

# **PENERAPAN METODE BERCEKITA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA SISWA TK KELOMPOK B**

**Ratih Widyastuti Permatasari**

Magister Profesi Psikologi Mayoring Psikologi Pendidikan Universitas Airlangga  
Surabaya

email: *ratih.rahmawan@gmail.com*

**Abstract : Application of Storytelling Method to Enhance The Creativity of The Students TK Group B.** Childhood, especially at an early age is often referred to as the golden age the sensitive period in receiving various stimulation. Early childhood education for the formal education of kindergarten. However, in reality the conditions are too oriented academic kindergarten education where learning is more emphasis on writing, arithmetic and reading the familiar linear thinking, logical, orderly and convergent, divergent thinking so unaccustomed. Whereas divergent thinking pattern is a pattern of thinking that trying to find alternative thinking (creative) to obtain a wide range of solutions to problems. Creativity takes the child in the process of life, especially in the resolution of difficulties, the discovery of new works or new solutions. Based on the problems that the researchers used storytelling as an intervention method that is used to increase the creativity of children. The subjects were students in kindergarten group B 5-6 years old. Evaluation from of pre-test and post-test tell the story of an image. The difference in scores will be analyzed using statistical techniques paired sample t test. result of statistical analysis, know  $t = -2,990$  and  $p = 0,015$ , in this case  $p < 0,05$  indicates a significant difference that there is an increase in the score before the post-intervention. The average score before intervention was 14,10 and the average score after the intervention was 18,30, so that the increase is 4,20. Thus, we can conclude that storytelling can increase a child's creativity TK group B.

**Key words:** Storytelling, Creativity, Students Kindergarten.

**Abstrak : Penerapan Metode BerceCita Untuk Meningkatkan Kraektivitas Pada Siswa TK Kelompok B.** Masa anak-anak, khususnya di usia dini sering disebut sebagai *Golden Age* yakni masa yang peka dalam menerima berbagai stimulasi. Pendidikan untuk anak usia dini yakni pendidikan formal Taman Kanak-kanak (TK). Namun, pada kenyataannya kondisi pendidikan TK terlalu berorientasi akademik dimana pembelajaran lebih ditekankan pada menulis, berhitung dan membaca yakni terbiasa berpikir linier, logis, teratur dan konvergen, sehingga tidak terbiasa berpikir divergen. Padahal pola berfikir divergen adalah pola berpikir yang berusaha mencari alternatif pemikiran (kreatif) untuk memperoleh berbagai solusi permasalahan. Kreativitas dibutuhkan anak dalam proses kehidupannya terutama dalam penyelesaian kesulitan-kesulitan, penemuan karya baru atau solusi baru. Berdasarkan permasalahan itu maka peneliti menggunakan metode bercerita sebagai intervensi yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Subjek adalah siswa TK kelompok B, berusia 5-6 tahun. Evaluasi berupa *pre-test* dan *pos-test* bercerita tentang sebuah gambar. Perbedaan skor akan dianalisis menggunakan teknik statistik *paired sample t test*. Hasil analisis statistik, diketahui  $t = -2,990$  dengan  $p = 0,015$ , dalam hal ini  $p < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan bahwa ada peningkatan skor sebelum dengan sesudah intervensi. Rata-rata skor sebelum intervensi adalah 14,10 dan rata-rata skor sesudah intervensi adalah 18,30, sehingga peningkatannya adalah 4,20. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kreativitas anak TK kelompok B.

**Kata kunci :** Metode BerceCita, Kreativitas, siswa Taman Kanak-Kanak

Ahli perkembangan *life-span* Paul Baltes (1987; dalam Santrock, 2002) berpendapat bahwa tidak ada satu periode usia yang tidak penting. Begitu pula dengan periode masa awal anak-anak yakni merupakan periode yang cukup penting untuk tiap masa perkembangan baik fisik, motorik dan kognitif, serta sosial-emosional (Santrock, 2002).

Masa anak-anak, khususnya di usia dini sering disebut sebagai *Golden Age* merupakan masa yang peka menerima berbagai stimulasi. Pentingnya stimulasi pada anak usia dini menjadi perhatian bagi pemerintah membuat pendidikan khusus anak usia dini. Salah satu jalur pendidikan formal dari pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-Kanak (TK). Sukadji (2000) berpendapat bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa transisi dari kehidupan keluarga ke kehidupan sekolah.

TK AM merupakan salah satu institusi pendidikan formal yang berdiri sejak 19 Juli 2004. Hasil dari asesmen awal tentang perkembangan para siswa TK B diketahui bahwa ada aspek yang sudah optimal dan ada yang belum. Aspek yang sudah cukup optimal yakni *pertama* aspek perkembangan sosial-emosional yaitu para siswa sudah mampu menjalin interaksi dengan teman-temannya dan para guru, serta berbagi makanan-minuman; bermain bersama; dan mampu berempati. *Kedua* aspek perkembangan motorik kasar, dimana para siswa terbiasa dilatih pada kegiatan awal di halaman sekolah dan ketika istirahat. *Ketiga* aspek moral dan nilai-nilai agama, para siswa sudah banyak yang hafal doa-doa yang diajarkan oleh guru. *Keempat* aspek kognitif terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami benda menurut bentuk dan jenis dan ukuran, memahami bentuk geometri dan memahami konsep matematika sederhana. *Kelima* aspek bahasa, terlihat dari siswa sudah mampu dalam mendengarkan dan berkomunikasi secara lisan, memahami bahwa ada hubungan antara lisan dan tulisan serta dapat berkomunikasi dengan perbendaharaan kata yang diperlukan.

Perkembangan yang dirasa belum optimal adalah perkembangan kreativitas, kompetensi dasar yang harus dimiliki anak-anak TK B adalah anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media atau bahan dalam berkarya seni

melalui kegiatan eksplorasi. Namun dalam kenyataannya, anak-anak masih kesulitan menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasinya.

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan, metode pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas adalah metode bercakap-cakap, bercerita, pemberian tugas, tanya jawab dan bermain sambil belajar. Kegiatan siswa lebih banyak dihabiskan di dalam kelas untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran yang diterapkan di kelas kurang menstimulasi imajinasi anak. Hal tersebut juga didukung dengan tuntutan dari orangtua yang menginginkan anaknya menguasai kemampuan akademi dalam hal membaca, menulis dan berhitung untuk mempersiapkan anak masuk Sekolah Dasar. Sehingga kreativitas siswa dalam hal menuangkan ide kurang diasah.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu diri sendiri, pola asuh, sistem pendidikan dan latar belakang sejarah budaya (Rachmawati & Kurniati, 2010). Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indoneisa, Supriadi (dalam Rachmawati & Kurniati, 2010) berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan lebih mengarah pada pendidikan “akademik” dan “industri tenaga kerja”.

Pada kenyataannya kondisi pendidikan usia dini dalam pola pendekatan terhadap anak didik terlalu berorientasi akademik dimana pembelajaran lebih ditekankan pada menulis, berhitung dan membaca. Anak-anak lebih banyak terbiasa berpikir linier, logis, teratur dan konvergen sehingga tidak terbiasa berfikir divergen. Padahal pola berfikir divergen adalah pola berpikir yang berusaha mencari alternatif pemikiran (berpikir kreatif) untuk memperoleh berbagai solusi permasalahan. Orientasi pendidikan saat ini, baik disekolah maupun di rumah cenderung dominan pada permasalahan “bagaimana menciptakan anak yang cerdas secara logika, matematika dan bahasa” (Mulyadi dalam Pamulu, 2007). Banyak orangtua berharap, ketika anaknya masuk ke sekolah TK, sekolah tersebut mampu

menyiapkan anak agar bisa membaca, menulis, dan berhitung. Akibatnya, banyak sekolah TK yang mengorientasikan pendidikannya secara lebih akademik.

Pengembangan kreativitas mulai usia dini sangat penting bagi perkembangan selanjutnya. Mulyasa (2005) mengemukakan bahwa "proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman mengajar". Dunia kognitif anak prasekolah adalah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi (Santrock, 2002). Imajinasi sangat dibutuhkan untuk proses kreatif karena kreativitas seseorang umumnya merupakan produk imajinasi. Oleh karena itu seorang anak yang mendapat kesempatan untuk berimajinasi melalui bermain atau aktivitas-aktivitas lainnya mendapat peluang besar memunculkan potensi kreatifnya (Asfandiyar, 2007).

Pada penelitian Eckhoff dan Urbach (2008) dikatakan bahwa lingkungan pendidikan anak seharusnya turut mendukung perkembangan imajinasi anak. Anak-anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran anak-anak. Masa usia prasekolah merupakan masa-masa aktif anak berimajinasi. Tak jarang anak "mengarang" suatu cerita sehingga oleh sebagian orangtua dianggap sebagai kebohongan. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya, imajinasi anak sedang membutuhkan penyaluran. Salah satu tempat yang tepat adalah cerita. (Musfiroh, 2008). Metode bercerita merupakan salah satu metode pengajaran di TK yaitu berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa. Metode ini untuk mengembangkan daya imajinasi, daya pikir, emosi dan penguasaan bahasa anak (Moeslichatoen, 2004).

Kreativitas dibutuhkan anak dalam proses kehidupannya terutama dalam penyelesaian kesulitan-kesulitan, penemuan karya baru atau solusi baru. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menuntut spontanitas lebih tinggi. Dibidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan (Rofiq, 2008).

Pengembangan imajinasi menjadi sesuatu yang sangat bermakna, karena kualitas imajinasi menentukan kualitas kehidupan anak di masa-masa mendatang (Musfiroh, 2008). Dalam bidang kerja apapun imajinasi dan kreativitas sangat dibutuhkan, semakin kuat dan baik daya imajinasi mereka, semakin akurat rencana dan suatu tindakan yang diambil. Berpedoman pada penjelasan latar belakang diatas, maka di rumuskanlah masalah penelitian yakni "Bagaimana penerapan metode bercerita dapat meningkatkan kreativitas anak TK B?"

### Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi siswa khususnya TK B. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi (Moeslichatoen, 2004). Isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka akan dapat memahami isi cerita, mereka dapat mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan dapat dengan mudah menangkap isi cerita. Bercerita memberikan daya tarik bersekolah bagi anak karena di dalam bercerita ada efek rekreatif dan imajinatif yang dibutuhkan anak usia TK (Musfiroh, 2008).

Bagi anak-anak cerita tidak hanya memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Manfaat cerita tersebut antara lain (Musfiroh, 2008):

1. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak. Cerita efektif bermanfaat untuk mempengaruhi cara berfikir dan berperilaku anak. Pengulangan, imajinasi anak dan nilai kedekatan guru atau orangtua membuat cerita menjadi efektif untuk mempengaruhi cara berfikir mereka.
2. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi. Anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran anak-anak. Masa usia prasekolah merupakan masa-masa aktif anak berimajinasi. Tak jarang anak "mengarang" suatu cerita sehingga oleh sebagian orangtua dianggap sebagai kebohongan (Musfiroh, 2008).
3. Memacu kemampuan verbal anak. Cerita yang bagus tidak sekedar menghibur tapi

- juga mendidik, sekaligus merangsang berkembangnya komponen kecerdasan linguistik yang paling penting, yakni kemampuan menggunakan bahasa untuk menjadi sasaran praktis.
4. Merangsang minat menulis anak. Anak yang gemar mendengar dan membaca cerita akan memiliki kemampuan berbicara, menulis dan memahami gagasan rumit dengan lebih baik. Cerita dapat menimbulkan inspirasi dan menstimulasi anak untuk menulis cerita (Musfiroh, 2008).
  5. Merangsang minat baca anak. Bercerita dengan media buku, menjadi stimulasi yang efektif bagi anak TK karena pada waktu itu minat baca pada anak mulai tumbuh.
  6. Membuka cakrawala pengetahuan anak. Bercerita dapat membawa anak pada sikap yang lebih baik, mempertinggi rasa ingin tahu, kemisterian, dan sikap menghargai kehidupan.

### Cerita Untuk Anak Usia Dini

Bahasa yang digunakan dalam cerita untuk anak TK B ditandai dengan sifat-sifat (Musfiroh 2008):

- a. Kosakata sesuai tahap perkembangan bahasa anak usia 5- 6 tahun berisi kata-kata mudah yang didasarkan pada kira-kira 3000-6000 kata.
- b. Berisi beberapa konsep numerik dasar, beberapa kata sifat, adverb (sangat, belum, sudah, mau, tidak), kata rujukan orang (aku, kamu, dia), dan preposisi (di, ke, dari), kata sambung (tetapi, namun atau).
- c. Walaupun imajinasi anak TK berkembang baik mereka belum memahami kata-kata yang bermakna konotatif.
- d. Imajinasi anak akan terlayani oleh kata-kata yang menyajikan gambaran dan citraan daripada yang memberikan penilaian.
- e. Struktur kalimat sesuai tingkat perolehan anak, cerita untuk anak usia 5 tahun berisi 5 kata dalam 1 kalimat dan anak 6 tahun berisi 6 kata.
- f. Berisi lebih banyak kalimat aktif

- g. Berisi kalimat langsung, apa yang diucapkan sesuai dengan yang dimaksudkan
- h. Berisi sedikit kalimat majemuk bertingkat, yang digunakan umumnya berisi klausa kondisional dengan kata “Jika” dan “Bila”

### Bercerita dan Kreativitas

Masa usia prasekolah merupakan masa aktif anak berimajinasi. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya, imajinasi anak-anak sedang membutuhkan penyaluran. Salah satu tempat yang tepat adalah cerita (Musfiroh, 2008). Salah satu ekspresi kreatif anak melalui imajinasinya ditunjukkan dengan kegiatan bercerita atau mendongeng yakni suatu aktivitas ketika anak memperoleh rasa senang saat mendengarkan suatu cerita, tetapi juga karena merasa diperhatikan dan diperlakukan khusus atau spesial. Dengan demikian anak merasa aman bereksplorasi di lingkungannya untuk memperkaya diri (Asfandiyar, 2007). Penerapan metode bercerita ini memperhatikan beberapa faktor menurut Musfiroh (2008) :

- a. Memilih dan mempersiapkan tempat. Untuk audiensi kelas (sekitar 20 anak), penataan dibuat dalam bentuk U.
- b. Bercerita dengan alat peraga buku. Hal ini dikategorikan sebagai *reading aloud* (membaca nyaring).

### Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem. J.P. Guilford membedakan antara pemikiran *kovergen*, yang menghasilkan satu jawaban benar dan merupakan karakteristik dari jenis pemikiran yang dibutuhkan pada tes kecerdasan *konvensional*, dan pemikiran *divergen*, yang menghasilkan banyak jawaban untuk satu pertanyaan dan merupakan karakteristik dari kreativitas (Santrock, 2007). Munandar (2004) mengungkapkan bahwa kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek yakni :

1. Pribadi. Kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Menurut Sternberg (dalam Munandar, 2009) kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga titik

- psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.
2. Proses. Menurut Torrance (1988), kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Teori Wallas, 1926 (dalam Munandar, 2009) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap :
    - a) Persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir mencari jawaban.
    - b) Inkubasi, tahap ini seakan-akan individu melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam bawah sadar.
    - c) Iluminasi, saat timbulnya inspirasi/gagasan baru, beserta proses psikologis yang mewarnai dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru.
    - d) Verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas.
  3. Produk. Dalam hal ini menekankan Orisinalitas, seperti definisi dari Barron (1969) yang menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/ menciptakan sesuatu yang baru”.
  4. Pendorong. Kreativitas dalam perwujudkannya memerlukan dorongan. Dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk menciptakan atau bersibuk diri secara kreatif). Dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Kreativitas tidak akan berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan dan perkembangan baru. (Munandar, 2009).

### Ciri-ciri Kreativitas

1. Ciri Kognitif (berfikir kreatif) menurut Munandar (dalam Hawadi 2001), yaitu:
  - a) Keterampilan berfikir lancar (*Fluency*) yakni keterampilan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan dengan memberikan banyak cara atau saran.
  - b) Keterampilan berfikir luwes (*flexibility*) yakni keterampilan menghasilkan suatu gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dengan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu mencari banyak alternatif sehingga mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
  - c) Keterampilan berfikir orisinal (*originalitas*) yakni keterampilan yang melahirkan ungkapan baru dan unik dengan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri serta membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
  - d) Keterampilan memperinci (elaborasi) yakni keterampilan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan/produk dan menambahkan/memperinci detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
2. Ciri Afektif (sikap kreatif) menurut Munandar (dalam Hawadi 2001) :
  - a) Rasa Ingin tahu. Selalu terdorong untuk mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan obyek, dan situasi peka dalam pengamatan.
  - b) Bersifat Imajinatif. Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dengan menggunakan khayalan, tetapi dapat membedakan antara khayalan dengan kenyataan.
  - c) Merasa tertantang oleh kemajemukan. Terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan merasa tertantang oleh situasi-situasi yang sulit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
  - d) Sifat berani mengambil resiko. Berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik
  - e) Sifat menghargai. Dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan

dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

### Aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas

Bertitik dari pengertian kreativitas, maka dapat diidentifikasi aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas, (Jamaris, 2006) :

1. Aspek kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara *divergen*, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan masalah.
2. Aspek intuisi dan imajinasi. Aspek ini berkaitan belahan otak kanan oleh sebab itu, intuisi dan imajinasi merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.
3. Aspek penginderaan yaitu kemampuan menggunakan pancaindra secara peka. Kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain.
4. Aspek kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan kelenturan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

### Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Ada lima faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas, antara lain (Hawadi, 2001):

1. Faktor jenis kelamin. Anak laki-laki menunjukkan lebih kreatif dari pada perempuan. Hal ini disebabkan adanya perbedaan pendekatan yang dilakukan oleh lingkungan anak laki-laki dianggap lebih diberi kesempatan untuk mandiri dan mendapat dorongan baik dari orang tua maupun guru, sehingga mereka lebih menunjukkan sikap inisiatif dan spontan.
3. Status sosial Ekonomi. Anak-anak yang berstatus ekonomi sosial tinggi cenderung lebih kreatif dari pada anak-anak yang berasal dari status ekonomi sosial rendah. Hal ini ada kaitannya dengan metode pola asuh, dimana keluarga kaya lebih demokratis, sedangkan pada keluarga kurang mampu lebih bersifat otoritarian.
4. Urutan Kelahiran. Sejumlah penelitian memberikan hasil bahwa anak tengah

dianggap lebih kreatif dari pada anak yang sulung. Hal ini disebabkan karena anak sulung lebih diharapkan untuk mentaati harapan-harapan orang tuanya dan tekanan yang ada pada *comformer* dari pada *creator*. Anak tunggal meskipun ada tekanan untuk bersikap konform di rumah, tetapi juga diberi peluang untuk mengembangkan individualitas mereka.

5. Ukuran keluarga. Anak-anak dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif daripada anak-anak dari keluarga besar.
6. Lingkungan perkotaan dan pedesaan. Anak-anak yang berasal dari perkotaan cenderung lebih kreatif dari pada anak-anak daerah pedesaan. Anak-anak di desa lebih memperoleh pola asuh otoritarian dan kurang rangsangan, dibanding dengan anak-anak yang tinggal di kota.

### Kondisi Yang Mempengaruhi Kreativitas

Kondisi yang mempengaruhi kreativitas menurut Hawadi (2001) sebagai berikut:

1. Rumah. Kondisi ini dianggap sebagai lingkungan pertama yang membangkitkan kemampuan alamiah anak untuk bersikap kreatif. Jika suasana rumah kurang menunjang, maka kematangan yang siap berkembang untuk bersikap kreatif tersebut akan rusak.
2. Sekolah. Aktivitas kelas yang terjadwal keras, disiplin dan adanya keyakinan guru bahwa anak yang kreatif susah diatur serta hasil pekerjaan anak kreatif lebih susah dinilai. Hal ini menjadi lebih susah lagi jika prestasi akademik hanya satu-satunya jalan untuk mencapai keberhasilan hidup.
3. Sosial. Sikap masyarakat yang kurang mendukung sikap kreatif dan kurang memberi penghargaan pada usaha kreativitas anak, maka akan menghambat munculnya kreativitas pada anak.

### Kreativitas Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Pengembangan kreativitas anak di taman kanak-kanak perlu dikemas dengan strategi tertentu yang dapat mendorong munculnya kreativitas anak. Anak yang berada pada fase praoperasional berpikir secara simbolis yang dihadirkan dalam berbagai bentuk fantasi, maka

kemampuan ini merupakan pintu untuk menumbuh kembangkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan hakikat kreativitas merupakan hasil operasi belahan otak bagian kanan. Operasi belahan otak bagian kanan ini menyebabkan orang dapat melakukan berbagai imajinasi atau fantasi, sehingga dapat diciptakan berbagai karya yang unik. (Jamaris, 2006)

Fantasi dan imajinasi yang hadir dalam masa praoperasional tampil dalam bentuk berbagai aktivitas anak, baik pada waktu bermain, bicara ataupun melakukan suatu kegiatan yang lain. Bertitik tolak dari uraian diatas, maka perlu dilakukan berbagai usaha untuk mengembangkan kreativitas anak yang berada pada fase praoperasional, khususnya dalam menciptakan kondisi-kondisi yang kondusif. Menurut Jamaris dapat dilakukan suatu usaha *pertama*, memberikan berbagai kesempatan untuk kemunculan perilaku yang kreatif; *kedua* memperlihatkan pada anak bahwa fantasi yang ditampilkannya memiliki nilai-nilai tertentu; *ketiga*, meminta anak untuk menceritakan tentang fantasinya.

### **Taman Kanak-Kanak**

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (Departemen Pendidikan nasional, 2004).

### **Prinsip Pembelajaran Pada Taman Kanak-Kanak**

Pendekatan pembelajarn pada anak TK dan RA hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut (Departemen pendidikan nasional, 2004):

1. Pembelajaran berorientasi pada prinsip perkembangan anak yaitu:
  - a) Anak belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi, merasa aman dan tentram secara psikologis.
  - b) Siklus belajar anak selalu berulang
  - c) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya.
  - d) Minat dan keingintahuan anak akan memotivasi belajarnya

- e) Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individu.
2. Berorientasi pada kebutuhan anak
 

Pembelajaran senantiasa berorientasi kepada keutuhan anak, sehingga berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai perkembangan dan kemampuan anak.
3. Bermain sambil belajar
 

Bermain merupakan pendekatan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.
4. Menggunakan pendekatan tematik
 

Kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai berbagai konsep pada anak.
5. Kreatif dan inovatif
 

Dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi untuk berfikir kritis dan menemukan hal baru.
6. Lingkungan kondusif
 

Diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan.
7. Mengembangkan kecakapan hidup
 

Pengembangan konsep kecakapan hidup didasarkan atas pembiasaan-pembiasaan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri, disiplin, sosialisai serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

### **METODE**

Desain intervensi dalam penelitian ini menggunakan metode bercerita, yang merupakan metode belajar yang tepat bagi anak TK secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK (Moeslichatoen, 2004). Isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK,

maka mereka akan dapat memahami isi cerita, mereka dapat mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan dapat dengan mudah menangkap isi cerita.

Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa tahapan yakni:

- 1 Tahap Awal  
Merupakan tahap *need assessment* yang terdiri dari pengumpulan data, identifikasi permasalahan, hasil temuan dan analisa. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain observasi di lingkungan sekolah dan kegiatan di kelas serta wawancara dengan kepala sekolah, guru TK. Setelah data terkumpul baru mengidentifikasi permasalahan.
- 2 Tahap Penyusunan Modul Intervensi  
Modul intervensi berisi kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama intervensi kepada ahli. Ahli tersebut memiliki kompetensi dan pengetahuan tentang anak-anak usia dini dan kreativitas
- 3 Tahap Penyusunan *Pre-test* dan *Post-test*  
*Pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk melihat perbandingan atau peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah program intervensi diberikan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Indikator yang akan digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* adalah indikator ketercapaian aspek kreativitas yang hendak dicapai melalui penerapan metode bercerita
- 4 Tahap Pelaksanaan  
Tahap pelaksanaan pemberian intervensi berupa metode bercerita akan diberikan di kelas TK B3. Dengan jumlah siswa sebanyak 18 anak. Rata-rata siswa berusia 5-6 tahun.

Evaluasi dalam program intervensi dilakukan untuk mengetahui atau melihat apakah rancangan program intervensi yang diberikan telah efektif atau sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Tahap evaluasi pada rancangan program intervensi ini yaitu untuk mengetahui peningkatan perkembangan kreativitas pada

anak TK B3. Dibagi menjadi beberapa rangkaian yakni:

1. *Pre-test* dan *post-test*; dilakukan untuk melihat perbandingan/peningkatan yang terjadi sebelum-sesudah program intervensi diberikan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai
2. Evaluasi stimulasi cerita; tujuannya mengetahui pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita serta keberhasilan transmisi amanat cerita (Musfiroh, 2008) Pemahaman siswa terhadap unsur cerita.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran pelaksanaan pertama yang dilalui adalah *pre-test* lalu melakukan stimulasi sebanyak 4 (empat) kali dengan durasi waktu sekitar kurang lebih dua jam, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian *post-test*.

### Reliabilitas Observasi

Menyatakan bahwa reliabilitas observasi hasil respon siswa dapat ditunjukkan oleh tabel kolom % Aer, yang merupakan *prersentage agreement* dari kedua observer yang melakukan observasi terhadap respon siswa ketika mengikuti kegiatan intervensi. Berdasarkan perhitungan dapat diketahui bahwa pada penilaian respon perilaku memperhatikan guru memiliki reliabilitas 100%, artinya tingkat kepercayaan terhadap penilaian respon perilaku memperhatikan adalah 100%. Begitu pula dengan penilaian respon perilaku memberikan reaksi yaitu 98%. Sedangkan respon perilaku menirukan suara adalah 97%. Menanggapi pertanyaan cerita 100% dan tertarik terhadap cerita 100% artinya kedua observer sama-sama memiliki penilaian yang persis sama terhadap perilaku tersebut.

**Tabel 1. Kegiatan Intervensi**

Tempat Pelaksanaan	Pelaksanaan metode bercerita ini dilaksanakan di ruang kelas lain karena pemberian cerita ini dibagi menjadi 3 sesi dimana setiap sesi berisi 6 anak. Dimaksudkan agar anak-anak lebih fokus ketika mendengarkan cerita
Peserta	siswa TK B3 berjumlah 18 anak, dibagi menjadi 3 sesi. Setiap sesi berisi 6 anak.
Fasilitator	Peneliti dibantu 1 orang guru dan mahasiswa untuk melakukan observasi .

**Tabel 2. Reliabilitas Observasi Kegiatan Bercerita**

No	Aspek	Observer 1	Observer 2	% Aer
1.	Tersedianya sumber cerita	2	2	100
2.	Penghayatan terhadap tokoh:			
	a. Intonasi	2	2	100
	b. Ekspresi wajah	2	2	100
	c. Gerak tubuh	2	2	100
3.	Alat peraga	2	2	100
4.	Variasi suara yang digunakan	2	2	100
5	Pengetahuan yang dimiliki guru sesuai dengan tokoh yang dibawakan	2	2	100
6	Evaluasi bercerita di akhir cerita	2	2	100

Berdasarkan tabel diatas rekapitulasi reliabilitas observasi kegiatan bercerita dapat diketahui bahwa penilaian terhadap tersedianya sumber cerita memiliki reliabilitas 100%, artinya tingkat kepercayaan terhadap penilaian tersedianya sumber cerita adalah 100%. Begitu pula dengan penilaian penghayatan terhadap tokoh masing-masing aspek yaitu intonasi, ekspresi wajah dan gerak tubuh memiliki reliabilitas 100%. Sedangkan respon terhadap aspek alat peraga, variasi suara yang digunakan, pengetahuan yang dimiliki guru dan evaluasi bercerita masing-masing memiliki reliabilitas 100% artinya kedua observer sama-sama memiliki penilaian yang persis sama terhadap perilaku tersebut.

Secara umum setiap intervensi kegiatan pembelajaran mendapat respon yang positif dari anak-anak. Hampir semua anak memberikan minat yang tinggi yang ditunjukkan dengan selalu memperhatikan guru ketika bercerita. Ketika bercerita, guru berusaha untuk selalu melibatkan anak dalam kegiatan bercerita sehingga anak sangat antusias dengan kegiatan ini terutama ketika berinteraksi dengan tokoh yang ada di dalam cerita. Anak-anak dapat menunjukkan ide-ide kreatifnya dengan beberapa gerakan dan komentar yang diucapkan di tengah-tengah sesi bercerita

tersebut. Ketika bertemu dengan tokoh raksasa mereka memberikan reaksi terkejut dengan berteriak dan ketika terdapat bagian cerita yang lucu mereka tertawa. Mereka menunjukkan gerakan yang mendukung penguatan cerita seperti seolah-olah menjadi peri dan lebah dan memiliki sayap sehingga mereka menggerakkan tangannya yang diibaratkannya menjadi sayap. Lalu mereka juga berusaha untuk mengangkat kayu dengan maksud menolong tokoh di dalam cerita.

Perkembangan tersebut didukung oleh cara yang diterapkan oleh guru ketika bercerita. Penghayatan ketika bercerita terlihat dari variasi suara yang digunakan guru, sehingga seolah-olah antar tokoh di dalam cerita saling berbicara. Anak-anak dapat berbincang dengan tokoh tersebut dan selain itu guru menggunakan ekspresi yang disesuaikan dengan karakter tokoh, ketika tokoh takut guru memberikan ekspresi takut. Hal ini membuat anak-anak dapat merasakan apa yang dialami oleh tokoh.

### Pembahasan

Metode bercerita ini dipilih sebagai intervensi untuk meningkatkan kreativitas anak TK B3 karena metode bercerita merupakan salah satu metode pengajaran di TK yaitu berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK (Moeslichatoen, 2004). Metode ini untuk mengembangkan daya imajinasi, daya pikir, emosi dan penguasaan bahasa anak (Moeslichatoen, 2004). Pada penelitian Storrs (2009) juga menyatakan bahwa pemberian cerita memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan imajinasi.

Dunia kognitif anak prasekolah adalah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi (Santrock, 1995). Imajinasi sangat dibutuhkan untuk proses kreatif karena kreativitas seseorang umumnya merupakan produk imajinasi. Masa usia prasekolah merupakan masa-masa aktif anak berimajinasi. Tak jarang anak "mengarang" suatu cerita sehingga oleh sebagian orangtua dianggap sebagai kebohongan. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya, imajinasi anak-anak sedang membutuhkan penyaluran. Salah satu tempat yang tepat adalah cerita. (Musfiroh, 2008).

**Tabel 3. hasil *paired sample t test pre-test dan post-test***

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE-TEST	14.10	10	6.154	1.946
	POST-TEST	18.30	10	6.343	2.006

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata jumlah skor *pre-test* adalah 14,10 dan jumlah skor rata-rata *post-test* adalah 18,30, perbedaannya adalah 4.20. Dengan adanya kenaikan skor rata-rata tersebut berarti dapat dikatakan bahwa metode bercerita ini memberikan peningkatan terhadap kreativitas siswa TK B3.

Dari hasil evaluasi pre-test dan post-test di atas dapat dilihat adanya peningkatan pada skor total kreativitas. Terlihat terdapat 9 dari 10 anak yang mendapat kenaikan skor total kreativitas.

Berdasarkan hasil *pre-test* yang diberikan sebelum pelaksanaan intervensi dan hasil *post-test* yang diberikan setelah pelaksanaan intervensi yang kemudian dianalisis menggunakan uji perbedaan *paired sample test (t-test)* dengan program SPSS 16.0, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata jumlah skor yang diperoleh siswa.

Peningkatan rata-rata jumlah skor yang diperoleh siswa juga cukup berarti atau signifikan, hal ini berdasarkan hasil dari uji beda data *pre-test* dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa t hitung adalah -2,9 (nilai mutlak) dengan probabilitas 0,015. Bila probabilitas dibandingkan dengan 0,05, maka probabilitas (0,015) < 0,05. Artinya ada perbedaan antara skor kreativitas sebelum intervensi dengan skor setelah intervensi. Dari uji t ini terbukti bahwa perbedaan yang terjadi tersebut cukup berarti untuk menyatakan bahwa penerapan metode bercerita ini efektif utk meningkatkan kreativitas siswa.

Keefektifan metode bercerita untuk meningkatkan kreativitas tidak terlepas dari teknik penyajian yang digunakan dan respon positif yang ditunjukkan anak ketika kegiatan

bercerita berlangsung. Dalam desain intervensi dipilih teknik untuk menyajikan cerita agar cerita dapat tersampaikan secara menarik, sehingga diperlukan beberapa persiapan, mulai dari penyiapan tempat dan penyiapan alat peraga dan teknik menghidupkan suasana cerita.

Imajinasi sangat dibutuhkan untuk proses kreatif karena kreativitas seseorang umumnya merupakan produk imajinasi. Oleh karena itu seorang anak yang mendapat kesempatan untuk berimajinasi melalui bermain atau aktivitas-aktivitas lainnya mendapat peluang besar memunculkan potensi kreatifnya (Asfandiyar, 2007). Pada penelitian Eckhoff dan Urbach (2008) dikatakan bahwa lingkungan pendidikan anak seharusnya turut mendukung perkembangan imajinasi anak. Anak-anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran anak-anak. Masa usia prasekolah merupakan masa-masa aktif anak berimajinasi. Dengan menerapkan metode bercerita ini anak-anak mendapatkan tempat penyaluran imajinasinya dimana imajinasi sangat dibutuhkan dalam proses kerativitas.

**SIMPULAN**

1. Penerapan metode bercerita yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak TK B. Terlihat dari hasil *pre-tets* dan *post-test* yang berupa peningkatan pada skor kreativitas setelah intervensi penerapan metode bercerita diberikan.
2. Selain peningkatan pada skor kreativitas, bercerita juga membawa pengaruh positif terhadap pemahaman anak terhadap cerita.
3. Keberhasilan bercerita tidak hanya dilihat dari respon siswa. Terdapat faktor yang melatarbelakangi keberhasilan seorang pencerita dalam bercerita yakni: *pertama* tersedianya sumber cerita; *kedua* guru membawakan cerita dengan penghayatan terhadap tokoh yang dibawakan; *ketiga* terdapat alat peraga yang digunakan; *keempat* variasi suara yang digunakan dalam bercerita disesuaikan dengan tokoh yang dibawakan; *kelima* guru memiliki pengetahuan berkaitan dengan tokoh dalam cerita; *keenam* melibatkan anak-anak ketika

kegiatan bercerita, sehingga terjalin komunikasi tiga arah yaitu antara anak, guru dan tokoh cerita yang di bawakan; *ketujuh* terdapat evaluasi bercerita di akhir cerita untuk mengetahui pemahaman anak.

4. Guru dapat menerapkan metode bercerita yang interaktif yang dapat menjadi wadah bagi anak berimajinasi.

## Saran

### 1. Untuk Guru

Diharapkan dapat menerapkan metode bercerita sebagai salah satu metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Penggunaan buku cerita yang ada di sekolah tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk melatih anak dalam membaca, namun dapat menggunakannya sebagai bahan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bercerita. Ketika bercerita guru menyampaikannya dengan interaktif sehingga tujuan kegiatan dapat diperoleh. Guru dapat bekerjasama dengan orangtua dalam penerapan metode bercerita ini sehingga kegiatan ini dapat diterapkan di rumah pula.

### 2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan memberikan waktu yang lebih lama dalam penerapan intervensi kegiatan bercerita, sehingga pengaruh cerita dapat lebih optimal pada anak; *kedua* uji coba alat test (berupa gambar) bisa dilakukan pada lebih banyak anak sehingga dapat memperoleh keragaman jawaban sebagai dasar pedoman penilaian aspek kreativitas; *ketiga* uji coba alat tes dilakukan pada banyak populasi namun pada rentang usia yang sama. Populasi tidak berasal dari satu tempat saja sehingga dapat memperoleh jawaban dari banyak anak dengan latar belakang sekolah yang berbeda. Hasil jawaban tersebut dapat digunakan sebagai dasar pedoman penilaian aspek kreativitas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asfandiyar, A.Y. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta : Mizan Media Utama
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kerangka Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pembinaan TK dan SD, Universitas Negeri Jakarta, [www.1001kata.wordpress.com](http://www.1001kata.wordpress.com)
- Eckhoff, A.; & Urbach, J. (2008). Understanding Imaginative Thinking During Childhood: Sociocultural Conceptions of Creativity and Imaginative Thought. *Early Education Journal*, Vol.36. hal 179-185
- Hawadi.; Akbar.; & Reni. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Grasindo
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak - Kanak; Pedoman bagi orang tua dan guru*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Pamilu, A.( 2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Rachmawati, Y.; & Kurniati E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Rofiq, A. (2008). *Upaya menumbuhkan Kreativitas Anak*. (Online),

(<http://ahmadrofiq.com> , diakses pada tanggal 25 Mei 2011)

Sukadji, S. (2000). *Psikologi Pendidikan dan Psikologi Sekolah*. Depok: L.P.S.P3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Santrock, J.W.(2002). *Life-span Development* Perkembangan masa Hidup. Jakarta: Erlangga

Santrock, J.W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Penerbit Erlangga