

**PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN  
BERCERITA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK  
NEGERI 1 PADANG BARU**

**SKRIPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**ZAHRATUL QALBI**  
NIM. 1100776

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

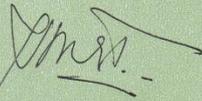
## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Bercerita  
Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru  
Nama : Zahratul Qalbi  
Nim/BP : 1100776/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Januari 2015

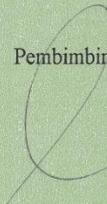
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



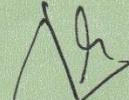
Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd  
NIP. 19761008 200501 1 002

Pembimbing II



Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd  
NIP. 19580305 198003 2 003

Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd  
NIP. 19620730 1988032 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

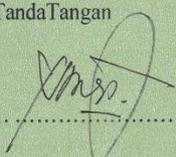
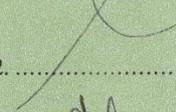
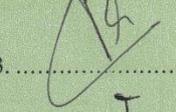
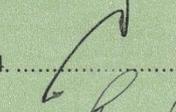
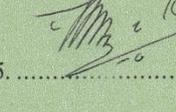
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Becerita Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru

Nama : Zahratul Qalbi  
NIM : 2011/1100776  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Januari 2015

Tim Penguji,

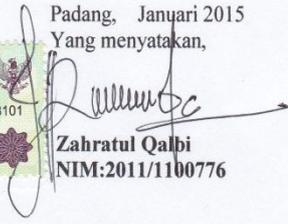
	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Rakimahwati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4. 
5. Anggota	: Dra. Izzati, M.Pd	5. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel 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, Januari 2015  
Yang menyatakan,



  
Zahratul Qalbi  
NIM:2011/1100776

## ABSTRAK

**Zahratul Qalbi. 2015. Pengaruh Permainan *Maze* terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru bahwa kemampuan bercerita anak belum berkembang dengan baik. Penyebabnya adalah kreatifitas guru dalam menciptakan suatu alat permainan edukatif dan media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Permainan *Maze* terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experiment*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru yang berjumlah 47 orang. Teknik pengambilan sampelnya *Purposive Sampling*, yaitu kelompok B3 dan kelompok B4 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data adalah tes dengan pertanyaan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan Permainan *Maze* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan buku dongeng. Berdasarkan perhitungan *t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  (3,96) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,10) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan *Maze* memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bercerita anak Di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru pada tahun ajaran 2014/2015.

**Kata Kunci : permainan *maze*, kemampuan bercerita**

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Permainan Maze terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru”**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd selaku Pembimbing I sekaligus selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan staf Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Kepala beserta majelis guru Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Dengan demikian peneliti mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL. ....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	14
4. Konsep Bercerita Anak Usia Dini .....	20
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini .....	24
6. Konsep Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini .....	29
7. Permainan <i>Maze</i> .....	33
B. Kerangka Konseptual .....	35
C. Penelitian Yang Relevan .....	37
D. Hipotesis .....	38
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Populasi dan Sampel .....	40
C. Variabel dan Data .....	42
D. Defenisi Operasional .....	43
E. Instrumen Penelitian .....	44
F. Teknik Pengumpulan Data .....	50
G. Teknik Analisis Data .....	51

1. Uji Persyaratan Analisis.....	51
2. Uji Hipotesis .....	54
H. Prosedur Penelitian .....	54
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Belajar .....	57
1. Data Hasil Kemampuan Bercerita Anak dengan Menggunakan Permainan <i>Maze</i> .....	57
2. Data Hasil Kemampuan Bercerita Anak Menggunakan Buku dongeng. ....	59
B. Analisis Data.....	63
1. Uji Normalitas.....	63
2. Uji Homogenitas. ....	64
3. Uji Hipotesis. ....	65
C. Pembahasan .....	66
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	70
B. Saran.....	71
C. Implikasi.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Rancangan Penelitian .....	40
2. Populasi Penelitian.....	41
3. Sampel Penelitian.....	42
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Bercerita.....	45
5. Instrumen Pertanyaan.....	46
6. Kriteria Penilaian Kemampuan Bercerita Anak.....	49
7. Langkah Persiapan Perhitungan <i>Barllet</i> .....	53
8. Tahap Pelaksanaan Penelitian Pada Kelas Sampel.....	55
9. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Bercerita Anak Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B3.....	58
10. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Bercerita Anak Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok B4.....	60
11. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Matematika Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
12. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
13. Hasil Perhitungan Uji <i>Bartlett</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
14. Hasil Uji Hipotesis dengan t-test .....	66

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual. ....	36

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Diagram Hasil Kemampuan Bercerita Anak Kelas eksperimen .....	59
2. Diagram Hasil Kemampuan Bercerita Anak Kelas Kontrol .....	61
3. Diagram Hasil Perbandingan Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelas Eksperimen. ....	77
2. Rencana Kegiatan Harian Kelas Kontrol. ....	83
3. Kisi-Kisi Instrumen. ....	89
4. Instrumen Pertanyaan. ....	90
5. Analisis Item Untuk Perhitungan Validitas Item. ....	91
6. Persiapan Validitas Item Pernyataan 1. ....	92
7. Persiapan Validitas Item Pernyataan 2. ....	93
8. Persiapan Validitas Item Pernyataan 3. ....	94
9. Persiapan Validitas Item Pernyataan 4. ....	95
10. Persiapan Validitas Item Pernyataan 5. ....	96
11. Persiapan Validitas Item Pernyataan 6. ....	97
12. Persiapan Validitas Item Pernyataan 7. ....	98
13. Persiapan Validitas Item Pernyataan 8. ....	99
14. Persiapan Validitas Item Pernyataan 9. ....	100
15. Persiapan Validitas Item Pernyataan 10. ....	101
16. Persiapan Validitas Item Pernyataan 11. ....	102
17. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Bercerita Anak. ....	103
18. Tabel Reabilitas Tes. ....	104
19. Perhitungan Reabilitas Tes. ....	105
20. Foto Validitas Data Di TK Negeri 2 Padang Pasir. ....	107
21. Tabel Analisis Item Kelas Eksperimen ( <i>Pre-Test</i> ). ....	108
22. Tabel Analisis Item Kelas Kontrol ( <i>Pre-Test</i> ). ....	109
23. Daftar Nilai Kelompok Eksperimen (B3) ( <i>Pre-Test</i> ). ....	110
24. Daftar Nilai Kelompok Kelas Kontrol (B4) ( <i>Pre-Test</i> ). ....	111
25. Nilai Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Urutan Terkecil Sampai Yang Terbesar ( <i>Pre-Test</i> ). ....	112
26. Tabel Analisis Item Kelas Eksperimen ( <i>Post-Test</i> ). ....	113
27. Tabel Analisis Item Kelas Kontrol ( <i>Post-Test</i> ). ....	114
28. Daftar Nilai Kelompok Eksperimen (B3) ( <i>Post-Test</i> ). ....	115
29. Daftar Nilai Kelompok Kelas Kontrol (B4) ( <i>Post-Test</i> ). ....	116
30. Nilai Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Urutan Terkecil Sampai Yang Terbesar ( <i>Post-Test</i> ). ....	117

31. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol. ....	118
32. Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Bercerita Kelompok Eksperimen ( <i>Post-Test</i> ). ....	119
33. Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Matematika Kelompok Kontrol ( <i>Post-Test</i> ).....	120
34. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Kelompok Eksperimen ( <i>Post-Test</i> ). ....	121
35. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Kelompok Kontrol ( <i>Post-Test</i> ). ....	122
36. Persiapan Perhitungan Uji Homogenitas ( <i>Post-Test</i> ).....	123
37. Uji Hipotesis dengan Menggunakan Uji t-test ( <i>Post-Test</i> )..	125
38. Tabel Nilai z. ....	126
39. Tabel Nilai L Untuk Uji Liliefors. ....	127
40. Tabel Nilai Chi Kuadrat. ....	128
41. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	129
42. Tabel Nilai r Product Moment. ....	130
43. Foto Penelitian Di TK Negeri 1 Padang Baru Kelas Eksperimen .....	131
44. Foto Penelitian Di TK Negeri 1 Padang Baru kelas kontrol.....	133
45. Permainan maze .....	134

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan pada anak usia nol sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak. Usia dini merupakan masa emas "*golden age*" karena pada usia inilah anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat.

Anak usia dini adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. *Masa peka* adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan dan stimulus yang diberikan orang dewasa akan mempengaruhi kehidupan anak di masa depan. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk memfasilitasi anak dalam tahap tumbuh kembangnya berupa kegiatan pembelajaran dan pendidikan melalui permainan sesuai dengan usia, kebutuhan, minat dan bakat anak. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa

“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 pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan; Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan; Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian; dan Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, dan Standar Pembiayaan.

Salah satu proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak karena dengan bermain mereka dapat bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya dengan media yang menarik dan menyenangkan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Banyak pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain sehingga dapat dikatakan bermain adalah kebutuhan anak.

Dalam proses bermain ada beberapa aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan salah satunya adalah perkembangan bahasa. Kemampuan berbahasa pada usia dini dapat diarahkan kepada anak untuk belajar menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Pada anak usia dini dapat dilihat perkembangan anak dalam berinteraksi dan bermain bersama teman sebayanya. Untuk dapat berkomunikasi secara efektif dengan teman seusianya, anak dituntut untuk mampu dalam mengembangkan kemampuan berbahasa.

Berdasarkan kurikulum TK (2010) menyatakan bahwa : perkembangan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran

mereka melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak adalah dengan bercerita.

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara lisan oleh seseorang kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng, yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan. Kegiatan bercerita di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara seperti bercerita menggunakan buku dongeng, gambar seri, *bigbook*, boneka jari, boneka tangan dan buku bergambar.

Dalam kegiatan bercerita dapat menggunakan berbagai media dan alat permainan edukatif, guru yang berperan sebagai mediator dapat membimbing anak untuk mengembangkan imajinasinya melalui sebuah cerita. Guru sebagai fasilitator berperan dalam memfasilitasi dan menyediakan lingkungan pembelajaran untuk kegiatan bercerita dan agar anak mampu mengkomunikasikan sebuah ide cerita kepada anak lainnya. Selain itu guru sebagai motivator yang selalu memberikan semangat kepada anak untuk mau bercerita melalui pernyataan positif.

Berdasarkan survey awal dan hasil wawancara dengan salah seorang guru di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru, ditemukan bahwa anak usia 5-6 tahun pada kelompok B masih sulit dalam menceritakan sebuah gambar yang disediakan oleh gurunya. Pada umumnya di Taman Kanak-kanak

Negeri 1 Padang Baru dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini guru menggunakan buku dongeng biasa, cerita dengan papan flanel dan gambar seri. Guru menceritakan dongeng sedangkan anak hanya diam dan mendengarkan pada posisi duduk kemudian mengulang kembali cerita gurunya. Pembelajaran seperti itu sangat monoton karena anak hanya duduk diam dan mendengarkan saat guru bercerita. Selain itu anak merasa cepat bosan karena media atau alat permainan yang disediakan untuk kegiatan bercerita tidak menarik. Sehingga anak tidak tertarik untuk mengeluarkan ide-ide cerita dengan mengungkapkan bahasa melalui kegiatan bercerita sesuai dengan gambar yang dilihatnya.

Sehubungan dengan hal di atas peneliti tertarik untuk membuat alat permainan edukatif untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak dalam kegiatan bercerita yaitu permainan *maze*. Dengan adanya permainan *maze* sebagai media dalam kegiatan bercerita, diharapkan anak akan lebih antusias untuk mendengarkan dongeng. Selain cara menggunakannya menarik, permainan ini juga akan dirancang dengan cerita yang menarik. Anak lainpun saat melihat temannya bercerita akan lebih fokus mendengarkan karena sambil bercerita, anak juga harus menggerakkan *maze* sesuai alur cerita. Selain mengembangkan kemampuan bahasa anak, permainan ini juga dapat mengembangkan kreativitas anak dalam bercerita karena anak dapat bercerita sesuai keinginannya sambil menjalankan semua miniatur pada permainan *maze* sesuai alur ceritanya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru.**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, didapat identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Anak masih sulit dalam menceritakan sebuah gambar yang disediakan oleh gurunya .
2. Pembelajaran monoton karena anak hanya duduk diam mendengarkan dan mengulang kembali cerita gurunya dalam suatu kegiatan bercerita.
3. Anak menjadi cepat bosan dengan kegiatan bercerita .
4. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan suatu alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan bercerita pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka batasan masalah penelitian ini adalah kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan bercerita pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh permainan *maze* terhadap kemampuan bercerita anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan *maze* terhadap kemampuan bercerita anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa

Membangkitkan dan meningkatkan minat belajar, serta dapat meningkatkan daya ingat anak, meningkatkan kemampuan berbahasa anak, anak mendapat pengalaman langsung dalam permainan *maze*, dan lebih tertarik dalam pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi guru

Mendapat pengalaman dalam menciptakan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan kreativitas guru dalam mengajarkan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

3. Bagi peneliti

Menambah ilmu dan pengetahuan dalam rangka menciptakan media dan pembelajaran yang menyenangkan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut Mutiah (2010:2) anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentang waktu sejak anak lahir hingga usia enam tahun, dimana dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Trianto (2011:14) Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentangan kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif), begitupun dengan perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antar sel saraf otak (sinap) terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80 % pada usia delapan tahun.

Menurut Suryana (2013:28) menyatakan bahwa Anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) Asosiasi para pendidik anak berpusat di Amerika ini mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama kehidupan pertama anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, 6-8 tahun.

Menurut Black dalam Wibowo (2012:25) menyatakan bahwa usia dini itu dimulai sejak anak masih dalam kandungan atau sebelum dilahirkan (prenatal) sampai dengan usia enam tahun. Hal yang sama dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD 2004) bahwa usia dini itu dimulai dari usia nol sampai enam tahun. Menurut hasil penelitian Direktorat PAUD, diketahui bahwa pada usia dini otak anak mengalami perkembangan sekitar 80% dari total proses perkembangan. Lebih tepatnya perkembangan otak dimulai pada bulan ke empat anak dalam kandungan.

Menurut Mulyasa (2012:20-21), anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya, pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mental berbeda dengan orang dewasa.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun.

Dikutip dari pendapat Siswanto (2012:45-83) menyatakan bahwa ada 12 karakteristik anak usia dini yaitu: 1) anak senang bermain, 2) anak selalu ingin mencoba, 3) anak ingin diperhatikan, 4) anak memiliki sifat polos, 5) anak suka menentang, 6) anak suka mengganggu, 7) anak suka meniru, 8) anak suka manja, 9) anak keras kepala, 10) anak suka berkhayal, 11) anak suka emosi, 12) anak suka menunda pekerjaan.

Suryana (2013:31-33) juga menyatakan Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), 3) anak bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu: 1) anak masih bersifat egosentris, 2)

anak kaya dengan imajinasi dan fantasi, 3) anak selalu ingin diperhatikan, 4) anak suka meniru, 5) anak bersifat manja.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa

“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 pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Wuryandani dalam Wibowo (2012:45) menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Musbikin (2010:35-36) menyatakan bahwa

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Sedangkan Mulyasa (2012:43) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri maupun kemandirian.

Pendapat lain dari Suyanto (2005:26) bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu disiplin ilmu yang terdiri atas banyak ilmu yang terkait satu sama lain. Ilmu yang terkait tersebut antara lain meliputi ilmu pendidikan, ilmu psiko logi perkembangan, ilmu biologi, ilmu sosiologi, ilmu kesehatan, ilmu olahraga dan ilmu bidang studi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang deiberikan kepada anak sejak lahir atau usia nol sampai dengan enam tahun dengan cara pemberian rangsangan untuk mengembangkan potensi dan aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Hasan (2009:16-17) ada dua tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini yaitu sebagai berikut :

“1) Membentuk anak indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa, 2) membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.”

Sujiono (2009:43) juga menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

“1) Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, 2) untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, 3) intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (*hidden potency*) yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat), 4) melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.”

Suyanto (2005:5) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Hal ini berarti anak memiliki potensi yang harus dikembangkan untuk masa depannya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk menjadikan anak Indonesia yang berkualitas serta untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak sedari dini.

### c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Padmonodewo (2003:69) menjelaskan karakteristik pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah:

“1) Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan sekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan

daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarganya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, 2) pendidikan Taman Kanak-Kanak tidak merupakan persyaratan untuk memasuki sekolah dasar, 3) program kelompok A dan kelompok B bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik. 4) pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-Kanak menganut prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah bermain.”

Selanjutnya menurut Suyadi (2010:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

“1) mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3) lingkungan yang kondusif dan matang, 4) menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain, 5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*), 6) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, 7) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.”

Menurut Sujiono (2009: 32) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah 1) belajar, bermain dan bernyanyi, 2) berorientasi pada perkembangan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini 1) mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3)berorientasi pada perkembangan.

#### **d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Depdiknas (2010:4) menjelaskan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan

perkembangan anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Masithoh (2008:1.6) mengemukakan manfaat pendidikan anak usia dini adalah 1) pendidikan dapat mengembangkan kepribadian agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, 2) pendidikan membantu anak tumbuh dan berkembang baik jasmaniah maupun rohaniah, 3) pendidikan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak, 4) mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki.

Manfaat dan pentingnya pendidikan anak usia dini menurut Yuliani (2009:17) yaitu untuk memberikan imajinasi dan wawasan serta rangsangan sensorik dan motorik otak agar tumbuh dan berkembang dengan baik untuk menempuh dan persiapan ke jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan seluruh potensi anak, untuk perkembangan jasmaniah dan rohaniah anak, untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak, menumbuhkan imajinasi dan rasa ingin tahu anak.

### **3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini**

Santrock (2010:67) menyatakan bahwa bahasa adalah bentuk komunikasi, baik berbentuk lisan, tertulis atau tanda, yang didasarkan

pada sistem simbol. Semua bahasa manusia adalah generatif (diciptakan). Penciptaan tidak terbatas adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah kalimat tak terbatas yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan.

Menurut Jahja (2012:53) bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkap suatu pengertian seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Amstrong dalam Sujiono (2010:55) menyatakan bahwa:

“Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan, yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.”

Learner dalam Mutiah (2010:164) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman yang kaya, itu akan menunjang faktor-faktor bahasa antara lain mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca. Jahja (2011:53) mengatakan bahwa bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan berpikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat dan menarik kesimpulan. Sejalan dengan hal

tersebut Humbolt dalam Ciptarja(2008:4) juga mengatakan bahwa bahasa berperan dalam pembentukan pemahaman dan pikiran seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahasa pada anak usia dini bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam mengolah kata untuk berkomunikasi dengan orang lain sehingga orang lain memahami apa yang ada dipikirkannya.

#### **b. Tujuan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Depdiknas (2000) mengemukakan bahwa tujuan bahasa di Taman Kanak-Kanak ialah sesuai dengan Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) taman kanak-kanak, pengembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

Jahja (2011: 53-54) menyatakan bahwa dalam berbahasa, seorang anak diharapkan dapat memenuhi kemampuan yang berhubungan dengan 1) pemahaman kemampuan memahami makna ucapan orang lain, 2) pengembangan perbendaharaan kata, 3) penyusunan kata-kata menjadi kalimat, 4) mengucapkan dengan benar dan jelas lafal kata-kata tertentu yang pada mulanya dirasakan sulit seperti huruf R, Z, W, G.

Azhim (2004:59-60) mengemukakan bahwa tujuan berbahasa adalah 1) untuk mengungkapkan peristiwa tertentu dan menjelaskannya

kepada orang lain melalui cara pandang anak dan untuk berbicara kepada dirinya sendiri; 2) tuturan merupakan unsur penting agar anak dapat beradaptasi dengan dirinya dan menyukainya; dan 3) tuturan merupakan sarana berkomunikasi yang memungkinkan anak memahami lingkungan eksternalnya dan berupaya untuk beradaptasi dengannya serta sebagai sarana untuk bertukar pikiran dan pandangan.

Vygotsky dalam Santrock (2010:252) mengatakan bahwa tujuan dari percakapan yang dilakukan anak-anak sebetulnya tidak hanya untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas. Disamping itu Vygotsky berkeyakinan bahwa anak-anak kecil menggunakan bahasa untuk merencanakan, membimbing, dan memonitor perilaku mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan bahasa anak usia dini yaitu agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dan mampu mengungkapkan pendapatnya pada orang lain.

### **c. Manfaat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Mulyasa (2012:116) menjelaskan dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak lain. Dengan berbahasa juga dapat dikembangkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah diperdengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama atau mengarang cerita dan puisi.

Bromley dalam Dhieni (2008:1.21) menyebutkan ada lima macam manfaat perkembangan bahasa 1) bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu, 2) bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku, 3) bahasa membantu perkembangan kognitif, 4) bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain, 5) kita menggunakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan bahasa anak usia dini adalah dengan berbahasa anak mampu berinteraksi dengan orang lain, anak dapat menceritakan kembali cerita yang di dengarnya, anak mampu menjelaskan keinginan dirinya dan membantu perkembangan kognitifnya.

#### **d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa**

Jahja (2011:55) menyatakan bahwa perkembangan bahasa dipengaruhi oleh 1) faktor kesehatan, 2) tingkat intelegensi anak, 3) status sosial-ekonomi keluarga, 4) jenis kelamin (*sex*), 5) hubungan keluarga.

Sunarto (2006:139) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini adalah: 1) umur anak, 2) kondisi lingkungan, 3) kecerdasan anak, 4) status sosial ekonomi keluarga, 6) kondisi fisik.

Pendapat lainnya dalam Yamin (2012:109) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak, yaitu 1) anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas

dari tekanan, 2) menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak, 3) menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal, 4) dalam bercakap-cakap dengan anak, orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapan. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan intonasi yang sesuai, 5) melibatkan anak dalam komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini adalah faktor usia anak, faktor kesehatan, faktor keluarga, kondisi lingkungan dan kondisi fisik anak.

#### **e. Karakteristik Bahasa Anak Usia Dini**

Menurut Jamaris dalam Susanto (2011:78)

“Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu : 1) sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata, 2) lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus), 3) anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik, 4) dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut, 5) percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya.”

Nelson dalam Suyanto (2005:73) menyatakan bahwa mengklasifikasikan bahasa anak sebagai referensi dan ekspresif. Kata-kata benda umumnya digolongkan dalam referensial, sedangkan kata-kata sosial digolongkan sebagai ekspresif. Banyak anak

mengembangkan *idiomorph* (bukan kata sebenarnya), yang mereka sesuaikan dengan benda yang mereka anggap berhubungan.

Terdapat dua tipe perkembangan bahasa anak menurut Jahja (2011:53)

“1) *Egocentric speech*, yang terjadi ketika berlangsung kontak antara anak dan dirinya. Berbicara monolog (*egocentric speech*) berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak yang pada umumnya dilakukan oleh anak berusia 2-3 tahun, 2) *Socialized speech*, yang terjadi ketika berlangsung kontak antara anak dengan temannya atau lingkungannya. Perkembangan ini dibagi ke dalam lima bentuk : (a) *adapted information*, disini terjadi saling tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari; (b) *critism*, yang menyangkut penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain; (c) *command* (perintah), *request* (permintaan) dan *threat* (ancaman); (d) *questions* (pertanyaan); dan (e) *answers* (jawaban).”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini yaitu Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik, anak dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, dan anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan.

#### **4. Konsep Bercerita Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Bercerita**

Menurut Gordon dalam Moeslichatoen (2004:157)

“Bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Seorang pendongeng yang baik akan menjadikan cerita sebagai sesuatu yang menarik dan hidup. Keterlibatan anak terhadap dongeng yang diceritakan

akan memberikan suasana yang segar, menarik dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak.”

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik, dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK.

Bachri (2012:10) bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Dengan demikian bercerita dalam konteks komunikasi dapat dikatakan sebagai upaya mempengaruhi orang lain melalui ucapan dan penuturan tentang sesuatu (ide). Sementara dalam konteks pembelajaran anak usia dini bercerita dapat dikatakan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk tulisan.

Kegiatan bercerita memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan bahasanya sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain dengan modal kemampuan berbahasa yang sudah baik.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita pada anak usia dini yaitu kemampuan seorang anak untuk

menuturkan kembali sebuah cerita atau kisah yang telah didengarnya dan menceritakan kembali dengan gaya bahasanya sendiri.

## **b. Tujuan Bercerita**

Menurut Bachri (2005: 10-11)

“Kegiatan bercerita dilakukan terutama untuk mengembangkan ranah kemampuan perkembangan berbahasa. Pada anak usia dini melalui bercerita anak akan dapat mengembangkan 1) kemampuan dan keterampilan mendengarkan, 2) kemampuan dan keterampilan berbicara, 3) kemampuan dan keterampilan berasosiasi, 4) kemampuan dan keterampilan berekspresi, 5) kemampuan dan keterampilan berimajinasi, 6) kemampuan dan keterampilan berfikir/logika.”

Adapun tujuan pembelajaran dengan bercerita dalam program kegiatan di Taman Kanak-kanak menurut Hidayat dalam Bachri (2005:11) adalah : 1) mengembangkan kemampuan dasar untuk pengembangan daya cipta, dalam pengertian membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal dalam bertutur kata, berfikir serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus maupun kasar, 2) pengembangan kemampuan dasar dalam pengembangan bahasa agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.

Moeslichatoen (2004:155) menyatakan bahwa tujuan bercerita adalah : 1) anak dapat menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita, 2) memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral, dan keagamaan, pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bercerita adalah pengembangan kemampuan anak menyerap makna sebuah cerita, mendengarkan, berbicara, berimajinasi, kreatif dan orisinal dalam bertutur kata, serta anak dapat mengembangkan nilai moral agama dan sosial anak.

### **c. Manfaat Bercerita**

Bachri (2005:11) menyatakan bahwa kegiatan bercerita dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam kegiatan bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi menjadi merupakan hal baru baginya, atau jika seandainya bukan merupakan hal baru tentu akan mendapat kesempatan untuk mengulang kembali ingatan akan hal yang pernah didapat atau dialaminya. Tambahan pengalaman tersebut tentu akan memperluas wawasan anak. Sementara itu cara berfikir anak juga akan mendapat tambahan dengan pengenalan dan penambahan logika-logika atas cerita yang didengarkannya. Dengan semakin terlatih kemampuan berlogika melalui cerita yang didengarkannya anak akan memiliki cara berfikir yang lebih luas.

Kegiatan bercerita juga dapat mewariskan nilai-nilai budaya dan kemanusiaan pada anak. Moeslichatoen dalam Bachri (2005:11) menjelaskan bahwa bercerita mempunyai makna penting bagi perkembangan anak Taman Kanak-Kanak, melalui kegiatan bercerita guru dapat melakukan yaitu : 1) mengkomunikasikan nilai-nilai

budaya, 2) mengkomunikasikan nilai-nilai sosial, 3) Mengkomunikasikan nilai-nilai keagamaan, 4) menanamkan etos kerja, etos waktu dan etos alam, 5) membantu mengembangkan fantasi anak, 6) membantu mengembangkan dimensi kognitif anak, 7) membantu mengembangkan dimensi bahasa anak.

Manfaat bercerita menurut Moeslichatoen (2004:168)

“1) menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah, 2) memberikan sejumlah pengetahuan social, nilai-nilai moral dan keagamaan, 3)memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan, 4)melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam-macam informasi tentang pengetahuan, nilai dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 5) mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor.”

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bercerita bagi anak usia dini adalah untuk menambah wawasan anak, menambah pengalamannya sehingga anak memiliki cara berfikir yang lebih luas, dan dapat menanamkan nilai moral, sosial, kejujuran, keramahan dan nilai positif lainnya dalam kehidupan anak.

## **5. Konsep Bermain Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan tanpa tekanan dari

apapun dan siapapun untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan cara menyenangkan.

Papalia (2010:385) menyatakan bahwa bermain merupakan pekerjaan anak kecil, dan memberikan kontribusi kepada seluruh ranah perkembangan. Melalui bermain, anak-anak merangsang indra, belajar bagaimana menggunakan otot mereka, mengkoordinasikan pandangan dan gerakan, meraih kontrol terhadap seluruh tubuh mereka, dan mendapatkan keterampilan baru.

Triharso (2013:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Maria Montessori, seorang tokoh dalam dunia pendidikan, menekankan bahwa ketika anak bermain dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Menurut Hughes dalam Sudono (2000:77) bermain pada hakekatnya adalah meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif. Piaget dalam Mutiah (2010:138) menyatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Plato, Aristoteles dan Frobel dalam Mutiah (2010:93) menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu cara atau model belajar pada anak usia dini untuk meningkatkan berbagai aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak dengan cara yang menyenangkan.

#### **b. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Erickson dalam Siswanto (2010:107) menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan harga diri melalui bermain, dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda dan keterampilan sosial.

Mayke dalam Siswanto (2012:105) menjelaskan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Menurut Bruner dalam Siswanto (2012:107) bermain merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain, seorang anak tidak memikirkan sasaran

yang akan dicapai sehingga anak mampu mencoba untuk memadukan berbagai perilaku baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan berbagai potensi dan keterampilan anak semenjak dini dan untuk persiapan hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

### **c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini**

Menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen (1999:31) karakteristik bermain adalah 1) tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, 2) menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan, 3) bukan dikerjakan sambil lalu dan bersifat pura-pura, 4) cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya.

Karakteristik bermain menurut Hartati (2005:11) yaitu 1) bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan karena paksaan, 2) bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati yang selalu menyenangkan, mengasyikkan, serta menggairahkan, 3) bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun karena kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan, 4) bermain lebih mengutamakan akan aktivitas dari pada tujuan, 5) bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis, 6) bermain itu bebas dan anak bisa membuat aturan sendiri, 7) bermain itu spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu, 8) makna dan kesenangan bermain ditentukan oleh sipelaku yaitu anak.

Schwartz dalam Hartati (2005:92) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah, 1) bermain adalah interaktif, 2) bermain adalah kebebasan, spontanitas dan tanpa paksaan, 3) bermain adalah hal yang menarik, 4) bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, ekspresif, kreatif dan berbeda (berlainan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak usia dini yaitu menyenangkan, menggembirakan, atas dasar keinginan anak, tanpa paksaan dari orang lain dan bermain merupakan hal menarik bagi anak.

#### **d. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Vygotsky dalam Mutiah (2010:103) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.

Bodrova dalam Mutiah (2010: 104) menyatakan bahwa dalam bermain, anak dapat menciptakan *scaffolding*, secara mandiri baik dalam hal kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerja sama dengan teman lain.

Hidayat (2007 : 89) menyatakan bahwa ada tujuh fungsi bermain pada anak usia dini yaitu: 1) membantu perkembangan sensorik dan

motorik, 2) membantu perkembangan kognitif (berfikir), 3)meningkatkan sosialisasi anak, 4) meningkatkan kreativitas anak, 5)meningkatkan kesadaran diri anak, 6) mempunyai nilai terapeutik, 6)mempunyai nilai moral pada anak.

Mutiah (2010:113) menjelaskan bahwa permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri anak artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kedalam masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak usia dini yaitu untuk membantu perkembangan aspek sensori motorik, bahasa, kognitif, sosialisasi, kreativitas dan anak dapat berimajinasi dan berkreativitas sehingga ia mendapatkan pengalaman baru.

## **6. Konsep Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Sudono (2000:7) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Hidayat (2007:94) menjelaskan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal

dalam perkembangan anak. Melalui permainan ini, anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya.

Mayke dalam Eliyawati (2005:62) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang sengaja dirancang untuk kepentingan pendidikan dan dapat memenuhi naluri bermain anak serta dapat memberikan fungsi permainan secara optimal.

#### **b. Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Eliyawati (2005:62) menyatakan bahwa tujuan alat permainan adalah meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini berupa aspek perkembangan fisik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral.

Tujuan alat permainan menurut Sudono (1995:32) adalah :

“Alat permainan yang dipakai oleh anak bertujuan untuk menambah wawasan dan imajinasi anak, dengan alat permainan yang bervariasi anak dapat memenuhi naluri bermainnya dalam suatu permainan. Kalau anak senang maka pertumbuhan raga dan perkembangan jiwanya akan berjalan baik.”

Isenberg dalam Hartati (2005:99) menyatakan bahwa alat permainan bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu 1) untuk perkembangan kognitif, 2) untuk perkembangan sosial dan emosional, 3) untuk perkembangan bahasa, 4) untuk

perkembangan fisik (jasmani), 5) untuk perkembangan pengenalan huruf.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan alat permainan edukatif untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, dan untuk menambah wawasan serta imajinasi anak.

### **c. Karakteristik Alat Permainan Edukatif**

Karakteristik alat permainan dapat dipahami dari pendapat ahli seperti Gordon & Browne dalam Moeslichatoen (2004:57-58) menyatakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan bermain adalah: 1) dapat mengundang perhatian anak, 2) multi guna, yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, 3) dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara.

Hal ini berarti karakteristik alat permainan harusnya sesuai dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan bermain seperti yang dikemukakan para ahli di atas, dimana alat permainan harusnya dapat mengundang perhatian anak artinya ketika anak melihat alat permainan anak langsung ingin memainkannya. Selain itu alat permainan juga harus multi guna, dimana alat permainan atau bahan yang digunakan memiliki fungsi yang banyak terutama bagi

perkembangan anak, serta alat permainan yang digunakan dapat memperluas kesempatan anak dalam bermain.

Hidayat (2007:94) menyatakan bahwa alat permainan edukatif harus aman, ukurannya sesuai dengan usia anak, modelnya jelas, menarik, sederhana dan tidak mudah rusak. Sedangkan menurut Soebachman (2012:31-32) hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih mainan yaitu 1) pilihlah mainan yang menyenangkan, 2) sesuai dengan usia, perhatian, dan kemampuan anak, 3) cobalah memilih mainan dari kaca mata anak, 4) mainan yang paling baik adalah memilih mainan yang serbaguna, dan 5) periksalah daya tahan dan keamanannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan edukatif yaitu dapat menarik perhatian anak, dapat mengembangkan potensi anak, aman, taha, multi guna dan menyenangkan.

#### **d. Manfaat dan Fungsi Alat Permainan Edukatif**

Karnadi (2012:7-8) menyatakan ada banyak manfaat yang didapat dari alat permainan edukatif yaitu: 1) melatih kemampuan motorik, 2)melatih konsentrasi, 3) mengenalkan konsep sebab akibat, 4) melatih bahasa dan wawasan, 5) mengenalkan warna dan bentuk.

Sudono (2000:8) alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Selain itu hasil dari proses bermain yang dilakukan oleh anak yang sesuai dengan tingkat kesulitannya akan membantu anak

semakin memahami aturan maupun cara penyelesaian dalam setiap permainan.

Adapun fungsi alat permainan edukatif menurut Eliyawati (2005:91-92) yaitu : 1) alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan anak usia dini lebih baik, menarik dan jelas, 2) mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, 3) memberi kesempatan pada anak usia dini untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan, 4) memberi kesempatan pada anak usia dini untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan edukatif yaitu untuk mendukung proses belajarnya, proses bermain anak, mengenalkan warna dan bentuk, melatih konsentrasi, dan anak memperoleh pengetahuan baru.

## **7. Permainan Maze**

### **a. Pengertian Permainan *Maze***

Dalam kamus bahasa Inggris dinyatakan bahwa *maze* adalah sebuah labirin, tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur. Menurut Khomariyah (2012:16) permainan *maze* adalah permainan sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.

Menurut Pratama dalam Fa'aiza (2007:1) *maze* adalah sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau ditunjukan oleh anak secara sederhana. Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan juga melatih kesabaran serta konsentrasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Karena anak yang tidak berkonsentrasi dalam menyelesaikan akan mendapat jalan yang salah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *maze* adalah sebuah labirin atau sejenis permainan mencari jejak dengan alur yang simpang siur.

#### **b. Manfaat Permainan *Maze***

Adapun manfaat permainan *Maze* (Mencari Jejak) dapat diketahui dari pendapat Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) yang mengemukakan fungsi *Maze* (2006:26-27) adalah: 1) mampu memecahkan masalah secara sederhana; 2) mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dalam olah tubuh; dan 3) dapat mengembangkan motorik halus anak.

Nugraha (2008:1-2) menyatakan bahwa permainan *maze* dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena anak bisa dirangsang untuk mencari jejak sederhana dengan tantangan serta penemuan hal-hal baru, serta mampu menyebutkan posisi benda atau menceritakan apa yang ditemuinya selama permainan *maze* berlangsung.

Menurut Lucy (2009:83) *maze* merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan spasial. Selain itu Bahari

(2011:50) menyatakan bahwa manfaat permainan *maze* atau mencari jejak yaitu untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak, meningkatkan daya kreativitas anak dan menajamkan daya imajinasi anak.

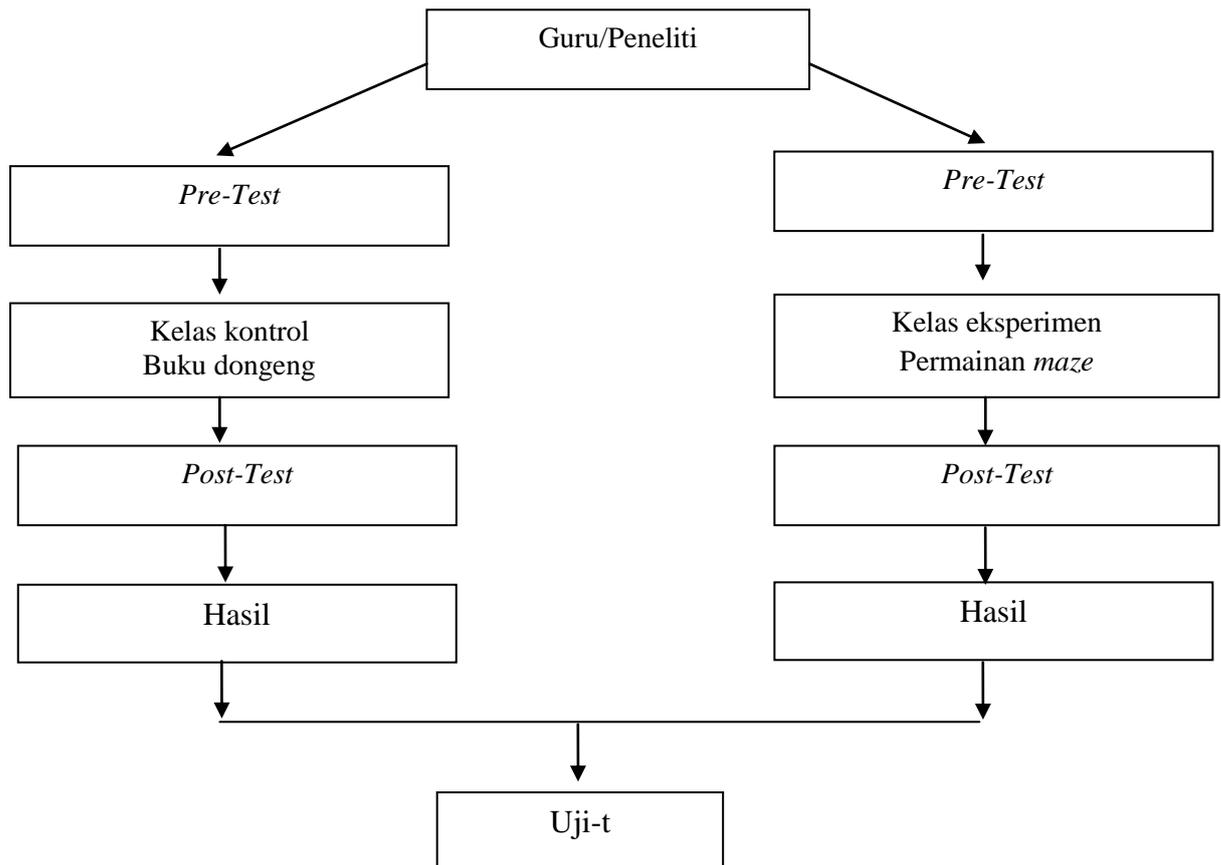
Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan *maze* yaitu dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak dengan bercerita selama permainan *maze*, anak mampu memecahkan masalah secara sederhana, meningkatkan daya kreativitas, melatih alur berpikir logis anak dan menajamkan daya imajinasi anak.

## **B. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir yang terdiri atas gambaran dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tema pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang sudah disusun oleh Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang baru, dengan demikian peneliti mengambil tema binatang sebagai tema yang peneliti gunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan dalam peningkatan kemampuan bercerita menggunakan alat permainan berupa permainan *maze*. Sedangkan untuk kelas kontrol dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak menggunakan cara yang biasa yaitu bercerita dengan buku dongeng. Selanjutnya diberikan *Post-test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post-test* dianalisis dengan uji-t.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual pengaruh permainan *maze* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang baru dapat digambarkan sebagai berikut :



**Bagan 1 : Kerangka Konseptual**

### C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lusi Aprianti (2013) melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Ide Cerita Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Andalas Raya Padang.” Persamaan penelitian ini adalah pada jenis penelitiannya yaitu *quasi eksperimen* dan variabel terikatnya adalah kemampuan bercerita anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel bebasnya yaitu media kartu ide cerita. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kartu ide cerita terhadap kemampuan bercerita pada anak di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Andalas Raya Padang.
2. Yulia sari (2013) melakukan penelitian tentang “Pengaruh Film Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-61 Padang”. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan film animasi untuk mengembangkan kemampuan bercerita. Sedangkan persamaannya terletak pada variabel (y) dimana peneliti bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan bercerita anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bercerita pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang.
3. Lianawati (2013) melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif “*Maze*” Pada Kelompok B TK Mardi Siwi Batang Tahun Ajaran 2012/2013. Persamaan

penelitian ini terletak pada alat permainan edukatif yang dipakai yaitu *maze*. Perbedaannya adalah penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif “*Maze*” berpengaruh terhadap peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Kelompok B TK Mardi Siwi Batang Tahun Ajaran 2012/2013.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis yaitu dugaan sementara dan kesimpulan yang dirumuskan yang bersifat sementara. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Nihil ( $H_0$ ): tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan *maze* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru.
2. Hipotesis kerja ( $H_a$ ): terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan *maze* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan permainan *maze* untuk kemampuan bercerita anak, nilai rata-ratanya lebih tinggi (90,4) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan buku dongeng untuk kemampuan bercerita anak nilai rata-ratanya lebih rendah (77,0) di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan *maze* terhadap kemampuan bercerita anak di kelas eksperimen yaitu kelas B3 dengan dibanding kelas kontrol pada kelas B4 yang menggunakan buku dongeng di Taman kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan uji t yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 3,96 dibandingkan dengan  $\alpha$  0.05 ( $t_{tabel}$ = 2,10).
3. Permainan *maze* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru, hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak mengulang kembali cerita yang sudah diceritakan gurunya sesuai dengan permainan *maze*. Selain itu, anak dapat menciptakan kata-kata nya sendiri sesuai gambar yang dilihatnya, serta anak dapat berekspresi sesuai dengan cerita pada permainan *maze*.

4. Selama permainan berlangsung, anak tertarik menggunakan *maze* tersebut, termasuk teman sejawat dan guru-guru di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru. Keunggulan permainan *maze* adalah anak dapat bermain langsung, aktif, memiliki banyak miniatur benda, menarik dan menyenangkan. Berdasarkan temuan peneliti, permainan *maze* tersebut belum pernah digunakan untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dikemukakan saran sebagai berikut

:

1. Bagi guru, sebaiknya menambah satu alat permainan berupa permainan *maze* untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak agar lebih menarik perhatian anak serta bisa memupuk rasa senang anak untuk bercerita.
2. Bagi Taman Kanak-Kanak, sebaiknya pihak sekolah Taman Kanak-Kanak lebih meningkatkan mutu sekolah dengan meningkatkan kemampuan guru mengembangkan alat permainan dan media untuk pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan lebih inovatif dalam meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

### C. Implikasi

Menggunakan permainan *maze* dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak. Penggunaan permainan *maze* untuk mengembangkan kemampuan bercerita dapat dilakukan dengan menggunakan cerita yang dibuat sendiri sesuai tema, dari buku cerita khusus untuk perkembangan kemampuan bercerita, buku cerita bergambar. Menggunakan permainan *maze* 3 sampai 4 kali bercerita untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak. Dalam penelitian tersebut, permainan *maze* hanya efisien untuk kemampuan anak membaca gambar, melatih motorik halus, kemampuan bercerita anak dan menajamkan daya imajinasi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2003. *Metodologi penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azhim, Syakir Abdul. 2004. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta: Gema Insani.
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak Teknik dan Prosedurnya*. Depdiknas.
- Bahari, Hamid. 2011. *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanan Anak*. Yogyakarta : Flash Books.
- Ciptarja, Benny. 2008. *How To Teach Your Baby Talk*. Yogyakarta : ANDI.
- Dhieni, Nurbiana. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Fa'aiza. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Maze di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman*. Padang : Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta : Diva Press.
- Hidayat, Aziz Alimul. 2007. *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Kencana.