

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, dan kecerdasan spiritual. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah 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 ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Sisdiknas 2003 pasal 1: 14).¹

Perkembangan anak dapat berkembang melalui pendidikan anak usia dini dalam pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak /Raudatul Athfal (TK/RA) yaitu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pengasuhan, pembimbingan dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk

¹Novan Ardy Wijayani, *Format PAUD konsep.....*, hal.16

²*Ibid.*, hal. 14-17

pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Substansi program kegiatan di Taman Kanak-kanak meliputi bidang pengembangan kebiasaan yaitu perkembangan moral dan nilai – nilai agama, perkembangan sosial, emosional dan kemandirian, serta bidang pengembangan kemampuan dasar terdiri dari bidang pengembangan bahasa, kognitif (daya berfikir), kemampuan fisik motorik, dan kemampuan seni.³ Dengan adanya pendidikan proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh kematangan. Guru harus memahami bagaimana kematangan peserta didik dapat dicapai dan apa yang perlu dilakukan untuk memfasilitasi kematangan tersebut.

Proses belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan. Tidak hanya lingkungan fisik, tetapi juga lingkungan belajar. Peserta didik belajar melalui kombinasi lingkungan fisik, sosial, refleksi. Dengan pengalaman tersebut, peserta didik akan memperoleh pengetahuannya. Peserta didik belajar dengan gaya yang berbeda. Anak belajar melalui bermain. Melalui bermain peserta didik dapat memahami, menciptakan, meniru dan mentransformasi objek- objek tersebut.

a. Pengertian Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan peserta didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, metode pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas peserta didik belajar. Terdapat beberapa kriteria yang harus menjadi

³*Ibid.*, hal. 13-89

pertimbangan guru dalam memilih metode pembelajaran, yaitu karakteristik tujuan pembelajaran. Indikatornya apakah untuk pengembangan aspek kognitif, aspek afektif, atau psikomotor pembelajaran itu bertujuan untuk mengembangkan domain fisik-motorik, kognitif, sosial emosi, bahasa dan estetika.⁴*Pertama*, karakteristik anak sebagai peserta didik juga merupakan salah satu bagian. *Kedua*, ditinjau baik usianya maupun kemampuannya. *Ketiga*, karakteristik tempat yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran apakah di luar atau di dalam ruangan. *Keempat*, karakteristik tema atau bahan ajar yang akan disajikan kepada anak. *Kelima*, karakteristik pola kegiatan yang akan digunakan apakah melalui pengarahannya langsung, kreatif. Semua kriteria ini memberikan implikasi bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang paling tepat digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

b. Jenis-jenis Metode pembelajaran PAUD

1) Metode Pembelajaran Bermain

Kegiatan bermain dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran. Kegiatan bermain adalah hal yang paling disukai oleh anak-anak. Ketika bermain anak-anak merasa gembira, tidak ada beban apa pun dalam pikiran. Suasana hati senantiasa ceria. Dalam keceriaan inilah, guru bisa dengan mudah menyelipkan ajaran –ajarannya.

⁴Sitti Aisyah, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Universitas Terbuka) 2007. Hlm. 23

Menurut Hurlock, arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.⁵

Sementara Dworetzky mengatakan “Bahwa setidaknya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu motivasi instrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dari dalam diri anak bukan adanya tuntutan atau paksaan, pengaruh positif, artinya kegiatan bermain peran merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan, bukan dikerjakan sambil lalu, artinya bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura –pura, cara/tujuan, artinya cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya, kelenturan, artinya kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi”.⁶

Menurut Harlock, melalui bermain inilah ,seluruh potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan ,kegiatan bermain bagi anak sangat mempengaruhi perkembangannya, setidaknya ada sebelas pengaruh bermain bagi perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan , sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri

⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Gramedia Pustaka, 2011, hlm. 108

⁶*Ibid.*, hal. 121-123

belajar bermasyarakat ,standar moral, belajar bermain sesuai jenis kelamin , perkembangan cirri kepribadian yang diinginkan.

Ada banyak metode pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini seperti bercerita yang diambil oleh peneliti dalam skripsi ini. Jadi disimpulkan dalam pendidikan anak usia dini , metode bercerita akan diberikan kepada anak ,hendaknya dikemas dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dan mengasyikan.

2) Metode Pembelajaran Melalui Bercerita

Metode bercerita sama dengan berceramah. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang banyak dipergunakan di PAUD. Metode bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak PAUD dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak PAUD.

Metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada peserta didik di Taman kanak-kanak. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak metode bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan,memberikan keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak.⁷

⁷Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hal.

Penggunaan metode bercerita sebagai salah satu metode pembelajaran di Taman Kanak-kanak haruslah memperhatikan beberapa hal. *Pertama*, isi cerita terkait dengan dunia kehidupan anak. *Kedua*, kegiatan bercerita diusahakan dapat memberikan perasaan gembira, lucu, dan mengasyikan sesuai dengan dunia kehidupan anak. *Ketiga*, kegiatan bercerita harus diusahakan menjadi pengalaman bagi peserta didik yang bersifat unik dan menarik.

Beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan, antara lain guru dapat membaca langsung dari buku, menggunakan ilustrasi dari buku gambar, menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, bermain peran dalam suatu cerita atau bercerita dengan menggunakan jari-jari tangan.

Pencapaian tujuan pendidikan anak usia dini dapat ditempuh dengan metode pembelajaran melalui bercerita. Menurut Masitoh, mengidentifikasi manfaat cerita bagi anak PAUD, yaitu : Bagi anak TK, mendengarkan cerita yang menarik dan dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasyikan. Selain itu Guru dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan nilai-nilai positif pada anak. Keunggulan lain dalam kegiatan bercerita juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral, dan keagamaan. Pembelajaran dengan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk mendengarkan. Dengan mendengarkan cerita, anak sangat dimungkinkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan

psikomotoriknya. Terlebih membantu anak untuk membangun bermacam-macam peran yang mungkin dipilih anak.

Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bercerita atau mendongeng antara lain dapat mengembangkan imajinasi anak. Dapat pula menambah pengalaman. Hal yang menjadi konsentrasi banyak peneliti adalah bercerita dapat melatih daya konsentrasi, menambah perbendaharaan kata dan menciptakan suasana akrab. Dalam literatur lain⁸ juga menyebutkan bahwa bercerita dapat melatih daya tangkap, mengembangkan perasaan sosial, mengembangkan emosi anak, berlatih mendengarkan serta mengenal nilai-nilai yang positif dan negatif,

Berdasarkan jenis-jenis metode pembelajaran diatas, maka peneliti tertarik pada Salah satu metode pembelajaran anak usia dini salah satunya untuk menumbuhkan kreativitas anak adalah dengan bercerita. Pemilihan metode bercerita ini dikembangkan dengan metode bercerita dongeng-dongeng. Karena peneliti menganggap metode bercerita dongeng-dongeng cocok untuk anak-anak usia taman kanak-kanak untuk meningkatkan imajinasinya. Supaya anak lebih imajinatif dan kreatif. Wujud kreatifitas itu diukur melalui kertas origami. Kertas origami yang dapat dibentuk apapun seperti, bulan, bintang, matahari dan benda-benda alam lain.

⁸Tadkiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hlm. 44

2. Pengertian bercerita

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi siswa. Sedangkan, menurut salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.⁹

Menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena berbicara termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna menjadi jelas. Dengan bercerita seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya.¹⁰

Bercerita ialah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atautanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang

⁹ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dan Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta: BPFE, 2001, hlm. 289

¹⁰ Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*, Bandung: Penerbit Angkasa, 1981, hlm. 35

untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik.¹¹

a. Tujuan Metode Bercerita

Metode Pembelajaran Berbasis cerita sangat membantu anak mengimajinasikan apa yang kita sampaikan. Adapun tujuan yang lebih terstruktur adalah:¹²

- 1) Menanamkan nilai-nilai atau pesan-pesan moral, sosial, agama, yang terkandung dalam sebuah cerita.
- 2) Menyampaikan informasi tentang lingkungan sosial dan lingkungan alam yang perlu diketahui oleh anak.
- 3) Merangsang kreatifitas anak-anak dalam mengimajinasikan tentang semesta alam.
- 4) Merangsang sensoriknya dan motoriknya untuk sigap dalam mengaktualisasikan imajinasi anak-anak.

b. Manfaat Metode Bercerita

Metode bercerita dalam kegiatan pengajaran di TK mempunyai beberapa manfaat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan TK antara lain:¹³

¹¹ Dhieni Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2008), hlm. 63

¹² Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011) hlm.

¹³ Tampubolon, *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca Pada Anak*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 1991) hlm. 22

- 1) Untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah.
- 2) Dapat memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral, dan keagamaan.
- 3) Kegiatan bercerita dapat memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan.
- 4) Kegiatan bercerita dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat dan menimbulkan keasyikan tersendiri maka kegiatan bercerita memungkinkan mengembangkan dimensi perasaan anak.
- 5) Untuk memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang yang ada disekitarnya dengan bermacam pekerjaan.
- 6) Dapat membantu anak membangun bermacam yang mungkin dipilih anak dan bermacam layanan jasa yang ingin disumbangkan anak kepada masyarakat.
- 7) Kegiatan bercerita dalam kaitan kehidupan sosial anak dapat dipergunakan guru untuk menuturkan bermacam pekerjaan yang ada dalam masyarakat yang beraneka ragam yang dapat menimbulkan sikap pada diri anak menghargai bermacam-macam pekerjaan.
- 8) Melatih daya serap anak, artinya anak usia dini dapat dirangsang, untuk mampu memahami isi atau ide-ide pokok dalam cerita secara keseluruhan

- 9) Melatih daya pikir anak, artinya anak dapat terlatih untuk memahami proses cerita, mempelajari hubungan sebab akibatnya termasuk hubungan-hubungan dalam cerita
- 10) Melatih daya konsentrasi anak, untuk memusatkan perhatiannya kepada keseluruhan cerita

c. Bentuk-Bentuk Metode Bercerita

Dalam pembelajaran yang menggunakan metode bercerita terdapat berbagai model dalam penyampaiannya. Bentuk-bentuk metode bercerita secara langsung maupun tidak langsung. Ada beberapa yang sering kita jumpai:¹⁴

- 1) Membaca langsung dari buku cerita
- 2) Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku
- 3) Menceritakan dongeng
- 4) Bercerita dengan menggunakan papan flannel
- 5) Bercerita dengan menggunakan media boneka
- 6) Dramatisasi suatu cerita
- 7) Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan

d. Langkah –langkah Metode Bercerita

Kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak serta pencapaian tujuan pendidikan. Sebelum melaksanakan kegiatan bercerita guru terlebih dahulu harus

¹⁴Judarwanto Widodo, *Perkembangan bicara dan Bahasa : Perkembangan Bahasa Anak Pra Sekolah.*, 2008 (on line) Vol.1 No. 3 (<http://www.children clinic.com/>: Diakses 15 April 2009.

merancang kegiatan bercerita berupa langkah-langkah yang harus ditempuh secara sistematis. Strategi pembelajaran melalui bercerita terdiri dari 5 langkah.¹⁵

Langkah-langkah dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan tujuan dan tema cerita.
- 2) Menetapkan bentuk bercerita yang dipilih, misalnya bercerita dengan membaca langsung dari buku cerita, menggunakan gambar-gambar, menggunakan papan flannel, dst.
- 3) Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bercerita sesuai dengan bentuk bercerita yang dipilih.
- 4) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita, yang terdiri dari:
 - a) Menyampaikan tujuan dan tema cerita,
 - b) Mengatur tempat duduk,
 - c) Melaksanakan kegiatan pembukaan,
 - d) Mengembangkan cerita,
 - e) Menetapkan teknik bertutur,
 - f) Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita.
- 5) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita.

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan bercerita serta tema yang dipilih oleh guru menjadi acuan dalam melaksanakan kegiatan lainnya. Guru memiliki kebebasan untuk menentukan bentuk cerita yang

¹⁵ Masitoh, *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hlm. 106

dipilih, sepanjang bisa menggambarkan isi cerita dengan baik. Bahan dan alat yang dipergunakan dalam kegiatan bercerita sangat bergantung kepada bentuk cerita yang dipilih sebelumnya.

Pengaturan tempat duduk, merupakan hal yang patut mendapat perhatian karena pengaturan yang baik membuat anak merasa nyaman dan dapat mengikuti cerita di samping teknik bercerita, dan teknik.

Untuk menyajikan secara menarik, diperlukan beberapa persiapan, mulai dari memilih jenis cerita, menyiapkan tempat, panyiapan alat peraga dan sebagainya hingga penyajian cerita. Menurut Tampubolon¹⁶ persiapan kegiatan bercerita yaitu: "(1) Memilih dan memilah materi cerita, (2) Pengelolaan kelas untuk bercerita, (3) Pengelolaan tempat untuk bercerita, (4) Strategi penyampaian".

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Memilah dan memilih materi cerita

Diantara berbagai jenis cerita, cerita tentang pengalaman seseorang dan faktor tradisional merupakan sumber cerita terbaik bagi anak-anak.

2) Jenis cerita

Dalam program pembelajaran di TK, cerita dapat digolongkan menjadi tiga, yakni cerita untuk program inti, cerita untuk program pembuka, dan cerita untuk tujuan rekreasi pada akhir program. Cerita

¹⁶ Tampubolon, *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada Anak*. Bandung : Angkasa, 1991, hlm. 26

untuk program inti, digunakan dalam kegiatan inti cerita ini disampaikan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Misalnya cerita tentang Bebek si buruk rupa. Cerita ini menggambarkan seekor bebek yang buruk rupanya, tetapi hatinya baik, suka menolong dan sebagainya. Tujuan pembelajaran ini, guru ingin menanamkan rasa saling tolong menolong, tidak membeda-bedakan teman. Cerita untuk program pembuka dan penutup, disampaikan pada kegiatan inti dan penutup yang menyampaikan adalah anak, seorang guru hanya memberikan stimulasi, misalnya dalam kegiatan berbagi cerita tentang pengalaman naik sepeda dan sebagainya. Sedangkan cerita untuk tujuan rekreasi pada akhir program, cerita ini disampaikan oleh anak setelah liburan sekolah. Untuk jenis cerita anak yang banyak disukai adalah cerita fable karena anak sedang senang dengan binatang-binatang peliharaan.

3) Pengelolaan kelas untuk bercerita

Pengelolaan kelas merupakan upaya dalam mendayagunakan potensi kelas pengelolaan kelas dengan baik seorang guru perlu memperhatikan aspek-aspek pengelolaan kelas yang terdiri:¹⁷ “Pengorganisasian siswa, penugasan kelas, disiplin kelas dan pembimbingan siswa”.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

¹⁷*Ibid.*, hlm. 29

a) Pengorganisasian siswa

Bentuk pengelompokan anak-anak yang akan dilibatkan atau diajak berinteraksi dalam penceritaan terlebih dahulu guna mengetahui hubungan sosial antar anak dalam kelas.

b) Penugasan kelas

Dalam kegiatan bercerita, penugasan kelas dapat dilakukan dengan meminta anak-anak untuk mencari tokoh utama dalam cerita mengingatnya dan menyebutkan kembali sifat-sifatnya. Tentunya tugas tersebut dikomunikasikan terlebih dahulu sebelum penceritaan berlangsung.

c) Disiplin kelas

Dalam kegiatan bercerita di TK, bentuk-bentuk disiplin kelas tentu harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Dalam melakukan peneritaannya seorang guru tetap perlu menenangkan muridnya untuk mendengarkan pesan melalui ceritanya. Proses menenangkan murid perlu dilakukan dengan cara mendidik, tidak disertai dengan ancaman dilakukan dengan mengikat perhatian mereka melalui cerita yang disajikan dengan menarik sehingga tidak membuat anak sibuk sendiri.

d) Pembimbingan siswa

Dalam kegiatan bercerita, bimbingan yang diperlukan dapat berbentuk pemberian informasi sejelas-jelasnya tentang proses dan tujuan cerita yang akan disampaikan serta kemungkinan

permasalahan yang muncul dalam memahami pembelajaran yang akan diikutinya.

4) Pengelolaan tempat untuk bercerita

Banyak cara pengelolaan tempat untuk bercerita yang terdiri dari:¹⁸ penataan tempat untuk bercerita, posisi media, penataan ruang cerita dan strategi penyampaian cerita untuk anak”.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) Penataan tempat untuk bercerita

Tempat duduk siswa dalam kegiatan bercerita perlu mendapatkan perhatian yang serius. Sebab tempat duduk berkaitan dengan banyak hal. Keterkaitan itu adalah interaksi guru dan siswa, karakteristik materi penceritaan, media pembelajaran yang digunakan dalam penceritaan. Oleh karena, itu tempat duduk siswa sangat berpengaruh dalam keberhasilan kegiatan bercerita.

Aktivitas bercerita tidak harus dilakukan didalam kelas, kegiatan bercerita dapat dilakukan dimanapun asal memenuhi kriteria kebersihan, keamanan dan kenyamanan. Jika jumlah anak sedikit, bercerita dapat dilakukan diberbagai tempat seperti di teras, di bawah pohon, dan lain sebagainya. Pada prinsipnya yang penting tempat tersebut dapat menampung semua anak, teduh, bersih dan aman. Apabila jumlah anak relatif banyak sebaiknya dipilih tempat yang lebih luas. Ruang kelas merupakan tempat yang paling

¹⁸ Tampubolon, *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada Anak*. Bandung : Angkasa, 1991, hlm. 17

representative (memenuhi persyaratan) yang lebih baik lagi apabila cerita yang disampaikan ditempat yang berkaitan.

b) Posisi media

Penempatan dalam ruangan perlu memperhatikan beberapa aspek. Keterjangkauan menjadi prioritas bahwa semua media yang akan dipakai mudah dijangkau oleh guru sehingga tidak mengganggu proses penceritaan. Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah keselamatan media terhadap kemungkinan gangguan yang muncul berasal dari murid-murid sendiri. Untuk itu yang perlu dilakukan adalah peraturan akan murid, guru dan media dengan baik.

c) Penataan Ruang Cerita

Kegiatan bercerita di TK dapat dilakukan dimana saja. Pelaksanaanya dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas. Jika penceritaan dilakukan di dalam kelas, maka kelas perlu dtata untuk memberikan dukungan penceritaan. Penataan tersebut meliputi ventilasi, tata cahaya dan tata warna. Sedangkan penataan yang dilakukan di luar kelas membutuhkan beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kesesuaian tuntutan cerita, keamanan dan kenyamanan.

5) Strategi Penyampain cerita untuk anak

Kegiatan bercerita di sekolah dapat dilakukan dengan baik, apabila sebelumnya dipersiapkan terlebih dahulu, tidak hanya itu saja peran seorang guru disini juga sangat berperan penting, untuk

memberikan suasana yang menyenangkan agar anak dalam mendengarkan cerita atau bercerita dengan hati yang senang. Karena pada prinsipnya belajar di TK itu belajar sambil bermain. Oleh karena itu seorang guru harus mempunyai metode yang tepat dalam menyampaikan kegiatan bercerita, strategi tersebut yang terdiri dari:¹⁹ ”strategi *storytelling*, strategi reproduksi cerita dan strategi simulasi kreatif.”

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) Strategi *Storytelling*

Strategi *Storytelling* merupakan penceritaan cerita yang dilakukan secara terencana dengan menggunakan boneka, atau benda-benda visual, metode ini bertujuan untuk menghasilkan kemampuan berbahasa anak. Penggunaan metode ini dibutuhkan untuk melatih dan membentuk ketrampilan berbicara, mengembangkan daya nalar, dan mengembangkan imajinasi anak. Metode ini contohnya seperti metode sandiwara boneka, metode bermain peran, metode bercakap-cakap dan metode tanya jawab.

b) Strategi Reproduksi Cerita

Strategi reproduksi cerita adalah kegiatan belajar mengajar bercerita kembali cerita yang didengar. Tujuan kegiatan ini sama dengan tujuan strategi *Storytelling*. Strategi ini dimulai setelah guru

¹⁹*Ibid...*, hlm. 18

bercerita, kemudian anak diminta menceritakan cerita itu sesuai dengan daya tangkap anak.

c) Strategi Simulasi Kreatif

Strategi simulasi kreatif dilaksanakan untuk memanipulasi kegiatan belajar sambil bermain dari penggalan dialog cerita atau bermain peran membawakan tokoh-tokoh dalam cerita.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bercerita tentang Alam Semesta

Dalam metode bercerita ada banyak kekurangan dan kelebihan tentanya. Kelebihannya antara lain:²⁰

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.
5. Secara relatif tidak banyak memerlukan biaya.

Kekurangannya antara lain:

1. Anak didik pasif karena lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan dari guru.

²⁰Tim Penyusun, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud, 2007, hlm. 37

2. Kurang merangsang perkembangan kreatifitas dan kemampuan siswa untuk mengutarakan pendapatnya.
3. Daya serap atau daya tangkap anak didik berbeda dan masih lemah sehingga sukar memahami tujuan pokok isi cerita.
4. Cepat menumbuhkan rasa bosan terutama apabila penyajiannya tidak menarik.

3. Kreativitas Anak Usia Dini dalam Melipat Origami

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu ciri dari perilaku inteligen karena kreativitas juga merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif. Meskipun demikian, hubungan antara kreativitas dan inteligensi tidak selalu menunjukkan bukti-bukti yang memuaskan. Walau ada anggapan bahwa kreativitas mempunyai hubungan yang bersifat kurva linear dengan inteligensi, tetapi bukti-bukti yang diperoleh dari berbagai penelitian tidak mendukung hal itu. Skor IQ yang rendah memang diikuti oleh tingkat kreativitas yang rendah pula. Namun semakin tinggi skor IQ, tidak selalu diikuti tingkat kreativitas yang tinggi pula. Sampai pada skor IQ tertentu, masih terdapat korelasi yang cukup berarti.

Tetapi lebih tinggi lagi, ternyata tidak ditemukan adanya hubungan antara IQ dengan tingkat kreativitas. Berkenaan dengan hasil penelitian dari Renzulli, dkk tentang keberbakatan dan anak berbakat dapat disimpulkan bahwa yang menentukan keberbakatan seseorang pada hakikatnya dapat dikelompokkan dalam 3 ciri- ciri, yaitu : kemampuan di

atas rata-rata, kreativitas, pengikatan diri (tanggung jawab terhadap tugas). Seseorang yang berbakat adalah seseorang yang memiliki ketiga ciri tersebut. Masing-masing ciri mempunyai peran yang sama-sama menentukan. Seseorang dapat dikatakan mempunyai bakat

Intelektual, apabila ia mempunyai inteligensi tinggi atau kemampuan di atas rata-rata dalam bidang intelektual yang antara lain mempunyai daya abstraksi, kemampuan penalaran, dan kemampuan memecahkan masalah.

Akan tetapi, kecerdasan yang cukup tinggi belum menjamin keberbakatan seseorang. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya, adalah sama pentingnya.

Demikian juga, hal yang sama berlaku bagi pengikatan diri terhadap tugas yang mendorong seseorang untuk tekun dan ulet bekerja meskipun mengalami macam-macam rintangan dan hambatan, melakukan dan menyelesaikan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya, karena ia telah mengikatkan dirinya terhadap tugas tersebut atas kehendaknya sendiri.

2. Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini

Semua anak mempunyai bakatnya masing-masing. Sebagian berhasil mengembangkannya, sedangkan yang lain tidak menyadari bakat

yang mereka miliki. Ada yang pandai bernyanyi, memasak, melukis, menulis. Setiap potensi membutuhkan tempat untuk mengekspresikannya. Sedangkan masa kanak-kanak adalah masa yang tepat untuk memunculkan bakat-bakat itu. Jika didukung sejalan dengan kecenderungan alaminya, dia akan mengembangkan bakatnya itu dan menjadi orang yang berhasil.

Kreativitas menjadikan ilmu pengetahuan, imajinasi, logika, intuisi, kejadian aksidental dan evaluasi konstruktif menemukan hubungan baru antara ide dan objek.²¹

Kreativitas dapat membuat individu mewujudkan diri dalam menggapai sukses yang diangan-angankan dan mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Selain itu, kreativitas juga dapat meningkatkan kualitas hidup dengan menyertakan ide-ide baru, penemuan baru dan teknologi.²²

Saat ini, semakin banyak orang menyadari bahwa kreativitas memainkan peran teramat penting dalam meraih kebahagiaan pribadi dan keunggulan profesional. Orang kreatif adalah mereka yang unggul dalam pekerjaan, mendirikan usaha baru, menemukan berbagai produk, memproduksi film dan musik, melukis serta menghasilkan berbagai karya keindahan. Manusia kreatif memiliki kehidupan sosial yang baik,

²¹Nissa Tarnoto dan Alfi Purnamasari, *Perbedaan Kreativitas Siswa SMP N. 2 Moyudan ditinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu*. Jurnal Humanitas, Vol. 2009

²²S.C. MunandarUtami, *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia. Pustaka Utama, 1999, hlm. 61

berinteraksi dengan banyak orang, serta menjelajahi tempat-tempat menawan.²³

Kreativitas disamping bermakna penting bagi individu, juga penting bagi kesejahteraan masyarakat. Orang-orang yang kreatif melalui karya-karyanya telah memberikan sumbangan besar bagi masyarakat. Bahkan, perlu kita sadari bahwa majunya peradaban manusia saat ini dengan segala kemudahan dalam kehidupan adalah sumbangan besar dari sedikit orang-orang kreatif.²⁴

Sebagaimana yang dinyatakan dalam GBHN 1993²⁵ bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.²⁶

²³E. J. Ayan, *Ways to Free Your Creative Spirit and Find Your Great Ideas*. Terj. Ibnu Setiawaan. Bandung: Kaifa, 2002, hlm. 101

²⁴Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 86

²⁵Inti dari Garis Besar Haluan Negara (GBHN) tahun 1993 adalah “khususnya Pelita Keenam Majelis Permusyawaratan Rakyat dalam Sidang Umumnya yang berlangsung dari tanggal 1 s.d. 11 Maret 1993 telah mengeluarkan beberapa ketetapan dan keputusan. Salah satu Ketetapan MPR tersebut adalah TAP MPR Nomor II/MPR/1993 mengenai Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN). GBHN merupakan haluan negara tentang pembangunan nasional dalam garis-garis besar dengan maksud memberikan arah bagi perjuangan bangsa Indonesia selama 5 tahun maupun jangka panjang 25 tahun. Dengan menerbitkan buku kecil ini yang isinya khusus mengenai GBHN 1993, kami berharap dapat membantu menyebarkan Ketetapan MPR tersebut ke segenap lapisan masyarakat. Dengan membaca dan memahami isi GBHN ini seluruh lapisan masyarakat dapat berpartisipasi mengisi pembangunan bangsa Indonesia dalam era tinggal landas ini untuk mencapai masyarakat yang adil dan makmur.”

²⁶Ahmadi dan Supriyono, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, hlm. 50

Menurut Safaria ada beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini.²⁷ Pertama, proses kreatif merupakan perwujudan dari aktualisasi diri. Kedua, kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah. Ketiga, menyibukkan diri dalam proses kreatif bermanfaat bagi masyarakat dan juga bagi anak karena dari kegiatan kreatif anak akan mendapatkan kepuasan yang tinggi, sehingga hal ini akan meningkatkan makna dan kebahagiaan hidup anak. Keempat, kreativitas menjadikan peradaban manusia berkembang dengan pesat.

Usia dini atau disebut juga sebagai usia prasekolah adalah suatu masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya di masa depan. Tapi sebaliknya, jika orangtua tidak dapat memperhatikan pengembangan kreativitas anak secara benar dan terarah, bisa jadi akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak yang sebenarnya.²⁸

Faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah dapat berfungsi sebagai pendorong dalam mengembangkan kreativitas anak sehingga peran orangtua dan pendidik sangat penting dalam memberikan dorongan dan tuntutan bagi anak. Kreativitas dapat didorong perkembangannya

²⁷Safaria, *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*, Yogyakarta : Amara Books, 2005, hlm.19

²⁸Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, hlm. 69

dengan menciptakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Menurut Hurlock²⁹ kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, cara mendidik anak, serta kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Pada masa sekolah, anak-anak memiliki ciri-ciri kepribadian kreatif yang besar. Namun, begitu masuk sekolah, kreativitasnya menurun, sebab pikiran dan ungkapannya yang spontan, terbuka, dan bebas, kurang mendapat perhatian, begitu juga dengan rasa ingin tahu, rasa takjub, daya imajinasi dan kesenangannya bertanya di sekolah tidak mendapat tanggapan.³⁰

Hal tersebut sangat disayangkan, karena justru pada usia sekolah inilah anak memiliki kesempatan yang sangat besar untuk mengembangkan dan mengungkapkan kreativitasnya. Penurunan kreativitas tersebut terjadi karena disekolah anak tidak terlatih untuk berpikir kreatif, yaitu cara berpikir mendorong mereka untuk mengemukakan macam-macam jawaban. Muatan kurikulum hanya menuntut siswa untuk berpikir konvergen dengan satu jawaban untuk satu pertanyaan.

²⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011) hlm.116

³⁰ Widiarmi Wijayana, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka, 2006. hlm. 21

3. Kreativitas Anak Usia Dini Melipat Kertas Origami

Seni melipat kertas atau origami, merupakan kegiatan yang sangat baik untuk merangsang kreatifitas serta membangun daya pikir terstruktur pada anak. Winarni³¹ dalam penelitiannya menemukan bahwa kegiatan melipat kertas origami berpengaruh kepada peningkatan motorik halus pada anak dimana hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motorik halus anak melalui origami dimana kemampuan melipat dan mengikuti petunjuk guru dari data awal yang bisa 4 anak dengan meningkat menjadi 8 anak pada siklus I dan menjadi 13 anak pada siklus II. Pada aspek ketangkasan melipat kertas menjadi bentuk origami dari data awal yang bisa 4 anak meningkat menjadi 8 anak pada siklus I dan menjadi 14 anak pada siklus II. Sedangkan pada aspek kerapihan setiap lipatan dari data awal yang bisa 4 anak meningkat menjadi 8 anak pada siklus I dan menjadi 14 anak pada siklus II.

Beberapa penelitian melaporkan bahwa origami ternyata memiliki dampak yang cukup baik secara nyata dalam perkembangan otak seorang anak. Nasrus & Chiar³² telah melakukan penelitian kepada siswa kelas 5 SDN 24 Pontianak. Dalam penelitian ini mendapatkan hasil empiris bahwa media origami secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika pada anak khususnya pada materi menentukan luas layang-layang. Dari segi efektifitas penggunaan origami menurut Kusumaningrum³³ yang telah

³¹E.W. Winarni, *Inovasi dalam pembelajaran IPA*. Bengkulu: FKIP Press, 2006, hlm. 39

³²Dalam Agus Suprijono, *Cooperatif Learning, Teori dan Aplikasi Pakem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hlm. 92

³³Aprilia Dyah Kusumaningrum, *Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak*, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta: Fakultas Psikologi, 2011, hlm. 20

melakukan penelitian secara empiris dengan menggunakan metode eksperimen ditemukan bahwa secara signifikan penggunaan media origami berpengaruh pada kreatifitas anak.

Kreatifitas menurut beberapa ahli sangat erat hubungannya dengan kognisi atau proses berfikir karena melibatkan kemampuan menghasilkan banyak gagasan, kemampuan menggunakan berbagai macam cara untuk mengatasi masalah, kemampuan mencetuskan gagasan asli yang unik, kemampuan melakukan hal detail, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif, berani mengambil resiko serta menghargai hasil.³⁴

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi pijakan untuk peneliti melakukan penelitian sebagai berikut:

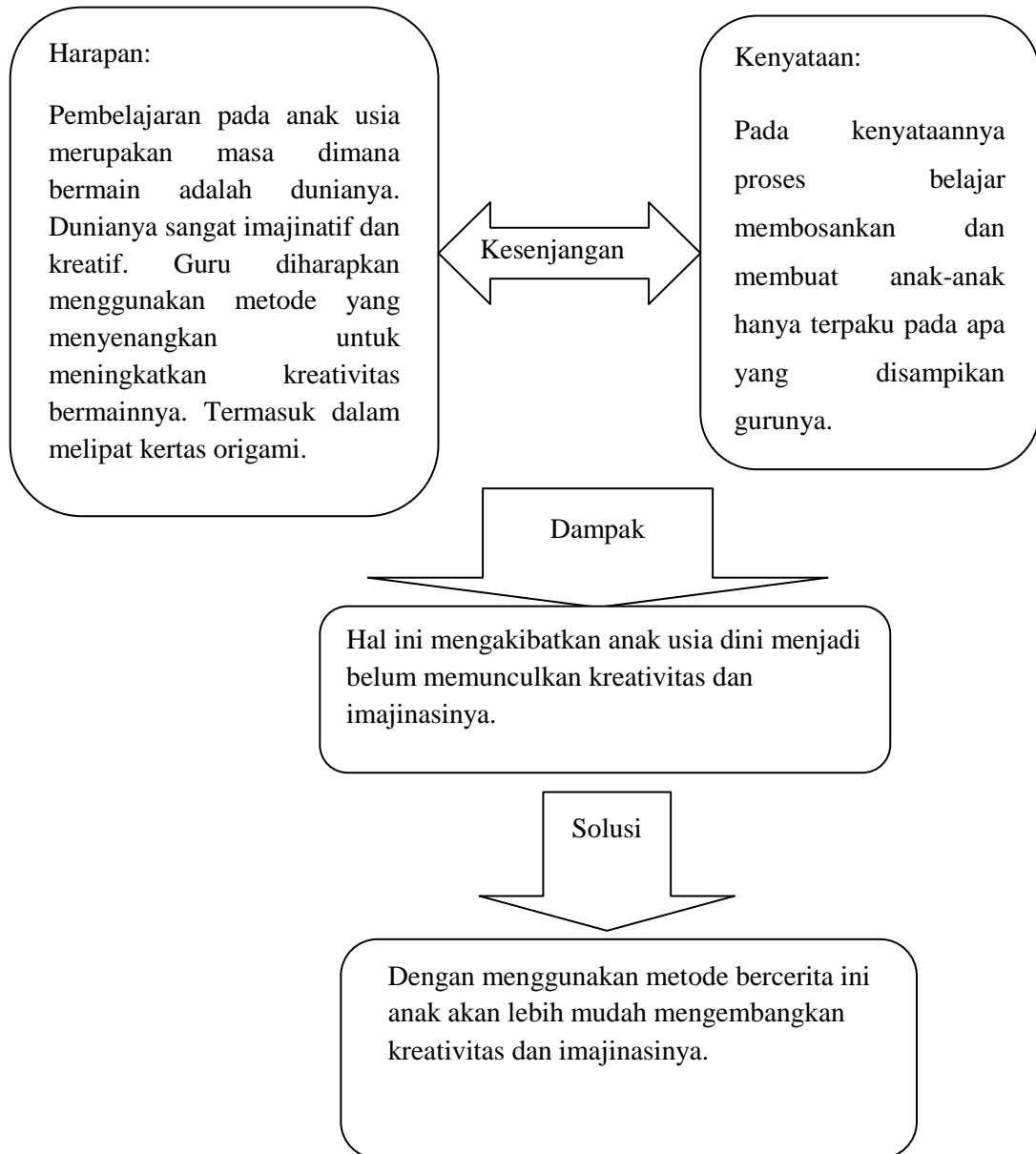
No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Laelun Hartati Herlina Siwi Widiana	“Pengaruh Bermain Play Dough Terhadap Kreativitas Anak Taman-Taman Kanak-kanak Purbayan Kotagede Yogyakarta Pada Tahun 2011”	Tingkat kreativitas anak-anak TK Purbayan Kotagede Yogyakarta	Menggunakan penelitian kuantitatif, dengan metode tes kreativitas figural	Hasil penelitian berpengaruh positif dan signifikan	Tingkat kreativitas diukur menggunakan bermain play dough sedangkan penelitian yang akan digunakan menggunakan metode bercerita
2	Lia Noviana	“Pengaruh Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak	Menganalisis kemampuan menyimak anak-anak pada	Penggunaan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan	Terdapat pengaruh signifikan antara kemampuan	Perbedaannya berada pada variabel kedua, dimana peneliti mempunyai

³⁴Kaufman & Sternberg (psychologymania.com, diakses tanggal 19 April 2018).

		Pada Anak Kelompok Bermain Tuna Bangsa di Ds. Wotansari, Kec. Balongpanggang, Kab. Gresik pada tahun 2013”	kelompok bermain Tunas Bangsa	metode bercerita. Penelitian eksperimental menggunakan pre test dan post test perlakuan.	menyimak anak sebelum dan sesudah penerapan metode bercerita pada kemampuan menyimak anak	fokus pada tingkat kreativitas bukan pada konsentrasi menyimak pada anak
3.	Nurhamidah	“Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Prasekolah di TK Siaga Tunas Kelapa Ngalangan Sardonoharjo Nggaglik Sleman Tahun 2013”	Fokus penelitian pada pengaruh metode bercerita terhadap ketrampilan sosial pada anak.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan <i>one group pre-test dan post-test desaign</i>	Terdapat hasil yang signifikan metode bercerita terhadap ketrampilan sosial anak pra sekolah dengan hasil <i>wilcoxon signed-rank test</i> ($p=0,001$) yang berarti diterima dan positif.	Terdapat perbedaan dalam variabel kedua tentang fokus penelitian pada skala ketrampilan sosial anak-anak. Sedangkan, yang akan diambil peneliti adalah fokus pada tingkat kreatifitas anak dalam melipat origami
4.	Luh Putu Pandan Sari	“Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng pada Tahun 2017”	Fokus pada tingkat pengaruh strategi permainan imajinatif terhadap kreatifitas anak-anak pada kelompok bermain.	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan rancangan <i>post test only control group design</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan <i>significan process</i> dengan hasil 41,33 lebih tinggi dibandingkan dengan strategi pembelajaran ekspositori 18,88.	Perbedaan terlihat dari metode yang digunakan yakni permainan imajinatif.
5.	Abdul Rahmat dan Ertiwi Mamanto pada	“Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Bercerita Terhadap	Pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5	Metode penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen. Desain eksperimen	Terdapat pengaruh signifikan pengaruh bercerita terhadap menyimak	Perbedaan terlihat jelas pada fokus penelitian variabel nya adalah menyimak anak.

		Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kota Selatan Gorontalo tahun 2016”	tahun.	one grup pre test-post test.	anak kelompok B	
6.	Lucky Putri Hariyanti	“Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak kelompok B Di TK Cut Nyak Dien Kota Mojokerto tahun 2016	Metode bercerita terhadap kemampuan sosial emosiaonal anak kelompok B	Metode penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen. Desain eksperimen one grup pre test-post test.	Hasil yang ditunjukkan sangat signifikan dengan hasil post test sebesar 197	Perbedaan mendasarnya pada fokus penelitian tentang kemampuan sosial emosional anak.

C. Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis :

1. Hipotesis Kerja (H_a)
 - a. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode bercerita tentang alam semesta terhadap kreativitas anak-anak di RA Tarbiyatussibyan Kelompok B di desa Tanjung, Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung
 - b. Adanya penerapan metode bercerita tentang alam semesta yaitu (X) dapat meningkatkan kreativitas melipat kertas origami yaitu (Y) anak RA Tarbiyatussibyan Kelompok B di desa Tanjung, Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung
2. Hipotesis Nihil (H_0)
 - a. Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode bercerita tentang alam semesta terhadap kreativitas anak RA Tarbiyatussibyan Kelompok B di desa Tanjung, Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung
 - b. Tidak Adanya penerapan metode bercerita tentang alam semesta yaitu (X) terhadap Kreativitas melipat kertas origami yaitu (Y) anak RA Tarbiyatussibyan Kelompok B di desa Tanjung, Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung
 - c. H_0 = Metode Bercerita tentang alam semesta berpengaruh signifikan positif terhadap kreativitas melipat kertas origami pada anak.

H_a = Metode Bercerita berpengaruh signifikan positif terhadap tingkat Kreativitas anak.