

PENGUNAAN ALAT PERAGA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT

MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI

TK AISYIYAH 03 SROYO KANTEN

NASKAH PUBLIKASI



Oleh :

IDA MASULAH ZAIN

NIM : A520080102

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN


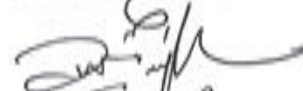

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2012

PENGESAHAN
PENGGUNAAN ALAT PERAGA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
MINAT MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI
TK AISIYAH 03 SROYO KANTEN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
IDA MASULAH ZAIN
NIM: A520080102

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 2 Agustus 2012
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Susunan Dewan Penguji

Dra. Risminawati, M.Pd.	()
Ummi Hany Eprilia, S.Psi, M.Pd.	()
Aryati Prasetyarini, M.Pd.	()

Surakarta,

Disahkan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547



ABSTRAK

PENGGUNAAN ALAT PERAGA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI TK AISYIYAH 03 SROYO KANTEN

Ida Masulah Zain, A520080102, Jurusan SI PAUD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2012, Halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan alat peraga gambar untuk meningkatkan minat membaca permulaan. Penerima tindakan adalah anak kelompok B TK Aisyiyah 03 Sroyo Kanten yang berjumlah 15 anak. Subyek penelitiannya adalah guru dan anak.

Pelaksanaan ini dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus 2 pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis kritis terhadap kelemahan dan kelebihan kinerja anak dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil penelitian adalah terjadi peningkatan anak dalam minat membaca permulaan dengan menggunakan alat peraga gambar. Peningkatan minat anak dalam : Minat dalam aspek perasaan senang sebelum tindakan 33,3% (5 anak), Siklus I 53,3 % (8 anak), Siklus II 73,3 % (11 anak). Minat dalam aspek Ketertarikan sebelum tindakan 46,6 % (7 anak), Siklus I 60 % (9 anak), Siklus II 80 % (12 anak). Minat dalam aspek Perhatian sebelum tindakan 53,3% (5 anak) Siklus I 60 % (9 anak), Siklus II 86,6 % (13 anak). Minat dalam aspek Keterlibatan sebelum tindakan 46,6 % (7 anak), Siklus I 73,3 % (11 anak), Siklus II 93,3 % (14 anak).

Kata kunci: *alat peraga, gambar, minat membaca permulaan.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Santoso (Ramli, 2005:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai 8 tahun. Anak pada usia ini dapat dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam

mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni. Oleh karena itu, sebagai orang tua dan pendidik harus pandai memberikan rangsangan yang berupa pendidikan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pola asuh yang baik sejak dini akan besar pula pengaruhnya bagi tumbuh kembangnya seorang anak, terutama dari lingkungan terdekat anak. Lingkungan terdekat ini meliputi keluarga dan budaya serta kehidupan sosial yang berkembang dan berlangsung disekitarnya, tempat dimana anak dibesarkan. Hal ini akan menjadi modal awal bagi anak untuk belajar berkomunikasi, bersosialisasi serta untuk menyalurkan energinya, mengekspresikan emosinya dan mengembangkan kreativitasnya.

Pada dasarnya setiap peserta didik dikarunai potensi kreatif sejak lahir. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan dan bunyi. Selain itu juga dapat kita lihat pada perilaku anak usia dini yang secara alamiah gemar bertanya, mencoba, memperhatikan hal-hal yang baru. Semua kegemaran yang timbul dalam diri anak merupakan potensi kreatif yang sangat dibutuhkan hingga mereka dewasa nanti.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak TK melalui permainan bubur koran .

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Kreativitas

Berikut ini akan diutarakan tentang pengertian kreativitas, sebagai berikut:

Kreativitas adalah produktifitas pribadi seseorang dengan dukungan anggota masyarakat lainnya. Timbulnya kreativitas setelah individu membuat

kombinasi yang berasal dari informasi teori, informasi lapangan, dan kemahiran pribadi dalam menyalin kerjasama dengan anggota masyarakat yang diperlukan dalam mencapai sebuah sasaran (Munandar, 1988:3).

Supriadi (Rachmawati, 2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Dengan demikian bahwa kreativitas itu hanya sedikit yang merupakan warisan, namun warisan itu bukan sesuatu yang banyak berpengaruh mengingat seluruh penopang kreativitas itu harus diupayakan.

Semiawan (Rachmawati, 2005:16) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

2. Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Hal ini disebabkan bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri; mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru (Rogers C.S dan Sawyers, 1988: 34).

3. Pengertian Bubur Koran

Bermain adalah Kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock, 1997: 2).

Permainan Bubur Koran adalah permainan yang dibuat dari sobekan koran yang direndam dengan air selama beberapa jam dan di remas-remas sampai menjadi seperti bubur, dan dicampur dengan lem dari tepung kanji. Permainan bubur koran seperti halnya permainan dengan playdough/plastisin. Adonan bubur koran ini anak akan dapat membentuk sesuai dengan imajinasinya (Einon, 2004: 52)

Permainan bubur koran dapat dilakukan perorangan maupun kelompok dan dapat dilakukan di dalam maupun diluar kelas. Bermain bubur Koran sangat menyenangkan, hal yang baik dari kegiatan bermain bubur Koran adalah bahwa kita biasanya memiliki bahan-bahan tersebut di sekitar kita dan juga jauh lebih murah apabila kita buat sendiri.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Proses penelitian berbentuk siklus yang berlangsung beberapa kali, sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Dalam setiap siklus terdiri dari enam pokok, yaitu : (1) Persiapan (2) Pelaksanaan pengumpulan data (3) Perencanaan penelitian (4) Pelaksanaan penelitian (5) Penyajian data (6) Analisis data.

PTK bercirikan perbaikan terus menerus sehingga kepuasan peneliti menjadi tolak ukur keberhasilannya (berhentinya) siklus-siklus tersebut. Kemudian biasanya muncul permasalahan setelah dilakukan refleksi yang mencakup analisa, sintesa, dan penilaian terhadap hasil pengamatan serta hasil tindakan, sehingga pada gilirannya perlu dilakukan perencanaan ulang.

Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara guru kelas, kepala sekolah dan peneliti. PTK ini bersifat praktis, situasional dan kondisional berdasarkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran disekolah. Kegiatan perencanaan awal dimulai dari melakukan tindakan pembelajaran dan bagaimana cara melakukan pengamatannya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di Taman Kanak-kanak Pertiwi Plupuh 02 Sragen. Kelompok B tahun pelajaran 2010/2011 dengan pertimbangan karena Taman Kanak-kanak tersebut selain memiliki jumlah yang ideal juga banyak memiliki alat peraga yang dapat digunakan sebagai alat peraga.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Desember-Maret 2010/2011.

Penelitian ini dimulai bulan Desember-Maret 2010 penelitian minta ijin kepada Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Pertiwi Plupuh 02 Sragen untuk mengadakan penelitian, kemudian melakukan observasi kelas yang dilakukan di kelas kelompok B agar dapat melihat "secara langsung kegiatan proses belajar mengajar.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adaah observasi atau pengamatan, tes dan dokumentasi

1. Pengamatan/Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Suharsimi Arikunto, 1998 : 28). Observasi dijadikan sampel untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak dikelas. **Wawancara**

Menurut Nawawi dan Martini (1992:98) intereview adalah data yang dipergunakan dalam komunikasi tersebut yang berbentuk sejumlah pertanyaan lisan yang diajukan oleh pengumpul data sebagai pencari

informasi (interviewer atau information) yang dijawab secara lisan pula oleh responden atau interview.

2. Dokumentasi

Menurut (Suharsimi, 2006:231) metode dokumentasi di gunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data berupa nama-nama siswa dan daftar nilai tes awal dan tes akhir serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi, bentuk temuan ini berupa aktivitas siswa dan permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode alur. Dimana langkah-langkah yang harus dilalui dalam metode alur ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

HASIL PENELITIAN

Pembahasan terhadap permasalahan penelitian maupun hipotesis tindakan berdasarkan analisis data kualitatif hasil penelitian dari kolaboratif antara peneliti dan guru kelas serta kepala sekolah yang terlibat dalam penelitian ini serta profil kelas sebelum dan sesudah diadakan penelitian dimulai dari (1) dialog awal, (2) perencanaan tindakan, (3) pelaksanaan tindakan hasilnya sebagai berikut tentang kreativitas melalui kegiatan bermain bubur koran dan hasil penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri, guru dan kepala sekolah menyatakan bahwa dalam proses kegiatan bermain dengan bubur koran ini telah memberikan dorongan kepada

guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui aspek indikator yaitu kecermatan, ketepatan, kecepatan dan kekuatan.

Selain di pengaruhi oleh media bubuk Koran keberhasilan peningkatan kreativitas ini juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa pemberian kesempatan pada anak untuk tampil didepan kelas mengelas tampil didepan kelas mengekspresikan kemampuan yang dimiliki. Karena pada dasarnya kreativitas juga memerlukan waktu untuk bereksplorasi, menuangkan ide gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru atau original (Hurlock, 1978:11). Selain metode waktu, metode yang lain adalah pemberian reward seperti very good yang dalam hal ini di pergunakan untuk memotivasi anak untuk tetap aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan bermain bubuk koran dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kretivitas anak melalui aspek indikator sebelum tindakan ada 10 anak dari 17 anak yang memiliki kemampuan dalam rasa ingin tahu ini hanya 10 anak (58,08 %), ketepatan menggunakan alat peraga ada 10 anak (58,08 %) bertanya ada 11 anak (64,07 %), mencipta hasil karya 13 anak (76,47%), kemudian peneliti menggunakan kegiatan bermain dengan bubuk koran, dengan menggunakan kegiatan ini di dalam aspek indikator pada siklus I meningkat menjadi 12 anak dari 21 anak yang memiliki rasa ingin tahu, 12 anak (57,14 %) ketepatan menggunakan alat peraga, 13 anak (61,90 %) bertanya, 15 anak (71,42%) mencipta hasil karya. Setelah tindakan siklus I selesai peneliti melakukan refleksi dan evaluasi. Hal ini dilakukan sebagai acuan pada siklus ke II. Aspek indikator anak dapat meningkat. Setelah dilakukan refleksi dan evaluasi maka diadakan tindakan II pada pelaksanaan, siklus II dapat peningkatan yang cukup berarti (signifikan), yaitu aspek indikator anak meningkat menjadi 65% anak. Peningkatan ini cukup berarti (signifikan) jika dibandingkan sebelum tindakan dan pada tindakan I. untuk menarik anak di dalam peningkatan aspek indikatornya dilakukan kegiatan agar dapat mendorong anak untuk lebih giat lagi dalam belajar, sehingga anak dapat memperoleh hasil yang optimal.

Melalui kegiatan bermain bubuk koran dalam proses kegiatan dapat terlihat bagaimana peningkatan prestasi anak mula dari sebelum penelitian, hingga

penelitian berakhir dari tabel diatas bahwa aspek indikator pada kondisi awal 10 anak, setelah dilakukan tindakan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media adonan bubur koran dalam proses kegiatan pembelajaran. Aspek indikator anak pada siklus I meningkat 13 anak. Setelah dilakukan refleksi dan evaluasi hasil tersebut dirasa kurang maksimal. Kemudian direncanakan untuk melakukan tindakan II yang nantinya diharapkan dapat lebih meningkat pada aspek indikator anak dan untuk meyakinkan hasil yang diperoleh.

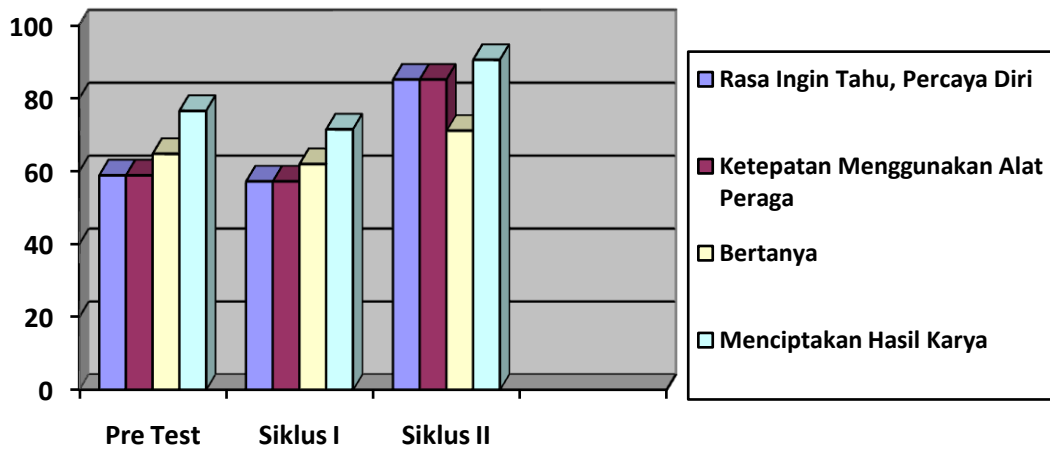
Dari pelaksanaan siklus II didapatkan hasil dari pada aspek indikator anak meningkat menjadi 18 anak (85,07%), rasa ingin tahu 18 anak (85,07%), bertanya 15 anak (71,04%), mencipta hasil karya 19 anak (90,47%). Hal ini dapat dikatakan mengalami peningkatan yang dari 17 anak menjadi 21 anak dari 21 anak .

Selama proses kegiatan berlangsung kualitas kegiatan pada tiap siklusnya mengalami peningkatan secara bertahap dan pada akhirnya dapat meningkatkan aspek indikator anak pada siklus I, hasil yang dapat kurang maksimal. Hal ini disebabkan anak masih terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti. Pembelajaran tindakan kelas pada siklus ke II berjalan lebih baik, jika dibandingkan dengan tindakan siklus I. Hasil yang dicapai mengalami peningkatan karena dirasa cukup hasil yang diperoleh dari siklus II yaitu 76% melebihi target 75% meningkatkan aspek indikator dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain dengan dengan bubur koran.

Tabel Rekapitulasi perolehan nilai dari sebelum tindakan sampai siklus II sebagai berikut

Aspek	Pre Test	Siklus I	Siklus II
Rasa ingin tahu, percaya diri	10 anak (58,8%)	12 anak (57,14%)	18 anak (85,07%)
Ketepatan menggunakan alat peraga	10 anak (58,8 %)	12 anak (57,14 %)	18 anak (85,07 %)
Bertanya	11 anak (64,7 %)	13 anak (61,90%)	15 anak (71,04 %)
Mencipta Hasil Karya	13 anak (76,47%)	15 anak (71,42%)	19 anak (90,47%)

Gambar Diagram Rekapitulasi perolehan nilai dari sebelum tindakan sampai siklus II sebagai berikut



Secara keseluruhan penerapan kegiatan bermain dengan bubur koran ini berpengaruh positif baik terhadap proses pembelajaran dapat meningkat. Aspek indikator dalam meningkatkan kreativitas anak, karena selain dapat membantu anak untuk lebih mudah berkreaitivitas dengan melihat aspek indikator pada kegiatan bermain dengan bubur koran, juga dapat meningkatkan kreativitas melalui bermain membentuk dengan bubur koran pada anak.

Memalui media pembelajaran yang tepat, kreativitas anak dapat berkembang sehingga dengan berjalannya waktu kreativitas anak yang mereka miliki akan lebih berkembang lagi dan akan berguna bagi kehidupan anak didik sekarang,esok ataupun kehidupan kelak dimasa yang akan dating.

Berdasarkan teori-teori dan hasil penelitian apabila dalam pembelajaran didukung oleh pengalaman mengajar professional dan kemampuan guru yang berkualitas maka pembelajaran melalui permainan bubur koran dapat meningkatkan kreativitas anak

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah mengamati dan menganalisis dari hasil penelitian ini, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diperoleh. Hal ini dapat dibuktikan dari kesimpulan antara lain:

Minat dalam aspek perasaan senang sebelum tindakan memperoleh hasil 33,3% , pada Siklus I memperoleh 53,3% , pada Siklus ke II memperoleh 73, 3 %. Minat dalam aspek ketertarikan sebelum tindakan memperoleh hasil 46,6% , pada Siklus I memperoleh 60 % , pada Siklus II memperoleh 80 % . Minat dalam aspek perhatian sebelum tindakan memperoleh hasil 33,3 % , pada Siklus I memperoleh 60%, pada Siklus ke II memperoleh 86, 6 % .Minat dalam aspek sebelum tindakan memperoleh hasil 46,6%, pada siklus I memperoleh 73,3%, pada siklus II memperoleh 93,3%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan dua saran:

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Kepala Sekolah harus membantu mengupayakan dengan berbagai cara untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.
 - b. Kepala Sekolah seharusnya mendengarkan setiap masukan, kritik dan saran dari guru-guru yang menyangkut kebijaksanaan dalam pembelajaran.
 - c. Pihak sekolah sebaiknya selalu memperhatikan fasilitas sarana dan prasarana demi meningkatkan hasil pembelajaran.
2. Bagi guru kelas,
 - a. Guru kelas dapat meningkatkan minat membaca huruf dengan gambar dalam pembelajaran.

- b. Guru Kelas hendaknya melakukan pendekatan secara emosional terhadap anak agar anak tidak merasa minder, takut dan selalu siap dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti Berikutnya
Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini, tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Einon, Dorothy. 2004. *Permainan Kreatif untuk Anak-anak*. Batam: Karisma Group.
- Hurlock, Elizabeth B., 1993. *Perkembangan Anak*, Surabaya : Erlangga
- Mulyasa. 2009. (<http://blog.unila.ac.id/pembelajaraninovatif.doc>).
- Munandar, 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Anak TK*. Jakarta, Depdiknas.
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 1992. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gajahmada University Press.
- Rachman, Rusli. 1998. *Kreativitas Peningkatan Keberhasilan Lewat Pendidikan*. Kakanwil Depdikbud, DIY.
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.
- Rosalina, Dini. 2008. *Efektifitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Pra sekolah*, Sukarta: UMS (Tidak diterbitkan)
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta, Depdiknas.
- Suryabrata, Sumadi. 1991. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sutama, 2000. *Modifikasi Sari Kremmis dan MC Taggart*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar*. Jakarta : Grasindo
- . 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Utami Munandar. 1992. *Perkembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta