

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DALAM MENGGAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *SLIDE SHOW* BERBASIS *POWERPOINT* DI TK PERMATA SURABAYA

Yohanes Kresna Wijaya

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
tengtong_tengtong@yahoo.com

Muhajir

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhajir_fbs@yahoo.co.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam hal kreativitas menggambar siswa, khususnya pada kegiatan menggambar yang masih kurang. Para siswa cenderung tidak bersemangat atau kurang tertarik pada pelajaran menggambar yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat ketika guru memberi tugas menggambar. Banyak siswa yang mengerjakan tugasnya dengan asal-asalan dan cenderung tidak memperhatikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa diperlukan penggunaan media yang dapat menarik dan meningkatkan minat siswa dalam menggambar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas menggambar melalui media *slide show* berbasis *powerpoint* kepada siswa. Penelitian ini ditujukan di taman kanak – kanak supaya pembelajaran menggambar menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mampu berkreativitas melalui media *slide show* berbasis *powerpoint*. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas B di TK. PERMATA Surabaya yang berjumlah 18 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kreativitas menggambar anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus pertama siswa mendapat presentasi 66.3% dan pada siklus kedua mendapat presentasi ketuntasan dengan 76.4 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *slide show* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak kelompok B2 di TK. Permata Kecamatan Wiyung, Surabaya tahun ajaran 2014/2015. Adapun kendala-kendala yang muncul pada proses pembelajaran menggambar dengan menggunakan media *slide show* adalah guru masih sulit mengontrol siswa, dan siswa banyak yang tidak percaya diri pada saat menggambar. Untuk mengatasi kendala diatas, guru menggunakan media *slide show* dengan gambar yang lebih menarik dalam pembelajaran menggambar sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam menggambar.

Kata Kunci : kreativitas, menggambar, media *slide show*.

Abstract

Background of this research is an observation which is done by the researcher on the students' creativity of drawing, specially on drawing activity which is rarely practiced. The students tend to be inactive or less interested in the drawing subject which is given by the teacher. This case can be seen when the teacher gives a drawing task, then there are many students doing the task perfunctorily. Therefore, to increase the students' creativity of drawing, it needs a media that can attract, develop, and train the students' interest. This research intends on increasing the drawing creativity through the media of slide show. This research is performed for kindergarten students in order to make the drawing subject become an interesting activity for the students, so it will make them more creative through the slide show of power point as the media. This research used the plan of Penelitian Tindakan Kelas (PTK) which was done in two cycles. In each cycle has been performed through four stages. Those are planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research are the teacher and 19 students of TK Permata Surabaya. The technique of collecting the data of this research is by using questionnaire, interview, observation, and note taking. The result of this research show that the score of students' drawing creativity is increasing in each cycle. At the first cycle, the students got the score in the percentage of 66,3% and at the second cycle, the students got 76,4%. Thus, it can be concluded that the use of slide show as the media can increase the drawing creativity of group B2 students of TK Permata, Wiyung, Surabaya, 2014/2015.

Yet, there are constraints that appear on the learning process by using slide show as the media. Those constraints are the teachers still get difficulty to control the students and the students who still do not feel confident in drawing. To face those problems, the teacher should use slide show with more interesting pictures in the drawing subject, so the students can easily learn and more interested in drawing.

Key Word: *creativity, drawing, media slide show as the media.*

PENDAHULUAN.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini

merupakan *golden age* (usia emas) yang di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Usia 4-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh

lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Depdiknas 2007).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) mempunyai tujuan untuk membantu anak mengembangkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan dalam proses adaptasi dengan lingkungan. Pendidikan anak usia dini memerlukan pengelolaan, sesuai karakteristik dan situasi sosial yang kondusif untuk keberhasilan belajar anak usia dini. Terlebih dalam pelajaran seni rupa selalu diupayakan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi anak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan melalui proses kreasi.

Dalam kegiatan seni untuk anak – anak ditemukan nilai-nilai edukasi yang kemudian dikenal sebagai konsep *education throught art* yang dikemukakan oleh Herbert Read yang dikembangkan dari pemikiran Plato (428-347 SM) yang mengatakan *art should be the basis of education*. Selanjutnya Lowenfeld dan Brittain (1980), menjelaskan bahwa kegiatan seni berperan dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar di dalam dirinya, seperti kemampuan, fisik, perceptual, pikir/intelektual, emosional, kreativitas, sosial dan estetik seiring dengan bertambahnya usia anak, seluruh kemampuan dasar dapat berkembang secara terpadu (Pekerti, 2007:24)

Kreativitas seorang guru dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk menarik minat belajar anak mengikuti pelajaran. Salah satunya dengan memberikan media pembelajaran yang kreatif dalam bidang seni rupa khususnya. Untuk mendapatkan proses pendidikan tersebut, media pembelajaran di taman kanak-kanak memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media guru yang kreatif maka dapat memenuhi prinsip dalam proses

pembelajaran di taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 2010:6). Keterampilan dan kecerdasan anak dapat disalurkan dengan baik jika diarahkan dengan baik pula. Pada dasarnya media pembelajaran di taman kanak-kanak merupakan wahana yang dapat mengkomunikasikan antara belajar dan mengajar serta dapat memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar anak didik serta membangkitkan motivasi belajar pada anak didik. Selain itu dengan keberadaan media dapat mempermudah guru dalam menjalankan proses pembelajaran.

Berbagai usaha yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi kreativitas anak sejak usia dini salah satunya melalui kegiatan pembelajaran seni rupa khususnya dalam bentuk kegiatan menggambar. Gambar anak-anak menjadi sesuatu yang penting untuk pertumbuhannya dan merupakan refleksi anak dalam pendidikan kreatif. Melalui gambar anak, dapat dikaji berbagai hal yang berkaitan dengan pengalaman, fantasi, imajinasi, tingkat kecerdasan, kebebasan berekspresi, kreativitas, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya (Lowenfeld dan Brittain 1982).

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan pembelajaran menggambar di TK. Permata Kecamatan Wiyung, Surabaya tahun pelajaran 2014-2015?
2. Bagaimana penggunaan media *Slide Show* berbasis *Powerpoint* untuk meningkatkan kreativitas menggambar di TK Permata Kecamatan Wiyung, Surabaya tahun pelajaran 2014-2015?
3. Apakah terdapat peningkatan kreativitas menggambar setelah menggunakan media *Slide Show* berbasis *Powerpoint* di TK Permata

Kecamatan Wiyung Surabaya, tahun pelajaran 2014-2015?

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun praktek terhadap peningkatan kreativitas menggambar anak dengan menggunakan media *slide show* berbasis *powerpoint* di Taman Kanak-kanak.

1. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran menggambar untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan media *slide show* berbasis *powerpoint* di TK.
2. Bagi guru TK dapat memberikan pengetahuan tentang penerapan media *slide show* berbasis *powerpoint* pada pembelajaran menggambar, sehingga diharapkan kreativitas menggambar anak dapat berkembang secara optimal.
3. Bagi anak akan memperoleh pembelajaran di bidang seni khususnya menggambar dengan metode yang lebih menarik, menyenangkan dan memungkinkan dirinya untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas menggambar.
4. Bagi lembaga adalah memberi masukan kepada lembaga penyelenggaran program PAUD pada umumnya dan untuk TK Permata dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak melalui metode *slide show* berbasis *powerpoint*.

Menurut Munandar (1999:6) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Nursisto (1999:37) kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalkan anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Getzels dkk dalam Nursisto (1999: 34-35) yang mengemukakan dalam achievement test, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang

memiliki kreatif tinggi. Ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, maksudnya tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya. Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus: 1. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi 2. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional 3. Membuat gambar dengan tehnik mozaik dengan memakai berbagai bentuk 4. Membuat bentuk dari media plastisin, lempung, dll. Sementara, Sund (1975) dalam Nursisto (1999:35) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan ciri-ciri yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi, ciri-ciri tersebut, antara lain : 1. Mempunyai hasrat ingin mengetahui, 2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, 3. Panjang akal, 4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti 5. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit, 6. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas, serta, 7. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada (Utami, 1987:7). Jadi kreativitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi merupakan gabungan dari data yang sudah ada. Bahwa pada hakikatnya kreativitas menggambar adalah mengungkapkan perasaan yang dialami seseorang, secara mental dan visual dalam bentuk garis dan warna. Dalam hal ini menggambar merupakan wujud pengekplorasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan biasa menjadi ekpresi dan aktualisasi diri. Aspek-aspek penilaian dalam kreativitas menggambar. Menurut Wane (2008:1).

Media pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Setiadarma, 2006:4). Sementara itu (Sudjana,

2005:99) berpendapat bahwa media termasuk alat peraga yang memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif.

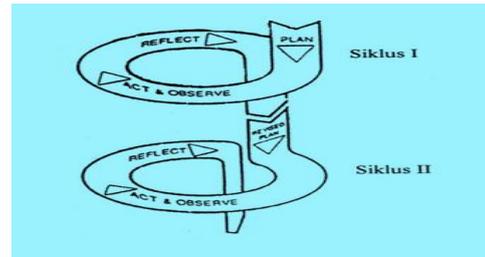
Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru (Sudjana, dan Rivai, 2007:1).

Menurut (Soeparno, 1988:2) media adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Pengertian *slide show* adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas menggambar anak di TK. PERMATA melalui media *slide show* berbasis *powerpoint*. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (1998:6) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencematan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subyek penelitian adalah siswa kelas TK B di TK Permata Wiyung Surabaya. Jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian ada 18 siswa. Alasan menggunakan subyek tersebut memungkinkan stimulus pada pemberian pembelajaran kreativitas menggambar.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK PERMATA SURABAYA yang beralamat di Jl. Wiyung Surabaya.



SIKLUS 1

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti:

- a) Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
- b) Membuat dan melengkapi alat peraga.
- c) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media *powerpoint*.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik, aktifitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah ditetapkan bersama pengembang.

3. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini tim observasi/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak.

4. Tahap Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

SIKLUS II

1. Tahap perencanaan

Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II.

2. Tahap pelaksanaan tindakan
Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sama namun dengan menggunakan media powerpoint yang sebelumnya tidak digunakan pada siklus sebelumnya.
3. Tahap Pengamatan /Observasi
Penilaian terhadap hasil observasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II
4. Tahap Refleksi
Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja.

Teknik Analisis Data

Menurut Sanapiah Faisal (1982: 253) statistik adalah seperangkat tehnik matematika untuk mengumpulkan, mengorganisasi, menganalisis, dan menginterpretasi data angka. Dikenal dua jenis pengolahan statistik, yakni analisis deskriptif dan analisis inferensial.

- Analisis Deskriptif adalah data deskriptif menggambarkan suatu kelompok, dan hanya berlaku untuk kelompok itu sendiri.

- Analisis Inferensial, selalu melibatkan proses sampling dan pemilihan kelompok kecil yang diasumsi berhubungan dengan kelompok besar tempat tertariknya kelompok kecil itu.

Kriteria Keberhasilan

Terkait dengan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti dan guru sepakat untuk menentukan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk memberikan makna terhadap keberhasilan setelah pelaksanaan digunakan kriteria evaluasi digunakan bersifat absolut yaitu suatu tindakan dibandingkan dengan standart minimal yang ditentukan. Apabila hasil tindakan sesuai dengan standart minimal yang ditentukan, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik. Adapun standart minimal ditentukan adalah 60 % sampai 75 %.
2. Untuk memberikan makna terhadap peningkatan kualitas yang normatif yaitu apabila keadaan setelah dilakukan tindakan lebih baik dari sebelumnya, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil, tetapi apabila perilaku lebih buruk dari sebelumnya maka belum dinyatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas sebelum penelitian ini dilakukan dinilai peneliti sangat kurang diminati oleh peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil nilai yang didapat sebelum peneliti menerapkan media *slide show* berbasis *powerpoint*. Kemudian peneliti juga mengamati bahwa siswa cenderung kurang tertarik saat guru menjelaskan langkah-langkah menggambar dengan cara konvensional karena beberapa siswa cenderung berbicara dengan temannya dan seringkali guru memberi teguran kepada siswa.

Selain itu secara umum, masyarakat lebih mengutamakan kecerdasan dalam pelajaran-pelajaran

lainnya seperti matematika, bahasa ataupun sosial saja daripada kreativitas, padahal kreativitas juga sangatlah penting, hal ini juga terjadi di kelas dimana peneliti melakukan penelitian. Dalam pengamatan, kreativitas anak didik di TK Permata Kecamatan Wiyung Surabaya, tahun pelajaran 2014-2015 masih sangat rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan terlihat masih banyak anak yang mencontoh dan tidak berani serta tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu, anak juga banyak yang terlihat bosan, mengantuk, tidak tertarik, dan juga ada yang bermain sendiri saat mengerjakan tugas keterampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting ataupun keterampilan-keterampilan lainnya.

Jika saja anak tidak bosan mengerjakan keterampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anakpun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 18 anak didik hanya 3 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan guru, sedangkan yang lain masih dibantu guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.

Berdasarkan pengamatan masalah yang telah dilakukan, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah dengan menggunakan media pembelajaran slideshow berbasis powerpoint. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di TK Permata Kecamatan Wiyung, Surabaya dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan

dalam 3 pertemuan sedangkan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari senin sampai dengan Rabu, tanggal 17-19 April 2015. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan Rabu, tanggal 24-26 April 2015.

Hasil belajar anak didik pada kelompok B TK Permata Kecamatan Wiyung, Surabaya tahun pelajaran 2014-2015 dalam upaya meningkatkan kreativitas anak didik melalui media pembelajaran *slide show* berbasis *powerpoint* secara umum dapat disimpulkan mengalami kemajuan.

1. Tahap perencanaan

Siklus I

A. Data aktifitas guru

Tahap pertama dalam peneliti tindakan kelas (PTK) ini adalah perencanaan. Peneliti mengamati bahwa pengajar menerapkan media pembelajaran secara konvensional dalam melakukan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan masih belum cukup dalam memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif selain itu, proses pembelajaran dilaksanakan secara tradisional melalui kegiatan ceramah dan mencontoh gambar melalui media konvensional. Pengajar dalam proses menggambar juga kurang memberi alur bagaimana cara menggambar, sehingga siswa kurang mampu menguasai dalam pelajaran menggambar.

B. Data aktifitas siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan data aktifitas berdasarkan indikator siswa sebagai berikut :

(1) siswa kurang mampu mengikuti intruksi guru dalam menggambar (2) keterlibatan anak selama proses pembelajaran kurang aktif (3) keterampilan membuat bentuk kurang (4) kerapian membuat bentuk juga masih asal asalan (5) komposisi atau menggambar bentuk masih sangat kurang. Dan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan masih belum maksimal karena banyak yang kurang memperhatikan guru, selain itu beberapa siswa masih berbicara dengan

temannya, atau bermain sendiri saat pengajar memberikan materi.

2. Perencanaan Tindakan

Menemukan permasalahan pembelajaran di TK. PERMATA Surabaya, peneliti bekerja sama oleh guru kelas untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap ini peneliti menentukan langkah – langkah pengembangan seperti :

- a) Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
- b) Membuat dan melengkapi alat peraga.
- c) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media powerpoint.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik, aktifitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Tahap Pengamatan / Observasi

Pada tahap ini tim, pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak yang digunakan kepada anak didik untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak.

A. Pembahasan

Hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media *slide show* berbasis *powerpoint* di TK Permata Surabaya sudah mencapai hasil yang diinginkan seluruh siswa mengikuti pembelajaran dengan baik selama pelaksana siklus I dan II.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media konvensional di dalam siklus I belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi siklus I

dengan presentase 66.3%, masih jauh dengan target peneliti dengan presentase di atas 75%, hal ini disebabkan karena guru kurang kreatif dalam pembuatan media pembelajaran sehingga siswa bingung, dan tidak tertarik dalam memulai pembelajaran.

Setelah diadakan siklus II ada perbaikan media pada pembelajaran di siklus I di siklus ke II ini guru sudah menggunakan media *slide show* berbasis *powerpoint*, dengan menggunakan media tersebut pada siklus II, siswa mengalami peningkatan dalam hal belajar menggambar, hal tersebut terlihat dari observasi siklus II dengan presentase 76.3%. skor tersebut sudah mencapai kriteria yang diharapkan oleh peneliti yaitu 75%. Di siklus II ini sudah ada peningkatan yang signifikan .

PENUTUP

Kesimpulan

1. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media *slide show* berbasis *powerpoint* pada siklus I sebesar 63.3 % mengalami peningkatan di siklus II sebesar 76.4% di Tk Permata Kecamatan Wiyung Surabaya, tahun pelajaran 2014-2015.
2. Kesimpulan peneliti dibuktikan dari adanya hasil deskriptif ketuntasan belajar yaitu dari kondisi awal jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik/optimal. Tidak hanya itu, perkembangan kreativitas anak meningkat secara signifikan jika dibandingkan antara hasil penelitian pada siklus pertama dan kedua atau bahkan jika dibandingkan dengan kondisi sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas ini.

Saran

Hal-hal yang dapat disarankan berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut.

1. Bagi guru agar penggunaan media pembelajaran yang mudah didapat dan partisipasi aktif pengajar dapat

menjadi sebuah alternatif guna meningkatkan kreativitas anak.

2. Bagi guru supaya mampu mendeskripsikan kemampuan kreativitas anak melalui penggunaan media *slide show* berbasis *powerpoint* ataupun penggunaan media-media lain yang mudah didapatkan oleh pengajar.
3. Bagi sekolah supaya implementasi media pembelajaran *slide show* berbasis *powerpoint* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar anak dan juga memberi modal dasar seni keterampilan yang akan bermanfaat di jenjang pendidikan anak di jenjang selanjutnya, maka tidak ada salahnya apabila media pembelajaran ini dicoba pada aktivitas lain dengan bahan dan dengan metode atau teknik yang lain pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Munandar, U. 1990. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 1999. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nursito.1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Soeparno.1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Parawira.