

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI
PERMAINAN BISIK BERANTAI SISWA KELOMPOK A DI
TK MAHARDHIKA SIMOKERTO SURABAYA**

Siti Zubaidah
Prodi S1 PG PAUD FIP UNESA

Abstrak

Bermain merupakan kegiatan utama yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan bermain berbagai kemampuan yang dimiliki anak dapat dikembangkan, karena dalam kemampuan berbahasa yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak adalah permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai merupakan salah satu contoh metode permainan bahasa untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada anak usia dini. Tujuan permainan bisik berantai untuk melatih kemampuan menyimak anak sehingga dapat meningkat, karena kemampuan menyimak yang dimiliki oleh setiap anak itu tidak sama atau berbeda. Kemampuan menyimak ini tidak sama, karena ditentukan oleh kebiasaan melatih kemampuan menyimak, artinya bahwa kemampuan menyimak itu ditemukan oleh seberapa sering seseorang untuk berlatih sebagai penerima pesan atau informasi dan meneruskan informasi tersebut kepada orang lain. Permainan bisik berantai digunakan untuk melatih kemampuan menyimak anak pada kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya, karena dalam kesehariannya anak hanya dilatih untuk mendengarkan tidak untuk menyimak, sebab menyimak berbeda dengan mendengar. Subyek dalam penelitian pada anak kelompok A TK Mahardhika Simokerto Surabaya, dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 9 putra dan 6 putri. Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu metode observasi, wawancara, dokumentasi untuk mengamati kemampuan guru, mengamati aktivitas anak. Metode wawancara untuk menghimpun data yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan terhadap kolaborator. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai pada siklus I mencapai persentase 57.67% dan pada siklus II mencapai 62.92% serta siklus III 90.08%. Dalam kegiatan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dengan hasil memuaskan, sehingga dapat mendorong anak untuk konsentrasi saat menerima materi pembelajaran. Demikian disimpulkan bahwa penerapan permainan bisik berantai dapat melatih kemampuan menyimak anak, sehingga kemampuan menyimak anak dapat meningkat melalui permainan bisik berantai, serta situasi kegiatan belajar mengajar di TK Mahardhika lebih menyenangkan.

Kata Kunci : menyimak, bisik berantai

Abstract

Playing is a main activity which is very interesting for the young learner. Children's skill can be developed through playing a game. Attentive listening skill which is part of linguistics skill can be developed through whispered chain game. This game is a kind of language game to develop listening attentive skill for the young learners. The purpose of this game is to improve children's attentive listening skill, because every child had different attentive listening skill. Children's attentive listening skills are different, because they are affected by their habits of listening. It means that attentive listening skill is affected by how often someone practices as the receiver of the information and forwards it to another person. Whispering chain game is used to train children's listening skill for group A at TK Mahardhika Simokerto Surabaya. It is because in their daily activities, they are trained just for listening, they are not trained to comprehend what they are listening to. It is because attentive listening skill is different from listening skill. The subjects of this research were students of group A at TK Mahardhika Simokerto Surabaya. They were 15 students. They were 9 male and 6 female. The data collecting methods in this research were observations, interview, and documentation to observe teachers' ability and children's activities. Interview was used to collect the data. The collaborators was interviewed in this research. Based on this research, it shows that attentive listening skill can be improved through whispered chain game. It is 57.67% in the first cycle. It becomes 62.92% in the second cycle, and 90.08% in the third cycle. Whispered chain game improve children's attentive listening skill. This research gets satisfying result. It can support the children to concentrate in accepting the learning materials. It can be concluded that the implementation of whispering chain game can train children's attentive listening skill, so that children's attentive listening skill can be improved and learning activities at TK Mahardhika can be more interesting.

Keywords : attentive listening skill, whispered chain game

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kegiatan dalam pembelajaran berbahasa terdiri dari menyimak berbicara, menulis, membaca, permainan. Menyimak merupakan salah satu dari pembelajaran yang sulit diukur tingkat penguasaannya, karena bersifat lisan, sehingga banyak pengajar yang melewatkan materi menyimak. Untuk menguasai tentang menyimak, dapat diketahui melalui respon dari kegiatan berbicara. Melalui pembicaraan itu, lawan bicara dapat merespon pembicaraan tersebut. Sempurna atau tidaknya respon dari pembicaraan tersebut adalah wujud dari menyimak.

Berdasarkan hasil pengamatan dengan menerapkan permainan bisik berantai dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dan kemampuan berbicara, hal ini dapat diketahui pada saat permainan bisik berantai. Ada juga anak yang pada saat kegiatan pembelajaran ketika disuruh maju untuk tampil di depan kelas selalu tidak dapat atau tidak bisa, karena disebabkan kurang percaya diri atau takut berbicara di depan kelas dilihat oleh orang banyak. Dan pada saat permainan bisik berantai pada kelompok anak tersebut ditunjuk oleh peneliti sebagai orang terakhir dalam kelompok. Adapun tugas bagi orang terakhir adalah maju ke depan kelas untuk menyampaikan sesuai dengan apa yang sudah didengar, apabila pesan yang didengar tidak sesuai dengan pesan aslinya dan anak tersebut dapat mempertahankan bahwa apa yang didengar dari orang sebelumnya adalah kata itu. Maka kelebihan dari permainan bisik berantai selain meningkatkan kemampuan menyimak dapat juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berbicara.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya?
2. Bagaimanakah hasil belajar kemampuan menyimak anak dengan penerapan permainan bisik berantai pada

kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya?

3. Bagaimanakah partisipasi anak terhadap pembelajaran yang menerapkan permainan bisik berantai pada anak kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya?

Batasan Masalah

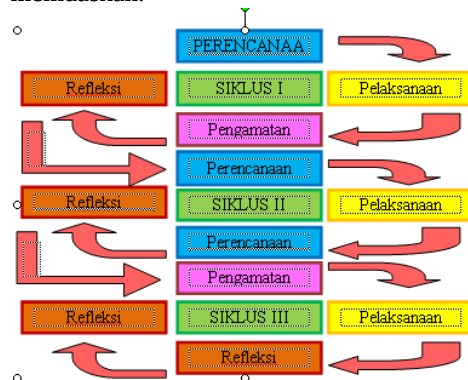
Agar penelitian ini lebih maksimal dan untuk menghindari penafsiran yang salah maka penelitian ini dibatasi pada:

- a. Penelitian ini hanya mengungkap penerapan permainan bisik berantai untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak dalam mendengarkan pesan yang disampaikan secara lisan pada orang lain, serta pesan tersebut merupakan kalimat atau kata yang sederhana.
- b. Subjek penelitian ini batas pada anak kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto (2006:89), penelitian ini muncul karena adanya kesadaran pelaku kegiatan yang merasa tidak puas dengan hasil kerjanya. Dengan didasari atas kesadaran sendiri, pelaku yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan benar-benar sampai mendapatkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang memuaskan.



Gambar Alur Penelitian Tindakan Kelas

Sesuai dengan jenis data di atas maka instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1
Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa
Pada Proses Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian				Jumlah
		BS	B	C	K	
1.	Mendengar dan mempertahankan penjelasan guru atau sesama anak (interaksi dalam pembelajaran)					
2.	Partisipasi anggota dalam kelompok					
3.	Memdemonstrasikan cara bermain bisik berantai sesuai dengan perintah guru					
4.	Kreativitas anak dalam melaksanakan kegiatan bisik berantai					
5.	Bertanya saat pemberian tugas permainan					
6.	Dapat berkomunikasi secara lisan					
7.	Ketepatan menerima pesan 1-2 kata					
8.	Ketepatan menyampaikan pesan					
9.	Menceritakan gambar yang disediakan					
10.	Berbicara lancar dengan kalimat sederhana					
JUMLAH (%)						
RATA-RATA						

Tabel 3.2
Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Dalam
Proses Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian				Jumlah	%
		BS	B	C	K		
1.	Mempersiapkan RKM RKH						
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran						
3.	Memunjukkan cara bermain bisik berantai						
4.	Membimbing anak dalam kelompok bermain						
5.	Menegur anak yang rebut						
6.	Memotivasi anak						
7.	Memberi pertanyaan kepada anak						
8.	Menanggapi kesulitan yang dialami anak						
9.	Memberi bimbingan pada anak yang mengalami kesulitan						
10.	Mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan						
JUMLAH							

Analisis Data

Untuk menganalisis data dari hasil menyimak siswa pada permainan bisik berantai peneliti menggunakan analisis secara diskriptif kualitatif, yaitu:

1. Data hasil observasi dianalisis dengan mendiskripsikan kegiatan bermain anak dan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan selama kegiatan bermain berlangsung.
2. Data hasil observasi aktivitas dianalisis dengan menggunakan acuan tingkat kemampuan atau kegiatan bermain anak.
3. Lembar penilaian yang diisi oleh peneliti tentang penilaian kegiatan guru dan siswa selama proses belajar mengajar dengan ketentuan sebagai berikut: menghitung jumlah aktivitas

anak dan guru yang diamati sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia.

Tabel 3.3
Lembar Instrumen Kemampuan Menyimak
dalam Permainan Bisik Berantai

Indikator	Aspek Yang Diamati	Item	Penilaian			
			1	2	3	4
Menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana (Bhs, 12)	Menerima pesan	Anak dapat menerima pesan dengan kalimat sederhana				
	Mengulang kata sederhana	Anak dapat menyampaikan pesan dengan kalimat sederhana				
	Mengenal aksara	Anak dapat mengenal huruf				
	Keberanian / percaya diri	Anak berani mengungkapkan gagasan				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti keadaan pembelajaran kemampuan menyimak guru kelompok A masih sering mengalami beberapa kesulitan diantaranya setelah memilihkan permainan yang bervariasi serta sesuai dengan materi ajar dan pengelolaan yang kondusif sehingga proses ke sesuai dengan materi yang diajarkan harus sesuai sehingga proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.

1) Kegiatan Awal ($\pm$ 15 Menit)

- a) Anak-anak berbaris di depan kelas dengan rapi, sambil bernyanyi lagu yang berjudul "Tbu guru kami" kemudian satu persatu anak masuk dalam kelas dengan rapi.
- b) Mengucapkan salam serta berdo'a dipimpin oleh salah satu anak yang dilakukan secara bergiliran.
- c) Menirukan syair yang dibacakan oleh guru.

2) Kegiatan Inti ($\pm$ 60 Menit)

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, melalui permainan bisik berantai agar anak dapat menyampaikan pesan secara lisan, selain itu meningkatkan daya pikir, meningkatkan kemampuan berbicara serta cara menyampaikan pesan sesuai dengan apa yang didengar
- b) Guru membagi anak dalam tiga kelompok

- c) Guru menyampaikan cara permainan bisik berantai
 - d) Caranya: Guru membisikkan sebuah simbol huruf kepada orang pertama pada masing-masing kelompok kemudian orang pertama membisikannya kepada orang kedua dan orang kedua membisikannya pada orang ketiga dan seterusnya, akhirnya sampai pada orang terakhir dan orang tersebut akan menyampaikannya di depan kelas
 - e) Setelah selesai memberi penjelasan guru mengadakan Tanya Jawab dengan anak mengenai aturan permainan pada kegiatan pembelajaran
 - f) Permainan dimulai dari kelompok 1. Guru membisikkan sebuah simbol yang sederhana kepada orang pertama dari kelompok I, simbol tersebut adalah “G” dengan kata “Guru” kemudian orang pertama membisikkan simbol tersebut ke orang kedua, dan ke orang kedua membisikkan ke orang ketiga, dan seterusnya sampai pada orang terakhir dan orang terakhir menyampaikannya di depan kelas
 - g) Guru melanjutkan membimbing anak untuk bermain bisik berantai kepada kelompok II dengan mencari pasangan “Buku berpasangan dengan pensil” sedangkan kelompok III menebali huruf dengan kata “Guru”
 - h) Pada saat proses pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan, pencatatan, terhadap tindakan guru maupun aktivitas anak selama penerapan permainan bisik berantai
 - i) Guru memberikan pujian untuk anak yang berani maju kedepan kelas sebagai motivasi untuk menumbuhkan keberanian anak agar lebih rajin belajar
 - j) Kolaborator mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran
- 3) Kegiatan Akhir (± 15 Menit)
- a) Guru memberi penguat dan mendorong anak agar lebih giat belajar

- b) Melakukan bimbingan pada anak yang masih mengalami kesulitan dalam kemampuan menyimak
- c) Dalam masing-masing kelompok yang diwakili oleh penerima pesan terakhir maju ke depan kelas untuk menyelesaikan apa yang didengar dengan suara yang keras
- d) Guru mengevaluasi dengan cara tanya jawab mengenai pembelajaran yang baru diterima
- e) Berdoa pulang

Tabel 4.2
Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan
Menyimak Anak Siklus: I

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jml	Nilai Rata-Rata	%
		BS	B	C	K			
1.	Menerima pesan	-	4	10	1	33	2.2	55
2.	Mengulang kata / menyampaikan pesan sederhana	-	8	7	-	46	3.06	76.67
3.	Mengenal aksara	-	-	3	12	18	1.2	30
4.	Keberanian / percaya diri	-	-	12	3	27	1.8	45
	Rata-Rata						2.07	51.67

Tabel 4.3
Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada
Proses Pembelajaran Siklus: I

No.	Aspek Yang Diamati	Penilaian				Jml
		BS	B	C	K	
1.	Mendengar atau memperhatikan penjelasan guru atau sesama anak (interaksi dalam pembelajaran)	2	3	5	5	15
2.	Partisipasi anggota dalam kelompok	4	2	3	6	15
3.	Mendemonstrasikan cara bermain bisik berantai sesuai dengan perintah guru	2	5	4	4	15
4.	Kreativitas anak dalam melaksanakan kegiatan bisik berantai	-	3	7	5	15
5.	Bertanya saat penentuan tugas permainan	-	6	7	2	15
6.	Dapat berkomunikasi secara lisan	4	5	6	-	15
7.	Ketetapan menerima pesan 1-2 kata	-	8	7	-	15
8.	Ketepatan menyampaikan pesan	4	6	5	-	15
9.	Menceritakan gambar yang disediakan	3	3	9	-	15
10.	Berbicara lancar dengan kalimat sederhana	5	3	7	-	15
	Jumlah (%)	24	44	60	22	
	Rata-Rata	40	73.33	100	36.67	

Tabel 4.4
Hasil Aktivitas Guru Pada Proses
Pembelajaran Siklus: I

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian				Jumlah	%
		BS	B	C	K		
1.	Mempersiapkan RKM RKH	-	√	-	-	3	11.54
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	-	-	√	-	2	7.69
3.	Memunjukkan cara bermain bisik berantai	-	√	-	-	3	11.54
4.	Membimbing anak dalam kelompok bermain	-	-	√	-	2	7.69
5.	Menegur anak yang rebut	-	-	√	-	2	7.69
6.	Memotivasi anak	-	√	-	-	3	11.54
7.	Memberi pertanyaan kepada anak	-	√	-	-	3	11.54
8.	Menanggapi kesulitan yang dialami anak	-	-	√	-	2	7.69
9.	Memberi bimbingan pada anak yang mengalami kesulitan	-	√	-	-	3	11.54
10.	Mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan	-	√	-	-	3	11.54
Jumlah		-	6	4	-	26	100

Tabel 4.5
Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan
Menyimak Anak Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jml	Nilai Rata-Rata	%
		BS	B	C	K			
1.	Menerima pesan	1	6	8	-	38	2.53	63.33
2.	Mengulang kata / menyampaikan pesan sederhana	1	6	8	-	38	2.53	63.33
3.	Mengenal aksara	-	4	11	-	34	2.27	56.67
4.	Keberanian / percaya diri	-	13	2	-	41	2.73	68.33
Rata-Rata							2.52	62.92

Tabel 4.6
Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada
Proses Pembelajaran Siklus: II

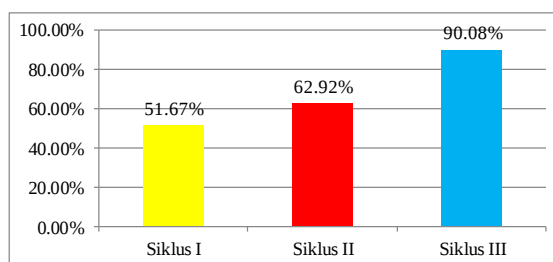
No.	Aspek Yang Diamati	Penilaian				Jumlah
		BS	B	C	K	
1.	Mendengar atau memperhatikan penjelasan guru atau sesama anak (interaksi dalam pembelajaran)	2	3	5	5	15
2.	Partisipasi anggota dalam kelompok	4	2	3	6	15
3.	Mendemonstrasikan cara bermain bisik berantai sesuai dengan perintah guru	2	5	4	4	15
4.	Kreativitas anak dalam melaksanakan kegiatan bisik berantai	-	5	2	8	15
5.	Bertanya saat penentuan tugas permainan	-	5	6	4	15
6.	Dapat berkomunikasi secara lisan	4	4	2	5	15
7.	Ketepatan menerima pesan 1-2 kata	2	2	5	6	15
8.	Ketepatan menyampaikan pesan	2	4	3	6	15
9.	Menceritakan gambar yang disediakan	-	5	6	4	15
10.	Berbicara lancar dengan kalimat sederhana	-	7	4	4	15
Jumlah (%)		16	42	40	52	
Rata-Rata		26.67	70	66.67	86.67	

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh dengan menggunakan rumus peningkatan kreativitas guru pada siklus III ini, yang sangat diperlukan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, dalam hal ini guru harus cermat bagaimana caranya menyampaikan pembelajaran pada anak TK agar dapat suasana yang menyenangkan serta mudah dipahami oleh anak. Pada siklus III, aktivitas guru telah mengalami peningkatan dari siklus I prosentase rata-rata mencapai 65%, siklus II 77.5% dan siklus III 95%.

Dalam hal ini proses pembelajaran berlangsung guru telah melaksanakan semua aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan aspek kemampuan menyimak melalui penerapan permainan bisik berantai. Dengan tercapainya target yang telah diharapkan pada setiap siklusnya, sehingga berdampak baik pada peningkatan anak pada siklus I yang semula hanya 62% kemudian meningkat pada siklus II 67.67% dan yang siklus III 79.83% sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Hal tersebut telah membuktikan bahwa penerapan permainan bisik berantai ada proses pembelajaran menyimak bagi anak kelompok A sangat tepat.

Pembahasan

Pada tahap ini pertama pembelajaran guru membuka dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengenalkan permainan bisik berantai dengan langkah-langkah permainannya serta memberikan dorongan pada anak agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran permainan bisik berantai.



Grafik Kemampuan Menyimak Anak
Pada Siklus I, II, III

Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah dapat mengingat dari apa yang didengar dan menyampaikan pesan tersebut secara lisan serta sesuai dengan apa yang didengar. Maka kegiatan permainan bisik berantai telah dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dikarenakan anak benar-benar menyimak apa yang telah didengar. Dari data hasil Evaluasi dari siklus I samapi siklus III dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A TK Mahardhika Simokerto Surabaya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan pembelajaran yang menggunakan kegiatan permainan bisik berantai dalam pelaksanaannya sudah dilakukan dengan sangat baik sesuai dengan rencana dalam arti ada perbaikan pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian.
2. Dalam pembelajaran pada siklus I, sebagai awal dari pengenalan permainan bisik berantai, kata atau kalimat yang telah digunakan adalah kata atau kalimat yang mudah dipahami oleh anak untuk melatih kemampuan menyimak. Dan pada siklus II telah menggunakan kata atau kalimat yang agak panjang dalam permainan bisik berantai karena kemampuan menyimak anak sudah mulai meningkat begitu juga pada siklus III. Dalam hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi terhadap pencapaian perkembangan kemampuan menyimak anak pada proses pembelajaran yang melalui permainan bisik berantai sebagai berikut: Siklus I mencapai 57.67% dan siklus II mencapai 62.92 %, siklus III 90.08%. Sedangkan untuk rata-rata hasil pencapaian prestasi belajar anak yang berkaitan dengan aspek perkembangan kemampuan menyimak pada siklus I mencapai 2.07 dan siklus II mencapai 2.52 serta siklus III mencapai 3.60. Hal ini membuktikan dari hasil pengamatan

yang telah menggunakan kegiatan melalui permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak.

3. Dalam penelitian ini partisipasi anak untuk melakukan kegiatan menyimak yang melalui permainan bisik berantai di kelompok A TK Mahardhika Simokerto Surabaya sangat diperlukan karena dapat membantu untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kelas, disamping itu anak juga memperoleh pengalaman dan pemahaman yang lebih baik dari sebelumnya.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas maka yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar lebih efektif bagi anak serta memberikan hasil yang optimal maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Dalam penggunaan metode permainan bisik berantai yang baru ini disarankan kepada guru lebih sering untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran menyimak dengan menggunakan permainan bisik berantai, agar dalam proses kegiatan pembelajaran menyimak anak hendaknya tambah meningkat dan memahami.
2. Dengan meningkatnya kemampuan menyimak pada khususnya guru kelas hendaknya sering memberikan kesempatan pada anak untuk mengenalkan pembelajaran menyimak yang menggunakan permainan bisik berantai, dalam penerapan sebelumnya guru menjelaskan aturan kegiatan yang lebih jelas agar anak dan kondisi kelas tetap terkendali serta guru dapat meningkatkan pula penggunaan kata atau kalimatnya, sehingga anak benar-benar memahami pentingnya permainan bisik berantai untuk kegiatan pembelajaran kemampuan menyimak.
3. Mengingat kegiatan pembelajaran dari penelitian ini kegiatan pembelajaran kemampuan menyimak yang melalui permainan bisik berantai, peneliti mengharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak dengan menggunakan permainan bisik berantai,

- sehingga anak dapat menemukan pengetahuan yang baru.
4. Sebelum penggunaan permainan bisik berantai yang baru ini dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru sering memberikan kesempatan pada anak untuk mengenalkan permainan bisik berantai, serta menjelaskan aturan kegiatan yang lebih jelas agar anak dan kondisi kelas tetap terkendali, serta guru dapat meningkatkan penggunaan kata atau kalimatnya.
 5. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama pada kemampuan menyimak pada anak dan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya serta dapat pula melanjutkan untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Mukhsin. 1989. *Strategi Belajar Mengajar dan Apresiasi Sastra*. Malang: FPBS IKIP Malang.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah. 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pendidikan Tinggi.
- Montolalu, B. E. F., dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, Ali, dkk. 2009. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurgiyanto, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Universitas Gajah Madah
- Patmonodewo, dkk. 1994. *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo
- _____, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- R., Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso, Soegeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak: Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. 2008. *Menyimak: Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya