



Penggunaan Media Gambar Cerita Binatang Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A TK St. Tarsisius Tomohon

Maria Rompas
Jurny Kumaat
Olga Sumual

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

rompasrumi@gmail.com

jurnikumaat@unima.ac.id

olgasumual@unima.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian peneliti yang dilakukan di TK St Tarsisius Tomohon salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu dengan Penggunaan Media Gambar Cerita Binatang. Penelitian ini dilaksanakan dalam II Siklus dengan model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model kemmis dan mc. Taggart yang terdiri dari empat langkah yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. (supardi, dkk 2006). Subjek penelitian yaitu siswa di Tk St. Tarsisius Tomohon yang berjumlah 9 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Media Gambar Cerita Binatang dalam meningkatkan kreativitas anak Kelompok A Tk St. Tarsisius Tomohon menunjukkan adanya perubahan yang baik dengan hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 33,3%, sedangkan pada siklus II sebesar 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 66,7%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui Penggunaan Media Gambar Cerita Binatang dapat meningkatkan kreativitas, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Kreativitas, cerita bergambar, hasil belajar

Abstract

Based on the results of research conducted by researchers at St. Tarsisius Kindergarten, Tomohon, one of the learning methods that can develop early childhood creativity is the use of Animal Story Image Media. This research was carried out in cycle II with a classroom action research model that refers to the Kemmis and MC models. Taggart which consists of four steps, namely: Planning, Implementation, Observation, and Reflection. (Supardi, et al 2006). The research subjects are students at Kindergarten St. Tarsisius Tomohon, totaling 9 children. Data collection techniques used are observation, tests, and documentation. The results showed that the use of Animal Story Picture Media in increasing the creativity of children in Group A of St. Kindergarten. Tarsisius Tomohon showed a good change with the results obtained in the first cycle reaching 33.3%, while in the second cycle it was 100%. So it can be said that the increase in cycle

I to cycle II is 66.7%. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that through the use of animal stories images media can increase creativity, and can improve student learning outcomes.

Keywords: Creativity, illustrated stories, learning outcomes

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang di sebut juga masa keemasan atau *golden age*, dimana anak mulai menggali segala pengetahuannya melalui inderanya. Belajar sejak kecil berarti menerapkan pengetahuan yang dibutuhkan otak anak selama tahun-tahun awal perkembangan mereka.

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa khususnya pada awal masa kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan kreatif, Anak belajar dengan menggunakan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat anak mencari hal lain untuk di pelajari.

Madyawati (2006) menyatakan bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan 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.

Selanjutnya Nurgiyantoro (2014) berpendapat bahwa bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Pada era sekarang ini di dominasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga di butuhkan individu-individu yang kreatif dan produk serta memiliki daya saing yang tinggi. Daya saing yang tinggi dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya memperlihatkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tidak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi hal yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang tidak berubah membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak berkembang secara optimal.

Kreativitas adalah kemampuan istimewa seseorang yang didominasi oleh kekuatan imajinasi dan gerak mencipta (Muliawan Jasa Ungguh, 2016). Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Anak kreatif dan

cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreatifitas anak dimana mengembangkan kreatifitas anak usia dini memerlukan peran penting pendidik.

Anak didik di TK St. Tarsisius Tomohon Juga masih memiliki daya kreatifitas yang belum terlalu berkembang seperti daya mencipta, mengingat dsb. Hal ini dapat juga di lihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana anak belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru.

Permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya media pembelajaran yang kurang menarik pembelajaran yang tidak berubah sehingga membuat anak bosan dan kurang memunculkan kreatifitasnya. Selain itu penggunaan metode bercerita yang diterapkan kurang memuaskan anak.

Dari jumlah 9 anak kelompok A yang ada di TK St. Tarsisius Tomohon, yang mencapai nilai tertinggi hanya 1 anak, sedangkan yang 8 anak belum mencapai nilai yang diharapkan.

Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Bercerita menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreatifitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya.

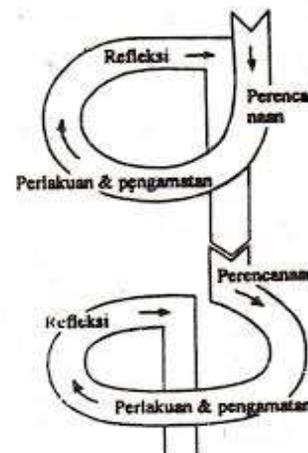
METODE

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Metode penelitan ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu pada model kemmis dan mc. Taggart yang pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat yang terdiri dari empat langkah yaitu : (1). Perencanaan, (2). Pelaksanaan, (3). Observasi, (4) refleksi. Yang ttttkeempatnya merupakan 1 siklus (Depdiknas, 1999:Keempat tahapan ini di paket dalam setiap siklus pemberian tindakan. Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian deskriptif kualitatif berbentuk penelitian tindakan (*action research*) dengan maksud untuk mengadakan perbaikan pembelajaran (Supardi, dkk 2006).

Alur penelitian tindakan kelas



Gambar 2. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Uraian tindakan bagian kerangka penelitian ini sebagai berikut awal penelitian ini di mulai dengan

observasi yang berfokus pada kreatifitas anak kemudian mengadakan analisa permasalahan dan diperoleh temuan bahwa cerita bergambar mempengaruhi kreatifitas anak. Untuk itu peneliti menyusun rencana tindakan untuk diterapkan dalam peningkatan kreativitas anak, selesai tindakan, di adakan refleksi untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya hingga tujuan penelitian tercapai.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK yang sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Belum Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sesuai Harapan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 9 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran, terdapat 3 (33,3%) anak yang belum berkembang, yang menunjukkan bahwa ketiga anak tersebut masih tergolong belum memiliki kemampuan pengembangan kreatifitas melalui media gambar cerita binatang. Ada 3 (33,3%) anak yang mulai berkembang, dimana ketiga anak tersebut mulai berkembang dalam aspek perkembangan kognitif yaitu, menangkap isi cerita yang disampaikan walaupun masih dengan bantuan guru kelas/peneliti, sudah mampu menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita. ada 2 (22,2%) anak yang berkembang sesuai harapan, menunjukkan anak sudah mampu mengembangkan aspek kognitif dalam hal mengajukan pertanyaan dan membuat tebakan dalam isi cerita yang disampaikan. Dan ada 1 (11,1%) anak yang berkembang sangat baik dikarenakan anak tersebut mampu mengembangkan kreatifitas

melalui media gambar cerita binatang yaitu : Kognitif dalam hal kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, Membuat tebakan dan akhirnya membuat jawaban, Sosial Emosional yaitu Perhatian anak terhadap cerita yang disampaikan peneliti, memiliki kepercayaan diri pada saat tampil didepan kelas untuk menceritakan kembali cerita binatang dan penemuan kosakata yang baru serta imajinasi anak saat bercerita didepan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan maka dapat di simpulkan bahwa pada siklus I ini, hanya terdapat 33,3% dari target yang di tetapkan yakni 100% masih ada anak yang belum memenuhi syarat yang belum memenuhi kriteria penilaian yaitu anak tersebut belum memiliki kemampuan mengembangkan aspek kognitif yaitu mengajukan pertanyaan, kurangnya perhatian anak dalam mendengarkan isi cerita yang disampaikan, dan belum memiliki kemampuan mengembangkan aspek social emosional dalam hal kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas. Untuk itu diperlukan tindakan lanjut yang di lakukan dalam bentuk siklus ke-II.

Dengan melihat apa yang telah diperoleh dalam penelitian siklus I ini, belum mencapai ketuntasan, dan dapat dikatakan belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan penelitian tindakan pada siklus II.

Berdasarkan tahap observasi pada Penggunaan Media Gambar cerita binatang dalam meningkatkan kreatifitas anak pada siklus 1 ini masih belum memuaskan atau belum berhasil. Hal ini diakibatkan karena masih banyak mengalami hambatan di antaranya peneliti yang belum terlalu menguasai kelas. Hal ini disebabkan karena karakteristik setiap anak yang berbeda-beda. Sehingga belum semua

siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan diamati pada pelaksanaan tindakan siklus 1 ini, maka peneliti melakukan perbaikan kembali pada pembelajaran siklus II. Adapun upaya yang dilakukan dalam perbaikan yaitu pengaturan serta persiapan dalam memulai pembelajaran.

Selanjutnya dari 9 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus II ini tidak terdapat anak yang mendapatkan bintang 1, 2 dan bintang 3, karena anak sudah bisa menyimak isi cerita (binatang) yang disampaikan, Anak mengetahui jalan cerita, serta menyebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita, dan anak dapat mengajukan pertanyaan, dan membuat tebakan dalam isi cerita yang disampaikan. 9 (100%) anak yang berkembang sangat baik dan mendapatkan bintang 4 dimana ke 9 anak ini sudah bisa menyimak isi cerita yang disampaikan, Anak mengetahui jalan cerita, menyebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita, anak dapat mengajukan pertanyaan, membuat tebakan dalam isi cerita yang disampaikan, dan juga dapat menceritakan kembali cerita (binatang) yang diceritakan guru.

Jadi jika siklus II ini terdapat 9 anak yang berhasil dalam peningkatan kreatifitas anak usia dini melalui media cerita bergambar (binatang), maka berarti penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena telah mencapai 5ias5ator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan hasil pengamatan dapat dijelaskan bahwa :

1) Pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar yang menunjukan bahwa materi yang

disajikan peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak-anak.

2) Suasana belajar juga mengalami peningkatan karena anak-anak lebih dapat menerima pembelajaran yang diberikan peneliti.

Setelah dilakukan penelitian pada siklus I menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran anak. Masalah tersebut dapat di lihat pada lembar penilaian siklus I di mana hanya: 9 anak yang mengikuti pembelajaran dengan Penggunaan Media Gambar Cerita Binatang Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A Tk St. Tarsisius Tomohon, ada 3 (33,3%) anak yang belum berkembang, artinya ke tiga anak ini belum bisa menyimak cerita yang diceritakan guru. Ada 3 (33,3%) anak yang mulai berkembang, dimana ke tiga anak ini mulai menyimak, mengetahui jalan cerita, serta menyebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita Binatang yang diceritakan guru. Ada 2 (22,2%) anak yang berkembang sesuai harapan. Anak dapat mengajukan pertanyaan, dan membuat tebakan dalam isi cerita (Binatang) yang disampaikan. Dan ada 1 (11,1%) anak yang berkembang sangat baik dikarenakan anak ini sudah mampu mengembangkan kreativitas melalui cerita bergambar yaitu : Kognitif dalam hal kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, Membuat tebakan dan akhirnya membuat jawaban, Sosial Emosional yaitu Perhatian anak terhadap cerita yang disampaikan peneliti, memiliki kepercayaan diri pada saat tampil didepan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan maka dapat di simpulkan bahwa pada siklus I ini, hanya terdapat 33,3% dari target yang

di tetapkan yakni 100% masih ada anak yang belum memenuhi syarat yang belum memenuhi kriteria penilaian yaitu; anak belum dapat menyimak cerita yang diceritakan guru, jalan cerita serta menyebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita, mengajukan pertanyaan, membuat tebakan dalam isi cerita binatang yang disampaikan, serta belum dapat menceritakan kembali cerita yang diceritakan. Untuk itu diperlukan tindakan lanjut yang di lakukan dalam bentuk siklus ke-II.

Pada penelitian siklus II terlihat ada peningkatan dari siklus I. Di mana keuntungan belajar siswa sudah tercapai yakni 100%. Pada siklus II ini semua siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar dalam Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media gambar cerita binatang dengan baik. Di mana dari 9 anak yang mengikuti pembelajaran peningkatan kreativitas anak usia dini melalui media cerita bergambar, ada 9 (100%) anak yang berkembang sangat baik dan mendapatkan bintang 4 dimana ke Sembilan anak ini sudah bisa menyimak cerita, mengetahui jalan cerita, menyebutkan tokoh-tokoh yang ada didalam cerita Binatang, dapat mengajukan pertanyaan, dan membuat tebakan dalam isi cerita Binatang yang disampaikan, serta Anak dapat menceritakan kembali cerita Binatang yang diceritakan guru.

Dengan demikian, maka guru-guru PAUD dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media cerita bergambar, agar anak lebih aktif, kreatif juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Analisis data dalam penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat penelitian dan sesudah penelitian. Sebelum penelitian dilakukan peneliti telah melakukan analisis yaitu dalam menentukan

rumusan masalah yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan pada saat pengambilan data kemampuan awal anak. Analisis sebelum penelitian ini bertujuan mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu berkaitan dengan masalah kurangnya perhatian anak dalam mendengarkan cerita, Guru harus lebih aktif dan kreatif dalam menyajikan materi.

Dari hasil penelitian ini ternyata, Penggunaan Media Gambar Cerita Binatang Dalam meningkatkan Kreativitas anak Kelompok A Tk St. Tarsisius Tomohon, Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena guru menggunakan metode bercerita menggunakan media cerita bergambar yang membuat anak tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Evaluasi hasil pembelajaran dilaksanakan pada akhir siklus I dan siklus II. Evaluasi hasil digunakan untuk menilai kemampuan anak sampai sejauh mana pemahaman dalam menerima materi yang diajarkan dengan media cerita bergambar. Pada kegiatan ini anak diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang pembelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi hasil dan evaluasi proses.

Tes merupakan alat evaluasi yang digunakan dalam menilai atau mengukur kemampuan anak dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Hasil tes diwujudkan dalam bentuk angka yang disebut nilai. Fungsi tes merupakan informasi tercapai atau

tidaknya tujuan pembelajaran yang telah diharapkan selama berlangsung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh anak melalui tes, maka dapat disimpulkan bahwa dengan “Penggunaan Media Gambar Cerita Binatang Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A Tk St. Tarsisius Tomohon” telah berhasil dilaksanakan. Dengan demikian penelitian siklus II ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar cerita binatang dapat meningkatkan kreativitas anak dikelompok A Tk St. Tarsisius Tomohon. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan dari siklus I ke siklus II dimana siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar yang diharapkan.

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas maka dapat disarankan Kepala sekolah dapat menjadi penggerak dalam perbaikan terhadap proses pembelajaran Di TK St. tarsisius Tomohon. Guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga anak tidak merasa bosan saat belajar karena penggunaan media pembelajaran yang itu-itu saja. Agar anak lebih aktif dalam pembelajaran hendaknya guru selalu menggunakan media yang menarik seperti cerita bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Madyawati, 2016. *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Jakarta: Prenada Group.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *Mengembangkan Imajinasi dan*

Kreatifitas Anak. Yogyakarta: Gava Media.

Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: Fakultas ekonomika dan bisnis UGM.

Supardi dkk, 2006. *Penelitian tindakan kelas*, Jakarta: PT.Bumi Aksara.