

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN KOLAM PANCING GAMBAR DI RA
ALQUR'AN THAWALIB PADANG PANJANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Prasyarat Untuk Meraih
Gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 (S1)
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah



**ANNURRI YATI
NIM 58757/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN KOLAM PANCING GAMBAR DI RA
ALQUR'AN THAWALIB PADANG PANJANG**

Nama : Annurri Yati
NIM/BP : 58757 /2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2015

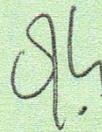
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



**Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.
NIP 19540204 198602 1 001**

Pembimbing II,



**Dr. Solfema, M.Pd.
NIP 19581212 198503 2 001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui
Permainan Kolam Pancing Gambar di RA Al-qur'an Thawalib
Padang Panjang.

Nama : Annurri Yati

NIM/TM : 58757/2010

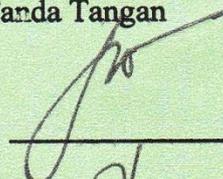
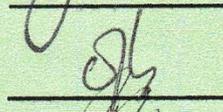
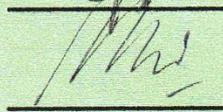
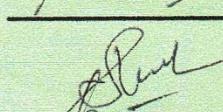
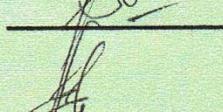
Program Studi : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Solfema, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Drs. Wisroni, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Setiawati, M.Si.	4. 
5. Anggota	: Drs. Jalius HR, M.Pd.	5. 

KATA PERSEMBAHAN

*" Dengan nama ALLAH Yang Maha Pengasih Lagi Penyayang" Nun,
Demi Pena yang mereka tuliskan (surat Al qalam ayat 1) Katakanlah
Perhatikan apa-apa yang ada dilangit dan di bumi tetapi tidak
bermanfaat keterangan dan peringatan bagi kaum yang beriman
(Surat Yunus ayat 101)*

*Puji dan Syukur kuPersembahkan kehadiran-Mu YA ALLAH
Atas limpahan ilmu, kesehatan, dan hidayah-Mu kepadaku
Dalam mengarungi bahtera kehidupan ini
Kehidupan, itu timbul dan tertekan, Karena hidup wujud perjuangan
Tanpa darah yang bercucuran, Namun, penuh peluru yang berserakan
Siap hancurkan arti hidup, Menghentikan perjuangan
Aku takkan lepaskan senjata naluriku,
Hingga aku layak untuk dihargai Sebagai pejuang
Tersembunyi kebahagiaan dalam kelelahan
Memancar setitik cahaya dibalik kekuasaan-Mu UntukKu
Ku yakinYa ALLAH, Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan
Janganlah kamu sekalian berpatah harap Atas segala kegagalan
Dan jangan gembira secara berlebihan atas segala keberhasilan
Hari ini aku merasa lega dan tersenyum bersyukur pada-Mu Ya.....
ALL AH..*



*Atas hari yang telah dijanjikan jadi milikku karna-Mu Ya ALLAH
Alhamdulillah rabbi' alamin Aku mampu meraih gelar keserjanaan
Segelintir harapan dan keberhasilan yang baru tergapai
Namun.....,Hari ini merupakan langkah awal bagiku tuk meraih cita-cita
Maka dari itu ku mohon pada-Mu Tunjukan, dan bimbinglah aku menuju
masa depan Sampai di Akhirat nanti Ya ALLAH
Ya ALLAH... Lindungi lah aku terus dengan rahmat-Mu
Lindungilah aku dalam keimanan serta kejalan yang di Ridhoi
Penuhilah relung-relung hatiku dengan hanya cinta dan kasih kepada-
Mu*

*Ya ALLAH.... Janganlah engkau beban sesuatu yang aku tidak
sanggup memikulnya
Berilah kesabaran dalam menerima cobaan yang engkau berikan
kepadaku, Amiin..... Sebagai tanda bakti dan terimakasihku
Atas segala doa dan kasih sayang tulus
Yang telah mengantarkan aku meraih semua ini
Dengan segala ketulusan hatiku persembahkan buat orang kucintai
Buat kedua orang tuaku yang tiada lelah mendo'akanku
Buat para dosen yang tiada bosan membimbing ku hingga selesai
Buat sahabat yang slalu member semangat, inspirasi, sertado'a
Buat buah hatiku tersayang 'Aliyah Nazhifah yang selalu menjadi
penyemangat dalam hidupku
Amin Ya Rabbal 'aalamin*

Padang, Januari 2015

By : Annurri Yati

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Permainan Kolam Pancing Gambar di RA ALQUR’AN Thawalib Padang Panjang”
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan mencantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Desember 2015

Yang membuat pernyataan



Annurri Yati
58757/2010

Annurri Yati, 2015: Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Permainan Kolam Pancing Gambar di RA Al-qur'an Thawalib Padang Panjang

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan anak dalam bercerita di RA Al-qur'an Thawalib Padang Panjang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan peningkatan kemampuan bercerita anak dalam menceritakan gambar yang disediakan, menceritakan benda yang ada di sekitar, dan menceritakan pengalaman sendiri melalui permainan Kolam Pancing Gambar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1 di RA Al-qur'an sebanyak 18 orang. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan alat pengumpul data lembaran observasi. Data dianalisis dengan teknik persentase. Prosedur penelitian dimulai dari memperhatikan masalah, merencanakan rancangan pemecahan masalah, merencanakan kegiatan permainan kolam pancing gambar, melaksanakan kegiatan, mengamati, merenungkan dan akhirnya menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan kolam pancing gambar dapat meningkatkan Kemampuan (1) Menceritakan Gambar yang disediakan (2) Menceritakan Benda yang ada disekitar (3) Menceritakan Pengalaman Sendiri. Saran yang diberikan hendaknya guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, salah satunya melalui permainan Kolam Pancing Gambar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Peningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Gambar di RA Al-qur’an Thawalib Padang Panjang Kecamatan Padang Panjang Timur”.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Prodi Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNP. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Wirdatul ‘Aini, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Bapak MHD. Natsir, S.Sos.I, S.Pd, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak. Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd. selaku Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dr. Solfema, M.Pd. selaku Pembimbing II, yang telah membimbing, memberikan arahan, pemahaman, serta motivasi sampai akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah serta karyawan dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Tuti Abdul Rajab, MM selaku Kepala Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Padang Panjang beserta staf yang telah memberikan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian.

7. Ibu Misnar, S.Pd.I. selaku Kepala sekolah RA-Al-qur'an yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis selama melakukan penelitian.
8. Teman-teman Pendidik di RA Al-qur'an dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.
9. Teman-teman Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi
10. Teristimewa Orang tua, anak dan saudara yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, bimbingan dan petunjuk yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhirnya penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Desember 2015

Annurri Yati
58757/2010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR BAGAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Pertanyaan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Defenisi operasional	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	13
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
c. Manfaat PendidikanAnak Usia Dini.....	16
d. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
2. Perkembangan Bercerita Anak usia Dini	17
a. Pengertian Bercerita	17
b. Tujuan Bercerita.....	18
c. Fungsi Bercerita.....	19
d. Manfaat Bercerita.....	21
e. Bentuk-bentuk Bercerita.....	22
3. Bermain dan Pengembangan Bercerita Anak Usia Dini	23
a. Pengertian Bermain	23
b. Karakteristik Bermain	26
c. Tujuan Bermain	30
d. Manfaat Bermain	31
e. Pengembangan Bercerita Anak usia Dini	33
f. Permainan Kolam Pancing Gambar dan Hubungannya	

	dengan Peningkatan Kemampuan Bercerita.....	34
	B. Penelitian Relevan.....	40
	C. Kerangka Berfikir.....	40
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	42
	B. Setting Penelitian	42
	C. Subjek Penelitian	43
	D. Jenis Dan Sumber Data	43
	E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	45
	F. Teknik Analisis Data	45
	G. Prosedur Penelitian	46
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	54
	1. Diskripsi Kondisi Awal	54
	2. Diskripsi Siklus I	55
	a. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Gambar yang Disediakan	55
	b. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Benda yang ada disekitar	57
	c. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Pengalaman Sendiri	60
	d. Rekapitulasi Siklus I	62
	e. Observasi	64
	f. Refleksi	64
	3. Diskripsi Siklus II	65
	a. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Gambar yang Disediakan.....	65
	b. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Benda yang ada disekitar	67
	c. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Pengalaman Sendiri	69
	d. Rekapitulasi Siklus II	71
	e. Rekapitulasi Antar Siklus	73
	B. Pembahasan	75
	1. Gambaran Kemampuan Bercerita dengan Gambar yang Disediakan	75
	2. Gambaran Kemampuan Anak Menceritakan Benda yang Ada	

Disekitar	77
3. Gambaran Kemampuan Anak dalam Menceritakan Pengalaman Sendiri	77

KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V

A. Kesimpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Data Awal Kemampuan Bercerita Anak di Ra Alqur'an Thawalib Padang Panjang	6
2	Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Gambar yang Disediakan pada siklus I	56
3	Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Benda yang Ada Disekitar pada siklus I	58
4	Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam menceritakan Pengalaman Sendiri pada siklus I	60
5	Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Bercerita Anak pada siklus I	62
6	Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Gambar yang Disediakan pada siklus II	66
7	Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Benda yang Ada Disekitar pada siklus II	68
8	Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam menceritakan Pengalaman Sendiri pada siklus II	70
9	Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Bercerita Anak pada siklus II ..	72
10	Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Gambar mulai dari Kondisi Awal, siklus I sampai siklus II	74

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Gambar yang Disediakan pada siklus I 57
2	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Benda yang Ada Disekitar pada siklus I 59
3	Peningkatan Kemampuan Anak dalam menceritakan Pengalaman Sendiri pada siklus I 61
4	Rekapitulasi Kemampuan Bercerita Anak pada siklus I 63
5	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Gambar yang Disediakan pada siklus II 67
6	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Benda yang Ada Disekitar pada siklus II 69
7	Peningkatan Kemampuan Anak dalam menceritakan Pengalaman Sendiri pada siklus II 71
8	Rekapitulasi Kemampuan Bercerita Anak pada siklus II 73
9	Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Gambar mulai dari Kondisi Awal, siklus I sampai siklus II 75

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
1	Skema Kerangka Berfikir	41
2	Siklus Penelitian	53

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari dalam kandungan sampai dewasa anak mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat, maupun lingkungannya. Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia 0—6 tahun agar potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal”, perlu dilakukan berbagai upaya dan strategi untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua kalangan masyarakat, mulai dari usia dini yang disebut dengan golden age sampai pada jenjang pendidikan tinggi.

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan semua itu diatur dalam jalur-jalur pendidikan yang merupakan wadah yang harus ditempuh peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Melalui tahapan-tahapan yang telah ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang akan dikembangkan. Taman Kanak-Kanak (TK) / Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini, pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi Anak Usia Dini. Sebagaimana diatur dalam undang-undang SISDIKNAS (2003:4) BAB I, yang menyatakan: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Mencerminkan perkembangan anak dan pembelajaran pada anak usia dini, ada pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki dua hal yang perlu diperhatikan pada pendidikan anak usia dini, yakni: 1) materi pendidikan dan 2) metode yang digunakan. Metode yang digunakan harus benar-benar memperhatikan tingkat serta tugas perkembangan anak. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, ruang lingkup pembelajaran di TK/RA di bagi dalam dua bidang pengembangan, yaitu 1) bidang pengembangan pembiasaan yang

merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga dapat menjadi kebiasaan yang lebih baik yang meliputi moral, agama, social, emosional dan kemandirian, 2) bidang pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Peran pendidik (orang tua, guru dan masyarakat) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi usia 4-6 tahun. Upaya tersebut dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Salah satu aspek pembelajaran di TK/RA adalah pengembangan bahasa. Meliputi perkembangan berbicara, bercerita, menulis, membaca dan menyimak, mempunyai kompetensi dasar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis. Kemampuan bercerita dapat terlihat melalui kegiatan ataupun aktivitas permainan yang dilakukan. Melalui cerita mendorong anak bukan saja senang menyimak cerita, tetapi juga senang bercerita atau berbicara. Anak belajar tentang tata cara berdialog dan bernarasi dan terangsang untuk menirukannya. Kemampuan pragmatik terstimulasi karena dalam cerita ada negosiasi, pola tindak-tutur yang baik seperti menyuruh, melarang, berjanji, mematuhi larangan dan memuji.

Cara menstimulasi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bercerita dapat dilakukan melalui:

1. Piramida cerita yaitu suatu cara yang bertujuan untuk (1) memotivasi anak untuk membaca cerita, (2) untuk mengembangkan kreatifitas anak, (3) menuangkan kembali isi cerita dengan bahasa yang sederhana, (4) membangun percaya diri anak, (5) menuangkan isi cerita dalam gambar sederhana. Piramida cerita ini dilakukan melalui anak diminta mendengarkan cerita yang dibacakan oleh gurunya kemudian anak diminta untuk menceritakan kembali cerita yang telah dibacakan melalui tulisan dan gambar dalam piramida cerita.
2. Grab Bag yaitu suatu cara yang bertujuan untuk (1) mengembangkan kreatifitas berbahasa anak, (2) memotivasi anak untuk membaca cerita. Grab Bag ini dilakukan melalui anak diberikan macam-macam barang dalam sebuah kantong plastik hitam, kemudian anak diminta untuk membuat cerita dari barang-barang yang terdapat dalam kantong plastik.
3. Mencari harta karun (mencari kata-kata yang dalam sebuah judul buku cerita), yaitu suatu cara yang bertujuan untuk (1) koordinasi antara mata dan pikiran, (2) membaca cepat, (3) kerjasama, (4) melatih ketelitian anak, (5) memperbanyak kosakata anak. Mencari harta karun ini dilakukan melalui anak diberikan kata-kata yang berhubungan dengan sebuah judul buku cerita, kemudian anak diminta untuk menebak judul buku cerita tersebut, setelah menemukan buku cerita, anak diminta untuk membacakan cerita tersebut.

Lebih jauh mengenai perkembangan bercerita anak usia dini sesuai dengan indikator yang ada pada permen 58 tahun 2009, bahwa pada anak usia 4—5 tahun sudah mampu menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana, bercerita

tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri, menceritakan benda yang ada di sekitar, bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, mengurutkan dan menceritakan isi gambar. Perkembangan bercerita yang baik akan mempengaruhi perkembangan yang lainnya.

Menurut pengamatan penulis, permasalahan bercerita yang sering terjadi di Taman Kanak-Kanak/Raudhatul Athfal adalah kurangnya kemampuan anak dalam menceritakan tentang suatu gambar yang disediakan, menceritakan tentang benda yang ada disekitar, menceritakan pengalaman sendiri secara sederhana dengan bahasa yang jelas. Hal ini dikarenakan kurangnya media dan alat peraga yang digunakan, kurangnya kemampuan guru dalam menarik minat anak, serta metode yang digunakan guru kurang bervariasi dalam mengembangkan kemampuan anak dalam menceritakan suatu gambar.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok B1 di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang, ditemukan fakta bahwa pada setiap pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bercerita, anak cenderung malas. Ini dapat terlihat dari kurangnya respon anak pada saat guru bercerita, anak terlihat tidak bersemangat mendengar guru bercerita, anak cepat bosan mendengar guru bercerita. Seharusnya pada usia 5—6 tahun ini anak sudah mampu: (1) memahami 2500—2800 kosa kata, (2) mendefenisikan objek berdasarkan fungsinya, (3) sudah mampu menggunakan 5—6 kata dalam satu kalimat, (4) anak sudah mampu bertukar informasi, bisa menjawab telepon dan menghubungkan cerita. Semua gejala ini menandakan bahwa kemampuan anak untuk bercerita, baik bercerita dengan gambar yang disediakan, menceritakan benda yang ada

disekitar anak atau bercerita tentang pengalamannya sendiri, masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Dimana anak belum bisa bercerita dengan 5—6 kata dalam satu kalimat, anak belum bisa mendefenisikan objek/benda berdasarkan fungsinya. Pada tabel dibawah ini dapat dilihat data awal kemampuan bercerita anak di kelompok B1 RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang pada Semester II Tahun pelajaran 2014-2015.

Tabel 1 Data Awal Kemampuan Bercerita Anak di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang Semester II Tahun Pelajaran 2014-2015

NO	Aspek Yang Diamati	Kemampuan								Jumlah
		Sangat Mampu		Mampu		Kurang Mampu		Tidak Mampu		
		f	%	f	%	f	%	F	%	
1	Menceritakan gambar yang disediakan	0	0	2	11.11	4	22.22	12	66.66	18
2	Menceritakan benda yang ada disekitar	0	0	3	16.66	5	27.77	10	55.55	18
3	Menceritakan pengalaman sendiri.	0	0	4	22.22	6	33.33	8	44.44	18
Jumlah		0		49.99		83.32		166.65		
Mean/rata-rata		0		16.66		27.77		55.55		100%

Sumber:RA Alqur'an

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan serta berdasarkan data pada tabel 1 di atas, dalam rangka meningkatkan kemampuan anak untuk bercerita. Penulis ingin untuk memperbaikinya melalui permainan kolam pancing gambar di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak

terutama dalam hal bercerita di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang sebagai berikut:

1. Faktor Internal, seperti:
 - a. Kondisi fisik yang kurang mendukung.
 - b. Kondisi psikologis anak yang cenderung labil.
 - c. Anak kurang berani untuk bercerita.
2. Faktor Eksternal, seperti:
 - a. Media yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan bercerita tidak menarik bagi anak.
 - b. Fasilitas pembelajaran yang disediakan sekolah masih belum cukup.
 - c. Kurangnya stimulasi dari orang tua.
 - d. Metode yang digunakan guru kurang dapat memotivasi anak dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada: Media yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan bercerita tidak menarik bagi anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: “Apakah dengan permainan *kolam pancing gambar* dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan bercerita anak dengan gambar yang disediakan melalui permainan kolam pancing gambar di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang.
2. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak menceritakan benda yang ada di sekitar anak melalui permainan kolam pancing gambar di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang.
3. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam bercerita pengalaman sendiri melalui permainan kolam pancing gambar di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah melalui permainan kolam pancing gambar dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang?
2. Apakah melalui permainan kolam pancing gambar dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang?
3. Apakah melalui permainan kolam pancing gambar dapat meningkatkan kemampuan anak bercerita pengalaman sendiri di RA Alqur'an Thawalib Padang Panjang?

G. Manfaat Penelitian

Mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama bercerita, melalui permainan kolam pancing gambar diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat teoritis

Sebagai pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya dalam pengembangan bahasa anak terutama bercerita.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan perhatian berupa fasilitas dalam upaya pengembangan bahasa anak dalam bercerita.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk mengajarkan konsep pengenalan bahasa yang baik serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan permainan yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi orang tua, dapat memahami akan pentingnya permainan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa anak terutama bercerita sesuai dengan tahapan perkembangan anak itu sendiri.
- d. Bagi pemerintah daerah dan tenaga pendidikan lainnya, dapat membuat suatu kebijakan dan pertimbangan berupa masukan tentang jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama dalam bercerita.

H. Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat istilah-istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Bercerita

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Bachri:2005:10). Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman atau suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang rekaan belaka. Bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.

Dapat diartikan juga bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik. Menikmati sebuah cerita mulai tumbuh pada seorang anak ia mengerti akan peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan setelah memorinya merekam beberapa kabar berita masa pada usia 4—6 tahun.

Adapun kemampuan bercerita dalam penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan menceritakan gambar yang disediakan melalui permainan kolam pancing gambar ini adalah kemampuan anak dalam menceritakan gambar yang disediakan secara sederhana, bercerita sesuai tokoh yang ada dalam gambar.
- b. Kemampuan menceritakan benda yang ada disekitar anak melalui permainan kolam pancing gambar, adalah kemampuan anak menceritakan tentang benda

yang di lihat oleh anak. Apakah itu tentang bentuk benda, warna benda, ataupun benda lain yang dilihatnya.

- c. Kemampuan menceritakan pengalaman sendiri melalui permainan kolam pancing gambar, adalah kemampuan anak dalam menceritakan pengalamannya sendiri dengan menggunakan kata ganti aku atau saya, bercerita tentang hal-hal yang dilihatnya, bercerita tentang hal-hal yang dialami.

2. Permainan Kolam Pancing Gambar

Menurut Prof. Dr Tampubolon, (1991:50), dengan bercerita dapat membantu mengembangkan kemampuan bercerita anak, dalam hal menambah pembendaharaan kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya.

Begitu juga berdasarkan pendapat Bruner tentang jenjang modus perwakilan Pemikiran anak yang dikaitkan dengan kemampuan bercerita, pada dasarnya anak secara bertahap mengembangkan kemampuan berfikir dan bahasanya dari menggunakan simbol-simbol untuk memahami suatu hubungan sebab-akibat dari suatu objek menjadi mampu berpikir abstrak, logis dan bernalar maka jelas bahwa bercerita dengan media gambar sebagai objek pendukung yang dapat dilihat anak akan dapat membantu daya nalar anak dan, melatih daya imajinasi anak untuk memaparkan isi cerita sesuai gambar yang disediakan oleh guru.

Permainan kolam pancing gambar yang dimaksud dalam peneltian ini didukung oleh aneka kartu gambar dan dapat diambil dengan alat yang berbentuk

pancingan yang dirancang oleh guru untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak.

Penulis mengembangkan permainan ini karena penulis yakin bahwa dengan permainan kolam pancing gambar ini dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini. Sebab permainan memancing ini sangat digemari oleh anak usia dini. Bila suatu permainan digemari oleh anak maka otomatis anak akan bermain dengan senang hati. Bila sesuatu dimainkan dengan hati yang senang maka tujuan dari permainan ini dimainkan akan tercapai dengan baik. Permainan ini dimulai dengan menyiapkan pancingan berikut kolamnya yang berisi berbagai macam kartu gambar misalnya: gambar buah-buahan. Selanjutnya guru mengajak anak untuk bermain pancingan, setelah anak mendapatkan kartu gambar pancingannya, guru mengajak anak untuk menceritakan tentang gambar yang didapatkannya. Sehingga kreativitas anak dalam bercerita dan daya imajinasinya dapat berkembang melalui permainan ini.

Dalam hal ini permainan kolam pancing gambar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak menceritakan gambar yang disediakan, kemampuan anak menceritakan benda yang ada disekitar anak, dan kemampuan anak menceritakan pengalaman sendiri.