

Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Menggambar melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/ 2014

Atein Respati Ningrum¹, St. Y. Slamet², Usada²

¹Program Studi PG PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

E-mail : ateinrespati@yahoo.co.id, slametsty@yahoo.co.id, Usada51@yahoo.com

ABSTRACT *This study aims to improve the ability of drawing creativity through storytelling method for children kindergarten group A Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar. Academic year 2013/2014. Action research was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. Based on data analysis and discussion, gained result that the application of storytelling method able to improve the ability of drawing creativity for for children kindergarten group A Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar on the first cycle was 54% and 86% for second cycle.*

Kata kunci : *menggambar, kreativitas, metode bercerita*

ABSTRAK *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar melalui metode bercerita pada anak kelompok A TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, diperoleh hasil bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar pada anak kelompok A TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar pada siklus 1 sebesar 54% dan siklus 2 sebesar 86%.*

Keywords : *drawing, creativity, storytelling method*

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini dianggap sebagai pendidikan yang menyajikan kegiatan menarik dan menyenangkan. Kegiatan- kegiatan tersebut harus dilaksanakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak sebab tiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda. Tingkat pencapaian perkembangan merupakan gambaran dari pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai meliputi perkembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

Salah satu cara menstimulus kemampuan fisik motorik halus atau meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar anak yaitu dengan menggunakan metode bercerita. Metode bercerita adalah salah satu bentuk pemberian pengalaman belajar bagi anak TK yang dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Melalui metode bercerita tersebut anak akan mampu berkreasi dengan suka cita dan mampu menuangkan segala ide- idenya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap kemampuan kreativitas menggambar dan hasil dari diskusi antara peneliti dengan guru kelas dapat dikemukakan bahwa kemampuan kreativitas menggambar anak masih kurang maksimal. Saat menggambar anak masih meniru gambar yang dicontohkan guru maupun mencontoh yang ada di lembar kerja. Anak masih belum diberikan kebebasan dalam menuangkan ide kreatifnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penelitian ini adalah “Apakah metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar anak Kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014?”

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar pada anak melalui metode bercerita pada anak Kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan merupakan bentuk dari tingkah laku seseorang yang dapat di demonstrasikan sehingga dapat diamati, di lihat, dan dirasakan (Gulo dalam Sanjaya, 2009: 59-60). Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri (Yusdi 2011:10).

Kreativitas adalah salah satu bentuk khusus dari kecerdasan dalam menemukan hal-hal, konsep, atau ide- ide, jawaban baru, dan mengenai hal- hal yang baru (Presetyono, 2008: 108). Sementara itu Wahyudin (2007: 6) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan dinamika proses yang selalu mengacu pada hal- hal positif dan pembaruan. Ayan (2002 : 186) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah hasil dari pengalaman masa lalu yang menimbulkan pembaruan dan mencipta karena rasa ingin tahunya yang besar.

Tahap- tahap untuk membantu meningkatkan kreativitas anak diantaranya : (1) Tahap 1. Mencoret- coret, jalan menuju kreativitas, (2) Tahap 2. Menggambar dengan tepat (sesuai dengan otak kanan), (3) Tahap 3. Membebaskan seniman yang tersembunyi dalam diri. (Ayan, 2002: 186-191).

Menggambar adalah latihan yang baik untuk mengendalikan pensil, dan untuk mengerti bagaimana menerjemahkan sebuah keinginan ke dalam tindakan yang terkontrol. (Einon, 2004 :36). Davido (2012 : 15) berpendapat, menggambar merupakan gambaran dari jiwa seorang anak dan gambar yang dibuat adalah gambaran tentang dirinya sendiri. C. Lange-Ku'ttner (2006) menyatakan bahwa "*Pictures not only provide a direct first link between the real world and books, children also draw pictures themselves before they write*". Dengan kata lain gambar tidak hanya menyediakan *link* langsung pertama antara dunia nyata dan buku, anak-anak juga membuat gambar diri sebelum mereka menulis.

Tahap perkembangan anak dalam menggambar diantaranya : (1) Periode titik- titik, (2) Periode tulisan "ceker ayam", (3) Periode coretan tidak beraturan, (4) Periode menggambar "manusia kodok" secara umum. (Davido, 2012: 9)

Manfaat menggambar bagi anak usia dini adalah meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam memegang pensil atau krayon dalam persiapan menulis dan untuk mengetahui kemampuan artistiknya. Kegiatan menggambar juga melatih anak dalam berpikir kreatif saat anak diberikan kebebasan dalam menggambar. Selain itu anak akan belajar cara menghargai karya sendiri dan karya orang lain karena dalam menggambar anak dibiarkan berekspresi bebas dan tidak perlu mencontek gambar yang sudah ada.

Storytelling is one of humanity's oldest cultural traditions, since the dawn of language, people have used stories to define the experience of being human. Pendapat tersebut maksudnya adalah bercerita merupakan salah satu tradisi budaya tertua manusia, sejak awal bahasa, orang telah menggunakan cerita untuk mendefinisikan pengalaman menjadi manusia yang baik. (Howard, 2011).

Metode bercerita adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Melalui cerita, anak dapat memahami isi cerita dan dapat mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas anak. (Moeslichatoen, 2004: 157). Yulianti (2010: 37) juga mengungkapkan bahwa metode bercerita merupakan salah satu bentuk pemberian pengalaman belajar untuk anak.

Manfaat menggunakan metode bercerita bagi anak diantaranya : (1) Membantu pembentukan pribadi dan sosial serta moral anak, (2) Merangsang imajinasi dan fantasi anak, (3) Merangsang minat membaca dan menulis, (4) Membantu penyampaian informasi dan pengetahuan.

Tujuan menggunakan metode bercerita untuk anak diantaranya memberikan informasi dan pengetahuan pada anak dalam membentuk perilaku anak serta mampu mengembangkan bahasa, kognitif, emosional, moral, estetika dan sosial anak. Tujuan lainnya yaitu meningkatkan kemampuan kreativitas yang bermula dari anak mendengarkan cerita, anak memahami tokoh dan mulai menyukai salah satu tokoh. Melalui kekaguman terhadap tokoh cerita, anak akan mengungkapkan rasa kekaguman itu melalui coretan- coretan sederhana berupa gambar. (Mustakim, 2005 : 122-163)

Tahapan- tahapan dalam metode bercerita yaitu guru menentukan tema cerita yang akan digunakan anak dalam memperoleh gambaran tentang objek gambar, kemudian guru menyiapkan alat peraga yang akan digunakan dalam menyampaikan cerita, dan menetapkan langkah-langkah kegiatan bercerita yakni Sebelum kegiatan menggambar dimulai oleh anak, guru memberikan ilustrasi terlebih dahulu dengan membacakan cerita sesuai dengan tema yang sudah dipilih. Setelah selesai membacakan cerita, guru mengadakan tanya jawab dengan anak. Kemudian guru membimbing anak dan mempersilahkan anak menggambar dengan memanfaatkan media yang sudah disediakan sesuai dengan cerita yang dibacakan.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan ini terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya : (1) dalam bidang bahasa, peserta didik dapat bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri, (2) dalam bidang kognitif, peserta didik dapat memahami konsep sains sederhana yaitu mencoba dan menceritakan tentang yang terjadi jika warna dicampur dalam proses pewarnaan gambar, dan (3) dalam bidang fisik motorik halus, peserta didik dapat menggambar bebas dengan berbagai media (pensil warna, krayon, spidol, arang dan lain- lain) dan mewarnai bentuk gambar sederhana.

Penilaian kemampuan kreativitas menggambar dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) *Originality* (keaslian) merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide yang asli dari sebuah pemikiran.
- 2) *Flexibility* (keluwesan) merupakan kemampuan menggunakan berbagai macam cara untuk menyelesaikan masalah.
- 3) *Fluency* (kelancaran) merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan atau ide.
- 4) *Elaboration* (keterperincian) merupakan kemampuan untuk menyatakan suatu hal berdasar ide secara jelas dan terperinci.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2013/ 2014 di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar, yaitu dimulai pada bulan Desember 2013 dan berakhir sampai bulan Juli 2014.

Sumber data yang diperoleh berasal dari data primer yaitu informasi anak dan guru kelompok A TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar dan data sekunder yaitu informasi yang berupa hasil dari pengamatan proses pembelajaran yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi dan data nilai evaluasi diperoleh melalui tes unjuk kerja, daftar absen anak, kurikulum, dan silabus. Proses yang diamati meliputi aktivitas anak dan guru selama pembelajaran dalam kegiatan menggambar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, dokumen, dan tes unjuk kerja. Sedangkan teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas yaitu teknik triangulasi dan validitas isi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif komparatif yang digunakan untuk membandingkan hasil antarsiklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Kondisi awal kemampuan kreativitas menggambar anak kelompok A menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan kreativitas menggambar anak masih rendah.

Tabel 1. Data Frekuensi Nilai Kemampuan Kreativitas Menggambar pada Kondisi Awal

Interval	Median	F	%	
			Relatif	Kumulatif
30-49	39,5	10	45,45	45,45
50-69	59,5	7	31,82	77,27
70-89	79,5	2	9,09	86,36
90-100	95	3	13,64	100,00
Jumlah		22	100,00	

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa kemampuan kreativitas menggambar anak kelompok A masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada interval 30-49 dan 50-69 yaitu anak yang masih belum tuntas sebanyak 17 anak atau 77%.

Tabel 2. Data Frekuensi Nilai pada Siklus 1 Pertemuan 1

Interval	Median	F	%	
			Relatif	Kumulatif
30-49	39,5	10	45,45	45,45
50-69	59,5	4	18,18	63,63
70-89	79,5	3	13,64	77,27
90-100	95	5	22,73	100,00
Jumlah		22	100,00	

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa kemampuan kreativitas menggambar anak masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat pada interval 30-49 dan 50-69 yaitu anak yang masih belum tuntas sebanyak 14 anak atau 64%.

Tabel 3. Data Frekuensi Nilai pada Siklus 1 Pertemuan 2

Interval	Median	F	%	
			Relatif	Kumulatif
30-49	39,5	7	31,82	31,82
50-69	59,5	3	13,64	45,46
70-89	79,5	6	27,27	72,73
90-100	95	6	27,27	100,00
Jumlah		22	100,00	

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa kemampuan kreativitas menggambar anak mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 jumlah anak yang masih belum tuntas sebanyak 14 anak dan pada siklus I pertemuan 2 jumlah anak yang belum tuntas sebanyak 10 anak. Dan jumlah ketuntasan anak yaitu 54% atau 12 anak.

Tabel 4. Data Frekuensi Nilai pada Siklus II Pertemuan 1

Interval	Median	F	%	
			Relatif	Kumulatif
30-49	39,5	1	4,54	4,54
50-69	59,5	3	13,64	18,18
70-89	79,5	8	36,36	54,55
90-100	95	10	45,45	100,00
Jumlah		22	100,00	

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa setelah melaksanakan siklus II pertemuan 1 menunjukkan bahwa anak yang belum tuntas sebanyak 4 anak atau 18% dan anak yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 18 anak atau 82%.

Tabel 5. Data Frekuensi Nilai pada Siklus II Pertemuan 2

Interval	Median	F	%	
			Relatif	Kumulatif
30-49	39,5	1	4,55	4,55
50-69	59,5	2	9,09	13,64
70-89	79,5	9	40,91	54,55
90-100	95	10	45,45	100,00
Jumlah		22	100,00	

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa kemampuan kreativitas menggambar anak sudah mencapai target ketuntasan yang diharapkan. Anak yang belum tuntas sebanyak 3 anak atau 14% dan anak yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 19 anak atau 86%.

Hasil pengamatan dan hasil analisa data menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas menggambar pada anak kelompok A TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar mengalami peningkatan. Penilaian kemampuan kreativitas menggambar ini terdiri dari 4 indikator yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterperincian. Hal ini dapat ditunjukkan pada pencapaian ketuntasan anak dan nilai rata-rata yang dicapai.

Kemampuan kreativitas menggambar anak kelompok A pada kondisi awal masih rendah yaitu 17 anak atau 77% anak mendapatkan nilai belum tuntas. Pada siklus I sudah mengalami peningkatan yaitu jumlah anak yang belum tuntas pada pertemuan 1 sebanyak 14 anak atau 64% dan pertemuan 2 sebanyak 10 anak. Kemudian pada siklus II anak kemampuan kreativitas menggambar anak meningkat yaitu jumlah anak yang belum tuntas pada pertemuan 1 sebanyak 4 anak dan pada pertemuan 2 sebanyak 3 anak.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan metode bercerita mampu meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar. Kemampuan kreativitas menggambar anak meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut ditunjukkan pada hasil peningkatan nilai rata-rata kelas dan nilai ketuntasan yang dicapai oleh anak. Pada kondisi awal sebelum tindakan nilai rata-rata kemampuan kreativitas menggambar anak yaitu 55,86% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 64,36, dan pada

siklus II mencapai 86,36. Anak yang mencapai nilai ketuntasan pada kondisi awal sebanyak 5 anak (23%) kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 12 anak (54%) dan pada siklus II meningkat menjadi 19 anak (86%) dari jumlah anak yaitu 22 anak.

Berdasarkan simpulan di atas, serta dalam rangka ikut menyumbangkan pemikiran bagi guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut: (a) Bagi anak: Anak harus lebih berani dalam menuangkan ide kreatifnya dan harus lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya saat kegiatan menggambar, (b) Bagi guru: Guru hendaknya mencoba menggunakan metode bercerita untuk meningkatkan fisik motorik halus anak yakni kegiatan menggambar. Terbukti dengan menggunakan metode bercerita mampu meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar anak, (c) Bagi sekolah: sekolah hendaknya terus mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti metode bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayan, J. (2002). *Bengkel Kreativitas*. Bandung : Mizan Media Utama
- C. Lange-Ku'ttner (2006). Drawing boundaries: From individual to common region – the development of spatial region attribution in children. *British Journal of Developmental Psychology*, 24 (1), 419–427
- Einon, D. (2004). *Permainan Kreatif Untuk Anak-Anak*. Batam : Karisma Publishing Group
- Howard, V. (2011). Storytelling: Art and Technique. *Canadian Journal of Information and Library Science*, 35 (1), 98-99.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineke Cipta
- Mustakim, N.M. (2005). *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Prasetyono, D.S. (2008). *Metode Membuat Anak Cerdas Sejak Dini*. Jogjakarta : Garailmu
- Roseline, D. (2012). *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta : Salemba Humanika
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Wahyudin. (2007). *A To Z Anak Kreatif*. Jakarta : Gema Insani
- Yulianti, D. (2010). *Berrmain Sambil Belajar Sains*. Jakarta : Indeks
- Yusdi, M. (2011). *Pengertian Kemampuan*. Diperoleh 8 Januari 2013, dari <http://milmanyusdi.com/2011/07/pengertian-kemampuan.html>