

STORY BOX SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PADA ANAK USIA DINI

R.Moch Mahendra Pradipta Surya Wardhana

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mahesaartproject@gmail.com

Siti Mutmainah

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sitimutmainah@unesa.ac.id

Abstrak

Peneliti harus mengerti, memahami, dan menghayati berbagai prinsip pendidikan dan pengajaran serta tahap-tahap perkembangan anak, sehingga dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan hal tersebut di atas guru Taman Kanak dapat melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak. *Story Box* kinetis 3D merupakan sebuah media yang menampilkan gambar-gambar yang dapat bergerak sesuai alur, gambar tersebut dapat bergerak jika digerakkan sesuai aturan dan cara bermain yang telah dirancang. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia dini melalui metode bercerita. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan menyimak pada anak usia dini di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya melalui metode bercerita dengan menggunakan media *story box* kinetis 3D. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil 75,7%, sedangkan pada siklus memperoleh hasil II 97,4%, 73,5%. 2) Prosentase ketercapaian aktivitas siswa pada siklus I memperoleh hasil 77,1%, sedangkan pada siklus II memperoleh hasil 97,1% dan masuk dalam kategori "sangat baik". 3) Prosentase ketuntasan komponen materi pada siklus I memperoleh hasil 77,5%, sedangkan siklus II memperoleh hasil 97,5%. Sehingga dari hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Box* kinetis 3D melalui metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan menyimak secara efektif pada siswa kelas B TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya
Kata kunci :Metode Bercerita, *Story Box*Kinetis 3D, KemampuanMenyimak.

Abstract

Researchers must understand, understand, and appreciate the principles of education and teaching as well as the stages of child development, so as to assist teachers in implementing the learning activities according to the needs and development of children. Based on the foregoing Kindergarten teachers are required to carry out learning activities according to the needs of growth and development of children. *Story Box* kinetic 3D is a medium that displays images that can move with the tracks, these images can be moved if it is driven by the rules and how to play that has been designed. The media used to improve listening skills in early childhood through storytelling. The purpose of this study was to determine and describe the listening skills in early childhood in kindergarten Aisyiyah 24 KedungAnyar VI / 2 Surabaya through storytelling using 3D kinetic media story box. This study design was used classroom action research (PTK). The results showed that 1) the activity of teachers in the first cycle to obtain the results of 75.7%, while in the cycle to obtain the results of II 97.4%, 73.5%. 2) Percentage of achievement of student activity in the first cycle to obtain the results of 77.1%, while in the second cycle to obtain the results of 97.1% and fall into the category of "very good". 3) Percentage of completeness components of the material in the first cycle to obtain the results of 77.5%, while the second cycle to obtain the results of 97.5%. So from the above results, it can be concluded that the use of the media through the *Story Box* 3D kinetic storytelling methods can improve the ability to listen effectively in class and kindergarten Aisyiyah 24 KedungAnyar VI / 2 Surabaya.

Keywords: Method Storytelling, *Story Box* Kinetic 3D, Listening ability.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14 Menyatakan : "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui

pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Pendidikan taman kanak-kanak memberi kesempatan untuk pengembangan kepribadian anak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya TK perlu menyediakan berbagai kognitif, bahasa, social, emosi,

fisik, dan motorik (Suriansyah dan Aslamiah, 2011 : 23). Oleh sebab itu taman kanak-kanak dapat disebut juga sebagai salah satu bentuk pendidikan pra sekolah. Pendidikan Prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Oleh karena itu TK mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting yaitu untuk membentuk kepribadian serta kemampuan berfikir yang kelak sebagai dasar bekal masuk lembaga sekolah yang sesungguhnya yaitu Sekolah Dasar (SD), dalam hal tersebut peneliti harus mengerti, memahami, dan menghayati berbagai prinsip pendidikan dan pengajaran serta tahap-tahap perkembangan anak, sehingga dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya dan sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Di dalam salah satu pengembangan kompetensi dasar, peneliti memberikan sebuah gagasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, dengan cara menyuguhkan sebuah inovasi baru dalam hal media pembelajaran kinetis berbentuk sebuah *story box* 3D dengan gambar-gambar yang dapat bergerak sesuai alur, gambar tersebut dapat bergerak jika digerakkan sesuai aturan dan cara bermain yang telah dirancang. Peneliti berkeinginan untuk turut serta mengembangkan kemampuan berfikir pada anak dengan cara memberikan sebuah sarana media pembelajaran kinetis. Sehingga media yang telah dibuat dapat lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, dengan demikian anak dapat menyimak cerita, dan mendeskripsikan cerita secara tepat dan baik. Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih kecerdasan fikiran, konsentrasi yang baik dan kemampuan menyimak, anak harus banyak diberi kesempatan berfikir bebas tetapi bermanfaat, selain itu juga bisa menggunakan alat-alat permainan atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan pengamatan dalam praktik pembelajaran sehari-hari, di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 pada kelompok B ditemukan fakta bahwa masih banyak anak-anak yang mengalami hambatan dalam kemampuan menyimak serta mengenal gambar dan cerita, dikarenakan daya imajinasi yang belum bisa disatukan, hampir 12 anak dari 20 siswa atau 78% mengalami hal tersebut, berbeda halnya jika menggunakan media pendukung dan tambahan ketika bercerita.

Hadirnya sebuah media baru tersebut, peneliti berharap bahwa metode bercerita melalui media *Story Box* Kinetis 3D dapat bermanfaat sebagai sarana pemecah kebekuan atau *ice breaking* bagi anak ketika menyimak isi dari cerita, dan juga menjadi upaya tindakan kelas yang baik untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak, sehingga anak dapat terhibur dari media yang

dimainkan, dan tidak mudah bosan dengan isi cerita yang disampaikan.

Dalam buku pengantar ilmu komunikasi (Cangara, 2006 : 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Dengan kata lain Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui sebuah perantara untuk mencapai tujuan pesan yang terdapat didalamnya. Secara harfiah media memiliki arti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Dapat disimpulkan bahwa media bisa dikatakan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk visual maupun audio visual, biasanya sering digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang sering kita jumpai adalah pada proses belajar disekolahan, pembelajaran sendiri memiliki arti interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran akan mudah ditangkap isi materi yang diberikan apabila terdapat media yang mendukung.

Saat ini bentuk dan macam dari media untuk sebuah pembelajaran sangat beragam, bahan yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran juga bervariasi dari kertas, plastik, gabus, kayu, bahan alam dan masih banyak lagi. Begitu pula dengan cara pembuatan yang beragam mulai dari *handmade* sampai dengan menggunakan mesin untuk membuatnya. Inovasi mengenai bentuk - bentuk media sangat beragam dan dinamis, dari bentuk yang sangat sederhana hingga bentuk yang sangat rumit. Hal tersebut sama-sama bertujuan untuk membantu proses pembelajaran. Eksplorasi bentuk televisi dijadikan peneliti sebagai pemikiran awal dikarenakan televisi merupakan sebuah media pengetahuan. Dari segi pemanfaatan media dengan ide awal televisi juga memberikan nilai seni terhadap pembelajaran dan *ice breaking* yang menjadikan belajar tidak selalu tegang namun juga belajar yang menyenangkan. Alasan peneliti untuk membuat media *story box* karena media tersebut diciptakan berdasarkan atas kebutuhan terhadap masalah yang terjadi di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya, tentang lemahnya kemampuan menyimak siswa di sekolah tersebut. Sumber informasi diperoleh peneliti setelah melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah mengenai masalah yang terjadi di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar Surabaya.

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut peneliti mempunyai ide baru untuk memberikan solusi terhadap kebutuhan siswa tentang kemampuan menyimak yaitu dengan menggunakan media *story box*, karena sebelumnya peneliti juga menjadi guru ekstra menggambar di sekolah tersebut.

AnakUsia Dini

NAEYC (*National Association For The Education Of Young Children*) yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berbeda pada rentang usia 0-8 tahun. Karakteristik anak usia dini berbeda dengan fase

usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, sehingga anak dini perlu mendapatkan penanganan khusus dan intensif.

Beberapa karakteristik untuk anak usia dini tersebut adalah sebagai berikut (Hartati, 2005) diantaranya (a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (b) merupakan pribadi yang unik, (c) suka berfantasi dan berimajinasi, (d) masa paling potensial untuk belajar, (e) menunjukkan sikap egosentris, (f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, (g) sebagai bagian dari makhluk sosial. Selain karakteristik ada pula titik kritis yang perlu diperhatikan pada anak usia dini yang berbeda dengan anak usia sesudahnya. Menurut Karta Dinata, (2003) bahwa titik kritis tersebut diantaranya membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik, datang ke dunia yang diprogram untuk meniru, membutuhkan latihan dan rutinitas, memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban, cara pikir anak berbeda dengan orang dewasa, membutuhkan pengalaman langsung.

Metode Bercerita

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Bachri, 2005 : 10).

Dengan kata lain bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi, atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut harus bisa menyampaikan dengan menarik sehingga seorang anak dapat menikmati sebuah cerita dan dapat merekam setiap peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Metode bercerita adalah penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik ditaman kanak-kanak. Oleh karena itu materi yang disampaikan berbentuk sebuah cerita yang awal dan akhirnya berhubungan erat dan mempunyai kesatuan yang utuh, maka cerita tersebut harus dipersiapkan terlebih dahulu. Oleh karena itu materi yang diberikan berbentuk cerita yang awal dan akhirnya berhubungan erat, maka cerita tersebut harus dipersiapkan terlebih dahulu.

Menyimak

Menurut Tarigan (1983 : 22) Kemampuan menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa awal yang harus dikembangkan, memerlukan kemampuan bahasa dan pengalaman, dimana anak sebagai penyimak secara aktif memproses dan memahami apa yang didengar. Perkembangan kemampuan menyimak pada anak berkaitan erat satu sama lain dengan keterampilan berbahasa khususnya berbicara. Anak yang berkembang ketrampilan menyimaknya akan berpengaruh terhadap perkembangan ketrampilan berbicaranya. Kemampuan menyimak melibatkan proses mengintegrasikan dan menerjemahkan suara yang didengar sehingga memiliki arti tertentu kemampuan ini melibatkan proses kognitif

yang memerlukan perhatian dan konsentrasi untuk dapat memahami arti informasi yang disampaikan.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dikarenakan kemampuan ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

Story Box

Story box merupakan media pembelajaran yang berbentuk menyerupai televisi. Peneliti memberikan nama pada media tersebut berdasarkan dari dua kata yakni “ *Story* ” yang memiliki arti cerita, sedangkan “ *Box* ” memiliki arti kotak. Nama tersebut dirasa oleh peneliti sudah sesuai dengan nilai fungsi yang ada dan tujuan pada pembelajaran bercerita untuk anak usia dini

Penciptaan media dengan menggunakan bahan dasar *hardboard* dan *triplex* sebagai inspirasi dalam pembuatan sebuah media yang merupakan bentuk keterkaitan antara bahan dan kekuatan media yang lebih tahan lama dibandingkan dengan bahan kertas yang mudah rusak

Bahan utama pembuatan media untuk media pembelajaran adalah *triplex* dan *hardboard* sedangkan bahan pendukungnya adalah kawat, kertas gambar, *banner* dan lain sebagainya. Penciptaan media ini akan menggunakan teknik rangkai dan melukis untuk membuat isi yang ada dalam televisi tersebut. Media televisi tiruan akan mencerminkan segala pengetahuan dan ilmu yang akan diterima peserta didik dalam proses belajar. Sasaran yang akan dituju untuk pemberian media pembelajaran televisi tiruan adalah siswa kelas B di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya, dikarenakan anak usia TK masih senang bermain dan mereka akan tertarik apabila apa yang diberikan oleh pendidik menarik.

Manfaat Metode Bercerita Menggunakan Story Box

Dalam metode bercerita menggunakan *story box* dapat melatih dan meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia dini karena didalam media *story box* melibatkan sistem kerja otak kiri dan otak kanan, meliputi:

1. Berbahasa
Cerita yang disajikan melalui media *story box* dapat membantu dalam kecakapan berbahasa.
2. Bercerita
Didalam metode bercerita untuk anak dengan menggunakan media *story box*, hal tersebut dapat memicu diri untuk mengungkapkan kondisi yang ada didalam pikiran mereka, dengan demikian dapat membantu untuk menyimpulkan sesuatu yang terjadi pada diri anak.
3. Menyimak
Menyimak merupakan sebuah kegiatan memperhatikan secara khusus, dengan menggunakan *story box* sebagai media perantara dapat meningkatkan kemampuan menyimak yang dimiliki oleh setiap anak, sehingga anak lebih cepat memahami isi dari cerita yang disampaikan.

Unsur-unsur dalam Story Box

Sebagai unsur karya seni rupa *story box* dalam media pembelajaran memiliki unsur-unsur dasar visual, meliputi aspek-aspek bentuk yang terlihat konkrit, yang dalam kenyataannya saling terkait dan tidak mudah dipisahkan satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur rupa yang terdapat pada *story box* adalah:

1. Bidang
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Bidang merupakan permukaan yang rata dan memiliki batas.
Dapat disimpulkan bahwa bidang merupakan area unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Aplikasi unsur bidang pada *story box* juga bisa berupa bidang yang mempunyai ruang.
2. Warna
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya
Dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur rupa yang terpenting dan salah satu wujud keindahan yang dapat diserap oleh indera penglihatan manusia. Unsur warna pada *story box* dapat diwujudkan dari unsur gambar dan warna *story box*.
3. Bentuk
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Bentuk adalah gambaran, wujud, susunan yang ditampilkan.
Dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan sebuah perwujudan visual untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya.

Hakikat pembelajaran tematik

Pembelajaran Tematik Terpadu (PTP) dikembangkan pertamakali pada tahun 1970-an. Pembelajaran Tematik Terpadu berasal dari kata *Integrated Teaching and Learning atau Integrated Curriculum Approach* yang konsepnya telah lama dikemukakan oleh John Dwy sebagai usaha mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan perkembangannya (Beans, 1993 : Udin dkk 2006), Belakangan pembelajaran ini diyakini sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif, karena mampu mewartakan dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik peserta didik didalam kelas atau lingkungan sekolah. (Farida, 2015 : 26). Pembelajaran tematik terpadu memiliki perbedaan kualitatif dengan model pembelajaran lain. PTP sifatnya memandu peserta didik mencapai kemampuan berfikir tingkat tinggi atau keterampilan berfikir dengan mengoptimalkan kecerdasan ganda, sebuah proses inovatif bagi pengembangan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Ada sepuluh elemen yang terkait dengan hal ini dan perlu ditingkatkan oleh guru:

1. Mereduksi tingkat kealpaan atau bernilai tambah berpikir reflektif.

2. Memperkaya sensori pengalaman di bidang sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
3. Menyajikan isi atau substansi pembelajaran yang bermakna
4. Lingkungan yang memperkaya proses pembelajaran
5. Bergerak memacu pembelajaran
6. Membuka pilihan-pilihan
7. Optimasi waktu secara tepat
8. Kolaborasi
9. Umpan balik
10. Ketuntasan/aplikasi

Tujuan pembelajaran tematik

Tujuan pembelajaran tematik adalah:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan meningkatkan berbagai muatan lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
5. Lebih semangat belajar, karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan bahkan lebih.
8. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat tumbuh kembangkan dengan mengangkat jumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Ciri-ciri pembelajaran tematik

Ciri-ciri pembelajaran tematik terpadu:

1. Berpusat pada anak.
2. Memberikan pengalaman langsung pada anak.
3. Pemisahan antar muatan pembelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pengembangan.
5. Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran).
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakat anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

Peran tema dalam pembelajaran tematik

Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus. Adapun muatan pelajaran yang dipadukan adalah muatan pelajaran agama, bahasa,

bercerita, sosial emosional dan kognitif pada anak usia dini

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas di Tk Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya untuk memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan kemampuan menyimak pada anak melalui metode bercerita dengan menggunakan *Story Box* kinetis 3D.

Penelitian Tindakan Kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *classroom action research*, diartikan penelitian dengan tindakan yang dilakukan di kelas.

Menurut Arikunto (Suryadi, 2012 : 18) PTK adalah gabungan pengertian dari “ Penelitian Tindakan dan Kelas”. Penelitian adalah kegiatan mengamati suatu objek, dengan menggunakan kaedah metodologi tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat bagi peneliti dan orang lain demi kepentingan bersama. Selanjutnya tindakan adalah suatu perilaku yang sengaja diterapkan kepada objek dengan tujuan tertentu yang dalam penerapannya dirangkai menjadi beberapa periode atau siklus. Kelas adalah tempat dimana sekelompok siswa belajar bersama dari seorang guru yang sama, dalam periode yang sama.

Menurut Sanjaya (2010 : 25) secara bahasa ada tiga istilah yang berkaitan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni penelitian, tindakan, dan kelas. 1) Penelitian adalah suatu perlakuan yang menggunakan metodologi untuk memecahkan suatu masalah. 2) Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki mutu. 3) Kelas menunjukkan pada tempat berlangsungnya tindakan.

Berdasarkan beberapa pemahaman mengenai PTK dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah tindakan yang dilakukan secara terpadu untuk mengkondisikan sebuah kelas agar memperoleh hasil yang memuaskan.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas B TK Aisyiyah 24, tahun ajaran 2015-2016 dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

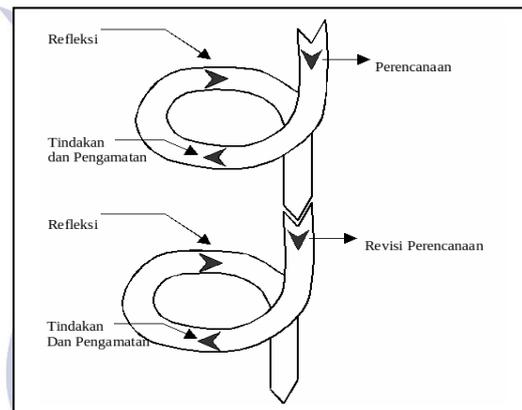
Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah 24 dengan alamat Kedung Anyar VI/2 Kecamatan Tegalsari Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015-2016. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran efektif di dalam kelas. Siklus PTK ini melalui dua siklus untuk melihat hasil peningkatan kemampuan menyimak melalui media *story box*.

Rancangan Dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja sistematis dan akurat, Serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan menyimak pada anak melalui kegiatan bercerita dengan menggunakan *story box* kinetis 3D disekolah tersebut.

Adapun rancangan penelitian tindakan kelas ini adalah desain siklus terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara berulang dan terus menerus sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan atau diatasi dengan baik. empat tahapan yang ada pada setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Siklus PTK Kemnis & Taggart (dalam Kusumah Wijaya & Dedi Dwitagama, 2010:21)

Berdasarkan bagan diatas, maka dapat dijelaskan bahwa rencana PTK yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Perencanaan

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah:

1. Menganalisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar yang dijadikan acuan dalam menyusun rencana pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Mengkaji indikator dan tujuan pembelajaran yang dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Merancang alat evaluasi dengan pedoman penilaian pada buku guru.
4. Menyiapkan media, alat, dan bahan yang digunakan selama pembelajaran.
5. Menyusun instrumen penelitian untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Tindakan dan Pengamatan

Pada tahap pelaksanaan ini, guru menerapkan pembelajaran sesuai dengan materi dan media yang telah disiapkan. Dalam satu siklus dilaksanakan satu kali pembelajaran dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Tahap pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan untuk mengobservasi aktivitas guru dan siswa kelas B di TK

Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya selama pembelajaran. Pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Refleksi

Refleksi merupakan analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan yang dilakukan selama penelitian. Jika terdapat masalah, maka akan dilakukan pengkaji ulang melalui siklus berikutnya sehingga permasalahan yang terjadi pada siklus I tidak terjadi lagi pada siklus-siklus berikutnya.

Apabila pada tahap refleksi ditemukan permasalahan, maka peneliti akan melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus berikutnya sampai tercapainya hasil yang diharapkan sesuai indikator ketercapaian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data demi keberhasilan peneliti. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan alat yang digunakan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan sistematis atas informasi yang diperoleh dari narasumber, berupa kejadian - kejadian, perilaku, objek- objek yang dilihat dan hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang dilakukan (Sarwono, 2003:100). Teknik ini digunakan untuk mempelajari perilaku siswa di TK Aisyiyah 24 Surabaya keingintahuan dan keterlibatan secara aktif, perhatian dan konsentrasi anak terhadap materi, keaktifan dalam pembelajaran.

Format lembar observasi guru

Penelitian terhadap guru di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar Surabaya yang digunakan sebagai acuan apakah peneliti sewaktu mengadakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat atau belum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian

TK Aisyiyah 24 merupakan Sekolah Taman Kanak-kanak yang terletak di Jl. Kedung Anyar VI/2 Surabaya. Lokasinya terletak di dalam area perkampungan sehingga sangat nyaman digunakan sebagai tempat belajar karena jauh dari bisingnya suara kendaraan dan industri. Jl. Kedung Anyar VI/2 Surabaya berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Sekolah ini memiliki jumlah guru dan karyawan sebanyak 7 orang, terdiri atas kepala sekolah, 4 guru kelas, 1 petugas kebersihan, dan 1 penjaga sekolah.

Aspek terhadap siswa

Konsentrasi

Konsentrasi merupakan pemusatan perhatian pada suatu hal yang dikelola oleh pikiran sehingga dapat terekam dengan baik.

Pada pembelajaran bercerita, kegiatan yang membutuhkan sebuah konsentrasi adalah mendengarkan cerita dan menyimak cerita ketika disampaikan oleh guru. Dalam pendidikan kognitif pada anak, konsentrasi sangat dibutuhkan agar dapat mendukung daya serap pikiran mereka terhadap sebuah materi yang diberikan oleh guru, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik dan maksimal.



Gambar 1
Siswa konsentrasi dan menyimak terhadap cerita

Berdasarkan gambar 4.1 kegiatan konsentrasi meliputi guru menerangkan dan siswa mendengarkan serta menyimak cerita dengan baik, sehingga siswa memahami beberapa hal dalam cerita yang disampaikan oleh guru.

Imajinasi

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan kejadian atau proses untuk menghasilkan ide sehingga menjadi sebuah gambaran atau citra yang dihasilkan oleh pikiran seseorang.

Dalam hal ini imajinasi sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan kognitif pada anak-anak, sehingga anak tidak akan kebingungan dalam menuangkan apa yang ada dipikiran mereka.



Gambar 2
Siswa berimajinasi terhadap cerita

Berdasarkan gambar 4.2 kegiatan mengelola imajinasi meliputi siswa mampu mengoptimalkan daya pikir sehingga dapat membentuk gambaran yang dapat menunjang kemampuan berfikir seorang anak.

Interaksi

Hubungan sosial untuk melakukan sebuah aksi dan pengaruh, sehingga terjadi sebuah hubungan yang dinamis antara perseorangan dengan perseorangan, perseorangan dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Dalam hal ini interaksi juga sangat diperlukan untuk tumbuh dan kembang pada seorang anak, karena anak harus memahami interaksi yang terjadi terhadap diri mereka dan lingkungan mereka untuk membentuk hubungan sosial yang baik. Hal itu perlu mereka pahami.



Gambar 3
Siswa berinteraksi terhadap cerita

Berdasarkan gambar 4.3 kegiatan berinteraksi menunjukkan sebuah aksi sehingga memberikan pengaruh antara guru dengan siswa, sehingga siswa lebih tertarik terhadap materi melalui media pembelajaran yang diberikan oleh guru ketika menerangkan. sejak dini sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang percaya diri.

Aktivitas Guru

Kegiatan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media *story box* yang dilakukan guru pada siklus II ini secara umum sudah mengalami kemajuan yang positif. Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian Prosentase aktivitas guru sebesar 97,7% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil yang didapat tersebut sudah mencapai Prosentase ketuntasan yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$.

Aktivitas siswa

Aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus II ini sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Prosentase ketercapaian aktivitas siswa mencapai 97,1% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Hal ini berarti bahwa hasil tersebut sudah mencapai Prosentase ketercapaian yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Penilaian Komponen Materi

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penilaian komponen materi maka dapat diketahui bahwa dari 20 siswa kelas B TK Aisyah 24 Surabaya, siswa

yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dalam pembelajaran bercerita dengan menggunakan media pembelajaran *story box* sebanyak 19 siswa, sedangkan yang belum tuntas belajar sebanyak 1siswa, dikarenakan siswa tersebut sangat hiperaktif dan tidak mau memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Sehingga Prosentase ketuntasan mencapai 97,5% atau termasuk kategori “sangat baik”. Hasil tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 80\%$, sehingga tidak perlu adanya upaya tindak lanjut.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, terdapat peningkatan dari Siklus I ke Siklus II dengan aspek aktivitas guru, aktivitas siswa, dan komponen materi. Berikut adalah ringkasan dari Siklus I dan Siklus II :

| No | Aspek | Siklus I | Siklus II |
|------------|-----------------|----------|-----------|
| 1 | Aktivitas Guru | 72,7% | 97,7% |
| 2 | Aktivitas Siswa | 77,1% | 97,1% |
| 3 | Komponen Materi | 77,5% | 97,5% |
| Prosentase | | 75,7% | 97,4% |

Tabel 1

Data Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Dari tabel di atas dapat diketahui adanya peningkatan terhadap aspek aktivitas guru, aktivitas siswa, dan komponen materi dalam metode bercerita melalui media *story box* sebagai upaya meningkatkan kemampuan menyimak pada anak, mulai dari Siklus I sdampai dengan Siklus II. Jika tabel tersebut disajikan dalam bentuk diagram, dapat dilihat sebagai berikut :

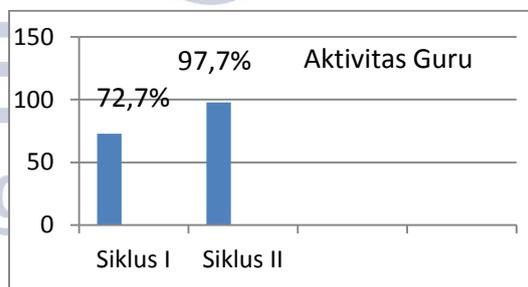


Diagram 1

Data Rata-rata Aktivitas Guru pada Siklus I s.d Siklus II

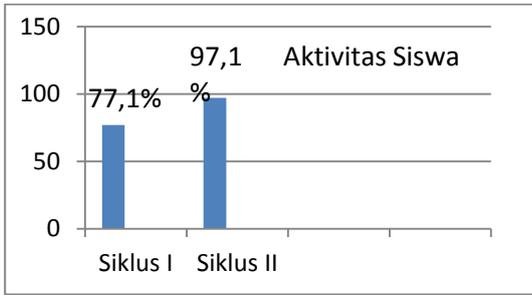


Diagram 2
Data Rata-rata Aktivitas Siswa pada Siklus I s.d Siklus II



Gambar 5
Story Box Kinetis 3D pada Siklus II dengan ukuran 70x120 cm

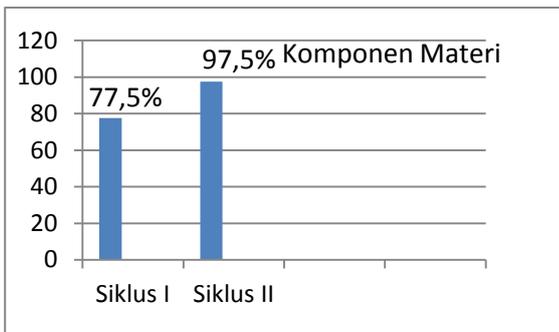


Diagram 3
Data Rata-rata Komponen Materi Siklus I s.d Siklus II

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan komponen materi dalam pembelajaran bercerita menggunakan media *story box* pada tiap siklusnya. Pada pelaksanaan pembelajaran Siklus I prosentase ketuntasan 75,7% dan hasil tersebut sudah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, akan tetapi belum memuaskan sehingga dilakukan perbaikan pada Siklus ke II.

Pada Siklus II terjadi kenaikan prosentase ketuntasan mencapai 97,4% hasil tersebut telah mencapai ketuntasan yang memuaskan, sehingga tidak perlu melakukan perbaikan kembali. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran media dan isi cerita dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan menyimak pada anak terhadap metode bercerita menggunakan media *story box* yang dioperasikan oleh guru kelasnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang didapat



Gambar 4
Story Box Kinetis 3D pada Siklus I dengan ukuran 50x50 cm

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian tentang pembelajaran bercerita dengan menggunakan media *story box* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak dalam tema keluarga pada siswa kelas B TK Aisyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya, serta sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Dengan menggunakan media *story box* kinetis 3D melalui metode bercerita sebagai upaya meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia dini yang telah mencapai kriteria ketuntasan dengan hasil yang memuaskan, maka hasil peningkatan dapat dilihat sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media *story box* kinetis 3D yang dilakukan guru pada siklus II, secara umum sudah mengalami kemajuan yang positif. Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian Prosentase aktivitas guru sebesar 97,7% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil yang didapat tersebut sudah mencapai Prosentase ketuntasan yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$. Sehingga hasil tersebut sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

Aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran bercerita di siklus II ini sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Prosentase ketercapaian aktivitas siswa mencapai 97,1% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Hal ini berarti bahwa hasil tersebut sudah mencapai Prosentase ketercapaian yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Sehingga hasil dari kemampuan menyimak anak di kelas B TK Aisyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penilaian komponen materi maka dapat diketahui bahwa dari 20 siswa kelas B TK Aisyah 24 Surabaya, siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dalam pembelajaran bercerita dengan menggunakan media pembelajaran *story box* sebanyak 19 siswa, sedangkan yang belum tuntas belajar sebanyak 1 siswa, dikarenakan siswa tersebut sangat hiperaktif dan tidak mau

memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Sehingga Prosentase ketuntasan mencapai 97,5% atau termasuk kategori “sangat baik”. Hasil tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 80\%$, sehingga tidak perlu adanya upaya tindak lanjut.

Dari beberapa hasil simpulan tersebut, dijelaskan bahwa peneliti dapat merealisasikan dengan sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan, didalamnya terdapat analisis kebutuhan siswa, tujuan instruksional pembelajaran, dan materi pembelajaran, sehingga membuat media *story box* untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui metode bercerita menjadi lebih baik. Hasil tersebut mengacu pada hasil tindakan kelas yang didalamnya terdapat sebuah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Serta didukung oleh beberapa rubrik penilaian untuk mengakurasi data terhadap hasil akhir media, sehingga hasil akhir dari penelitian dapat dikatakan akurat dan mencapai keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari rata-rata kelas dan prosentase ketuntasan yang terdapat pada rubrik penilaian dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media *story box* kinetis 3D melalui metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada anak secara maksimal. Oleh karena itu peneliti menyarankan:

1. Guru dapat menggunakan media *story box* untuk pembelajaran bercerita untuk meningkatkan kemampuan berfikir pada siswa.
2. Guru diharapkan mampu mengoperasikan dan membiasakan diri dalam menggunakan media *story box* sebagai media bercerita sehingga mampu mengoptimalkan materi dan hasil yang diharapkan.
3. Guru juga diharapkan selalu memotivasi siswa agar berani mengungkapkan imajinasinya dan juga berani melakukan interaksi terhadap hal-hal yang ada di sekeliling mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Bachri, S Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud.

Cangara, Hafied H. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada

Farida, Eni. 2015. Skripsi: Penggunaan Bahan Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Kolasedalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hiduppada Siswa Kelas IV SDN Kendangsari V Surabaya. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan

Tenaga Kerja Kependidikan dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi.

Kartadinata, Sunaryo. 2003. *Konseptualisasi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesi*. Makalah Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Tanggal 10-12 September 2013 di Universitas Pendidikan Indonesia.

Kusumah, Wijaya & Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Indeks.

Sarwono, Jonathan. 2003. *Metodologi Penelitian Dan Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.

Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.

Sumartno. 2004. *Tingkat Konsentrasi dan Prilaku Belajar Siswa*. Bandung: Angkasa.

Suriansyah, Ahmad, Aslamiah. 2011. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Banjarmasin: Comdes.