

MODEL PENGEMBANGAN KREATIFITAS MELALUI BERCEKITA DENGAN GAMBAR SERI DI TAMAN KANAK-KANAK KOTA BUKITITNGGI

Farida Mayar¹, Sofia Marni², Sri Wahyuni³, dan Wendy Erste Sohn Chandra⁴

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email : comefi.sofiamarni@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini adalah hasil pengamatan tentang penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam pengembangan kreatifitas menggambar anak usia dini di TK kota Bukittinggi kurang bervariasi. Penelitian bertujuan mendeskripsikan pengembangan model bercerita dengan gambar seri dalam pengembangan kreatifitas anak usia dini di TK Kota Bukittinggi. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan dengan subjek penelitian guru TK kecamatan ABTB kota Bukittinggi yang berjumlah 30 orang. Research and Development (R&D) dari teori Borg and Gall dengan langkah-langkah yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan; (2) Melakukan perencanaan; (3) Mendesain produk awal; (4) Melakukan uji coba desain produk/uji ahli atau expert judgement; (5) Melakukan revisi terhadap desain produk; (6) Melakukan uji coba produk/ujicoba awal; (7) Melakukan revisi terhadap produk awal; (8) Melakukan ujicoba pemakaian; (9) Melakukan revisi terhadap produk akhir; (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan strategi bercerita dengan gambar seri, dalam pengembangan kreatifitas anak usia dini.

Kata kunci: *Pengembangan Model, Kreatifitas, Bercerita, gambar seri,*

ABSTRACT

The background of this research is the result of observations about the use of learning strategies used by teachers in developing the creativity of drawing early childhood in kindergarten Bukittinggi less varied. The research aims to describe the development of storytelling models with serial images in the development of early childhood creativity in kindergarten Bukittinggi. This type of research is research and development with research subjects TK kindergarten sub-district ABTB Bukittinggi city, amounting to 30 people. Research and Development (R&D) from Borg and Gall theory with the steps, namely: (1) Conducting preliminary research; (2) Planning; (3) Designing the initial product; (4) Testing product design / expert testing; (5) Revising product design; (6) Conducting product trials / initial trials; (7) Revising the initial product; (8) Testing the use; (9) Revising the final product; (10) Disseminating and implementing storytelling strategies with series drawings, in the development of early childhood creativity.

Keywords: Model Development, Creativity, Storytelling, picture series,

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah unik, dengan berbagai kompetensi yang mereka bawa sejak lahir. Kompetensi-kompetensi dini yang mereka hasilkan mendorong munculnya kreativitas. Anak bukanlah miniatur orang dewasa, sehingga membutuhkan perlakuan khusus sebagai anak-anak, yang sesuai dengan karakteristik anak usia dininya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka suka berpetualang, senang mencoba dan bereksplorasi. Hasil penelitian tentang perkembangan otak ditemukan pada otak anak-anak terdapat suatu mekanisme yang hanya dapat dihidupkan dalam masa tertentu saja. Mekanisme yang berlaku bagi potensi kreatifnya, anak usia dini memiliki imajinasi yang sangat kaya, dan imajinasi ini merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif, atau dengan kata lain anak memiliki "kreativitas alamiah".

Hasil study peneliti pada beberapa TK yang terdapat di kecamatan ABTB kota Bukittinggi berdasarkan hasil supervisi akademik peneliti sebagai Pengawas Sekolah dan hasil wawancara peneliti dengan guru dan kepala sekolah menunjukkan

rendahnya perkembangan kreatifitas anak khususnya dalam menggambar menurut cerita. Kegiatan ini belum mencapai hasil yang diharapkan, hasil pengamatan dan penilaian guru pada saat proses pembelajaran berlangsung ditemukan anak hanya dapat mengulang kembali apa yang telah disampaikan oleh teman dan bukan menceritakan gambar yang telah mereka buat sendiri. Cerita sebagaimana dikemukakan Whitehead (2002:29) pada dasarnya adalah tentang apa pengalaman manusia dan memikirkan apa yang saya yakini, apa yang terjadi pada saya, apa yang saya tahu, apa yang saya rasakan, atau hanya menanyakan kesehatan seseorang, kemungkinan akan mendatangkan cerita. Kisah serupa atau penggalan cerita yang dibuat oleh anak-anak kecil sering muncul dalam pengamatan yang direkam oleh praktisi tahun-tahun awal.

Gregory (1977) dalam Whitehead (2002:34) juga menjelaskan bahwa Mendongeng sebagai semacam "fiksi otak" yang menciptakan dan kemudian merenungkan berbagai kemungkinan strategi dan skenario dalam bentuk cerita sebelum mengambil tindakan. Hal ini dekat dengan ilmu yang selalu memiliki penjelasan yang mirip dengan cerita untuk peristiwa apa pun, atau fiksi otak yang mereka sebut dengan "hipotesis". Anak-anak adalah pencipta imajiner dan cerita yang memungkinkan untuk mencoba alternatif, meramalkan kemungkinan, dan membuat pengalaman yang masuk akal. Anak-anak memiliki keterampilan yang luar biasa mereka mengarang hipotesis cerita tentang apa yang mereka amati.

Kemampuan membuat strategi dan skenario sebelum mengambil tindakan, dan pencipta imajinasi atau cerita yang memungkinkan untuk mencoba dan membuat pengalaman yang masuk akal dalam bentuk cerita dan gambar yang selanjutnya dapat diceritakan. Hal ini merupakan suatu kreatifitas anak usia dini yang sangat memungkinkan untuk dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun pada kenyataannya kegiatan pengembangan kearah ini sangat jarang dilakukan oleh guru. Hal ini dikarenakan guru selalu kegiatan gambar dalam pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara mencontoh bentuk gambar yang telah dibuat guru dan anak mengulangi gambar dan tidak diberi kesempatan untuk menceritakan gambar, dan saat ini diminta untuk menceritakan gambar menjadikan anak kesulitan untuk menceritakan karena gambar yang mereka buat bukanlah apa yang mereka pikirkan atau khayalkan, tetapi gambar yang dibuat oleh guru sesuai dengan pola dan pikiran guru.

Permasalahan rendahnya pengembangan kreatifitas anak dalam membuat dan menceritakan gambar yang dibuat sendiri ditemui di 4 TK kecamatan ABTB kota Bukittinggi, (TKN Pembina, TK Kartika I-57, TKI Masyithah, dan TK Melur Putih). Yang meliputi 3 bidang pengembangan kreatifitas dalam mengurutkan dan menceritakan gambar yang telah dibuat sendiri. Hasil pengamatan, supervisi dan wawancara dengan guru dari 30 orang guru yang diteliti diperoleh data 20% guru yang telah mengembangkan kreatifitas anak dalam membuat dan menceritakan gambar yang dibuat sendiri dengan kriteria baik, 66% dengan pencapaian cukup dan 13,3% guru dengan pencapaian kurang. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreatifitas anak masih rendah. Hal ini dikarenakan strategi yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga perlu pembinaan lebih lanjut dalam pemilihan strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Pemuculan kreatifitas membutuhkan motivasi yang tinggi, baik itu motivasi intrinsik ataupun ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik dapat datang dari mana saja dan siapa saja, terutama dari guru selaku agen perubahan. Guru hendaklah mampu dan dapat mengelola pembelajaran dengan baik sehingga menyenangkan bagi peserta didik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif sehingga memunculkan kreativitas yang tinggi. Mampu mengelola pembelajaran artinya guru harus dapat merancang pembelajaran dengan baik, mulai dari penyusunan rencana pengejaran, pemilihan materi, metode, pemilihan alat dan sumber belajar perlu diperhatikan oleh guru. Agar tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik.

Pemilihan metode yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas anak, oleh sebab itu pada kesempatan ini peneliti memilih penerapan model bercerita dengan gambar seri dalam pengembangan kreatifitas anak TK dikota Bukittinggi. Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode bercerita dengan gambar seri dalam pengembangan kreatifitas anak TK di kota Bukittinggi. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan adalah dalam pemilihan metode bercerita dengan gambar seri yang dirancang guru, mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, pelaksanaan dan penilaian proses belajar anak, dengan pengembangan kreatifitas.

Kreativitas merupakan suatu tujuan dari pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat dan mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Hasil penelitian didapat bahwa setiap manusia lahir dengan potensi kreatif, 100-200 milyar sel otak memiliki fungsi divergen, fungsi divergen merupakan ciri-ciri utama potensi kreatif, yg akan melahirkan ide-ide original. Kreativitas menemukan puncaknya pada usia 4-4 ½ tahun. WWC Intervention Report (2013) mengemukakan bahwa cara terbaik untuk membantu anak-anak sukses adalah mengajarkan mereka menjadi pemikir kreatif dan percaya diri". Artinya perlu memberikan peluang bagi mereka untuk eksplorasi dan penemuan langsung yang membantu membangun keterampilan berpikir kritis seumur hidup dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Pentingnya peran kreativitas dalam perkembangan anak usia dini memiliki posisi dan kedudukan yang sama dengan pengembangan potensi kecerdasan lainnya. Sehingga menjadikannya sebagai pilihan utama agar tidak tertinggal di tengah persaingan global yang semakin ketat. Hal ini dikarenakan pada masa usia dini kapasitas otak manusia berkembang dengan sangat pesat. Kreatifitas yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif (Henry, Ismaniar:2018). Dan kreatifitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru yang tidak biasa dan melahirkan suatu solusi unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sumanto (2005) menjelaskan bahwa puncak pengembangan kreativitas anak terjadi pada usia 4 – 4 1/2 tahun. Pada masa usia ini anak memiliki imajinasi yang sangat kaya, yang menjadi dasar pengembangan kreativitas. Perilaku sering bertanya, senang menjajaki lingkungan dan tertarik untuk mencoba segala sesuatu yang baru, serta memiliki daya khayal yang tinggi sebagai ciri anak-anak kreatif ilmiah.

Kreativitas adalah orisinalitas, berupa produk, proses, atau individunya yang mampu menciptakan sesuatu yang belum diciptakan oleh orang lain. Kreativitas dalam dunia pendidikan, Torrance dan Goff (1990) menyebutkan tentang kreativitas akademik (*academic creativity*), sebagai "cara berpikir guru atau siswa dalam belajar dan memproduksi informasi". Berpikir dan belajar kreatif memuat kemampuan untuk mengevaluasi (kemampuan untuk menangkap akar masalah, tidak-konsistenan dan elemen yang hilang), berpikir divergen (fleksibilitas, originalitas dan elaborasi) dan redefinisi. Belajar secara kreatif adalah hal alami berkaitan sifat manusia selalu ingin tahu. Kreativitas tidak selalu dimiliki oleh guru berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Hal ini dikarenakan kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, kreativitas juga membutuhkan kemauan atau motivasi.

Kegiatan bercerita yang dilakukan guru tidak saja dapat mengembangkan bahasa anak, dan karakter anak, namun bercerita juga dapat mengembangkan kreativitas anak yang dituangkan dalam bentuk gambar atau mencerita gambar yang telah dibuat sendiri. Musfiroh (2005: 123)mengemukakan bahwa anak membutuhkan cerita karena berbagai hal:

- 1) Anak membangun gambaran-gambaran mental pada saat guru memperdengarkan kata-kata yang melukiskan kejadian. Rangsangan audiktif ini menstimulasi anak untuk terus menciptakan gambaran visual.
- 2) Anak memperoleh gambaran yang beragam sesuai dengan latar belakang pengetahuan dan pengalaman masing-masing. Hal ini menjadi bahan baku bagi anak untuk membangun skema-skema dalam pikirannya.
- 3) Anak memperoleh kebebasan untuk melakukan pilihan secara mental. Hal ini membantu mereka memberikan respon yang lebih baik saat menghadapi realita yang sesungguhnya.
- 4) Anak memperoleh kesempatan-kesempatan menangkap imajinasi dari citraan-citraan cerita: citraan gerak, citraan visual, dan citraan edukatif.
- 5) Anak memiliki tempat untuk melahirkan permasalahan seperti keinginan untuk melawan, kemarahan, rasa iri dan cemburu, serta ketidak berdayaan.
- 6) Anak memperoleh kesempatan merangkai-rangkai hubungan sebab akibat secara imajinatif.

Bercerita yang dinikmati anak akan memberikan wawasan kepada anak, membuka imajinasi anak, sehingga anak mampu berhkayal melalui cerita yang didengarnya dan mampu mengembangkan kreativitas dengan baik. Berdasarkan uraian di atas peneliti tegaskan bahwa bercerita dapat memperluas wawasan, cara berpikir dan kreativitas anak sebab dalam kegiatan bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru dan anak mencoba menuangkan imajinasi mereka dalam bentuk gambar ataupun menceritakan kembali.

Pada pelaksanaannya sebagaimana dikemukakan Bachtiar (2005:15) metode bercerita dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

- 1) Bercerita tanpa alat peraga
Di mana pada pelaksanaannya tanpa menggunakan alat peraga sebagai media bercerita dan guru harus memperhatikan ekspresi wajah, gerak-gerik tubuh, dan suara guru harus dapat membantu fantasi anak untuk mengkhayalkan hal-hal yang diceritakan guru.
- 2) Bercerita dengan alat peraga
Di mana pada pelaksanaannya menggunakan alat peraga sebagai media penjelas dari cerita yang didengarkan anak, sehingga imajinasi anak terhadap suatu cerita tidak terlalu menyimpang dari apa yang dimaksudkan oleh guru.

Bercerita dengan alat peraga seperti membacakan buku cerita bergambar, bercerita dengan boneka, bercerita dengan gambar, bercerita dengan gambar seri, bercerita dengan alat peraga langsung dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita tidak saja dilakukan dengan menggunakan media boneka atau gambar tetapi guru dapat menggunakan berbagai macam media untuk bercerita, seperti slide, kain panel, alat peraga langsung dan yang lainnya, bahkan guru juga dapat untuk membuat dan menginovasi media untuk kegiatan bercerita.

Selain hal di atas masih ada beberapa hal pokok yang harus diperhatikan guru dalam menyajikan cerita, sebagaimana dikemukakan Prakoso (2014)

- 1) Membuat /memilih naskah (disesuaikan dengan usia anak, mengandung nilai moral, sosial dan emosional), mengandung aspek kognisi, sains dan motorik”.
- 2) Kreatif mengolah naskah cerita yang meliputi (mengkreasikan alur cerita, narasi dan dialog, melibatkan anak dalam cerita dan mengkreasikan media pendukung)
- 3) Menyajikan cerita/ kreatif menyajikan cerita yang meliputi (kreasi membuka cerita, suara, tokoh dan ilustrasi, kreasi gerak halus dan gerak kasar serta mengkreasikan alat peraga dan media pendukung lainnya).

Jika pendidik dapat mengkreasikan cerita dengan baik sesuai dengan beberapa hal pokok di atas maka kegiatan bercerita menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R & D). Yusuf (2017:444) pada umumnya R & D dilaksanakan oleh unit khusus atau pengembangan perusahaan, universitas, atau gaen lembaga negaramegemukakan bahwa R & D merupakan kegiatan penelitian dalam upaya memilih upaya untuk mengembangkan produk atau prosedur atau memperbaiki produk atau prosedur yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan merupakan usaha sistematis, objekif, logis dan terkendali dalam menemu kenali masalah dan memilih upaya pngembangan untuk menghasilkan ilmu pengetahuan dan teknologi (model dan desain), dan/atau produk baru, sehingga mampu meningkatkan daya saing dan memenuhi permintaan.

Metode penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2012:215), yang menyarankan penggunaan prosedur penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan; (2) Melakukan perencanaan; (3) Mendesain produk awal; (4) Melakukan uji coba desain produk/uji ahli atau expert judgement; (5) Melakukan revisi terhadap desain produk; (6) Melakukan uji coba produk/uji coba awal; (7) Melakukan revisi terhadap produk awal; (8) Melakukan uji coba pemakaian; (9) Melakukan revisi terhadap produk akhir; (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian penerapan metode bercerita dengan gambar seri diawali dari penelitian sampai akhir didapat hasil pengembangan krativitas anak usia dini dalam membuat dan menceritakan gambar yang dibuat sendiri sesuai dengan imajinasi. Tahapan tersebut secara rinci adalah :

1. Melakukan Penelitian Pendahuluan

Analisis Pemilihan metode pembelajaran

Analisis strategi pembelajarn yang dilakukan guru dalam pembelajaran digunakan sebagai data acuan untuk melakukan pengembangan strategi pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara. Data yang didapatkan dari wawancara, bahwa strategi pembelajaran pembelajaran dalam bercerita kurang bervariasi, guru sering bercerita menggunakan buku cerita bergambar ataupun boneka tangan, sementara bercerita menggunakan gambar seri hanya dilakukan dengan cara memberi angka pada gambar seri yang ada pada majalah anak dan selanjutnya anak diminta untuk mewarnai dan menceritakan gambar tersebut. Sementara kegiatan bercerita yang dilakukan guru menggunakan gambar seri yang terpisah selanjutnya ditempelkan satu persatu sesuai dengan isi cerita belum lagi dilakukan guru, apalagi meminta anak untuk membuat gambar secara berurut 2 sampai dengan 4 gambar yang sesuai dengan imajinasi dan pikiran anak.

Analisis kebutuhan krakteritik anak

Bercerita adalah metode lama dan ampuh dalam pembelajaran anak usia dini. penyampaian cerita yang baik mampu membawa anak untuk masuk dalam cerita, namun perlu untuk memilih cerita yang sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak usia dini. Hasil wawancara didapat bahwa kegiatan bercerita yang dilakukan guru kurang menarik bagi anak, karena kegiatan yang sering dilakukan dalam bentuk membacakan buku cerita bergambar dan sekali-sekali bercerita menggunakan media boneka tangan. Dapat disimpulkan bahwa anak lebih senang ketika diberi kegiatan dan bukan hanya sekedar mendengarkan cerita guru.

Melakukan Perencanaan

Kreatifitas anak dalam membuat dan menceritakan gambar yang dibuat sendiri adalah aspek kreatifitas anak yang diteliti. Bagaimana anak dapat membuat urutan gambar sederhana dan dapat menceritakan gambar tersebut sesuai dengan urutan gambar. Gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar sederhana sesuai

dengan imajinasi dan apa yang dipikirkan anak, dan bukan membuat gambar dengan cara mencontoh atau meniru bentuk gambar yang dibuat guru.

Mendesain Produk Awal

Rancangan pengembangan strategi bercerita dengan gambar seri dalam pengembangan kreatifitas anak usia dini dilakukan melalui pembinaan kepada guru tentang bagaimana membuat gambar seri sesuai dengan tema pembelajaran. selanjutnya peneliti membagi tema dan sub tema pembelajaran untuk masing-masing TK, sehingga masing-masing TK dapat tanggung jawab 1 tema dengan beberap sub tema pembelajaran. Gambar seri yang dibuat dengan memperhatikan usia dan perkembangan anak usia dini. Selanjutnya gambar seri digunakan untuk menjelaskan tema melalui metode bercerita pada kegiatan pembukaan.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada kegiatan inti guru merancang pembelajaran untuk mengurutkan gambar sesuai dengan cerita berdasarkan tema dan sub tema pembelajaran, dan urutan gambar tersebut adalah dituangkan anak dalam bentuk gambar sederhana yang sesuai dengan sub tema pembelajaran yang terdiri dari 2 sampai dengan 4 gambar. Tahap akhir dalam kegiatan ini adalah anak diminta untuk menceritakan gambar yang telah dibuat sendiri. Contoh gambar seri yang dibuat guru seperti teman tanaman, guru membuat gambar sederhana tahapan pertumbuhan tanaman dimulai dari gambar pertama biji tanaman yang baru ditanam, dilanjutkan dengan gambar kedua biji mulai tumbuh, gambar ketiga tanaman mulai tumbuh besar dan gambar terakhir tanaman mulai berbunga atau berbuah. Selanjutnya dilakukan diskusi dengan kepala TK guna menindaklanjuti kegiatan bercerita dengan gambar seri untuk masing-masing tema per TK yang diteliti. Selain itu guru juga dapat membuat gambar tentang penguatan karakter anak usia dini secara sederhana sebagai upaya penguatan karakter anak.

Melakukan uji coba desain produk/uji ahli atau expert judgement

Data uji coba desain produk diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian kepada ahli materi dan ahli pembelajaran anak/ahli cerita serta ahli bercerita dalam pembelajaran anak usia dini yang menjadi penguji atau expert judgement.

a. Pengujian Oleh Ahli

Pada tahap ini, data diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian yang berisi tentang penilaian kesesuaian cerita dengan tema dan sub tema, dengan memperhatikan usia dan perkembangan peserta didik. materi yang ada dilihat dari relevansi materi terhadap silabus, disertai dengan desain produk media yang dikembangkan. Ahli materi memeriksa materi yang disajikan dalam desain produk cerita bergambar anak.

b. Pengujian Oleh Ahli Pembelajaran PAUD

Pada tahap ini, data diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian yang berisi tentang penilaian kesesuaian desain cerita bergambar anak yang sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran, serta tahapan dan usia perkembangan anak usia dini. Ahli memeriksa RPP guru dan mengamati guru dalam melaksanakan pembelajaran bercerita dengan mengisi lembar penilaian sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia.

c. Pengujian Oleh Ahli Cerita Anak

Pada tahap ini, data diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian yang berisi tentang penilaian kesesuaian cerita yang dibuat guru dengan usia perkembangan anak 4-6 tahun dengan menggunakan gambar seri. Ahli cerita anak memeriksa kesesuaian cerita guru dengan usia dan perkembangan anak, ataupun tema dan sub tema pembelajaran yang dituangkan dalam gambar seri. Hasil kegiatan dicatat pada lembar penilaian sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia.

Melakukan Revisi Terhadap Desain Produk

- a. Merevisi Media Berdasarkan Masukan dari Ahli Materi. Hasil uji coba desain produk dari ahli materi terhadap aspek tampilan materi, yang selanjutnya memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan desain produk strategi yang dikembangkan.
- b. Merevisi Media Berdasarkan Masukan dari Ahli Multimedia. Hasil uji coba desain produk oleh ahli bercerita anak usia dini terhadap aspek pemilihan cerita yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak TK, dan memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan desain produk pemilihan cerita sesuai tema dan sub tema pembelajaran dalam bentuk gambar seri.

Melakukan uji coba produk/uji coba awal

Tahapan selanjutnya adalah uji coba awal, dalam kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada produk cerita dalam bentuk gambar seri. Data yang diperoleh dari hasil uji coba selanjutnya digunakan sebagai masukan dalam revisi sebelum produk gambar seri digunakan pada uji coba tahap berikutnya. Pengumpulan data pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket praktikalitas. Angket praktikalitas digunakan untuk mendapatkan data berupa penilaian guru tentang pembuatan cerita anak dan menyampaikan cerita.

Seorang pakar psikologi pendidikan bernama Charles Buhler mengatakan bahwa anak hidup dalam alam khayal. Anak-anak menyukai hal-hal yang fantastis, aneh, yang membuat imajinasinya “menari-nari”. Kegiatan menggambar merupakan kegiatan yang naluriyah dan alami buat anak (Pamadhi dan Sukardhi 2008). Hampir setiap hari anak melakukan kegiatan ini untuk bercerita kepada orang lain. Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kegiatan menggambar merupakan kegiatan yang naluriyah dan alami buat anak. Hampir setiap hari anak melakukan kegiatan ini untuk bercerita kepada orang lain. Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Lilis Madyawati, Op. Cit, h, menyatakan bahwa beberapa manfaat metode bercerita dengan gambar seri bagi anak TK/RA sebagai berikut :

- 1) Melatih daya serap atau daya tangkap anak TK/RA, artinya anak usia TK/RA dapat dirangsang untuk mampu memahami isi atau ide-ide pokok dalam cerita secara keseluruhan.
- 2) Melatih daya pikir anak untuk terlatih memahami proses cerita, mempelajari hubungan bagian-bagian dalam cerita termasuk hubungan sebab-akibatnya.
- 3) Melatih daya konsentrasi anak untuk memusatkan perhatiannya kepada keseluruhan cerita karena dengan pemusatan perhatian tersebut anak dapat melihat hubungan bagian-bagian cerita sekaligus menangkap ide pokok dalam cerita.
- 4) Mengembangkan daya imajinasi anak. Hal ini berarti bahwa dengan bercerita, anak dapat mengembangkan daya imajinasinya untuk membayangkan atau menggambarkan sebuah situasi yang berada diluar jangkauan indranya, bahkan mungkin juga jauh dari lingkungan sekitarnya. Hal ini juga membantu mengembangkan wawasan anak.
- 5) Menciptakan situasi yang menggembirakan serta mengembangkan suasana hubungan yang akrab sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak senang mendengarkan cerita terutama apabila disajikan dengan menarik.
- 6) Membantu perkembangan bahasa anak dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien sehingga proses percakapan menjadi komunikatif.

Melakukan revisi terhadap produk awal

Hasil revisi uji coba kelompok kecil ada revisi produk awal yang diujikan, yaitu: revisi pada “fokus gambar sesuai cerita” dan memperbaiki beberapa gambar yang salah. Revisi yang dilakukan setelah uji coba kelompok kecil.

Melakukan uji coba pemakaian.

Uji coba pemakaian atau uji coba lapangan, dapat dilakukan setelah peneliti memperbaiki temuan pada uji coba kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada penggunaan strategi bercerita dengan gambar seri. Data yang diperoleh dari uji coba ini dianalisis dan digunakan sebagai masukan untuk melakukan revisi sebelum produksi akhir atau produksi massal. Pengumpulan data pada uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data berupa penilaian guru tentang kualitas strategi bercerita dengan gambar seri pada saat diimplementasikan kepada anak. Pada uji lapangan yang menjadi subjek uji coba sebanyak 4 orang guru yang masing-masing mewakili sampel penelitian. Sebelum mengisi kuisisioner peneliti mengamati guru dalam mengajar dengan menggunakan strategi bercerita dengan gambar seri sampai dengan kegiatan inti yang menghasilkan karya anak dalam membuat cerita bergambar sederhana dan menceritakan gambar yang mereka buat tersebut. Kuisisioner meliputi aspek tema cerita, alur cerita, dan kesesuaian cerita dengan kelompok usia anak, kreatifitas anak dalam membuat cerita bergambar dan kreatifitas anak dalam menceritakan gambar tersebut.

Hasil yang didapat dari 4 orang guru yang tampil 2 orang guru memenuhi kriteria pencapaian dan sekitar 65% anak dapat membuat cerita bergambar dan 60% mampu menceritakan gambar sesuai dengan imajinasi mereka. Kreatifitas menggambar anak sebagaimana dikemukakan oleh Benson and Haith (2009: 12) berkembangselama lebih dari 100 tahun, psikolog dan pendidik telah menunjukkan ketertarikan dengan gambar anak-anak, minat yang berasal dari bagian akhir abad ke-19 dan bertepatan dengan awal dari studi psikologis sistematis perkembangan anak. Publikasi pertama gambar anak-anak berasal dari periode ini, menunjukkan cerita tahap terakhir dari perkembangan mental. Topik seni anak menggambar, melukis, dan memodelkan tetapi diberi akses mudah ke kertas, pensil, dan gambar spidol ajaib telah banyak dipelajari.

Benson and Haith (2009: 12) menjelaskan bahwa "seni anak, muncul pada awal tahun prasekolah adalah kegiatan simbolik yang unik. mereka mampu mengenali foto-foto dan gambar garis benda-benda yang sudah dikenal, tetapi meskipun ada pelatihan ekstensif dalam penggunaan simbol, sebagian besar anak-anak berusia 3 tahun secara spontan menggambar dan menamai, itu adalah pencapaian luar biasa dari anak manusia untuk diciptakan, tanpa pelatihan, bentuk-bentuk representasional pertama ini yang tidak ada model yang siap tersedia. representasi awal ini terdiri dari lingkaran besar dengan fitur wajah dan kaki adalah representasi sederhana dari manusia atau hewan.

Melakukan revisi terhadap produk akhir

Revisi terhadap produk akhir berdasarkan uji coba lapangan strategi bercerita dengan gambar seri dalam pengembangan kreatifitas anak usia dini, 20% dari guru yang melakukan strategi bercerita memberikan saran dan masukan sebagai berikut : 1) fokus cerita sebaiknya tidak sebatas menjelaskan tema pembelajaran, namun juga untuk semua cerita yang dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak, 2) untuk kesempurnaan gambar sebaiknya gambar anak diberi warna, sehingga lebih menarik bagi anak, 3) perlu reward yang berarti bagi anak yang dapat membuat cerita bergambar dengan baik dan menceritakan dengan urutan.

Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk

Desiminasi dan implementasi produk dilakukan dengan melaporkan dan menyebarkan produk melalui pertemuan KKG, Gugus PAUD, seminar dan jurnal ilmiah.

KESIMPULAN

Strategi bercerita dengan gambar seri dalam pengenalan karakter nasionalisme anak memberikan pengalaman berarti bagi guru dan juga murid. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ;

- 1) Kemampuan guru menggunakan strategi bercerita dengan gambar seri di TK Kartika I-57 guru sebelum ini sangat jarang menggunakan metode bercerita dalam pembelajaran, kegiatan bercerita dilakukan kepala TK dan itu-pun sekali-sekali. Hal ini dikarenakan sumber cerita yang terbatas dan buku cerita yang tersedia adalah koleksi buku cerita lama.
- 2) Guru pada TK Masyithah dan Melur putih menyatakan selama ini kesulitan mendapat referensi untuk bercerita merasa terbantu dengan strategi ini, karena tidak kesulitan lagi mencari sumber cerita, namun dapat membuat cerita sendiri untuk pembelajaran anak usia dini.
- 3) Guru yang kurang mampu bercerita dengan baik sedikit mengalami kendala karena kondisi guru dengan 15 orang tanpa guru pendamping, sehingga saat anak bertanya dan melihat gambar guru secara dekat karena gambar dibuat dalam ukuran kecil pada lembar kertas ukuran kuarto/A4.
- 4) Hampir semua guru merasa mendapat ilmu dan pengetahuan tentang bagaimana membuat cerita sederhana, karena membuat cerita dengan gambar seri melatih guru maupun anak untuk dapat membuat tahapan atau urutan gambar menurut cerita, sehingga kemampuan membuat tahapan anak juga berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Benson. B.J, & Haith, M.M. 2009. *Language, Memory, and Cognition in Infancy and Early Childhood*. Departement of Psychology, University of Denver, Denver. Colorado. USA.
- Ismaniar. 2018. *Kreatifitas Dan Pendidik Paud Dalam Perspektif Peluang Dan Tantangan*. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
- Musfiroh, Takdirun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendra Pendidikan Tinggi. Direktorat Jendral Pendidik Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi
- Prakoso, Awam. 2014. *Teknik Bercerita*. Bandung. Makalah yang disampaikan pada TOT bercerita bagi pendidik PAUD Nasional
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2005. *Perkembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendra Pendidikan Tinggi. Direktorat Jendral Pendidik Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Torrance.E.P. 1990. *The Creativity Scholars Mentors Program*. In *Expanding Awareness Creative Potentials Worldwide*. Salt Lake City.
- Whitehead, Marian. 2002. *Developing Language and Literacy with Young Children*. Paul Champman Publishing. A SAGE Publications Company.
- WWC Intervention Report 2013. *The Creative Curriculum® for Preschool*, Fourth Edition. Ies Institut of Educations Sciences. Updated March 2013
- Yusuf. A.Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta. Kencana