

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Menyimak

1. Pengertian Kemampuan Menyimak

Dalam kamus besar bahasa Indonesia mampu berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan adalah “kesanggupan, kecakapan.”¹ Kemampuan (*ability*) sebagai “karakteristik individual seperti intelegensia, manual skill, traits yang merupakan kekuatan potensial seseorang untuk berbuat dan sifatnya stabil. Selain itu kemampuan dinyatakan sebagai seperangkat tindakan cerdas penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu.

Kemampuan pada individu tersebut paling tidak ditentukan oleh tiga aspek kondisi dasar yaitu; kondisi sensoris dan kognitif, pengetahuan tentang cara respon yang benar, dan kemampuan melaksanakan respon tersebut. Jadi kemampuan (*ability*) merupakan suatu potensi untuk melakukan sesuatu. Atau dengan kata lain kemampuan (*ability*) adalah *what one can do* dan bukanlah *what he does do*.” Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan kemampuan adalah potensi seseorang untuk melakukan tindakan yang didasarkan pada kondisi

¹Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hal. 869

sensoris, pengetahuan tentang cara merespon dan pelaksanaan respon yang bersifat stabil.

Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Menyimak melibatkan penglihatan, penghayatan, ingatan, pengertian, bahkan situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimak pun harus diperhitungkan dalam menentukan maknanya.²

Menurut Djago Tarigan Tarigan, menyimak merupakan tingkatan mendengar yang paling tinggi karena selain mendengarkan, dalam menyimak juga dibutuhkan unsur pemahaman. Selain mendengarkan materi yang disampaikan, dalam kegiatan menyimak siswa juga harus memahami materi yang disampaikan dengan baik.³ Sedangkan menurut Kamidjan dan Suyono menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.⁴

Berdasarkan pengertian menyimak di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi

²Henry Guntur Tarigan, *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hal. 14.

³Djago Tarigan, dkk, *Materi Pokok Pendidikan Keterampilan Berbahasa Modul 1-12*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hal. 2.7

⁴Kamidjan dan Suyono, *Pelatihan Terintegrasi...*, hal. 24.

untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.

2. Tujuan Kemampuan Menyimak

Tujuan menyimak dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu mendapat fakta, menganalisis fakta, mengevaluasi fakta, mendapat inspirasi, menghibur diri, dan meningkatkan kemampuan berbicara. Istilah menyimak dan mendengar mempunyai kaitan yang sangat erat dalam makna dan bersifat hierarkis. Tujuan mendengarkan merupakan variable yang sangat penting dalam rangkaian kegiatan mendengarkan.

Berdasarkan tingkatannya, ada tiga tujuan orang mendengarkan yaitu mendengar untuk tujuan kenikmatan, mendengar untuk tujuan pemahaman, dan mendengar untuk tujuan penilaian. Dilihat dari unsur simakan, ada empat tujuan mendengarkan yaitu:⁵

a. Atentif

Mendengarkan atentif bertujuan untuk memahami aspek kebahasaan

(kata-kata kunci), aspek nonkebahasaan (gambar, foto, musik), dan aspek interaksi (repetisi, paraphrase, konfirmasi). Contoh kegiatan mendengarkan dengan tujuan atentif adalah mendengarkan penjelasan bagaimana cara memasak kue, mendengarkan music dengan pengimajinasian, dan mendengarkan saat berwawancara.

⁵ Hindun, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berkarakter di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar*, (Depok: Nufa Citra Mandiri, 2013), hal. 193.

b. Intensif

Mendengarkan intensif bertujuan untuk membangkitkan kesadaran

akan adanya perbedaan bunyi, struktur, dan pilihan kata dapat menyebabkan perbedaan makna. contoh mendengarkan cerita untuk dapat mengungkapkan kembali.

c. Selektif

Mendengarkan selektif bertujuan untuk membantu mengarahkan perhatian pendengar pada kata-kata kunci, urutan wacana, atau struktur informasi.

d. Interaktif

Mendengarkan interaktif bertujuan untuk membantu para pendengar berperan aktif dalam berinteraksi (walaupun mereka berperan sebagai pendengar).

3. Fungsi Kemampuan Menyimak

Menurut Henry Guntur Tarigan ada empat fungsi utama kemampuan menyimak, yaitu:

- a. Memperoleh informasi yang berkaitan dengan profesi.
- b. Membuat hubungan antarpribadi lebih efektif.
- c. Mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yg masuk akal.
- d. Agar dapat memberikan responsi yang tepat.⁶

⁶ Henry Guntur Tarigan, *Membaca sebagai...*, hal. 59.

4. Jenis Kemampuan menyimak

Jenis kemampuan menyimak dalam dua macam yaitu:

a. Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu dibawah bimbingan langsung dari seorang guru. Pada umumnya menyimak ekstensif dapat dipergunakan untuk dua tujuan yang berbeda.

Menyimak ekstensif bisa juga disebut sebagai proses menyimak yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mendengarkan siaran radio, televisi, percakapan orang di jalan, di pasar, kotbah di masjid dan sebagainya.

b. Menyimak intensif

Menyimak intensif adalah menyimak yang dilakukan untuk memahami makna yang dikehendaki. Beberapa hal yang perlu diketahui dalam menyimak intensif diantaranya yaitu menyimak intensif pada dasarnya menyimak pemahaman, menyimak intensif memerlukan tingkat konsentrasi pemikiran dan perasaan yang tinggi, menyimak intensif pada dasarnya memahami bahasa formal dan menyimak intensif memerlukan produksi materi yang disimak.⁷

⁷ *Ibid.*, hal. 57.

5. Tahap-tahap Kemampuan Menyimak

Dalam proses menyimak pun terdapat tahap-tahap, antara lain:

- a. Tahap Mendengar; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya.
- b. Tahap Memahami; setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.
- c. Tahap Menginterpretasi; penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu.
- d. Tahap Mengevaluasi; setelah memahami atau dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara.
- e. Tahap Menanggapi; tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.⁸

⁸ *Ibid.*, hal. 60.

6. Faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kegiatan menyimak menjadi delapan, antara lain yaitu:⁹

- a. Faktor fisik, misalnya pada seseorang yang sedang mengalami gangguan telinga, kelelahan, atau mengidap suatu penyakit sehingga perhatiannya kurang.
- b. Faktor psikologis, misalnya kurangnya rasa simpati terhadap sang pembicara karena alasan tertentu, kebosanan, kejenuhan, atau sedang mengalami masalah pribadi yang berat.
- c. Faktor pengalaman; kurangnya atau belum adanya pengalaman sedikitpun dalam bidang yang akan disimak juga dapat membuat kurangnya minat seseorang dalam menyimak. Kosakata asing atau yang belum pernah dimengerti juga berpengaruh dalam proses menyimak.
- d. Faktor sikap; kebanyakan orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya.
- e. Faktor motivasi; kebanyakan kegiatan menyimak melibatkan system penilaian kita sendiri. Kalau kita memperoleh sesuatu yang berharga dari pembicaraan itu, kita pun akan bersemangat menyimaknya dengan tekun dan saksama.

⁹ Henry Guntur Tarigan, *Membaca sebagai...*, hal. 105.

- f. Faktor jenis kelamin; dari beberapa penelitian, beberapa pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada sesuatu pun berbeda pula. Pria lebih cenderung objektif, aktif, keras hati, analisis, rasional, tidak mau mundur, netral, intrusive, berdikari, swasembada dan menguasai emosi. Sedangkan wanita cenderung subjektif, pasif, simpatik, difusif, sensitif, mudah terpengaruh, cenderung memihak, mudah mengalah, reseptif, bergantung dan emosional.
- g. Faktor lingkungan; dalam hal ini faktor lingkungan dibagi menjadi lingkungan fisik seperti letak meja dan kursi dalam ruang kelas, dan faktor lingkungan sosial seperti suasana dan interaksi yang terjadi di lingkungan tempat dia berada, baik di rumah atau pun di sekolah.
- h. Faktor peranan dalam masyarakat; kemauan menyimak dapat juga dipengaruhi oleh peranan kita dalam masyarakat. Sebagai guru dan pendidik, ingin menyimak ceramah, kuliah, atau siaran-siaran radio dan televisi yang berhubungan dengan masalah pendidikan dan pengajaran baik di tanah air maupun di luar negeri. Sebagai seorang berpendidikan (mahasiswa), diharapkan dapat menyimak lebih saksama dan perhatian daripada kalau seandainya merupakan karyawan harian pada sebuah perusahaan setempat. Begitu juga para spesialis, dan pakar dari berbagai profesi, seperti hakim, psikolog,

antropolog, sosiolog, linguis, apoteker, pendidik, seniman/seniwati, dan actor/aktris, pasti akan haus menyimak pada hal-hal yang ada kaitannya dengan mereka, dengan profesi dan keahlian mereka, yang dapat memperluas pengetahuan mereka. Tanpa memperoleh informasi-informasi mutakhir mengenai bidang mereka itu, jelas mereka merasa ketinggalan zaman. Perkembangan pesat yang terdapat dalam bidang keahlian mereka menuntut mereka untuk mengembangkan suatu teknik menyimak yang baik.

Jadi, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi menyimak adalah faktor fisik, faktor psikologis, faktor pengalaman, faktor sikap, faktor motivasi, faktor jenis kelamin, faktor lingkungan dan faktor peranan dalam masyarakat.

7. Metode Menyimak

Untuk meningkatkan keterampilan menyimak, maka diperlukan metode-metode yang tepat. Adapun metode-metode pembelajaran menyimak antara lain:

a. Simak tulis

Dalam teknik ini, guru membacakan atau memperdengarkan sebuah wacana singkat (diperdengarkan cukup satu kali). Siswa mendengarkan dengan baik.

b. Simak terka

Guru mempersiapkan deskripsi tentang suatu benda tanpa menyebutkan nama benda tersebut. Deskripsi itu dibacakan guru, siswa mendengarkan dengan baik kemudian siswa diminta menerka benda tersebut.

c. Simak cerita

Guru mempersiapkan sebuah cerita yang menarik, kemudian membacakan cerita tersebut. Siswa mendengarkan dengan baik cerita yang dibacakan guru, kemudian siswa diminta menceritakan kembali cerita tersebut dengan kata-katanya sendiri.

d. Bisik berantai

Bisik berantai ini dapat digunakan untuk menguji kemampuan daya simak siswa dan kemampuan untuk menyimpan dan menyampaikan pesan kepada orang lain. Bisik berantai ini dapat dilakukan secara berkelompok. Pertama-tama guru membisikkan suatu pesan kepada seorang siswa. Siswa yang bersangkutan diminta untuk membisikkan kepada siswa yang kedua dan seterusnya, siswa terakhir yang menerima pesan menuliskan pesan yang diterima di papan tulis atau mengucapkan pesan tadi dengan nyaring di hadapan teman sekelas.

e. Identifikasi kata kunci

Dalam menyimak suatu kalimat, paragraph atau wacana yang panjang, kita tidak perlu menangkap semua kata-kata tetapi cukup

diingat kata-kata kuncinya saja. Kata kunci merupakan inti dari suatu kalimat, paragraf atau wacana yang panjang.

f. Identifikasi kalimat topik

Setiap paragraf dalam wacana minimal mengandung dua unsur yaitu kalimat topik dan kalimat pengembang. Kalimat topik bisa terdapat di awal, tengah dan akhir paragraf. Setelah selesai menyimak siswa disuruh mencari kalimat topiknya.

g. Merangkum

Mendengarkan bahan simakan yang agak panjang dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah melalui merangkum. Merangkum berarti merangkum bahan yang panjang menjadi sesedikit mungkin. Namun, kalimat yang singkat tersebut dapat mewakili kalimat yang panjang.

h. Parafrase

Suatu cara yang digunakan orang dalam memahami isi puisi yaitu dengan cara mengartikan isi puisi dengan kata-kata sendiri dalam bentuk prosa. Siswa mendengarkan puisi yang dibacakan oleh guru. Setelah selesai, siswa mengartikan kembali isi puisi dalam bentuk prosa.

i. Menjawab pertanyaan

Cara lain untuk mengajarkan menyimak yang efektif ialah dengan menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, di mana, dan bagaimana yang diajukan sesuai dengan bahan simakan.¹⁰

B. Permainan Kuda Bisik

1. Pengertian Permainan Kuda Bisik

Menurut Mansur permainan adalah "*Pertama*, permainan merupakan suatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari permainan".¹¹

Permainan adalah sukarela, aktivitas spontan yang tidak mempunyai tujuan nyata. "Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam aneka ragam bentuk, karena bermain itu bukan hanya tampak pada tingkah laku anak saja tetapi pada orang dewasa bahkan bukan hanya pada manusia".¹² Permainan merupakan prasyarat untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktek untuk kemudian hari. Permainan penting sekali untuk perkembangan kecerdasan.

¹⁰ *Ibid.*, hal. 117.

¹¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal. 149

¹² Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra-Sekolah*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2000), hal. 102.

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, baik dengan tujuan maupun tanpa tujuan dan menimbulkan efek menyenangkan bagi anak. Sebagaimana menurut Risang Melati menyatakan bahwa “melalui bermain, anak dapat belajar banyak mengenai lingkungannya dan melatih berbagai keterampilan”.¹³ Oleh karena itu kegiatan bermain merupakan elemen penting dalam mendorong perkembangan kognitif, fisik, sosial dan emosional anak, karena lewat bermain yang diarahkan anak bisa belajar cara bersosialisasi, negosiasi, manajemen waktu, kewajiban sosial, serta 1-3 bahasa. Lewat bermain, anak tidak merasa dipaksa untuk belajar. Saat bermain, otak anak berada dalam keadaan yang tenang. Saat tenang itu, pendidikan pun bisa masuk dan tertanam dalam jiwa anak.

Anak perlu belajar menyesuaikan diri dalam kelompok bermain di sekolah. Dalam melakukan kegiatan di sekolah anak seringkali mengalami gangguan dari teman-teman mereka. Akan perlu belajar mengatasi gangguan dari teman tersebut. Para guru juga lebih sering berusaha melakukan perencanaan bagi kegiatan belajar anak dibandingkan orang tua mereka pada umumnya. Misalnya guru lebih sering mengamati cara murid bermain, guru menyediakan alat untuk melukis, karena guru selalu membantu tercapainya tujuan bermain. Guru mencari buku yang dapat digunakan oleh anak, agar anak mendapatkan keterangan tentang sesuatu hal yang belum diketahuinya.

¹³Risang Melati, *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*, Yogyakarta: Araska, 2012), hal. 82

Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial. Dengan demikian anak membutuhkan waktu yang cukup untuk bermain. Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi anak. Anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan anak yang masih muda usianya, jadi yang muda usianya hanya mampu bermain dalam jangka waktu lebih pendek.

Tiga prinsip bermain sambil belajar adalah sebagai berikut.

- a. Ceria/bahagia/senang (tersenyumlah, buat anak bahagia, cintai anak dengan penuh ketulusan hati).
- b. Manfaat/berguna/bermakna (kenalkan lingkungan nyata dan gunakan alat peraga agar lebih bermakna).
- c. Aman/nyaman (ciptakan kenyamanan dan keselamatan di lingkungan pendidikan).¹⁴

Metode pembelajaran bermain memungkinkan siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan dalam situasi penuh keakraban. Kegiatan belajar akan lebih berhasil guna bila diajarkan melalui kegiatan bermain terutama pada tingkat usia taman kanak-kanak.

¹⁴ *Ibid.*, hal. 83.

Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan kuda bisik. Permainan “Kuda Bisik” adalah salah satu permainan yang sederhana dan menyenangkan. Para pemain akan saling membisikkan kata atau kalimat yang diberikan oleh guru secara berantai. Orang terakhir harus mengungkapkan apa yang dia dengar dari temannya. Bila pengungkap terakhir mengatakan dengan benar maka gemuruhlah para anak.¹⁵

Permainan kuda bisik adalah suatu kegiatan pembelajaran dimana siswa diajak berbaris berbanjar kebelakang kemudian guru membisikkan urutan kata kepada siswa yang di depan, selanjutnya siswa secara bergantian meneruskan membisikkan kata-kata tersebut kepada teman-temannya yang berbaris dibelakangnya begitu seterusnya. Setelah selesai siswa yang berbaris paling belakang mengucapkan kata-kata tersebut dengan suara lantang.

2. Tujuan Permainan Kuda Bisik

Tujuan dari permainan ini adalah:

- a. Dapat menambah kosa-kata.
- b. Dapat menirukan 3-4 urutan kata.
- c. Dapat meneruskan kata yang didengar secara lengkap
- d. Dapat melatih pendengaran anak
- e. Dapat melatih daya ingat anak
- f. Dapat melancarkan komunikasi.

¹⁵ www.fadjar.yenglish.permainan.kuda.bisik.com

Alat dan bahan yang disediakan guru adalah gambar-gambar yang menarik yang dapat mendukung daya ingat anak terhadap kata yang dibisikkan guru. Contoh-contoh kelompok urutan kata yang dapat diterapkan pada anak adalah:

- a. Buku, pensil, rautan, penggaris dan lain-lain.
 - b. Gambu, mangga, jeruk, apel dan lain-lain.
 - c. Sawi, kangkung, bayam, labu dan lain-lain.
 - d. Meja, kursi, rak, almari dan lain-lain.
3. Langkah-langkah Permainan Kuda Bisik

Langkah-langkah guru yang harus ditempuh dalam permainan kuda bisik adalah:

- a. Guru mengajak siswa untuk berbaris berbanjar ke belakang.
- b. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan.
- c. Guru membisikkan urutan kata kepada siswa yang paling depan.
- d. Selanjutnya siswa secara bergantian meneruskan membisikkan kata-kata tersebut kepada teman-temannya yang berbaris di belakang.
- e. Setelah selesai siswa yang berbaris paling belakang mengambil kartu gambar sesuai yang dibisikkan oleh temannya dan membaca gambar dengan suara lantang
- f. Jika memungkinkan siswa disuruh menuliskan kata tadi ke dalam buku tulis.
- g. Permainan ini bisa juga dilakukan pada dua kelompok barisan dengan bisikan yang sama atau bersifat lomba.

Syarat dalam permainan kuda bisik adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk 2 Tim yang setidaknya terdiri atas 3 orang atau lebih pada masingmasing tim.
- b. 1 orang yang bertugas sebagai juri (orang yang dibisiki).¹⁶

Adapun langkah-langkah permainan bisik berantai adalah:

- a. Dua tim berdiri berhadapan. Sementara juri berdiri atau duduk di antara kedua tim.
- b. Lakukan suit atau undian koin untuk menentukan tim mana yang lebih dulu memulai permainan. Salah satu anggota dari tim (misal: Tim A) yang menang harus menghampiri juri dan membisikkan nama salah satu anggota dari tim lawan mereka. Kemudian giliran tim lawan (misal: Tim B) menghampiri juri dan melakukan hal yang sama, yakni membisikkan nama salah satu anggota dari tim yang menjadi lawannya.
- c. Jika salah satu anggota (misal: dari Tim A) yang menghampiri juri adalah orang yang namanya disebut (dibisiki) ke telinga juri oleh tim lawan (Tim B), maka Tim A harus mendapatkan hukuman karena tim lawan berhasil menebak siapa orang (nama) yang akan menghampiri juri selanjutnya).
- d. Tim A yang kalah tadi akan dihukum dengan menggendong lawannya dengan cara gendong kuda. Jika tak bisa gendong kuda, maka Tim A harus dihukum dengan cara lain sesuai hasil yang

¹⁶ A.M. Patty, *Permainan Untuk Segala Usia*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), hal. 3

telah dikompromikan. Setelah hukuman selesai, permainan pun dilanjutkan dengan cara yang sama.¹⁷

Dalam permainan kuda bisik juri membisikkan sebuah nama, namun dalam pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa, maka yang dibisikkan oleh juri bukanlah nama tetapi diganti dengan sebuah kalimat pesan. Dengan menggunakan permainan bisik berantai diharapkan siswa merasa senang dan termotivasi dalam belajar kemampuan menyimak.

4. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Kuda Bisik

Kelebihan dari permainan kuda bisik adalah:

- a. Dapat meningkatkan konsentrasi anak.
- b. Dapat melatih pendengaran siswa
- c. Dapat melatih daya ingat
- d. Guru dapat mengetahui siswa sudah mengerti suatu kalimat atau hanya menghafal.
- e. Dapat melancarkan komunikasi anak.

Sedangkan kelemahan dari permainan kuda bisik adalah:

- a. Tidak diterapkan pada lingkungan yang bising.
- b. Tidak efektif digunakan pada anak yang memiliki pendengaran kurang baik.
- c. Tidak efektif digunakan pada anak yang gagap.

¹⁷ Siti Zubaidah, *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya*, Jurnal. Prodi S1 PG PAUD FIP UNESA, 2010, hal. 4

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Siti Zubaidah. Jurnal 2009 “*Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A di Tk Mahardhika Simokerto Surabaya*”. Prodi S1 PG PAUD FIP Unesa.

Hasil penelitian dalam skripsi ini, 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.

2. Kumala Sari. Skripsi. 2009. Penggunaan Media Gambar Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A di TK Kartini Tengkur Rejotangan Tulungagung. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, IKIP PGRI Jember.

Hasil penelitiannya adalah 1) Perkembangan kemampuan bahasa anak dengan penggunaan media gambar pada kelompok A di TK Kartini Tengkur Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung dapat dikatakan berhasil karena anak dapat memahami isi cerita itu, anak mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita. Hal ini dapat terlihat pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung anak sangat berantusias dan ingin tahu bagaimana cerita tersebut. 2) Berdasarkan hasil observasi perkembangan bahasa anak terbukti meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata observasi terhadap kegiatan guru sebesar 76,41% dan untuk hasil rata-rata observasi terhadap siswa sebesar 87,63%. Sedangkan hasil tes juga

membuktikan dari siklus I dan siklus II, nampak bahwa terjadi peningkatan terhadap perkembangan bahasa anak dengan penggunaan media gambar. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 85,5%, meningkat dari sebelum diberi tindakan hanya 48%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,5%.

Untuk lebih jelasnya mengenai persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini sebagaimana dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Jenis Tulisan, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Zubaidah. Jurnal 2009. Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A di Tk Mahardhika Simokerto Surabaya	Sama-sama membahas tentang kemampuan menyimak melalui permainan bisik. Jenis penelitiannya yaitu penelitian tindakan kelas.	Penelitian terdahulu membahas tentang peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai siswa kelompok A di Tk Mahardhika Simokerto Surabaya, sedangkan penelitian ini membahas tentang penerapan kemamuan kuda bisik untuk meningkatkan kemampuan menyimak.
2.	Kumala Sari. Skripsi. 2009. Penggunaan Media Gambar Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa	Sama-sama membahas tentang kemampuan anak. Jenis penelitiannya yaitu penelitian tindakan	Penelitian terdahulu membahas tentang peningkatan Penggunaan Media Gambar Dalam

	Anak Kelompok A di TK Kartini Tengkur Rejotangan Tulungagung. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, IKIP PGRI Jember	kelas.	Mengembangkan Kemampuan Bahasa, sedangkan penelitian ini membahas tentang penerapan kemamuan kuda bisik untuk meningkatkan kemampuan menyimak.
--	--	--------	--