



METODE BER CERITA MELALUI MEDIA GAMBAR BERSERI TEMA BINATANG DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

**Anak Agung Rai Tirtawati¹, I Gde Suryawan²,
I Made Luwih³**

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Email: raitirta70@gmail.com

Diterima 3 September 2022, direvisi 19 Oktober 2022, diterbitkan 31 Oktober 2022

ABSTRAK

Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa emas yang harus dioptimalkan dengan baik sehingga menuntut guru untuk memilih metode yang terbaik, khususnya untuk menstimulasi kemampuan kreativitas anak, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bercerita dengan gambar dan kaitanya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas kreatif dan berkarakter. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK). Langkah-langkah pembelajaran metode cerita dengan gambar sesuai perencanaan yang telah disusun dengan tiga siklus masing-masing siklus sesuai tema, yaitu pembelajaran I dengan tema binatang peliharaan/Ayam, hasilnya menunjukkan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 14 orang (82,4%) dan Berkembang Sesuai Harapan 3 orang (17,6%). Pembelajaran II dengan tema Binatang peliharaan/Kucing hasilnya menunjukkan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 orang (88,2%) dan Berkembang Sesuai Harapan 2 orang (11,8%). Pembelajaran III dengan tema Binatang peliharaan/Burung Merpati hasilnya secara keseluruhan aspek kreativitas menunjukkan bahwa anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 17 orang (100%). Dampak metode cerita dengan gambar terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun, yakni nilai-nilai agama dan moral; fisik motorik kasar dan halus; Bahasa; kognitif; sosial emosional; dan seni.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Metode Bercerita, Kreativitas dan Media Gambar

ABSTRACT

Early childhood is a child who is in the golden age that must be optimized properly so that it requires teachers to choose the best method, especially to stimulate children's creative abilities. the next generation of intelligent, creative and character. This research is a type of classroom action research (CAR). The steps for learning the story

method with pictures according to the plans that have been prepared with three cycles of each cycle according to the theme, namely learning I with the theme Pets/Chickens, the results show very well-developed children (BSB) as many as 14 people (82.4 %) and Developing According to Expectations 3 people (17.6%). Learning II with the theme of Pets/Cats the results showed 15 children (88.2%) developed very well and 2 (11.8%) developed according to expectations. Learning III with the theme Pets / Pigeons the overall results from the aspect of creativity showed that children who were very well developed (BSB) were 17 people (100%). The impact of the story-with-picture method on the development of creativity in children aged 5-6 years, namely religious and moral values; gross and fine motor physique; Language; cognitive; emotional social; and art.

Keyword: *Early Childhood, Storytelling Method, Creativity and Image Media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan anak didik dengan menggunakan asas Pembelajaran pada anak usia dini merupakan pembelajaran yang berpusat pada anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan pengembangan kurikulum. Artinya, bahwa pembelajaran yang dilaksanakan harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat tercapai, serta kegiatan belajar anak dapat menantang anak didik untuk dilakukan sesuai dengan usia anak. Pembelajaran yang dilaksanakan memiliki karakteristik khusus, yaitu anak belajar melalui bermain; 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik, jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Anak usia dini disebut juga dengan *golden age* karena pada usia tersebut terjadi perkembangan yang menakjubkan yang mencakup perkembangan fisik dan psikis (Dewi, 2020:5). Potensi anak usia dini dioptimalkan melalui Pendidikan yang baik dan benar oleh guru melalui pemilihan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Menurut Sutrisni (2017: 2.3) anak usia dini memiliki karakteristik yaitu egosentris, aktif, memiliki rasa ingin tau yang besar, spontan, berjiwa petualang, senang berimajinasi, daya perhatian yang rendah dan memiliki semangat belajar yang tinggi. Pembelajaran anak usia dini juga harus didasarkan dengan kegiatan bermain (Veryawan 2022: 3). Melihat hal tersebut sebelum melakukan proses pembelajaran guru harusnya memiliki strategi yang dapat digunakan untuk mengefektifkan pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi dalam dunia Pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berketerampilan. Seperti halnya yang terjadi di PAUD SPNF SKB Kota Denpasar pada observasi awal pada 3 Mei 2022 menemukan bahwa anak pada usia 5-6 tahun tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimikinya, baik oleh guru maupun oleh orang tuanya. Banyak anak-anak terlihat masih penakut, tidak mandiri, dan tidak percaya diri. Terlebih lagi pada sekolah yang kurang inovatif dan kurang kreatif, pada setiap kegiatan anak-anak masih dibantu oleh guru tidak diberikan kesempatan mandiri, sehingga ketika anak selesai mengikuti kegiatan Pendidikan pra sekolah anak dapat memiliki aspek perkembangan kognitif yang baik, namun belum berkembang dari aspek sosial emosional khususnya pada kemandirian dan rasa bertanggungjawab. Pembelajaran diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang disampaikan oleh guru tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya

dengan jalan menghubungkannya ke dalam kehidupan anak sehari-hari. Oleh karena itu, peran guru dalam pembelajaran sangat menentukan, karena guru berperan sebagai motivator dan penyampai pesan kepada anak, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar dan pengayaan untuk dirinya sendiri.

Syafitri (2018:3) juga menyatakan bahwa pada Pendidikan anak usia dini harusnya digunakan pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode belajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru, anak dan interaksi anak dan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar anak. Sehingga disini sangat diperlukan peran serta pendidik yakni guru. Guru berperan sebagai kunci utama atas keberhasilan anak sebagai pembelajar, karena guru sebagai sumber belajar dan berkaitan erat dengan penguasaan materi atau kurikulum. Oleh sebab itu, maka guru membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat, metode yang cocok digunakan dalam setiap kegiatan belajar, agar proses pembelajaran dapat tercapai secara optimal sesuai perencanaan yang dibuat oleh pendidik. Ngalimun (2017: 17) berpendapat bahwa guru adalah pelaku pembelajaran sehingga guru menjadi factor pertama dan terpenting. Guru sebagai pendidik merupakan orang terdekat dengan kehidupan anak di luar lingkungan keluarga dan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak, sehingga guru harus mengenali serta memahami sifat-sifat anak yang merupakan bekal yang sangat berharga bagi pendidik agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, menentukan strategi yang tepat dan metode yang cocok atau sesuai dengan perkembangan anak.

Guru memerlukan metode untuk dapat mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Ada beberapa pengertian menurut para ahli tentang kreativitas, menurut Supriyadi (2001: 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan anak. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode bercerita dalam memberikan pembelajaran kepada anak. Metode bercerita digunakan dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam bercerita tentunya menggunakan suatu media salah satunya yaitu dengan media gambar berseri yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang akan disampaikan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Model Kemis dan Mc. Taggart pengembangan dari konsep dasar oleh Kurt Lewin. Desain Model Kemis dan Mc. Taggart dikenal dengan system spiral refleksi terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Pada penelitian ini ada lokasi yang digunakan yaitu di PAUD SPNF SKB Kota Denpasar yang terletak di jalan Trengguli 1 Tembawu Denpasar Timur. Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester tahun ajaran 2021-2022 pada semester genap. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B PAUD SPNF SKB Kota Denpasar yang berjumlah 17 anak, terdiri dari 8 anak laki - laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, wawancara, Dokumentasi, dan Studi Kepustakaan.

Peneliti menggunakan kriteria yang diantaranya kriteria tinggi (jika anak mencapai 4 indikator), kriteria cukup tinggi (jika anak mencapai 3 indikator), kriteria kurang (jika anak mencapai 2 indikator), dan kriteria rendah (jika anak hanya mencapai 1 indikator) dengan demikian peneliti mendapatkan hasil yang sesuai.

PEMBAHASAN

Langkah-langkah Penerapan Metode Bercerita Dengan Gambar Pada Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD SPNF SKB Kota Denpasar

Penerapan metode cerita bergambar dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Denpasar mengacu pada Teori interaksi atau perkembangan adalah teori yang ditemukan oleh Piaget. Piaget (dalam Sujiona, 2009:58) percaya bahwa anak-anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Asimilasi terjadi ketika anak sedang melakukan proses pencocokan informasi ke dalam kategori dan bagan yang ada, menciptakan sesuatu kategori yang baru adalah proses dari akomodasi anak, di mana secepat-cepatnya menciptakan suatu struktur mental yang berkaitan dengan semua materi yang ada. Sedangkan keseimbangan merupakan bagian akhir dari sisa yang mencapai semua pengalaman kapan saja bisa dicocokkan. Pengembangan cerita dengan gambar dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Denpasar diperlukan proses interaksi antara guru untuk membuat cerita dengan gambar agar dapat bermanfaat untuk anak.

Langkah-langkah pembelajaran metode bercerita dengan gambar sesuai perencanaan yang telah disusun, dengan tiga siklus dan masing-masing siklus satu, tema I Binatang peliharaan/ Ayam; tema II Binatang peliharaan/kucing; tema III Binatang peliharaan/burung merpati. dibagi tiga tahap, yaitu perencanaan pembelajaran (*planning*), pelaksanaan pembelajaran (*action*), dan penilaian pembelajaran melalui observasi (*observing*) dan dilanjutkan dengan melakukan refleksi (*reflection*).

Tahap Pra Siklus adalah tahap dimana belum diterapkannya model pembelajaran yang baru. Pelaksanaan pembelajaran bercerita pada pra siklus ini menggunakan tema binatang peliharaan. Hal pertama yang dilakukan yaitu membuat rencana pembelajaran atau yang disebut dengan RPPH. RPPH ini berisikan tentang pembelajaran yang akan diterapkan mulai dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran serta prosesnya dari pembukaan, inti dan penutup. Selain itu RPPH juga berisikan rencana penilaian sehingga pembelajaran bisa terlaksana dengan sistematis. Adapun RPPH yang peneliti gunakan mencakup tentang materi dalam kegiatan, alat dan bahan yang digunakan, serta kegiatan yang akan dilakukan dan teknik penilaian yang akan digunakan.

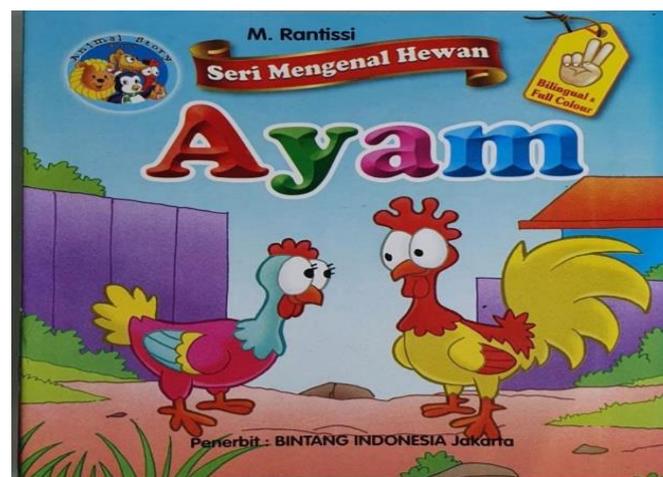
Berdasarkan hasil prosentase observasi prasiklus didapati hasil sebanyak 8 dari 17 siswa memiliki kemampuan mengungkap Bahasa sederhana Mulai Berkembang (MB) dengan prosentase 47,05 %, sedangkan kemampuan menjawab pertanyaan sederhana yang Mulai Berkembang (MB) dengan prosentase 70,58 atau sebanyak 12 dari 17 anak, dan 10 dari 17 anak memiliki kemampuan lebih banyak perbendaharaan kata dalam mengungkapkan sesuatu yang Mulai Berkembang (MB) dengan prosentase 58,82% mendapatkan penilaian bintang 2.

Hasil dari metode cerita dengan gambar sesuai perencanaan yang telah disusun dengan tiga siklus masing-masing siklus sesuai tema yaitu Pembelajaran I dengan tema Binatang peliharaan / Ayam, hasilnya secara keseluruhan aspek kreativitas menunjukkan bahwa anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 14 orang (82,4%) dan Berkembang Sesuai Harapan 3 orang (17,6%). Penilaian masing-masing

aspek menunjukkan bahwa aspek Nilai-nilai Agama dan Moral dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 9 orang (52,9%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 Orang (47,1%). Aspek Fisik motoric kasar dan halus dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 11 orang (64,7%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 orang (35,3 %). Aspek Bahasa dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 6 orang (35,3%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 orang (47,1%); Mulai Berkembang sebanyak 3 orang (17,6%). Aspek Kognitif dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 9 orang (52,9%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 orang (41,2%); Mulai Berkembang sebanyak 1 orang (5,9%). Sosial Emosional dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 10 orang (58,8%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 orang (53,3%); Mulai Berkembang sebanyak 1 orang (5,9%). Aspek Seni dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 9 orang (52,9%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 orang (41,2%); Mulai Berkembang sebanyak 1 orang (5,9%).



Gambar 1. Guru Bercerita Dengan Gambar (dok.peneliti)



Gambar 2. Binatang Peliharaan/Ayam (dok.peneliti)

Pembelajaran II dengan tema Binatang peliharaan/Kucing hasilnya secara keseluruhan aspek kreativitas menunjukkan bahwa anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 orang (88,2%) dan Berkembang Sesuai Harapan 2 orang (11,8%). Penilaian masing-masing aspek menunjukkan bahwa aspek Nilai-nilai Agama dan Moral dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 10 orang (58,8%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 orang (41,2%). Aspek Fisik motoric kasar dan halus dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 12 orang (70,6%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 5 orang (29,4 %). Aspek Bahasa dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 6 orang (35,3%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 orang (47,1%); Mulai Berkembang sebanyak 3 orang (17,6%). Aspek Kognitif dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 10 orang (58,8%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 orang (41,2%). Sosial Emosional dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 10 orang (58,8%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 orang (53,3%); Mulai Berkembang sebanyak 1 orang (5,9%). Aspek Seni dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 8 orang (47,1%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 orang (52,9%).



Gambar 3. Contoh Buku Cerita Dengan Gambar Kucing (dok. peneliti)



Gambar 4. Guru Sedang Mengajak Anak Membaca Buku Cerita (dok. peneliti)



Gambar 5. Anak Sedang Menirukan Gerak dan Suara Kucing (dok. peneliti)

Pembelajaran III dengan tema Binatang peliharaan/Burung Merpati hasilnya secara keseluruhan aspek kreativitas menunjukkan bahwa anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 17 orang (100%). Penilaian masing-masing aspek menunjukkan bahwa aspek Nilai-nilai Agama dan Moral dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 15 orang (88,2%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 orang (11,8%). Aspek Fisik motoric kasar dan halus dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 14 orang (82,4%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 orang (17,6%). Aspek Bahasa dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 8 orang (47,1%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 8 orang (47,1%); Mulai Berkembang sebanyak 1 orang (2,8%). Aspek Kognitif dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 10 orang (58,8%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 orang (41,2%). Sosial Emosional dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 12 orang (70,6%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 orang (23,5%); Mulai Berkembang sebanyak 1 orang (5,9%). Aspek Seni dengan Kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 14 orang (82,4%); Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 orang (17,6%).



Gambar 6. Buku Cerita Burung Merpati (dok. peneliti)



Gambar 7. Makanan Burung Merpati (dok. peneliti)



Gambar 8. Anak Belajar Membaca Buku Cerita Sendiri (dok. peneliti)

Dampak Penerapan Metode Cerita Dengan Gambar Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD SPNF SKB Kota Denpasar

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan pada setiap pembelajaran sesuai dengan tema yang diajarkan, maka pembelajaran dengan metode cerita dengan gambar berdampak pada kreativitas anak. Adapun kreativitas yang disasar dalam pembelajaran, yakni nilai-nilai agama dan moral; fisik motorik kasar dan halus; Bahasa; kognitif; sosial emosional; dan seni. Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah kreativitas. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain, hal ini diperkuat dengan penelitiannya Munandar (2004: 94) bahwa menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Vygotsky (Sofia Hartati. 2005: 15-16) meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuannya yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memerankan fungsi-fungsi penting dalam

perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak. Anak mengekspresikan dan mengemukakan ide-ide, pikiran, dan perasaannya ketika terlibat dalam bermain simbolik. Selama bermain anak dapat belajar mengendalikan emosi, berinteraksi dengan yang lain, memecahkan konflik, dan memperoleh rasa berkemampuan. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Oleh karena itu, bermain yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru merupakan komponen yang esensial dari pembelajaran berorientasi pada perkembangan.

SIMPULAN

Langkah-langkah pembelajaran metode cerita dengan gambar sesuai perencanaan yang telah disusun dengan tiga siklus masing-masing siklus sesuai tema, yaitu pembelajaran I dengan tema Binatang peliharaan/Ayam. Pembelajaran II dengan tema Binatang peliharaan/Kucing Pembelajaran III dengan tema Binatang peliharaan/Burung Merpati Dampak metode cerita dengan gambar terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun, yakni nilai-nilai agama dan moral; fisik motorik kasar dan halus; bahasa; kognitif; sosial emosional; dan seni semakin berkembang dari pembelajaran I, pembelajaran II dan pembelajaran III.

DAFTAR PUSTAKA

- Artika Syafitri, 2018, *Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap perkembangan bahasa anak di PAUD Witri I Kota Bengkulu*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Dewi, Ni Wayan Puspita. 2020. *Strategi Pembelajaran Guru dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Moral dan Agama Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Negeri Hindu Widya Kumara (Skripsi)*. Denpasar: Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Munandar, Utami. 2004. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah* Jakarta: Gramedia
- Ratnasari. 2019. *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Komponem Kemampuan Berbicara Anak (Skripsi)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Munandar, Utami. 2004. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah* Jakarta: Gramedia
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pranama Ilmu
- Rianto, 2016, *Pengantar Praktek Penelitian dalam Ilmu Sosial dan komunikasi studi Fenomenologis*, Universitas Gajah Mada
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sutrisni, Enny. 2017. *Strategi Pembelajaran di Lembaga PAUD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Suwarti. 2019. *Penggunaan Buku Cerita dalam meningkatkan minat belajar anak TK A Banda Aceh (Skripsi)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Tadjuddin, 2014. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an* (Jawa Barat: Tim Herya Media.
- Veryawan, Hasibuan R.H. 2022. *Permainan Lari Kelereng: Pembentukan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 7, No. 1, April 2022: Pratama Widya.