaja direkam, karena sewaktu-waktu setiap bayi itu dilahirkan suci bersih.

Setiap orang siapa saja yang berada pada saat kelahiran diharapkan dapat mengazankan dan mengiqamatkan pada telinga si bayi yang baru lahir, tentulah yang lebih afdhal orang tuanya atau keluarga terdekat kalau tidak ada maka tenaga medis atau tenaga para medislah yang diharapkan melaksanakannya setelah bayi dibenahi dan dibungkus dengan baik lebih cepat lebih baik dan janganlah menunggu sampai 24 jam sesudah lahir. Bila orang tuanya atau salah seorang keluarganya belum datang maka ibunya sendiripun dapat melaksanakannya dengan bantuan para medis mengazankan dan mengiqamatkan ini diperkuat dengan hadist :

Hadist riwayat Ahmad, Abu Daud dan Tarmidzi dalam Ramayulis, (2008:315) sebagai berikut:

رَأَيْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ وَ عَلَيْهِ سَلَّمَ أُذِنَ فِي أُذُنِ الْحَسَنِ بْنِ عَلِيٍّ حِينَ وَلَدَتْهُ فَاطِمَةُ بِالصَّلَاةِ

“Aku telah melihat Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam mengumandangkan adzan di telinga Al Hasan bin ‘Ali ketika Fathimah melahirkannya dengan adzan shalat”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis memaknai bahwa pada zaman Rasulullah SAW telah ada dikumandangkan adzan ditelinga anaknya ketika isterinya melahirkan

Kemudian diperkuat lagi oleh hadist dari Al Husain bin ‘Ali, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: (dalam Ramayulis, 2008:315)

الصَّبِيَّانِ مَنْ وُلِدَ لَهُ مَوْلُودٌ فَأُذِنَ فِي أُذُنِهِ الْيُمْنَى وَأَقَامَ الصَّلَاةَ فِي أُذُنِهِ الْيُسْرَى لَمْ تَضُرَّهُ أُمَّ

“Bayi siapa saja yang baru lahir, lalu diadzankan di telinga kanan dan dikumandangkan iqomah di telinga kiri, maka ummu shibyan tidak akan membahayakannya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis memaknai bahwa kalimat yang diperdengarkan pertama kali kepada anak adalah kalimat tauhid sehingga dapat menjauhkan anak dari gangguan setan.

Penelitian ini akan membahas mengenai persepsi pendengaran anak. Bagaimana anak mendapatkan penerimaan stimulus berupa suara, kemudian anak mulai mengorganisasikan bunyi tersebut. Apakah suara yang didengarnya tersebut berasal dari manusia, binatang atau benda lain. Langkah selanjutnya anak mulai menafsirkan stimulus berupa suara rekaman tersebut dalam bentuk kata yang diucapkan anak. Kemudian

untuk mempertegas maksud yang dimaksudkan anak guru dapat meminta anak menunjukkan gambar benda yang dimaksud. Pada tahap penafsiran stimulus suara ini mungkin jawaban anak akan berbeda. Guru tidak boleh langsung menilai jawaban anak betul atau salah tetapi dianalisis terlebih dahulu.

5. Metode Aplikasi Persepsi Dengar Pada Anak Usia Dini

Anak sangat suka mendengarkan musik, bunyi-bunyian, dan suara binatang. Memperdengarkan berbagai suara pada anak akan menambah pengetahuannya tentang suara aneka satwa, irama musik dan asal suara. Permainan menebak suara ini mengasyikkan dan akan disukai anak. Keberhasilan menebak membuat balita merasa bangga karena ia merasa punya pengetahuan tentang aneka suara. Langkah-langkah melakukan permainan tebak suara sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

Guru menyediakan sebuah kaset berisi rekaman bermacam suara, misalnya gonggongan anjing, bunyi peluit, kicauan burung, panci jatuh, suara ayah, bunda, dering telepon, suara orang sedang batuk, suara orang menangis dan kegiatan-kegiatan yang biasa anak lihat dan dengar di rumah. Pastikan suara bisa terdengar jelas, tetapi cukup lembut tidak memekakkan telinga anak. Selain itu, guru juga dapat merekam suara kakek-nenek, pengasuh anak, saudaranya, teman, tetangga dan orang lain yang sudah dikenal anak.

Perdengarkan pada anak dan mintalah ia menebak, milik siapakah suara itu.

b. Metode Permainan Tebak Suara

Ada beberapa tahap penerapan metode permainan tebak suara, antara lain:

- 1) perdengarkan berbagai bunyi yang sudah direkam itu pada anak;
- 2) setiap satu bunyi terdengar, mintalah anak menebak bunyi itu sebelum seluruh bunyi itu berakhir;
- 3) bila anak kesulitan menebak salah satu bunyi, perdengarkan sekali lagi dan mintalah ia menebak;
- 4) di akhir permainan, perdengarkan setiap bunyi secara lengkap, kemudian ceritakan pada anak, dari mana sumber bunyi itu didapat;
- 5) berilah anak hadiah atau bintang apabila ia dapat menebak suara yang didengar dengan benar.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa dalam melakukan permainan tebak suara guru memperhatikan urutan metode atau cara kerja dalam permainan tebak suara. Gurupun memberikan ujian atau stimulus bagi anak yang mampu dan belum mampu melaksanakan perbaikan tebak suara.

Ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar anak, sebagai berikut:

- a) **menjelaskan tujuan belajar kepada peserta didik.** Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus yang akan dicapainya kepada anak. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar;
- b) **pemberian hadiah.** Berikan hadiah untuk anak yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, anak yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar anak yang berprestasi;
- c) **adanya saingan atau kompetisi.** Guru berusaha mengadakan persaingan atau kompetisi di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya;
- d) **memberikan pujian.** Sudah sepantasnya anak yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun;
- e) **hukuman.** Hukuman diberikan kepada anak yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar anak tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya;
- f) **membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar.** Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik;

- g) **membentuk kebiasaan belajar yang baik.** Memberikan bimbingan kepada anak yang kurang mampu dan mengarahkan anak yang sudah mampu. Anak tidak selalu dituntut agar ia menjadi mandiri;
- h) **membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.** Tidak selalu menuntun anak dalam pembelajaran, dan memberikan arahan jika tidak mengerti atau mampu dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok;
- i) **melalui yang bervariasi.** Pembelajaran yang dilakukan hendaklah bervariasi dan menarik bagi anak;
- j) **menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.** Media yang digunakan sebaiknya nyaman, aman, menarik tidak membahayakan dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa sebagai guru hendaklah memperhatikan perkembangan dan karakteristik anak sesuai dengan masing-masing tingkat usia. Pemberian stimulus dan hukuman haruslah memperhatikan masing-masing perkembangan anak.

6. Konsep Bermain

Pendidikan bagi Anak Usia Dini atau anak usia 0-8 tahun, sejak lama telah menjadi perhatian para orang tua, para ahli pendidikan, dan

pemerintah. Hal ini karena begitu bermakna dan menentukan pendidikan pada masa usia dini tersebut bagi jenjang pendidikan dan perkembangannya di masa depan. Pada masa ini pendidikan, sesuai dengan watak anak, berlangsung dalam bentuk permainan. Karena itu, melarang bermain bagi anak sama dengan melarang anak belajar.

Dalam kehidupan masyarakat banyak dijumpai para orang tua yang kurang atau tidak menyadari betapa pentingnya masalah bermain ini bagi tumbuh kembang anak, sehingga para orang tua tidak pernah memberikan perhatian, apalagi secara terencana untuk memfasilitasi kecenderungan tabiat bermain anak tersebut, apalagi secara terprogram. Bahkan tidak jarang orang tua tidak sabar dan merasa kesal bila melihat anaknya bermain dengan mengacak-acak barang yang dimainkannya.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang mengandung motivasi internal yang berorientasi pada proses yang dipilih secara bebas dan bukan hanya perilaku pura-pura yang berorientasi pada suatu tujuan menyenangkan yang diperintahkan. Kegiatan bermain ini adalah fungsi dari seluruh manusia. Oleh karena itu, bermain dilakukan oleh siapa saja di berbagai belahan dunia, baik laki-laki maupun perempuan dari anak-anak sampai orang dewasa.

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Bermain menurut Mulyadi (2004:25), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

a) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak; b) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik; c) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak; d) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; e) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia dini, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

1. Bermain aktif yaitu anak menggerakkan semua anggota tubuhnya seperti: bermain balok, bongkar pasang, sumbangan dan lain-lain.
2. Bermain pasif yaitu anak senang bermain dan menggerakkan sebagian anggota tubuhnya seperti: menonton televisi, dan bermain game.

Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif.

1. Bermain fisik yaitu anak bermain menggunakan motorik kasar seperti: senam, berlari, melompat.
2. Bermain kreatif yaitu anak bermain dengan bermacam-macam mainan seperti: bermain plastisin, pesawat-pesawatan, kapal-kapalan.
3. Bermain imajinatif yaitu anak bermain dengan menggunakan daya pikir sambil menggunakan daya hayalnya. Contoh: bermain peran, masak-masakan.
4. Bermain manipulasi yaitu anak bermain dalam bentuk menipu menggunakan yang tidak sebenarnya. Contoh: bermain peran ayah ibu.

Jadi bagi anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam diri menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Bermain juga bisa menjadi sarana penyaluran kelebihan energi dan relaksasi.

7. Media Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

a. Pengertian

Menurut Dhieni (2006: 10.3) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah mempunyai arti antara, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa media adalah alat penghubung dalam proses pembelajaran dan

mempermudah serta memperlancar pembelajaran untuk anak usia dini.

Menurut Gagne (dalam Dhieni 2006:10.3) Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang memotivasi anak didik untuk belajar. sedangkan menurut AECT media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk mrnyalurkan pesan/ informasi.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, bentuk mendidik anak harus melalui bermain, baik sarana maupun prasarana. Menurut Hasan (2009:272) ada dua hal yang harus diperhatikan dalam memilih permainan untuk anak yaitu (1) mempunyai manfaat tertentu sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, (2) membuat anak asyik dan aktif bermain yang meliputi barangnya awet, aman, tidak mengeluarkan suara, tidak ada yang mudah tertelan, terhisap, tidak menjepit, tidak beracun dan tidak berbahaya bagi anak.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa dalam memilih permainan untuk anak ada hal yang harus diperhatikan yaitu keamanan, kenyamanan, tahan lama, dan tidak membahayakan keselamatan anak.

b. Peranan Media dalam Pembelajaran

Media selain dapat digunakan untuk mengantarkan pembelajaran dapat juga dimanfaatkan untuk memberikan penguatan dan motivasi. Peranan media dalam pembelajaran menurut Dhieni (2006: 10.4) adalah sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas, (2) memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran, (3) memperagakan pengertian yang abstrak pada pengertian yang konkret dan jelas, (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra manusia, (5) penggunaan media yang tepat akan mengatasi sikap pasif anak didik, (6) mengatasi sifat unik anak didik yang diakibatkan lingkungan yang berbeda, (7) media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar, (8) memberi kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan, (9) memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas mengajar guru.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa peranan media dalam proses pembelajaran hendaklah bervariasi, sehingga membuat anak aktif dan mempermudah guru dalam tugasnya sebagai pengajar.

Agar kreativitas anak tumbuh dan berkembang harus diciptakan jenis permainan dalam satu kesatuan keluarga. Hasan (2009:276) mengemukakan jenis permainan yang dapat dilakukan oleh anak yaitu:

- 1) Berkebun, merupakan cara yang dapat melatih keterampilan motorik anak, melatih fisik anak agar dapat berfungsi secara optimal.
- 2) Permainan alam dan daya eksplorasi anak. Alam merupakan sarana bermain anak yang mampu meningkatkan daya eksplorasi anak. Manfaat yang dapat diperoleh dengan membiarkan anak bereksplorasi dengan alam adalah (a) menanamkan nilai, (b) berekspresi lebih bebas, (c) memberikan kepuasan, (d) lebih percaya diri, (e) eksplorasi dapat membuat daya nalar anak terasah, (f) latihan motorik halus, (g) mengasah kepekaan, (h) mengasah kreativitas, (i) rileks
- 3) Dapur merupakan sarana belajar anak dan balita
- 4) Membangun kreativitas anak di dalam rumah misalnya dengan bermain busa sabun, bermain kapal-kapalan, pura-pura menjadi pesawat, main boneka, dan bercerita.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa salah satu jenis permainan yang dapat mengembangkan keterampilan persepsi dengan anak dengan memanfaatkan alam yang ada seperti: berkebun, dapur, kamar mandi (main busa, sabun).

c. Media Pembelajaran yang Digunakan dalam Permainan Tebak Suara.

Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran meningkat persepsi dengar anak yaitu media audio. Media audio atau media dengar adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara-suara atau bunyi yang diperdengarkan. Media ini mengandalkan kemampuan pendengaran dari penggunanya. Menurut Anderson (dalam Dhieni, 2006:11.3) media audio merupakan bahan ajaran yang ekonomis, menyenangkan dan mudah disiapkan untuk digunakan oleh siswa.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa media audio dalam hal ini adalah rekaman memberikan pengalaman mendengar sehingga menimbulkan tanggapan dalam ingatan. Dengan demikian pengalaman tersebut yang membentuk jiwa seseorang. Melalui media ini anak-anak di sekolah akan memperoleh pengaruh yang berharga bagi pembentukan pribadinya, dan anak merasa senang

Disamping memiliki kelebihan media audio rekaman juga mempunyai kelemahan yaitu hanya menggunakan indra pendengaran saja, komunikasi hanya searah dan kadangkala alat untuk merekam mahal harganya. Di samping itu, hasil rekaman audio cenderung menurun kualitas suaranya jika sering di putar. Kelebihan dan kelemahan media audio sangat perlu diketahui guru dalam memanfaatkan media secara optimal.

Tema yang digunakan untuk mengaplikasikan permainan tebak suara untuk meningkatkan persepsi dengar anak adalah rekreasi dan pekerjaan.

8. Fungsi Bermain

Bermain merupakan sebuah instrumen penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak. Bermain juga merupakan sebuah refleksi atas perkembangan mereka. Guru harus memahami bahwa anak adalah konstruktor-konstruktor aktif atas pengetahuan yang dimiliki dan bahwa perkembangan dan belajar sebagai hasil proses interaktif. Para guru Anak Usia Dini mengakui bahwa bermain bagi anak merupakan sebuah konteks yang sangat mendukung untuk proses-proses perkembangan tersebut.

Bermain memberi anak-anak kesempatan-kesempatan untuk memahami dunia, berinteraksi dengan orang lain dalam cara-cara yang secara sosial diterima, mengekspresikan dan mengontrol emosi-emosi, dan mengembangkan kapabilitas-kapabilitas simbolik mereka. Permainan anak memberi orang-orang dewasa pencerahan-pencerahan atas perkembangan anak-anak dan kesempatan-kesempatan untuk mendukung pengembangan strategi-strategi baru. meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan anak.

Bermain menyediakan sebuah konteks bagi anak-anak untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru dikuasai dan juga berfungsi sebagai sudut pengembangan kapasitas-kapasitas untuk

menjalankan peran-peran sosial yang baru, mencoba tugas-tugas yang baru atau yang menantang, dan memecahkan permasalahan yang kompleks yang mungkin bisa atau tidak akan bisa mereka tangani.

Montolalu (2007:1.15—1.17) mengemukakan manfaat bermain bagi anak sebagai berikut:

a. Bermain Memicu Kreativitas

Drevdal (dalam Hurlock, 1995: 5) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain dengan menggunakan alat atau tidak maka mereka akan kreatif.

b. Mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain juga memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau

kecerdasan berpikir. Bermain dapat membuat anak saling berbagi pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikirnya.

c. Menanggulangi konflik

Pada anak usia TK tingkah laku yang sering muncul kepermukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, marah, ngambek dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial. Tingkah laku tersebut dimunculkan untuk mengarahkan anak-anak yang kurang bisa berinteraksi dengan lingkungan menjadi makhluk sosial.

d. Bermain Untuk Melatih Empati

Empati adalah pengenalan perasaan, pikiran, dan sikap orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain. Empati merupakan keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasikan atau merasa dirinya dalam situasi perasaan yang sama dengan orang lain. Dengan mengembangkan empati anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain serta dapat mengembangkan tenggang rasa.

e. Untuk Mengasah Panca Indra

Kelima indra yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak masih bayi. Ketajaman penglihatan dan pendengaran sangat penting dikembangkan anak usia TK. Jenis permainan di TK yang menunjang perkembangan panca indra seperti permainan kotak

aroma untuk latihan indra penciuman, permainan tebak suara untuk latihan pendengaran, gambar-gambar di buku untuk indra penglihatan, dan lain-lain.

f. Sebagai Media Terapi (Pengobatan)

Bermain merupakan salah satu cara untuk mengatasi konflik dan kecemasan anak. Berawal dari teori ini para ilmu jiwa menggunakan bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah yang dikenal dengan “terapi bermain”

g. Bermain Melakukan Penemuan

Pada saat bermain anak akan menemukan penemuan baru yang sebelumnya tidak pernah diketahuinya. Misalnya, sewaktu bermain di bak air, anak akan mengetahui bahwa apabila dipukul dengan tangan air akan memercik kemana-mana lain dengan pasir. Penemuan baru ini akan menyenangkan bagi anak.

B. Penelitian yang Relevan

Skripsi Yulismar (2010). Tentang Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di TK Mahadul Islami Ampang Gadang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Dari hasil penelitian perkembangan kemampuan berbahasa anak dapat meningkat melalui permainan ular tangga, hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak di siklus I memperoleh persentase 10, 85% sedangkan pada siklus II ada peningkatan dengan persentase 78, 16%. Jadi peningkatan antara siklus I dengan siklus II, jumlah persentase yang meningkat 68,69%. Dalam penelitian

ditemukan hasil yang positif dari permainan ular tangga, dimana permainan ini sangat baik digunakan dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak. Permainan ular tangga ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi dalam merenungkan apa yang ada di dalam hati dan pikiran anak dengan menunjuk dan menceritakan gambar.

C. Kerangka Konseptual

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan persepsi dengar anak melalui permainan tebak suara akan tercapai dengan optimal jika dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan strategi perkembangan pendengaran anak. Satuan Kegiatan Harian yang dirancang melalui permainan tebak suara bertujuan untuk meningkatkan persepsi dengar anak.

Langkah-langkah permainan tebak suara ini adalah:

1. Langkah Persiapan Permainan Tebak Suara

Kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan rekaman suara yang akan diperdengarkan kepada anak, kartu huruf, dan gambar untuk menebak gambar benda yang menimbulkan suara yang telah didengarkan anak.

2. Pelaksanaan Permainan Tebak Suara

Guru memutar kaset rekaman suara benda yang berada disekitar lingkungan yang dekat dengan anak. Kemudian anak mendengarkan suara tersebut. Langkah selanjutnya anak menyebutkan nama benda yang

mengeluarkan suara sambil menunjuk gambar dan menyusun nama benda tersebut menggunakan kartu huruf.

3. Kegiatan Akhir Permainan Tebak Suara

Guru dan anak menyanyikan lagu “Ayam”. Kerangka konseptual pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan pada penelitian ini adalah: “Permainan tebak suara dengan menggunakan media rekaman suara, kartu gambar, dan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan persepsi dengar anak”.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, maka pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data terhadap Upaya meningkatkan Persepsi Dengar Anak melalui permainan Tebak Suara di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Melalui permainan tebak suara kemampuan persepsi dengar anak di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto meningkat. Anak sudah dapat membedakan suara-suara yang didengarkannya dengan baik
2. Melalui permainan tebak suara kemampuan anak di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto mengenai konsep binatang mengalami peningkatan. Berdasarkan suara yang didengarnya anak dapat menebak gambar dengan tepat
3. Melalui permainan tebak suara kemampuan berbahasa anak di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto mengalami peningkatan. Anak yang semula hanya mengenal huruf setelah kegiatan pembelajaran sudah dapat merangkaikan huruf menjadi sebuah kata.

4. Melalui permainan yang bervariasi dan menarik seperti permainan tebak suara dapat meningkatkan gairah dan motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran sampai berakhir.

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 permainan tebak suara tidak hanya dapat meningkatkan persepsi dengar anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak
2. Permainan tebak suara yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan linguistik anak ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan anak merangkat huruf menjadi kata.
3. Melalui permainan tebak suara dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media pembelajaran yang digunakan sangat bervariasi.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka perlulah kiranya permainan Tebak Suara dapat meningkatkan persepsi dengar anak di TK Al Ishlah I Silungkang Kota Sawahlunto.

1. Bagi Lembaga Pendidikan, hendaknya menunjang fasilitas pengajaran salah satunya menggunakan media dan metode pembelajaran. Penggunaan permainan tebak suara menarik bagi anak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru, agar penggunaan permainan tebak suara ini dapat didayagunakan secara optimal. Guru juga dapat mengembangkan metode permainan tebak suara ini sesuai dengan lingkungan anak.
3. Bagi anak, penggunaan permainan tebak suara sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan persepsi dengar dan kemampuan berbahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Proyek*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- _____. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2009. *PTK Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dhieni, Nurbiana. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hurlock Elizabeth. 1995. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. Jakarta. Erlangga.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Montolalu dkk. 2007. *Perkembangan dan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Program Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Jakarta.
- Mulyadi Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramayulis. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ritawati, Mahyudin dan Yetti Ariani. 2007. *Metodologi Pendidikan Tindakan Kelas*. Padang: FIP UNP.