

PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA DI TK NEGERI 1 PADANG BARU

Zahratul Qalbi¹, Serli Marlina², Rafhi Febryan Putera³, Isa Hidayati⁴, Melia Eka Daryati⁵

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu¹,

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang²,

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang³,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan⁴,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu⁵.

Email : zahratulqalbi@unib.ac.id¹, Email : serlimarlina@fip.unp.ac.id², Email : rafhifebryanputera@gmail.com³,

Email : isahidayati@unimed.ac.id⁴, Email : melia_eka@unib.ac.id⁵

Qalbi, Zahratul., Serli Marlina., Rafhi Febryan Putera., Isa Hidayati., Melia Eka Daryati. (2020). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. Jurnal Pelita PAUD, 4(2), 287-294.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.1013>

Diterima:20-06-2020

Disetujui: 24-06-2020

Dipublikasikan: 29-06-2020

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Maze* terhadap Kemampuan Bercerita Anak di TK N 01 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperiment*. Populasi penelitian adalah anak TK N 01 Padang Baru yang berjumlah 47 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *Purposive Sampling*, yaitu kelas B3 dan kelas B4 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. 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. 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. Sehingga diperoleh hasil penelitian bahwa adanya pengaruh yang signifikan menggunakan permainan *maze* terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Negeri 01 Padang Baru.

Kata Kunci : Permainan *Maze*, Kemampuan Bercerita.

Abstract : This study aims to determine the effect of using the *Maze* on the Storytelling Ability of Children in TK N 01 Padang. This research uses a quantitative approach in the form of *Quasy Experiment*. The research population was 47 kindergartens of Padang Baru 01 children. The sampling technique is *purposive sampling*, which is class B3 and class B4 each with 10 children. Based on the *t-test* calculation, t_{count} (3.96) is greater than $t_{(table)}$ (2.10) indicating that there are significant differences between the two classes. The results of the study show that children in the experimental class who use *Maze Games* have higher average values when compared to children in the control class whose learning uses fairy tale books. So we get the results of research that there is a significant influence using the game of *maze* on the ability to tell children in Kindergarten Negeri 01 Padang Baru.

PENDAHULUAN

(Suryana, 2013) menyatakan bahwa “menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) mendefenisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak, 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.”

Anak usia dini berkembang dan bertumbuh melalui bermain. Lewat kegiatan bermain banyak kemampuan yang dapat berkembang salah satunya kemampuan berbahasa. Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, salah satu yang sering dilakukan adalah bercerita.

Kemampuan bercerita menjadi salah satu cara pemerolehan informasi dalam pendidikan anak usia dini. Akuisisi informasi yang diperoleh oleh anak akan disimpan dalam memori anak. (Qalbi & Putera, 2020).

Bercerita ialah penyampaian secara lisan maupun tulisan suatu kejadian yang nyata maupun imajinatif dari penyampai pesan ke penerima cerita. Kegiatan bercerita dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti bercerita menggunakan buku dongeng, gambar seri, bigbook, boneka jari, boneka tangan dan buku bergambar. (Bachri, 2005) Dalam kegiatan bercerita bisa guru dapat menggunakan berbagai jenis media dan alat permainan edukatif, guru 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.

Berdasarkan pengamatan, di TK N 01 Padang Baru, ditemukan fakta bahwa anak masih sulit dalam menceritakan sebuah gambar yang disediakan oleh gurunya. Pada umumnya di TK N 01 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. Faktor lain juga cepat jenuhnya anak-anak karena media 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.

Berdasarkan beberapa hal tersebut peneliti terdorong untuk membuat suatu jenis alat untuk bisa dimainkan oleh anak sebagai sarana mengembangkan kemampuan berbahasa 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. (Suyanto, 2015) menyatakan bahwa usia dini itu dimulai sejak anak masih dalam kandungan atau sebelum dilahirkan (prenatal) sampai dengan usia 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.

(Santrock, 2011) “menyatakan bahwa bahasa adalah bentuk komunikasi, baik berbentuk tertulis, lisan, atau tanda, yang didasarkan pada sistem simbol. Seluruh bahasa manusia

adalah generatif (diciptakan).” Penciptaan yang tidak terbatas adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah kalimat tidak terbatas yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan. (Diana, 2010) “menyatakan dasar utama dalam perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman yang kaya, hal itu akan menunjang faktor-faktor bahasa antara lain mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.” Pengalaman yang didapat anak usia bisa dari berbagai sumber belajar dan alat permainan edukatif yang menunjang pemerolehan bahasa dan kemampuan menceritakan kembali apa yang sudah didengarkan anak.

(Abu & Soleh, 2005) menyatakan fungsi bahasa yaitu : ”1) bahasa sebagai alat pernyataan isi jiwa, 2) bahasa sebagai peresapan (mempengaruhi orang lain) dan, 3) bahasa sebagai alat untuk menyampaikan pendapat.” Dari hal ini dapat dipahami bahwa bahasa mempunyai fungsi sebagai alat untuk menyatakan rasa yang ada didalam diri, bahasa juga bisa sebagai cara mempengaruhi orang lain dan menyampaikan ide atau pendapat yang sudah diproses dalam otak anak.

(Moeslichatoen, 2004) “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. Cerita yang sudah didengar anak dan jika menarik baginya, anak akan mampu menjelaskan kembali dalam bahasa anak sendiri kepada orang lain agar pendengar juga mengerti apa yang diceritakan oleh anak. (Ulfah, 2014) menyatakan bahwa “aspek perkembangan anak usia dini pada Taman kanak-kanak sangat luas dan hal tersebut dapat dicapai dengan pendekatan yang beragam.” (Marcelina et al., 2018) mengemukakan dengan melakukan kegiatan

belajar sambil bermain sebagai implementasi metode bercerita. (Papalia, 2015) menyatakan bahwa “bermain merupakan bentuk pekerjaan bagi anak kecil, dan memberikan kontribusi kepada seluruh ranah perkembangan. Melalui bermain, merangsang indra, belajar bagaimana menggunakan otot, mengkoordinasikan pandangan dan gerakan, meraih kontrol terhadap seluruh tubuh mereka, dan bisa mendapatkan keterampilan baru.” Bermain merupakan hal mendasar yang sangat penting dalam kehidupan anak. Proses bermain merupakan pemerolehan pembelajaran bagi anak usai dini, sama halnya bekerja dengan orang dewasa.

(Nurlaili, 2018) “alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, memadukan, mengelompokkan, mencari padanannya, membentuk, merangkai, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.” Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain.

Banyak penelitian yang dilakukan sebelumnya bahwa permainan *maze* berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berhitung, mengenal lambang bilangan (Constantina & Hasibuan, 2015) pengembangan kreativitas dan kemampuan kognitif (I G.A.K. Ari Udani, A.A.I.N. Marhaeni, 2014) atau logikal matematik anak. Seiring perkembangan teknologi, permainan *maze* dibuat dari berbagai bahan seperti kertas, kayu, dan digital. Sehingga dengan permainan *maze* dapat mengembangkan berbagai kemampuan lainnya khususnya kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa memiliki empat komponen penting yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Bercerita menyatukan dua komponen yaitu menyimak dan berbicara. (Khomariyah, 2012)”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.” Permainan maze juga proses mencari jalan keluar dari sebuah labirin baik dalam buku atau bentuk papan kayu.

(Fa’aiza, 2014) maze adalah sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau ditujukan 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.

“Manfaat mainan tipe maze/papan alur secara umum adalah: 1) Melatih kesabaran, 2) mencari solusi dan mempelajari warna dan bentuk bentuk, 3) melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokan), 4) Melatih motorik halus, 5) melatih alur berpikir logis, 6) prewriting, untuk melatih tangan anak menjadi lentur, 7) tangan anak yang lentur sangat berguna saat anak mulai belajar menulis kelak”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu *quasy eksperiment* dengan pendekatan kuantitatif. Untuk mengetahui pengaruh serta perbandingan kemampuan bercerita diberikan *pretest* dan *posttest*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini adalah semester 1 tahun ajaran 2018/2019 bulan September sampai dengan November 2019 dan lokasi penelitian ini adalah di TK Negeri 01 Padang Baru Kota Padang Sumatera Barat.

Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah anak-anak di TK N 01 Padang Baru memiliki jumlah anak sebanyak 47 orang yang terbagi kedalam 4 kelas, dimana kelas awal yaitu kelas 1 terdiri dari kelas B3 dan B4. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas B4

dijadikan kelas kontrol terdiri dari 10 anak dan kelas B3 dijadikan kelas eksperimen terdiri dari 10 anak.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penilaian Instrumen pada penelitian ini menggunakan skala likert terdiri dari lima rentang skor. Sebelum melakukan tes maka perlu uji coba instrumen penelitian yaitu validitas menggunakan rumus korelasi product moment dan reabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach alpha*. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah menggunakan tes.

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data yang digunakan yaitu 1) Uji Prasyarat Analisis yaitu Uji Normalitas yang digunakan adalah Uji Liliefors, b) Uji Homogenitas adalah dengan menggunakan uji barlett 2) Uji Hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil kemampuan bercerita anak dengan menggunakan permainan maze

Data diperoleh dari hasil kemampuan bercerita anak pada kelas B3 (eksperimen) pada semester 1 tahun ajaran 2018/2019. Jumlah anak yang bercerita menggunakan permainan *maze* adalah sebanyak 10 anak. Setelah diperoleh nilai hasil kemampuan bercerita dengan permainan *maze* tersebut, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak adalah nilai 100 dan nilai terendah adalah 80.

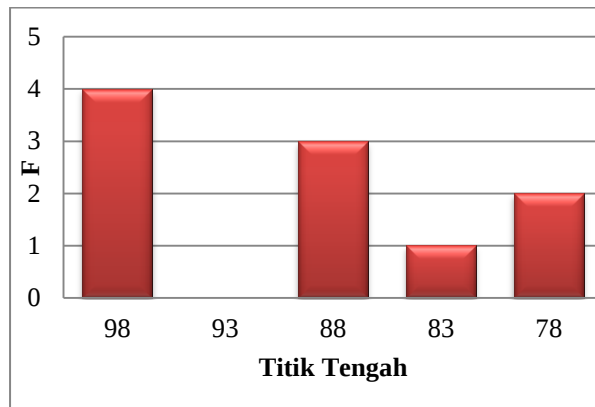
Data hasil belajar kelas eksperimen dikelompokkan dalam kelas interval seperti di bawah ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen (B3) TK N 01 Padang

Kelas Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi Meningkat Dari Bawah (cf)
96-100	98	4	10
91-95	93	-	6
86-90	88	3	6
81-85	83	1	3
76-80	78	2	2
Jumlah		10	

Data di atas menjelaskan bahwa median 88,83 dengan rata-rata 90,4 dan Standar Deviasi 7,83. Bila tabel di atas diubah dalam

bentuk diagram balok maka gambarnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1: Diagram Balok Hasil Kemampuan Bercerita Anak Kelompok Eksperimen TK N 01 Padang Baru

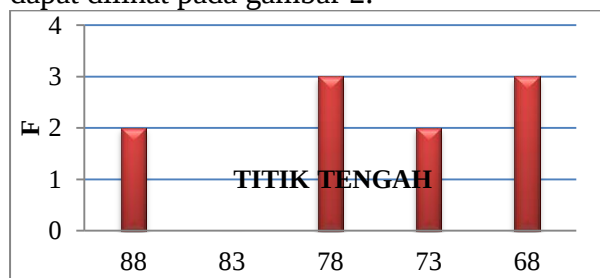
Data Hasil kemampuan bercerita anak menggunakan buku dongeng

Data hasil kemampuan bercerita anak dari kelas 1A dengan menggunakan buku dongeng yaitu berjumlah 10 anak. Secara lebih lengkapnya interval skor nilai hasil kemampuan bercerita anak yaitu:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Berceita Anak Kelompok Kontrol di TK N 01 Padang Baru

Kelas Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi meningkat dari bawah (cf)
86-90	88	2	10
81-85	83	-	8
76-80	78	3	8
71-75	73	2	5
66-70	68	3	3
Jumlah		10	

Pada data di atas didapatkan median 75,5 dengan rerata 77,0 dan standar deviasi (SD) 6,46. Bila data tabel 10 di ubah dalam bentuk diagram balok maka gambarnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 : Diagram Balok Hasil Kemampuan Berceita Anak Kelompok Kontrol TK N 01 Padang Baru

Untuk melihat perbandingan nilai dari hasil kemampuan bercerita anak dengan permainan maze (eksperimen) dan kemampuan bercerita anak menggunakan buku dongeng ini hasil rekapitulasinya pada tabel :

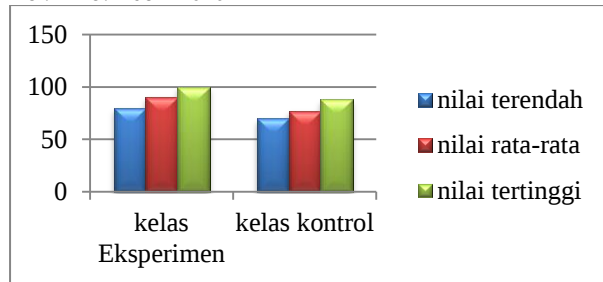
Tabel 3. Kemampuan Berceita Anak Menggunakan Permainan maze dan Buku Dongeng

VARIABEL	PEMBELAJARAN	
	Berceita Menggunakan Permainan Maze	Berceita Menggunakan Buku Dongeng
N	10	10
Skor Tertinggi	100	88
Skor Terendah	80	70
Jumlah Nilai	904	770
Median	88,83	75,5
Rata-Rata	90,4	77,0
SD	7,83	6,46
SD ²	61,44	41,8

Pada tabel 3 dilihat perbandingan dari hasil kemampuan bercerita anak. Pada kelas eksperimen terdapat nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 80. Pada kelas kontrol terdapat nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah yaitu 70. Rata-rata kelas eksperimen (94,86), lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol (81,80) dengan jumlah anak yang sama.

Standar deviasi dan varians hasil kemampuan bercerita anak juga berbeda antara kelas ,eksperimen dan kelas ,kontrol. Terlihat standar deviasi kelas eksperimen (7,83) sedangkan kelas kontrol (6,46) begitu juga varians pada kelas eksperimen (61,44) sedangkan pada kelas kontrol (41,8).

Berdasarkan deskripsi dari tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil kemampuan bercerita kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3: Diagram Balok Perbandingan Kemampuan Bercerita Anak TK N 1 Padang Baru

Analisis Data**Uji Normalitas**

Berdasarkan hasil uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $n=10$ seperti pada Tabel 5 :

Tabel 4. Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelas	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen,	10	0,05	0,1577	0,258	Normal'
2	Kontrol,	10	0,05	0,1772	0,258	Normal'

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L hitung 0,1577 lebih kecil dari L tabel 0,258 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal." Sedangkan kelompok kontrol diperoleh L hitung 0,1772 lebih kecil dari L tabel 0,258 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 0,41 seperti yang di tuliskan dalam tabel 5 berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,41	3,841	Homogen
Kontrol				

"Dari Tabel 5 terlihat bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen."

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilanjutkan dengan pengujian t-tes.

Untuk melakukan uji hipotesis digunakan pengujian t-test. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh hasil 3,96.

Tabel 6. Hasil Pengujian Dengan t-test

No	Kelompok / Hasil	Hasil Rerata kelas	t hitung	t tabel α 0,05
1	Eksperimen	90,4	3,96	2,10
2	Kontrol	77,0		

Dilihat pada tabel t dengan $dk (N_1-1) + (N_2-1) = 18$, maka dalam tabel df untuk taraf nyata α 0,05 di dapat harga $t_{tabel} = 2,10$ dapat di katakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil analisis data kemampuan bercerita anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 90,4. Angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 77,0. Sedangkan hasil analisis data yang telah dilakukan untuk uji t adalah t_{hitung} sebesar 3,96 dibandingkan dengan α 0.05 ($t_{tabel} = 2,10$) untuk derajat kebebasan $dk (N_1-1) + (N_2-1) = 18$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,96 > 2,10$ dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 **ditolak**." Hal ini terbukti dari hasil pengolahan data secara statistikalnya, yaitu harga $-X_1 > -X_2$ maka H_a diterima. Dengan demikian, apabila dalam kegiatan bercerita guru harus menggunakan permainan yang menarik sehingga kemampuan berbahasa anak dapat berkembang.

Pada saat anak memainkan permainan *maze* dengan menggerakkannya sesuai jalurnya, anak dapat menceritakan kejadian sebuah cerita sesuai alur miniatur/jejak cerita yang dijalankan anak. Selain untuk meningkatkan kemampuan berfikirnya, permainan *maze* ini dapat melatih motorik halus anak, karena saat bercerita anak sambil menjalankan semua miniatur yang ada pada permainan *maze*.

Pada saat anak menceritakan gambar yang ada pada permainan *maze*, anak tidak hanya mampu menceritakan dongeng yang sudah

diceritakan guru, bahkan muncul kata-kata baru dan kalimatnya sendiri dalam menceritakan gambar yang terdapat pada permainan *maze*. Permainan *maze* ini tidak hanya mengembangkan kemampuan bercerita anak, melainkan juga melatih motorik halus anak karena saat anak bercerita disertakan dengan menjalankan semua miniatur yang ada pada permainan *maze*.

Banyak manfaat yang diperoleh dari permainan *maze* yang dilakukan pada penelitian ini seperti meningkatkan kemampuan berbahasa anak khususnya kemampuan bercerita, kognitif anak dimana ketika bercerita dapat ide baru ketika melihat gambar yang ada pada *maze*, perkembangan motorik halus ketika anak menggerakkan knop pada papan *maze* sesuai alur yang diinginkan anak menghasilkan cerita dari versi masing-masing anak. Selain itu kreativitas anak juga terbentuk, karena saat anak melihat gambar dan alur yang ada pada *maze*, anak bebas bergerak dan menceritakan sesuai gambar yang dituju atau sesuai arah knop *maze* yang dijalankan anak.

Dari penelitian yang telah dilakukan penulis mendapatkan hasil bahwa anak yang diberikan permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan bercerita, perkembangan motorik halus dan kreativitas selama aktivitas bercerita.

SIMPULAN

Penggunaan permainan *maze* untuk kegiatan bercerita lebih menarik minat anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan daya imajinasi anak.

Dalam kegiatan bermain penggunaan permainan *maze* dapat dilakukan dengan menggunakan cerita yang dibuat sendiri oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran pada hari tersebut, dalam hal ini guru dapat mengambil cerita dari buku cerita khusus untuk perkembangan kemampuan bercerita, atau buku cerita bergambar.

Untuk hasil pembelajaran yang optimal guru dapat menggunakan permainan *maze* 3 sampai 4 kali bercerita, hal ini terbukti dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak.

Pada penelitian ini terfokus pada kognisi anak tentang kemampuan bercerita. Sehingga, kemampuan bercerita anak dengan menggunakan permainan *maze* untuk bercerita hasil kemampuan berceritanya tinggi. Jadi lebih tinggi hasil kemampuan bercerita anak menggunakan permainan *maze* daripada hasil bercerita menggunakan buku dongeng.

Dalam penelitian ini juga terlihat, permainan *maze* hanya efisien untuk kemampuan anak membaca gambar, melatih motorik halus, kemampuan bercerita anak dan menajamkan daya imajinasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A., & Soleh, M. (2005). Psikologi Perkembangan. *Rineka Cipta*.
- Bachri, B. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak Teknik dan Prosedurnya*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Constantina, E. L., & Hasibuan, R. (2015). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. <https://core.ac.uk/download/pdf/230640891.pdf>
- Diana, M. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. In □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □.
- Fa'aiza. (2014). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Maze di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman*. Universitas Negeri Padang.
- I G.A.K. Ari Udani, A.A.I.N. Marhaeni, N. J. (2014). Implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha, Volume 4 N, 10*. <https://media.neliti.com/media/publications/123974-ID-implementasi-teknik-maze-untuk-mengemban.pdf>
- Khomariyah, R. L. (2012). *Penerapan permainan maze berintang untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak kelompok A di TK ABA 6 Kota Malang*. UPT Perpustakaan Universitas Negeri Malang. <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=53697>
- Marcelina, S., Melindawati, S., & Putera, R. F. (2018). Peningkatan Proses Pembelajaran IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SD Negeri 05 Alang Rambah Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. JURNAL*

INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR.

<https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i2.102702>

Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta.

Nurlaili, N. (2018). Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*.

<https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>

Papalia, D. E. (2015). Human Development (Psikologi Perkembangan). In *Cetakan ke-1*.

Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). The effect of learning media and linguistic intelligence on storytelling ability. *International Journal of Scientific and Technology Research*.

Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology 5th Edition. *Educational Psychology*.

<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran). *Unp Press Penerbit UNP Press Padang*.

Suyanto, S. (2015). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>

Ulfah, M. (2014). Pengembangan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) di Sekolah Taman Kanak-Kanak Fullday. In *PAWYATAN*.