

**HUBUNGAN ANTARA METODE BERCERITA DENGAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK TK CAKRA
BUANA INDONESIA DI TRISNOMULYO
LAMPUNG TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

Ajeng Noviana Kusuma Wardani



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2016**

ABSTRACT

RELATED OF STORY TELLING WITH CREATIVITAS OF DRAWING CHILDREN KINDERGARDEN CAKRA BUANA INDONESIA IN TRISNOMULYO EAST LAMPUNG

By

AJENG NOVIANA KUSUMA WARDANI

The problrm of this research was the low creativitas drawing development of children at CakraBuana Indonesia as kindergarten in Trisnomulyo Eart Lampung. This research aimed to determine the relationship of story tellingwihcreativitas drawing development. The method used was correlational method. Data were collected by using observation and analyzed by using Product moment test analyzed. The result showed that there was correlation between story telling with creativitas drawing development. It was proved from the calculation of the product moment corelation as much as 0,640.

Keywords : early childhood, development of drawing, story telling.

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA METODE BERCEKITA DENGAN KREATIVITAS MENGAMBAR ANAK TK CAKRA BUANA INDONESIA DI TRISNOMULYO LAMPUNG TIMUR

Oleh

AJENG NOVIANA KUSUMA WARDANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas menggambar anak TK Cakra Buana Indonesia Di Trisnomulyo Lampung Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara metode bercerita dengan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah metode korelasional. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis uji *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara metode bercerita dengan kreativitas menggambar anak. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan korelasi *product moment* sebesar 0,640.

Kata kunci : anak usia dini, metode bercerita, perkembangan menggambar

**HUBUNGAN ANTARA METODE BERCERITA DENGAN KREATIVITAS
MENG GAMBAR ANAK TK CAKRA BUANA INDONESIA DI
TRISNOMULYO LAMPUNG TIMUR**

Oleh :

Ajeng Noviana Kusuma Wardani

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN ANTARA METODE BERCERITA
DENGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK
TK CAKRA BUANA INDONESIA DI
TRISNOMULYO LAMPUNG TIMUR**

Nama Mahasiswa : *Ajeng Noviana Kusuma Wardani*

No. Pokok Mahasiswa : 1213054001

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

[Signature]
Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.
NIP 19510507 198103 1 002

[Signature]
Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

[Signature]
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**.....

Sekretaris : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Juni 2016**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ajeng Noviana Kusuma Wardani
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054001
Program Study : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa ini adalah benar penelitian saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi paparan materi yang telah dipublikasikan atau di tulis oleh orang lain atau telah digunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau institud lain.

Bandar Lampung, 30 Juni 2016

Yang menyatakan,

METERAI
TEMPEL

97DEFADF831648524

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ajeng NOVIANA Kusuma W

NPM. 1213054001

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ajeng Noviana Kusuma Wardani. Penulis lahir di Desa Kedaton II Kecamatan, Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 6 November 1993 dan merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, dari pasangan bapak Sutijo dan Ibu Suprapti.

Penulis menyelesaikan pendidikan TK Xaverius Dipasena Agung pada tahun 2000. Sekolah Dasar (SD) Xaverius Dipasena Agung pada tahun 2006. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Batanghari Nuban tahun 2009 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Seputih Raman pada Tahun 2012.

Pada Tahun 2012 penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Jurusan Ilmu Pendidikan Program Study Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

Tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Pekon Umbul Buah Kecamatan Kota Agung Timur Kabupaten Tanggamus.

Tahun 2016 peneliti melaksanakan penelitian di TK Cakra Buana Indonesia di Trisnomulyo Lampung Timur untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan.

MOTO

*“Siapapun yang keluar untuk mencari dan mendapatkan ilmu, maka ia berada di jalan Allah”
(HR. Muslim)*

*“Jangan ingat lelahnya belajar, tapi ingat buah manisnya yang bisa dipetik kelak ketika sukses”
(Ajeng Noviana Kusuma Wardani)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Saya persembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta bangga kepada:

Kedua orang tua saya (Bapak Sutijo dan Ibu Suprapti)

yang bekerja dan selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam kebaikan, yang dalam sujud-sujud panjangnya berdoa untuk kebaikan saya, yang tidak pernah lelah untuk memberikan doa serta nasehat, yang selalu sabar dan tidak pernah mengeluh dalam menanggapi ego saya.

Adikku tersayang

yang selalu memberikan motivasi dalam setiap senyuman dan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, yang canda tawa mereka selalu menghibur, terima kasih.

Teman-teman dan sahabat

yang selalu memberikan motivasi, senyum dan semangat untuk terus berjuang dalam menyelesaikan studi ini, terima kasih.

Serta

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak.

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Unila. Skripsi ini berjudul “ Hubungan Antara Metode Bercerita Dengan Kreativitas Menggambar Anak TK Cakra Buana Indonesia Di Trisnomulyo Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016”.

Pada pembuatan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan sumbangsih, bantuan, nasihat, serta saran-saran yang membangun. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Pimpinan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PG PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
2. Pimpinan jurusan selaku penguji serta pembahas, terima kasih atas saran-saran dan nasehat yang diberikan.
3. Pimpinan Program Study PG PAUD yang telah memberikan dukungan dan arahan untuk kami mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan.

4. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran dan nasihat yang telah diberikan.
5. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd selaku Pembimbing II atas bimbingan, kesabaran, ketelitian dan masukannya kepada penulis.
6. Dosen-dosen PG PAUD khususnya dan Dosen FKIP Universitas Lampung pada umumnya, yang telah memberikan ilmu dan kasih sayang dalam membimbing dan mendidik kami untuk menjadi insan yang lebih baik dan berpendidikan.
7. TK Cakra Buana Indonesia Trisnomulyo atas kerjasamanya yang baik selama penelitian berlangsung.
8. Sahabat-sahabatku tersayang, Alifah, Dewi, Rizki, Novia, Cica yang selalu memberikan pengertian, dukungan, kasih sayang, motivasi dan doa. Semoga persahabatan ini selalu terjalin.
9. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2012 yang telah bersama-sama berjuang dari awal kita perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
10. Teman-teman KKN dan PPL, Pekon Umbul Buah Kecamatan Kota Agung Timur, Tanggamus Tahun 2015 (Dani Iskandar, Viktor Tanda Vanbela, Mulyati, Rosdiana, Cici Mentari, Nova Nabila J, Woro Puspita Ningrum , Umi Salamah, Lucia Puspa Sari C P) yang telah berjuang bersama dalam menjalankan tugas sebagai mahasiswa FKIP UNILA.
11. Beasiswa Bidik Misi UNILA 2012.

12. Almamater tercinta yang telah memberikan kebanggaan dan motivasi bagi penulis untuk menimba ilmu dan semoga bermanfaat dimasyarakat serta pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal kebaikan mereka diterima oleh Allah SWT, dan akan mendapatkan balasan yang berlipat ganda, dan diberi kebahagiaan dunia dan akhirat kelak. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Bandar Lampung, 30 Juni 2016

Penulis,

Ajeng Noviana Kusuma W

NPM 1213054001

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
A. Teori Belajar	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Konsep-Konsep Belajar.....	13
1. Konsep Belajar Behaviorisme	13
2. Konsep Belajar Konstruktivisme	14
c. Prinsip-Prinsip Belajar Pada Anak Usia Dini	15
B. Metode Bercerita Di TK	17
a. Pengertian Metode Bercerita	17
b. Jenis-Jenis Metode Cerita atau Dongeng	19
c. Macam-Macam Teknik Metode Bercerita	20
d. Manfaat Metode Bercerita	21
e. Kekurangan dan Kelebihan Metode Bercerita	23
f. Cara Membawakan Cerita	23
g. Rancangan Kegiatan Bercerita	24
C. Kecerdasan Visual-Spasial	25
a. Pengertian Kecerdasan Visual-Spasial	25
b. Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial.....	27
c. Cara Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial	27
D. Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini	28
a. Pengertian Kreativitas Menggambar	28
b. Pengaruh Kreativitas Seni Gambar	29

E.	Penelitian Relevan	30
E.	Kerangka Berfikir	31
F.	Hipotesis	32
III METODE PENELITIAN		
A.	Metode Penelitian	33
B.	Prosedur Penelitian	33
	a. Penelitian Pendahuluan	33
	b. Tahap Perencanaan	34
	c. Tahap Pelaksanaan	34
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
D.	Populasi	34
E.	Teknik Pengumpulan Data	35
F.	Variabel Konseptual dan Operasional.....	36
	a. Devinisi Variabel Konseptual	36
	b. Devinisi Variabel Operasional	36
G.	Uji Instrumen	37
	a. Uji Validitas	37
	b. Uji Reabilitas.....	38
H.	Analisis Data	40
	a. Deskripsi Data	41
	b. Uji Normalitas	41
	c. Uji Hipotesis	42
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
	a. Sejarah TK Cakra Buana Indonesia	44
	b. Identitas Sekolah	44
	c. Visi, Misi dan Tujuan TK Cakra Buana Indonesia	46
	d. Proses Belajar dan Pembelajaran	46
	e. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	47
B.	Hasil Penelitian	47
	a. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	47
	b. Deskripsi Data	50
	1. Data Variabel Metode Bercerita	50
	2. Data Variabel Kreativitas Menggambar	51
	c. Pengujian analisis Data	52
	1. Uji Normalitas	53
	2. Uji Hipotesis	54
	d. Pembahasan Hasil Penelitian	57
V. KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	61
B.	Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir Penelitian	32
2. Rumus Alfa Croanbach	39
3. Rumus <i>Product Moment</i>	42
4. Rumus t_{hitung}	43
5. Grafik Metode Bercerita	51
6. Grafik Kreativitas Menggambar	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Perkembangan Kreativitas Menggambar Anak TK CBI	7
2. Data Anak Didik	35
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	38
4. Pedoman Kategori Penilaian Metode Bercerita	41
5. Pedoman Kategori Penilaian Kreativitas Menggambar	41
6. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK CBI.....	47
7. Jadwal dan Pokok Bahasan Penelitian	48
8. Rekapitulasi Penilaian Metode Bercerita	50
9. Rekapitulasi Penilaian Kreativitas Menggambar	52
10. Tabel Penolong Korelasi <i>Product Moment</i>	55
11. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Surat Keterangan Validasi Instrumen (<i>IExpert Jugement</i>).....	63
2.	Rencana pelaksanaan Pembelajaran Harian	85
3.	Data Reabilitas	100
4.	Rubrik Penilaian	103
5.	Rekapitulasi Perorelan Nilai.....	109
6.	r Tabel <i>Product Moment</i>	113
7.	t Tabel	114
8.	Surat Izin Penelitian Pendahuluan	115
9.	Surat Izin Penelitian	116
10.	Surat Balasan Izin Penelitian	117
11.	Gambar Penelitian	118

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat yang disebut juga sebagai usia emas. Di fase usia ini anak aktif menyerap berbagai informasi yang didapat dari lingkungan sekitarnya. Anak pada usia dini belajar aktif melalui seluruh panca indera yang dimilikinya untuk memahami sesuatu secara singkat dan akan beralih ke hal yang lainnya. Kegiatan eksploratif yang tengah dilakukan oleh anak ini akan berkembang dengan baik apabila lingkungan di sekitar anak juga memberikan dampak positif bagi sang anak.

National Assosiation Education for Young Children dalam Hartati (2005 : 7) mengemukakan bahwa Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada dalam rentang usia antara 0-8 tahun. Menurut devinisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak memiliki potensi yang harus dikembangkan. Meski pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama, tetapi ritme perkembangan akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual, seperti halnya dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan potensi seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat masing-masing anak. Selain itu, pembelajaran pada masa ini bertujuan memperkenalkan konsep-konsep dasar yang bermakna bagi anak agar mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak. Pada rentang usia dini yang atau disebut pula sebagai masa keemasan, anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai macam rangsangan yang disebut pula sebagai stimulus.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Proses pembelajaran anak tidak terlepas dari bagaimana peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Guru hendaknya memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Bila proses pembelajaran berlangsung secara baik maka anak dengan mudah menyerap informasi dan dapat mengaplikasikannya dan sebaliknya.

Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, hal tersebut lah yang menjadi dasar pembelajaran bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan dan menumbuhkan minat untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga terjadi interaksi yang baik antara guru dengan anak didik. Dengan interaksi yang baik maka hubungan guru dengan anak didik akan baik pula yang akan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Pendidikan pada usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan kominikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan pada masa usia dini adalah wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Pada jenjang pendidikan anak usia dini hendaknya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak karena dengan pengalaman yang menyenangkan anak akan merasa tertarik dan senang untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jadi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar perkembangan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada pendidikan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu aspek perkembangan moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emodional, dan seni. Aspek-aspek tersebut harus dikembangkan agar anak dapat mencapai perkembangannya secara optimal.

Guru dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreatifitas anak, metode yang di pergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru. Perlu di ingat bahwa di TK mempunyai cara yang khas oleh karena itu metode yang digunakan berbeda dengan metode-metode lain. Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode di pilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan.

Pada masa modern ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat maka di butuhkan pula individu-individu yang kreatif, mandiri serta memiliki daya saing yang tinggi agar dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi di masyarakat. Maka dari itu pengembangan kreatifitas anak seperti menggambar sangatlah penting. Dalam kegiatan menggambar yang dilakukan oleh anak, tentunya tidak terlepas dari peran guru untuk memfasilitasi kebutuhan anak, dan metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan kreatifitas anak untuk menggambar. Dengan metode yang tepat maka potensi menggambar yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dengan baik.

Metode bercerita adalah salah satu metode pembelajaran anak TK yang disampaikan melalui kegiatan bercerita. Metode bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka penyampaian pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan anak. Tujuan bercerita bagi anak adalah agar anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan orang lain, anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya, anak dapat menjawab pertanyaan, selanjutnya anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengarnya melalui sebuah gambar maupun secara lisan.

Kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu. Macam-macam kecerdasan itu antara lain kecerdasan linguistik, kinestetik, visual-spasial, naturalistik, spiritual, musikal, interpersonal,

intrapersonal, logika matematika dan eksistensial. Salah satu kecerdasan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah kecerdasan visual-spasial yang dilakukan dalam kegiatan menggambar.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan yang berkenaan dengan memahami bangunan tiga dimensi. Kecerdasan ini meliputi kemampuan membayangkan dan menyampaikan ide dalam bentuk gambar dua maupun tiga dimensi. Kecerdasan visual-spasial pada anak merupakan kemampuan untuk berfikir, memahami dan memproses suatu dalam bentuk visual (gambar). Seorang individu yang memiliki kecerdasan visual spasial biasanya memiliki ciri-ciri suka menggambar, mendiskripsikan segala sesuatu dengan gambar, senang mengapresiasi lukisan atau benda seni lainnya, dapat menghafal lokasi dengan mudah dan mampu menghafal wajah orang.

Menggambar adalah merupakan salah satu dari kecerdasan visual spasial. Proses menggambar dilakukan dengan cara menuangkan apa yang ada dalam pikirannya (imajinasi) kedalam bentuk coretan yang memiliki makna. Kegiatan menggambar berkaitan erat dengan koordinasi yang baik antara mata dengan tangan. Oleh karena itu kegiatan menggambar sangatlah penting untuk dikembangkan karena melalui menggambar anak belajar mengembangkan pengetahuannya dan mengungkapkan imajinasinya yang ia peroleh dari lingkungan sekitarnya. Menggambar dapat dilakukan melalui kegiatan bercerita karena dari kegiatan tersebut anak belajar untuk mengembangkan imajinasinya yang kemudian dituangkan dalam bentuk gambar.

Berdasarkan pra-penelitian yang telah peiliti lakukan di kelas B TK Cakra Buana Indonesia yang berusia 5-6 tahun pada tanggal 01 Desember 2015, dapat dikatakan bahwa perkembangan kecerdasan anak dalam bidang menggambar masih kurang berkembang. Hal tersebut terlihat dari beberapa anak yang ada dikelas kesulitan saat melakukan kegiatan menggambar. Anak belum mampu mengungkapkan karena guru selalu menentukan topik saat menggambar. Sebagian anak juga mencontoh gambar milik temannya. Anak belum bias menjiplak gambar-gambar yang ada di sekitarnya. Anak juga masih merasa malu-malu mengutarakan pendapatnya saat menggambar. Anak belum berani maju kedepan untuk mengungkapkan hasil gambarannya. Berikut adalah data perkembangan kreativitas menggambar anak yaitu :

Tabel 1. Data Perkembangan Kreativitas Menggambar Anak TK CBI

Kreativitas Menggambar Anak	Jumlah Anak	Persentase (%)
Belum mampu mengungkapkan ide	5	16,79
Anak mencontoh gambar milik temannya	10	33,33
Belum bisa menjiplak	6	20,00
Malu-malu menunjukkan hasil gambaran	4	13,33
Belum berani maju	5	16,67
Jumlah	30	100

Sumber : Pra-penelitian di TK Cakra Buana Indonesia Trisnomulyo

Kondisi tersebut disebabkan karena kegiatan menggambar masih kurang dikembangkan oleh guru dilihat dari kegiatan sehari-hari anak di sekolah yang hanya belajar saja seperti menulis huruf, menghitung, dan membaca. Guru hanya memberikan tugas kepada anak begitu saja seperti tugas membaca,

menulis, dan berhitung karena tuntutan para orang tua anak didik. Orang tua akan merasa bangga apabila anak mereka mampu membaca, menulis dan berhitung dengan lancar tanpa memperdulikan bahwa anak memiliki potensi lain yang harus di kembangkan pula. Kegiatan menggambar jarang dikembangkan karena guru kurang memahami mengenai salah satu kecerdasan yang harus dikembangkan dari diri setiap anak.

Pada perkembangannya terutama perkembangan kecerdasan visual-spasial anak tidak tercapai dengan baik karena guru kurang memahami mengenai potensi anak dan metode pembelajaran untuk anak TK seperti metode bercerita. Padahal dengan metode ini guru dapat meningkatkan kemampuan menggambar yang dimiliki oleh anak sehingga kemampuan menggambar yang dimiliki anak akan berkembang secara optimal. Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode yang monoton yang kurang mampu membangkitkan semangat anak sehingga pada awal kegiatan belajar sebagian anak sudah merasa mengantuk, malas dan bosan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kreativitas menggambar anak usia dini yang belum berkembang, sehingga perlu di stimulasi melalui metode yang menarik. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan kreativitas menggambar anak. Sehingga judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah Hubungan Antara Metode Bercerita Dengan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Anak kurang mampu mengungkapkan ide.
2. Anak belum mampu mengutarakan pendapatnya saat akan mengambar.
3. Anak belum berani menceritakan hasil gambarannya ke depan.
4. Proses pembelajaran masih bersikap akademis, yang menekankan pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu hubungan antara metode bercerita dengan kreativitas menggambar anak TK Cakra Buana Indonesia di Trisnomulyo Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatas masalah di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:
Apakah ada hubungan antara metode bercerita dengan kreatifitas menggambar anak di TK Cakra Buana Indonesia Di Trisnomulyo Lampung Timur tahun ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan metode becerita dengan kreatifitas menggambar anak TK.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berkontribusi dalam pengembangan seni terutama pada perkembangan kreativitas menggambar anak usia dini.

2. Secara Praktis

a) Bagi Guru

Untuk memotivasi guru, agar menambah wawasan dan lebih kreatif dalam mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang dapat menyenangkan bagi anak.

b) Bagi Kepala Sekolah

Hasil Penelitian diharapkan dapat menjadi masukan positif bagi lembaga penyelenggara pendidikan.

c) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi peneliti lainnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

a. Pengertian Belajar

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristi penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lain. Belajar adalah aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar. Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Pada waktu bayi, seseorang bayi menguasai keterampilan-keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang-orang di sekelilingnya. Ketika menginjak masa anak-anak dan remaja, sejumlah sikap, nilai, dan keterampilan berinteraksi sosial di capai sebagai kompetensi. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Oleh karena itu pemahaman

yang benar mengenai arti belajar dengan segala bentuk aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik.

Hilgrad dan Bower dalam Baharuddin (2015:15) menyatakan belajar (*to learn*) memiliki arti: 1) *to gain knowledge, mastery of through experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory; memorize*; 3) *to acquire through experience*; 4) *to become in frome of to find out*. Menurut definisi tersebut belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan belajar setiap orang akan memperoleh pengetahuannya sendiri. Jadi belajar memiliki arti dasar adanya aktifitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Sedangkan menurut Hadzriana (2014:42) belajar merupakan

proses penerimaan, pengelolaan, internalisasi, dan aplikasi setiap informasi yang diterima seseorang melalui penginderaan (audiotory, visual dan kinestetik) proses logika (analisa), dan percobaan dan pengalaman, yang mana pada akhirnya membimbing seseorang melakukan penyesuaian perilaku atau berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang didapatnya.

Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Dalam hal ini belajar setiap individu bersumber dari apa yang ada dan dimulai dari lingkungan sekitar keberadaannya. Baik dan buruk hasil belajar yang di peroleh individu bergantung dari bagaimana kondisi fisik lingkungan keberadaan mereka.

Berdasarkan pemaparan dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan

manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman yang dilaluinya dimulai dari bayi sampai dengan sepanjang hayatnya.

b. Teori-Teori Belajar

1. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme merupakan satu pendekatan dalam psikologi pendidikan yang didasarkan keyakinan bahwa anak dapat dibentuk sesuai dengan apa yang diinginkan oleh orang yang membentuknya. Dalam behaviorisme, acuan perilaku diperoleh individu setelah berinteraksi dengan lingkungan yang telah dikendalikan. Thorndike dalam Hartati (2005:23) mengemukakan bahwa

belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus dalam hal ini dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berwujud sesuatu yang konkret yang dapat diamati, atau yang tidak konkret yang tidak bisa diamati.

Behaviorisme menjelaskan belajar itu merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkrit. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan reaktif (respon). Rangsangan (stimulus) yang ada berasal dari lingkungan sekitar anak, baik lingkungan internal maupun eksternal. Sedangkan respon merupakan akibat yang di timbulkan akibat rangsangan yang di terima. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam teori behaviorisme perubahan perilaku terjadi karena adanya rangsangan yang diperoleh dari lingkungan yang kemudian menimbulkan respon.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Pembelajaran pada usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun adalah faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam interaksi tersebut anak memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar anak dapat berlangsung dengan lancar. Lev Vygotsky dalam Sujiono (2010:29) berpendapat bahwa Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan berupa sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Vygotsky dalam Hartati (2005: 70) juga berpendapat bahwa

lingkungan sosial juga sangat berpengaruh dalam perkembangan anak. Artinya peranan lingkungan sosial dimana anak itu berkembang, dan interaksi yang terjadi di dalamnya sangat mendukung perkembangan sosial anak.

Menurut teori konstruktivisme, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Aliran konstruktivisme merupakan aliran yang meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaksi yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan. Menurut konstruktivisme, anak belajar dari proses memahami pengetahuan dari dunianya sendiri yang diolah dari

lingkungan sekitarnya. Baik buruk hasil yang diperoleh tergantung dari keadaan lingkungan sosial anak berada.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa konsep belajar konstruktivisme merupakan konsep belajar yang menekankan bahwa anak belajar dan memperoleh pengetahuan dari lingkungan sekitar anak berada.

c. Prinsip-Prinsip Belajar Pada Anak Usia Dini

Terdapat banyak prinsip belajar pada anak usia dini. Prinsip belajar ini digunakan sebagai acuan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu prinsip belajar anak yaitu belajar sambil bermain. Secara umum program kegiatan bermain dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang sengaja direncanakan untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pendidikan diri anak usia dini lebih lanjut.

Unsur utama dalam pengembangan program anak bagi usia dini adalah bermain. Hal tersebut dikarenakan bermain dapat memberikan kesempatan pada anak bereksplorasi mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya. Selain itu anak juga belajar mengekspresikan perasaannya dari hal-hal baru yang ditemui dari lingkungan. Melalui bermain juga seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan oleh pendidik.

Secara umum tujuan dari kegiatan bermain adalah untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Catron dan Allen dalam Sujiono (2010:19) berpendapat bahwa tujuan program kegiatan bermain yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Melalui bermain pula anak belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan pada masa selanjutnya.

Menurut Bredekamp dan Copple dalam Hartati (2005:77) prinsip-prinsip belajar melalui bermain adalah sebagai berikut:

- a. Anak belajar melalui keterlibatannya secara langsung dan aktif dalam pengalaman bermain yang telah mereka definisikan sendiri.
- b. Dalam perencanaan permainan bagi anak, guru harus mempertimbangkan umur dan tingkat perkangan anak.
- c. Materi-materi permainan adalah materi konkret, nyata, dan, dan relevan dengan kehidupan anak.
- d. Lingkungan belajar yang diciptakan guru memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi aktif.
- e. Guru bertanggung jawab terhadap perencanaan, pengaturan, dan penciptaan pengalaman-pengalaman yang berubah dan bertambah kompleks untuk membantu, dan mendukung permainan anak.
- f. Guru mengikutsertakan anak dalam permainan dengan mengajukan pertanyaan dan dengan membantu anak untuk mengembangkan atau memperluas permainan mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak belajar melalui bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak langsung terlibat dengan objek yang dijadikan sebagai media bermain. Selain itu guru juga dapat memberikan permainan

yang sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan anak agar anak bermain sesuai dengan ranah tahapannya.

B. Metode Bercerita Di TK

a. Pengertian Metode Bercerita

Terdapat banyak metode yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak usia dini. Metode ini di bawakan oleh guru sesuai dengan kondisi anak didalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar kegiatan berjalan dengan baik. Metode adalah cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Metode merupakan suatu cara atau jalan yang harus ditempuh.

Metode-metode yang memungkinkan anak satu dengan anak lainnya berhubungan akan lebih memenuhi kebutuhan dan minat anak. Dari hal tersebut metode yang digunakan dalam kegiatan belajar hendaknya sesuai dengan jenjang pendidikannya. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran terdapat banyak metode yang bisa digunakan oleh guru yang salah satunya yaitu melalui kegiatan bercerita. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang digunakan di TK.

Kegiatan bercerita biasa pula disebut sebagai kegiatan mendongeng. Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki nilai estetika di dalamnya terdapat rasa kenikmatan yang tiada tara serta mampu menyedot perhatian anak dan orang dewasa. Target tersebut baru bisa di capai jika skenario ditulis dengan baik, disampaikan dengan memukau,

dan dapat didengarkan oleh audien yang berjiwa seni. Hal tersebut dilakukan agar anak tertarik untuk mendengarkan setiap cerita yang dibawakan oleh gurunya.

Khairani dalam Cendikia (2013:8) menjelaskan bahwa “cerita atau kisah merupakan salah satu uslub berbahasa dalam menyampaikan suatu pesan.”Bercerita atau mendongeng adalah kegiatan menyampaikan suatu kejadian ataupun pengalaman kepada orang lain. Ketika bercerita hendaknya dilakukan dengan sungguh-sungguh dan bersemangat agar anak tertarik untuk menyimak isi cerita. Dalam menyampaikan cerita guru, hendaknya harus menarik, dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK.

Dunia kehidupan anak dapat berkaitan dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan luar sekolah. Kegiatan bercerita harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak TK yang bersifat unik dan menarik, yang mengetakan perasaan anak. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkan dengan penuh perhatian, dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita. Selai itu akan memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan bercerita sampai dengan selesai.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas mendongeng atau membacakan cerita dengan bersemangat sangat merangsang kecerdasan maupun kreatifitas anak. Jadi metode bercerita

merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.

b. Jenis-Jenis Metode Bercerita atau Dongeng

Terdapat berbagai jenis metode cerita yang dapat digunakan pendidik dalam membawakan suatu cerita. Jenis cerita tersebut dipilih berdasarkan cerita yang akan disampaikan kepada anak. Bila metode yang dipilih sesuai dengan cerita yang akan disampaikan oleh anak, maka anak akan senantiasa mendengarkan cerita yang dibacakan. Namun bila metode cerita yang dibawakan tidak sesuai maka akan anak akan mengalami kesulitan dalam mendengarkan cerita yang menimbulkan anak enggan mengikuti jalannya cerita.

Anti Aame dan Stith Thomson dalam Cendikia (2013 : 6) mengelompokkan dongeng ke dalam empat golongan besar, sebagai berikut:

- a) Dongeng Binatang
Dongeng binatang adalah dongeng dengan tokoh binatang peliharaan atau binatang liar. Binatang-biatang dalam cerita ini dapat berbicara dan berakal budi pekerti seperti manusia.
- b) Dongeng Biasa
Dongeng biasa termasuk jenis dongeng dengan tokoh mausia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang, misalnya dongeng Malin Kundang, Joko Kendil, Joko Tarup, Bawang Merah dan Bawang Putih, Sangkuriang, dan Lutung Kasarung.
- c) Lelucon atau Anekdote
Lelucon atau anekdot merupakan dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya. Meski demikian, bagi masyarakat atau orang yang menjadi sasaran, dongeng itu dapat menimbulkan rasa sakit hati.
- d) Dongeng Berumus
Pada dongeng berumus, strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng ini ada tiga macam, yaitu dongeng bertimbulkun banyak

(cumulative tales), dongeng untuk mempermainkan orang (catch tales), dan dongeng yang tidak mempunyai akhir (endless tales).

c. Macam-Macam Teknik Metode Bercerita

Ada beberapa teknik metode bercerita yang dapat digunakan pendidik dalam membawakan cerita kepada anak. Teknik ini digunakan agar cerita yang dibawakan menjadi lebih hidup. Beberapa teknik cerita yang dapat di pergunakan oleh guru menurut Moeslichatoen (2004:158-160), antara lain:

- a. Membaca langsung dari buku cerita
Teknik ini dilakukan guru dengan membawakan cerita kepada anak dengan menggunakan buku cerita secara langsung kepada anak.
- b. Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku
Teknik ini dilakukan guru dengan membawakan cerita kepada anak menggunakan gambar ilustrasi yang mewakili dari tokoh yang di ceritakan.
- c. Menceritakan dongeng
Cerita dongeng merupakan bentuk kesenian yang paling lama. Dongeng dapat di jadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan kebijakan kepada anak.
- d. Bercerita dengan menggunakan papan flanel.
Bercerita dengan teknik ini menggunakan media papan yang di lapiasi dengan kain flanel yang di sebut dengan papan flanel
- e. Bercerita dengan menggunakan boneka
Teknik cerita ini menggunakan media boneka untuk menggambarkan tokoh dari cerita yang di bawakan guru.
- f. Dramatisasi suatu cerita
Dalm teknik ini guru memainkan sendiri watak dari berbagai tokoh yang ada dalam cerita.
- g. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan
Teknik bercerita ini menggunakannjari tangan ketika menyampaikan cerita kepada anak.

Sebagai guru harus mengerti mengenai macam-macam teknik dalam metode bercerita. Hal tersebut dilakukan agar menjadikan cerita lebih menarik sehingga anak tidak mudah bosan dan tidak merasa jenuh. Berdasarkan uraian diatas, teknik dalam kegiatan bercerita di di gunakan

sesuai dengan cerita yang hendak disampaikan kepada anak. Hal tersebut dilakukan agar anak merasa tertarik dengan cerita yang dibacakan oleh guru. Selain teknik, bentuk metode bercerita juga harus diperhatikan oleh guru. Hal tersebut juga dilakukan agar ketika melakukan kegiatan bercerita anak tidak merasa bosan dan membangkitkan semangat anak untuk mendengarkan cerita hingga selesai.

d. Manfaat Metode Bercerita

Metode bercerita dalam kegiatan pengajaran anak TK mempunyai beberapa manfaat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan. Bagi anak usia TK mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasikkan. Menurut Wright dalam Sastra (2015:79) dongeng sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan anak mengekspresikan ide dalam bahasa dan meningkatkan kemampuan berfikir logis dan kreatif. Karena melalui dongeng anak akan belajar untuk berimajinasi.

Metode bercerita digunakan guru untuk memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang yang ada disekitarnya. Oleh karena itu kegiatan bercerita dalam kaitan kehidupan sosial anak dapat dipergunakan guru untuk menuturkan bermacam pekerjaan yang ada dalam masyarakat yang beraneka ragam yang dapat menumbuhkan sikap saling menghargai. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bercerita untuk anak. Salah satu manfaat metode bercerita bagi anak menurut Cendikia (2013:17-18) yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan bicara anak, karena bayi atau balita akan kenal banyak kosa kata.
- b. Mengembangkan kemampuan berbahasa anak, dengan mendengarkan struktur kalimat.
- c. Meningkatkan minat baca.
- d. Mengembangkan keterampilan berfikir.
- e. Meningkatkan keterampilan *problem solving*.
- f. Merangsang imajinasi dan kreativitas.
- g. Mengembangkan emosi.
- h. Memperkenalkan nilai-nilai moral.
- i. Memperkenalkan ide-ide baru.
- j. Mengalami budaya lain.
- k. Relaksasi.
- l. Mempererat ikatan emosi dengan orang tua.

Selain itu terdapat beberapa juga manfaat metode bercerita bagi anak

PAUD, menurut Moeslichatoen (2004:45) di antaranya :

- a. Meningkatkan daya serap atau daya tangkap anak TK. Artinya anak dilatih untuk senang dan menghargai bacaan dengan cara menyimak cerita dan mendengarkan isi cerita.
- b. Meningkatkan daya pikir anak TK, untuk terlatih memahami proses cerita
- c. Meningkatkan daya konsentrasi anak untuk memusatkan perhatiannya pada kepada keseluruhan cerita.
- d. Mengembangkan daya imajinasi anak, artinya dengan daya fantasinya anak dapat membayangkan atau menggambarkan sesuatu situasi jauh dari inderanya.
- e. Menciptakan situasi yang menggembirakan serta mengembangkan suasana hubungan yang akrab sesuai dengan tahap perkembangannya.
- f. Membantu perkembangan bahasa dalam berkomunikasi seperti melatih anak untuk mengutarakan gambar yang memiliki kelompok sama dalam cerita dengan cara menyebutkan nama gambar secara sederhana dan menyebutkan kelompok gambar yang sama karena hal tersebut secara efektif dan efisien membuat percakapan menjadi komunikatif.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa metode bercerita memiliki manfaat yaitu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Karena dengan metode tersebut anak mengembangkan imajinasinya dan dapat menemukan ide-ide baru untuk berkarya.

e. Kekurangan dan Kelebihan Metode Bercerita

Sama seperti metode pengajaran yang lain, metode bercerita pun memiliki kekurangan dan kelebihan. SadimandalamCendikia(2013:23)menyatakan kelebihan dan kekurangan metode bercerita yaitu:

- a. Kelebihannya antara lain :
 1. Dapat menjangkau jumlah anak yang relatif lebih banyak.
 2. Waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan efektif dan efisien.
 3. Pengaturan kelas menjadi lebih sederhana.
 4. Guru dapat menguasai kelas dengan mudah.
- b. Kekurangannya, antara lain :
 1. Anak didik menjadi pasif, karena lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan dari guru.
 2. Kurang merangsang perkembangan kreativitas dan kemampuan anak untuk mengutarakan pendapatnya.
 3. Daya tangkap atau serap anak didik berbeda dan masih lemah sehingga sulit memahami tujuan pokok isi cerita

f. Cara Membawakan Cerita

Seorang guru setelah mempersiapkan cerita, harus mengetahui mengenai hal-hal dalam membawakan cerita. Dikarenakan hal tersebut akan mempermudah guru dan mempermudah anak ketika mengikuti jalannya cerita. Beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam membawakan cerita menurut Aziz (2003:12-13) antara lain:

- a. Tempat penyampaian cerita
Bercerita tidak harus dilakukan didalam ruang belajar. Bisa saja seorang guru membawakan sebuah cerita kepada murid-muridnya ke luar kelas..
- b. Posisi duduk dalam bercerita
Posisi duduk yang paling baik bagi murid untuk mendengarkan cerita adalah posisi yang memungkinkan mereka untuk mengitari sang guru, seperti bentuk setengah lingkaran.
- c. Bahasa cerita
Bahasa penyampaian cerita harus menggunakan gaya bahasa yang lebih tinggi dari gaya bahasa para siswa dan lebih rendah dari gaya bahasa cerita yang ada dalam buku supaya bisa dimengerti oleh para siswa.

- d. Suara guru dalam membawakan cerita
Tinggi dan rendahnya suara dan nada bicara, disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada pada alur cerita.
- e. Membuat tokoh cerita berperan sesuai karakter aslinya
Seorang guru dalam bercerita harus memberikan peran pada setiap tokoh yang sebenarnya.
- f. Memperhatikan reaksi sikap emosional
Seorang guru ketika sedang membawakan sebuah cerita harus memperhatikan gerak-gerik emosional yang mewarnai cerita tersebut..
- g. Menirukan suara
Seorang guru harus berusaha menirukan berbagai suara yang ada dalam cerita.
- h. Mengendalikan emosi siswa ketika membawakan cerita
Perhatian siswa terhadap suatu cerita sangat tergantung pada keinginan siswa dalam menyimaknya, sehingga ia bisa tertarik pada cerita itu sekaligus terbuai dengan alur yang ada di dalamnya.
- i. Menghindari pengulangan kata secara berlebihan.
Hal tersebut dilakukan agar anak tidak merasa bingung dan bosan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa ketika membawakan suatu cerita guru hendaknya mengindahkan ke sembilan poin diatas agar cerita yang dibawakannya dapat menarik, dan mampu menarik perhatian anak.

g. Rancangan Kegiatan Bercerita

Dalam membahas rancangan kegiatan bercerita berturut-turut akan dibicarakan rancangan persiapan guru, rancangan persiapan kegiatan bercerita, dan rancangan penilaian kegiatan bercerita. Rancangan Kegiatan Bercerita menurut Moeslichatoen (2004:175-180) yaitu Rancangan Persiapan Guru meliputi:

1. Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih untuk kegiatan bercerita.
2. Menetapkan Rancangan Bentuk Bercerita yang Dipilih
3. Menetapka Bahan dan Alat yang Diperlukan untuk Kegiatan Bercerita

4. Menetapkan Rancangan Langkah-Langkah Kegiatan Bercerita.
5. Sesuai dengan rencana tema dan tujuan maka ditetapkan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Langkah pertama, mengkomunikasikan tujuan dan temadalam kegiatan bercerita kepada anak.
 - b. Langka kedua, mengatur tempat duduk anak.
 - c. Langkah ketiga, merupakan pembukaan kegiatan bercerita.
 - d. Langkah keempat, merupakan pengembangan cerita yang dituturkan guru dengan cara menyajikan fakta-fakta disekitar kehidupan anak.
 - e. Langkah kelima, menetapkan cara bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak
 - f. Langkah keenam, merupakan langkah penutup kegiatan bercerita
 - g. Menetapkan Rancangan Penilaian Kegiatan Bercerita

C. Kecerdasan Visual Spasial

a. Pengertian Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Kecerdasan telah dimiliki seseorang dari lahir dan dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca indranya. Kecerdasan bagi seseorang memiliki manfaat bagi pergaulan masyarakat karena melalui tingkat kecerdasan yang tinggi seseorang akan semakin dihargai dimasyarakat.

Gardner dalam Thobroni (2015:198) mengidentifikasi delapan macam kecerdasan dalam memahami dunia nyata, kemudian diikuti oleh tokoh-tokoh lain dengan menambahkan dua kecerdasan lagi menjadi sepuluh macam kecerdasan yang diantaranya adalah kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis, spiritual dan eksistensial . Kesepuluh kecerdasan tersebut dapat saja dimiliki individu, hanya saja dalam taraf yang berbeda.

Salah satu jenis kecerdasan yang dimiliki oleh anak adalah kecerdasan visual-spasial. Kecerdasan ini disebut juga sebagai kecerdasan dalam bentuk gambaran.

Kata Visual disini memiliki arti gambar sedangkan spasial yaitu hal-hal yang berkenaan dengan ruang dan tempat. Kecerdasan ini melibatkan melibatkan kemampuan melihat suatu objek dari berbagai sudut pandang. Kecerdasan visual-spasial pada anak adalah kemampuan untuk berfikir, memahami dan memproses suatu dalam bentuk visual. Amstrong (2013:7) mengemukakan :

spasial merupakan kemampuan untuk memahami dunia visual-spasial secara akurat (misalnya sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya, sebagai dekorator interior, arsitek, seniman atau penemu).

Kecerdasan ini digunakan anak untuk berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan diantara elemen-elemen tersebut. Anak yang memiliki kecerdasan ini bisa mengenali warna dengan mudah dan bisa membedakan arah dan kiri. Jadi kecerdasan visual spasial adalah kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami dan memproses sesuatu dalam bentuk visual (gambar).

b. Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial

Sujiono (2010:58) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak, diantaranya sebagai berikut:

1. Mencoret-coret, untuk mampu menggambar anak memulainya dengan tahapan mencoret-coret dahulu. Hal ini juga untuk koordinasi mata dan tangan.
2. Menggambar dan melukis
Kegiatan ini dapat dijadikan anak sebagai ajang mengekspresikan diri karena anak mendapat kesempatan untuk melukis dan menggambar sesuai imajinasi dan kreativitasnya.
3. Kegiatan membuat prakarya juga dapat melatih kreativitas dan imajinasi anak karena anak dituntut untuk mengolah bahan yang ada.
4. Mengunjungi berbagai tempat juga dapat memperkaya pengalaman visual anak.
5. Mengatur dan merancang. Kegiatan ini dapat dijadikan anak untuk melatih kepercayaan dirinya.

c. Cara Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial

Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial lebih peka terhadap gejala alam dan akan mengamatinya secara detail hingga mereka paham. Untuk mengasah kemampuan tersebut anak harus diberi stimulasi sejak dini. Beberapa cara menstimulasi kecerdasan visual-spasial menurut Hadzriana (2014:67-68) yaitu

- a. Mengenalkan beberapa nama bangunan dan warna
Anak yang memiliki visual-spasial dapat di asah kemampuannya dengan mengenalkan berbagai warna dan bentuk bangunan yang sering mereka lihat.
- b. Bantu anak merakit sesuatu
Hal ini dikarenakan anak yang memiliki kecerdasan ini akan suka membangun atau merakit sesuatu.
- c. Pengenalan arah pada anak
Anak yang mudah menghafal jalan, lama kelamaan akan mudah menghafal arah, kiri, dan kanan.
- d. Berikan permainan yang menantang
Agar kemampuannya semakin terasah, beri anak permainan yang menantang agar anak dapat mengembangkan imajinasinya.

Salah satu kecerdasan visual-spasial yang dapat dikembangkan dalam diri anak yaitu menggambar.. Melalui menggambar anak belajar untuk berimajinasi dan dapat pula mengembangkan imajinasinya.

D. KreatifitasMenggambar Anak Usia Dini

a. Pengertian KreatifitasMenggambar

Menurut Alvian dalam Kasmadi (2013:158), kreativitas adalah suatu proses upaya manusia untuk membangun dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya, dengan tujuan menikmati kualitas kehidupan yang semakin baik. Proses kreativitas merupakan tindakan mengolah pengetahuan yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih bermakna yang dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Berfikir kreatif sangat terhubung dengan kepekaan sehingga dapat melahirkan gagasan atau ide kreatif terhadap apa yang menjadi tantangannya. Kreativitas juga merupakan hasil dari interaksi individu dengan lingkungan keberadaannya.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh anak, salah satunya dapat ekspresikan melalui kegiatan menggambar. Anak-anak secara alami cukup spontan mengekspresikan imajinasinya lewat gambar sejalan dengan kemampuannya memegang alat-alat tulis. Menurut Prasetyo dalam Munandar (2012:66) melukis atau menggambar adalah

kegiatan yang sangat menyenangkan bagianak. Dalam kegiatan ini, anak bias dengan bebas mengekspresikan jiwanya dalam bentuk coretan-coretan yang mungkin bagi orang lain tidak mempunyai arti, tapi menurut anak caretan sekecil apapun mewakili imajinasinya.

Dari uraian diatas, maka kreativitas menggambar merupakan hasil karya yang dihasilkan seseorang melalui penyerapan informasi yang ia dapatkan kemudian di tuangkan dalam bentuk gambar. Dengan menggambar anak-anak dapat menuangkan apa yang ada dalam pikirannya ke dalam coretan-coretan yang memiliki arti bagi anak itu sendiri. Karena ditahap awal, menggambar merupakan aktivitas mencoret-coret, seperti garis-garis vertikal, horizontal, dan zig-zag yang lama-lama akan mampu membuat gambar yang berarti.

b. Pengaruh Kreatifitas Seni Gambar

Seni gambar pada dasarnya berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak menurut Sastra (2015:80), antara lain yaitu:

- a. Gambar sebagai sarana anak mengekspresikan fungsi kognisinya.
- b. Gambar sebagai sarana melatih fungsi psikomotoriknya.
- c. Lewat gambar, anak berlatih menjelajahi dunia imajinasinya dengan bebas.
- d. Gambar dapat dijadikan sebagai sarana mengekspresikan potensi spiritualnya.
- e. Gambar dapat digunakan untuk melepaskan ketegangan akibat pikiran dan perasaan yang mengganjal (disebut katarsis).

Dari pemaparan diatas mengenai pengaruh kreatifitas seni menggambar dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggambar memiliki pengaruh yang besar terhadap anak. Karena dengan menggambar tidak hanya seni yang dikembangkan namun aspek lainnya pun bisa dikembangkan. Tinggal bagaimana guru mengemas kegiatan menggambar yang dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian ini pernah dilakukan oleh Aetin Respati Ningrum (2014) dalam jurnalnya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Menggambar Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/ 2014. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bercerita mampu meningkatkan kreatifitas menggambar anak. 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 kreatifitas menggambar anak yaitu 55,86 % kemudian pada siklus I meningkat menjadi 64,36 %, dan pada siklus II mencapai 86,36%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreatifitas menggambar anak dapat meningkat apabila metode bercerita yang digunakan dapat disampaikan dengan baik.
2. Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Laela Barokah (2012) dalam skripsinya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Metode Cerita (Penelitian Tindakan Kelas di TK Al-Ghozali Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2012/2013). Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa keterampilan menggambar anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bercerita. Peningkatan tersebut terlihat dari kondisi anak yang sebelum diberi tindakan masih memiliki kreatifitas menggambar yang rendah dan setelah diberi tindakan maka kreatifitas menggambar anak

dapat meningkat. Dengan demikian dapat dikatakan kreativitas anak dapat ditingkatkan menggunakan metode bercerita.

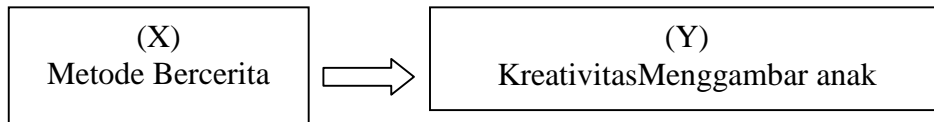
F. Kerangka Pikir

Metode merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk membawakan dan menyampaikan pembelajaran kepada anak didik. Metode dibawa oleh pendidik berdasarkan usia dan perkembangan anak. Terdapat banyak metode yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat adalah metode bercerita.

Metode bercerita merupakan metode belajar anak yang dibawa oleh pendidik melalui kegiatan bercerita. Melalui metode bercerita ini, guru dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak salah satunya yaitu kemampuan menggambar anak. Sebelum melakukan kegiatan bercerita banyak hal yang harus dipersiapkan oleh guru seperti memilih jenis cerita, memilih teknik bercerita, cara membawakan cerita, dan rancangan kegiatan bercerita. Hal tersebut harus dilakukan agar manfaat dari kegiatan bercerita dapat tercapai yang salah satu manfaatnya adalah meningkatkan kreativitas anak seperti menggambar.

Kreativitas menggambar merupakan salah satu kecerdasan visual spasial anak yang harus dikembangkan oleh guru. Anak dapat mengembangkan kemampuan menggambar dengan cara menuangkan ide yang dimilikinya ke dalam coretan bermakna dari kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian kegiatan bercerita yang dilakukan dalam proses pembelajaran berkaitan dengan indikator pencapaian perkembangan anak

yang sesuai dengan tahapan usia. Cerita yang akan disampaikan pun disesuaikan dengan kemampuan menggambar pada anak usia dini. Sehingga metode bercerita dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun sesuai dengan standar Pendidikan Anak Usia Dini. Adapun kerangka berfikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

Ha : Ada hubungan antara metode bercerita dengan kreativitas menggambar pada anak usia dini.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis dengan metode korelasional. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui hubungan satu variabel dengan variabel lainnya. Hubungan antara satu dengan variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian secara statistik. Adanya korelasi antara dua variabel atau lebih, tidak berarti adanya pengaruh atau hubungan sebab akibat dari suatu variabel terhadap variabel lainnya.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari dua tahapan, yaitu prapenelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap penelitian tersebut, adalah :

a. Penelitian Pendahuluan

Terdiri dari langkah-langkah berikut :

1. Membuat surat izin penelitian ke sekolah tempat dilakukannya penelitian.

2. Observasi ke sekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti.

b. Tahap Perencanaan

1. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
2. Membuat instrumen evaluasi yaitu berupa lembar observasi

c. Tahap Pelaksanaan

1. Melaksanakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun.
2. Mengevaluasi menggunakan lembar observasi.
3. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data.
4. Membuat laporan hasil penelitian.

C. Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Cakra Buana Indonesia yang ada di desa Trisnomulyo, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur. Penelitian ini dilakukan pada bulan April tahun ajaran 2015/2016.

D. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah anak TK Cakra Buana Indonesia Trisnomulyo Lampung tahun ajaran 2015/2016. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 58 anak. Populasi yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas A pada rentang usia 5-6 tahun TK Cakra Buana Indonesia. Berikut adalah daftar populasi anak TK CBI yaitu :

Tabel 2. Data Anak Didik Di TK Cakra Buana Indonesia

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Anak
A	10	20	30
B	15	15	28
Jumlah			58

Sumber : Kepala Sekolah TK Cakra Buana Indonesia Trisnomulyo Lampung Timur

E. Teknik Pengumpulan data

Alat pengumpulan data sangat penting dilakukan peneliti karena dapat mendukung penelitian tersebut. Alat pengumpulan data tersebut antara lain yaitu:

a. Observasi

Sutrisno dalam Sugiono (2014:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi secara terstruktur dengan menggunakan pedoman observasi dalam bentuk checklist, baik penerapan metode bercerita maupun kemampuan mengungkapkan bahasa. Proses kegiatan anak di buat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri – ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur *cek list* dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

F. Variabel Konseptual Dan Opeasional

a. Definisi Variabel Konseptual

1. Metode Bercerita (X)

Metode bercerita merupakan metode pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada anak dengan cara membawakan cerita menarik secara lisan yang dapat mengundang minat anak.

2. Kreativitas Menggambar(Y)

Menggambar merupakan salah satu bagian dari kecedasan visual spasial. Melalui menggambar anak belajar untuk mengembangkan imajinasinya dan belajar untuk menjadi kreatif.

b. Definisi Variabel Operasional

1. Metode Bercerita(X)

Metode bercerita digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak kedalam bentuk kegiatan menggambar. Dimensi yang ingin dicapai dari kegiatan bercerita ini yaitu senang dan menghargai bacaan dan menyebutkan gambar yang memiliki kelompok yang sama. Indikator yang ingin dikembangkan berdasarkan dimensi senang dan menghargai bacaan yaitu:

- a) Menyimak cerita yang dibacakan.
- b) Mendengarkan apa yang disampaikan orang lain.

Indikator berdasarkan dimensi menyebutkan gambar yang memiliki kelompok gambar yang sama yaitu

- a) Menyebutkan nama gambar secara sederhana dalam cerita.
- b) Menyebutkan gambar yang ada dalam cerita yang memiliki kelompok sama kepada orang lain

2. KreativitasMenggambar (Y)

Indikator yang ingin dicapai dari kegiatan menggambar terbagi ke dalam 2 dimensi yaitu mencoret coret dan menggambar melukis.

Indikator berdasarkan dimensi mencoret-coret yaitu:

- a) Membuat coretan menggunakan media yang ada.
- b) Membuat coretan yang melambangkan sesuatu

Indikator berdasarkan dimensi menggambar dan melukis yaitu

- a) Menjiplak gambar yang ada pada gambar dalam cerita.
- b) Menggambar bebas sesuai dengan apa yang diketahui.
- c) Meniru bentuk gambar secara sederhana yang ada pada cerita.
- d) Menggambar bebas sesuai dengan tema cerita.
- e) Menggambar salah satu tokoh secara sederhana yang ada dalam gambar pada cerita

G. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau keasihan suatu alat ukur. Instumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Uji validitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji validitas isi. Pengujian validitas ini digunakan untuk instrumen yang berbentuk test yang dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Pengujian validitas ini dilakukan oleh 2 dosen ahli dari PG-PAUD. Berikut adalah kisi-kisi instrument penelitian yaitu:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
Metode Bercerita	1. Senang dan menghargai bacaan	1. Menyimak cerita yang dibacakan 2. Mendengarkan apa yang disampaikan orang lain.
	2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki kelompok yang sama.	3. Menyebutkan nama gambar secara sederhana dalam cerita. 4. Menyebutkan gambar yang ada dalam cerita yang memiliki kelompok yang sama kepada orang lain.
Kreativitas Menggambar	1. Mencoret-coret	1. Membuat coretan menggunakan media yang ada. 2. Membuat coretan yang melambangkan sesuatu
	2. Menggambar dan melukis	3. Menjiplak gambar yang ada pada gambar dalam cerita. 4. Meniru bentuk gambar secara sederhana yang ada pada cerita. 5. Menggambar bebas sesuai dengan apa yang diketahui. 6. Menggambar bebas sesuai dengan tema cerita.. 7. Menggambar salah satu tokoh secara sederhana yang ada dalam gambar pada cerita.

b. Reabilitas

Reabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran yang telah divalidasi oleh ahlinya. Reabilitas dalam penelitian ini dilakukan

pada TK yang memiliki kreativitas menggambar rendah yaitu pada TK PGRI Kedaton 2 dengan jumlah sampel sebanyak 25 anak. Uji reabilitas penelitian ini dilakukan selama 5 kali pertemuan.

Pada saat peneliti melakukan uji reabilitas tampak anak sangat antusias mengikuti kegiatan sampai dengan selesai. Anak menyimak setiap cerita yang dibacakan guru dengan seksama. Setelah itu anak di ajak bermain dimana setiap permainan ditujukan untuk mengembangkan kreativitas menggambar anak. Reabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alfa Croanbach* (*Croanbach's Alfa*) yaitu sebagai berikut:

Gambar 2. Rumus Alfa Croanbach

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right)$$

Sumber: Sugiyono (2014:365)

Keterangan :

- R_i = Reabilitas instrumen
 k = Mean Kuadrat antara subjek
 $\sum s_i^2$ = Jumlah varian butir
 s^2 = varians total

Adapun pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS 17.0 dengan ketentuan untuk memberikan koefisien (r_i) dengan $N=25$ yaitu 0,396 pada signifikan 5%, diperoleh hasil sebesar 0,413 pada variabel metode bercerita, berikut hasil perhitungan menggunakan SPSS 17,0 yaitu

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.413	4

Data sebesar 0,460 diperoleh pada kreativitas menggambar, berikut adalah hasil perhitungan menggunakan SPSS 17,0 yaitu :

Cronbach's Alpha	N of Items
.460	7

Data sebesar 0,421 juga diperoleh dari pada produk kreativitas menggambar. Berikut adalah hasil perhitungan menggunakan SPSS 17,0 yaitu :

Cronbach's Alpha	N of Items
.460	7

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 0,413 $>$ 0,396, 0,460 $>$ 0,396, dan 0,421 $>$ 0,396 maka dapat disimpulkan bahwa item-item yang terdapat pada instrument sudah reliable sebagai alat ukur dalam pengimpulan data.

H. Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk pengujian penelitian ini adalah teknik analisis korelasional dengan data yang digunakan sebanyak 30 anak. Teknik korelasional digunakan untuk mencari hubungan antara metode bercerita dengan kreativitas menggambar anak. Data yang diperoleh dijadikan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam pengujian hipotesis digunakan syarat ketentuan analisis data dengan mencari nilai normalitas

untuk mengetahui besaran sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan antara kedua variable dengan menggunakan rumus *product moment*. Langkah-langkah untuk mengolah data adalah sebagai berikut :

a. Deskripsi data

Deskripsi data digunakan sebagai penjabar sebelum dilakukan perhitungan. Tabel tersebut berbentuk table tunggal. Data yang diperoleh digolongkan menjadi empat kategori setiap variabel, adapun kategori dari setiap variable adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Kategori Penilaian Metode Bercerita

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan
1	0,00-25,00	Kurang Aktif
2	26,00-50,00	Cukup Aktif
3	51,00-75,00	Aktif
4	76,00-100,00	Sangat Aktif

Tabel 5. Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas Menggambar

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan
1	0,00-25,00	Belum Berkembang
2	26,00-50,00	Mulai Berkembang
3	51,00-75,00	Berkembang Sesuai Harapan
4	76,00-100,00	Berkembang Sangat Baik

Sumber: Ditjen Mamdas DIKNAS 2010 (dalam Damyati, 2013:103)

b. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah besaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorof*. Dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak maka dilakukan pengujian normalitas yang akan dihitung dengan program *spss 17,0 For Windows*. Apabila nilai signifikan yang diperoleh kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) berarti distribusi sampel tidak normal. Namun bila nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka distribusi normal.

c. Analisis Hipotesis

Untuk menguji sejauh mana hubungan antara variabel X dan Y dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan uji *Korelasi Product Moment*. Analisis uji *korelasi product moment* ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara metode bercerita dengan kreativitas menggambar anak, sehingga menggunakan rumus sebagai berikut :

Gambar 3. Rumus Product Moment

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) \cdot (\sum y^2)}}$$

Sumber : Sugiono (2011:228)

Keterangan :

r_{xy} = korelasi antara variabel x dan y

$x = (x_i - \bar{x})$

$y = (y_i - \bar{y})$

Sebelum menghitung dengan menggunakan rumus *product moment* kedalam analisis uji rumus, apabila menggunakan perhitungan secara manual terlebih dahulu membuat table penolong untuk menghitung korelasi antara metode bercerita dan kreativitas menggambar, dengan mengkuadratkan x dan y sertamengalikan x dan y. Setelah nilai dari korelasi *product moment* didapat selanjutnya dilakukan pengujian

hipotesis dengan melakukan konfirmasi pada t_{tabel} dengan membandingkan besaran t_{hitung} . Untuk mencari t_{hitung} dapat digunakan rumus t yaitu :

Gambar 4. Rumus t_{hitung}

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Sumber: Sugiono (2014:257)

Adapun criteria pengambilan keputusan yaitu sebagai sberikut :

1. H_0 di tolak jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$
2. H_a di terima jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Menggambar merupakan salah satu kemampuan atau kecerdasan *visual-spasial* yang dimiliki oleh anak. Melalui menggambar anak dapat mengembangkan imajinasinya dan kreatifitas yang dimilikinya. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan menggambar pada anak yaitu dengan menggunakan metode bercerita. Melalui cerita yang dibacakan, anak belajar untuk mengembangkan imajinasinya dan juga kreatifitas yang dimilikinya yang dapat dituangkan dalam bentuk gambaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa metode bercerita memiliki hubungan dengan perkembangan menggambar anak TK Cakra Buana Indonesia di Trisnomulyo Lampung. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} sehingga H_a di terima dan H_o di tolak

B. Saran

1. Bagi guru

Guru hendaknya merancang kegiatan yang menarik dengan metode yang bervariasi sehingga kegiatan di kelas menjadi efektif dan menyenangkan, salah satunya adalah metode bercerita yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan menggambar yang dimiliki anak.

2. Bagi Kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya dalam proses belajar mengajar memfasilitasi guru dalam penyediaan media yang dibutuhkan dalam menggunakan metode bercerita untuk meningkatkan kosakata yang dimiliki anak.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang penggunaan metode bercerita dalam meningkatkan kosakata anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multipel Di Dalam Kelas*. Diterjemahkan oleh Dyah Widya Prabaningrum. Indeks. Jakarta.
- Aziz, Abdul. Dkk. 2003. *Mendidik Anak Lewat Cerita* . Diterjemahkan oleh Syarif Hade Masyah, Lc,S.Ag dan Mahfud Lukman Hakim. Mustaqim. Jakarta.
- Baharuddin. Dkk. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Baroka, Laila. 2013. *Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak TK Melalui Metode Bercerita (PTK di TK Al-Ghozali Kec. Majalaya Kab. Bandung Tahun Pelajaran 2012/2013)*. Dikases pada 11-01-2015.
- Dimiyati, Johni. 2013.*Ditjen Mamdas DIKNAS 2010*. Jakarta.
- Hartati, Sofia. 2005 . *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Hadzriana Idris, Meity 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Dongeng*. Luxima. Jakarta.
- Kasmadi. 2013.*Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*. Alfabeta. Bandung.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak..* Rineka Cipta. Jakarta.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Pena Cendikia, Tim. 2013. *Panduan Mendongeng Untuk Guru TK/ TPA/ TPQ dan Sederajat*. Gazzamedia. Surakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Respati Ningrum, Aetin. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Menggambar melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/ 2014*. Diakses pada 18-01-2016.
- Sastra Purna, Rozi. Dkk. 2015. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks. Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. Dkk. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks. Jakarta.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2014. *Statistika Untuk Peneliti*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta.