

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* DAN REALIA TERHADAP
PERKEMBANGAN SENI DI TK PERTIWI SEMBUNGAN KECAMATAN
NOGOSARI KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Pernyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh
NIKEN OKTAVIA
193131036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2023**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Niken Oktavia
NIM : 193131036

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Niken Oktavia

NIM : 193131036

Judul : Pengaruh Media *Flashcard* dan Realia Terhadap Perkembangan Seni Di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 23 November 2023.

Pembimbing,



Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd

NIP. 19820611 200801 1 011

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* dan *Realia* Terhadap Perkembangan Seni Di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024” yang telah disusun oleh Niken Oktavia telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari, tanggal 27 November 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19820611 200801 1 011



Penguji 1

Merangkap Ketua : Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd.

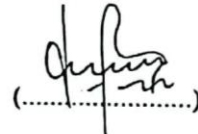
NIP. 19760408 201701 2 163



Penguji Utama

: Dr. Retno Wahyuningsih, S. Si., M.Pd.

NIP. 19720429 199903 2 001



Surakarta,

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Muharom, M. Ag.

NIP. 19750205 200501 1 004

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sebagai ungkapan rasa syukur ini, penulis berterima kasih serta mempersembahkan ini kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Warjito Abdul Jalal dan Ibu Sri Rohmani yang telah sabar mendidik, mendoakan dan memberikan semuanya yang terbaik.
2. Kakakku Mas Ridwan dan Istrinya serta keponakanku Shanum yang sudah memberikan dukungan, nasehat dan semangat.
3. Teman terbaikku Mas Munawar dan Ibunya, yang senantiasa mendoakan dan mengingatkan skripsiku setiap hari.
4. Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Pak Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman terdekatku yang telah memberikan semangat serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta.

MOTTO

“Dunia selalu tampak lebih cerah ketika anda baru saja membuat sesuatu yang sebelumnya tidak ada”

-Neil Gaiman-

“Hal-hal besar tidak dilakukan dengan dorongan hati, tetapi serangkaian hal-hal kecil yang disatukan”

-Vincent Van Gogh-

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Niken Oktavia

NIM : 193131036

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media *Flashcard* dan *Realia* Terhadap Perkembangan Seni Di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 23 November 2023

Yang menyatakan,



Niken Oktavia

NIM: 193131036

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media *Flashcard* dan Realia Terhadap Perkembangan Seni Di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024”. Sholawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada Nabi Agung kita, Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. H. Fauzi Muharom, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Tri Utami, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi.
5. Orang tua dan keluarga saya yang telah mendukung saya sampai saat ini.
6. Bu Wartimah, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Pertiwi Sembungan yang telah memberikan izin penelitian.
7. Guru-guru TK Pertiwi Sembungan yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama penelitian berlangsung.

8. Teman-teman angkatan 2019 UIN Raden Mas Said Surakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
9. Seluruh pihak yang telah mendukung dan memberikan bantuan selama penelitian hingga laporan selesai.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 31 Oktober 2023

Penulis

Niken Oktavia

NIM :193131036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12

a.	Pengertian Media Pembelajaran	12
b.	Tujuan Media Pembelajaran	13
c.	Fungsi Media Pembelajaran	14
d.	Manfaat Media Pembelajaran	15
e.	Jenis Media Pembelajaran	16
2.	Media <i>Flashcard</i>	18
a.	Pengertian Media <i>Flashcard</i>	18
b.	Manfaat Media <i>Flashcard</i>	19
c.	Kelebihan Media <i>Flashcard</i>	20
d.	Kelemahan Media <i>Flashcard</i>	21
e.	Langkah Penggunaan Media <i>Flashcard</i>	22
3.	Media <i>Realia</i>	24
a.	Pengertian Media <i>Realia</i>	24
b.	Jenis-Jenis Media <i>Realia</i>	25
c.	Kelebihan Media <i>Realia</i>	28
d.	Kelemahan Media <i>Realia</i>	29
e.	Langkah Penggunaan Media <i>Realia</i>	30
4.	Perkembangan Seni Anak	31
a.	Pengertian Perkembangan Seni Anak	31
b.	Kegiatan Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Seni	32
c.	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Seni Bagi Anak..	36
d.	Fungsi Perkembangan Seni Bagi Anak	38
e.	Manfaat Perkembangan Seni Bagi Anak	39

B. Kajian Penelitian Terdahulu	40
C. Kerangka Berfikir	43
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	47
1. Tempat Penelitian	47
2. Waktu Penelitian	47
C. Populasi Dan Sampel	47
1. Populasi Penelitian	47
2. Sampel Penelitian	48
D. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Tes	48
2. Observasi	49
3. Wawancara	49
4. Dokumentasi	49
E. Instrumen Pengumpulan Data	50
1. Definisi Konsep Variabel	50
2. Definisi Operasional Variabel	51
3. Kisi-Kisi Instrumen	52
4. Uji Coba Instrumen	55
F. Teknik Analisis Data.....	55
1. Analisis Unit	56

a. Mean	56
b. Median	57
c. Modus	57
d. Standar Deviasi	58
2. Analisis Prasyarat Analisis Statistik	58
a. Uji Normalitas	58
b. Uji Homogenitas	59
c. Uji Hipotesis	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	62
A. Deskripsi Data	62
1. Distribusi Data Perkembangan Seni	64
a. Distribusi Data Perkembangan Seni Media <i>Flashcard</i>	64
b. Distribusi Data Perkembangan Seni Media <i>Realia</i>	65
2. Analisis Unit Perkembangan Seni	67
a. Hasil Analisis Unit Perkembangan Seni Media <i>Flashcard</i>	67
b. Hasil Analisis Unit Perkembangan Seni Media <i>Realia</i>	67
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data	68
1. Uji Normalitas Data	68
a. Uji Normalitas Perkembangan Seni Media <i>Flashcard</i>	68
b. Uji Normalitas Perkembangan Seni Media <i>Realia</i>	69
2. Uji Homogenitas	70
C. Pengujian Hipotesis	70
D. Pembahasan	72

BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Keterbatasan Penelitian	80
C. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84

ABSTRAK

Niken Oktavia, 2023, *Pengaruh Media Flashcard dan Realia Terhadap Perkembangan Seni Di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024*, Skripsi : Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Media *Flashcard* dan Media Realia, Perkembangan Seni

Permasalahan dalam penelitian ini adalah perkembangan seni di TK Pertiwi Sembungan Nogosari yang masih rendah, masih ada perkembangan seni anak yang belum berkembang sesuai harapan, hal ini dikarenakan disekolah belum menggunakan media pembelajaran guna membantu anak dalam perkembangan seninya. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengetahui kemampuan seni siswa yang menggunakan media *Flashcard*, 2) mengetahui kemampuan seni siswa yang menggunakan media Realia, 3) mengetahui perbedaan kemampuan seni antara siswa yang menggunakan media *Flashcard* dengan yang menggunakan media Realia.

Rancangan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quansi Experimental Design* dengan bentuk design *Only Post Test*. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024 dengan subjek siswa kelompok TK B dengan jumlah 30 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja dengan konsep alat ukur berupa kisi-kisi instrumen, teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan analisis unit yang mencakup mean, median, modus dan standar deviasi. Kemudian untuk uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan tes *Kolmogorov-smirnov* dan uji homogenitas menggunakan metode *one way anova*. Kemudian Uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) perkembangan seni siswa yang menggunakan media *flashcard* diperoleh nilai rata-rata sebesar 52,13 dan berkategori sangat tinggi sebesar 19,8%; 2) Perkembangan Seni siswa yang menggunakan media realia diperoleh rata-rata 51,93 dan berkategori sangat tinggi sebesar 34%; 3) hasil perhitungan statistik diperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0,921 dengan taraf signifikansi $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05). Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan perkembangan seni siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024.

ABSTRACT

Niken Oktavia, 2023, The Influence of Flashcard and Realia Media on the Development of Arts in Pertiwi Sembungan Kindergarten, Nogosari District, Boyolali Regency, Academic Year 2023/2024, Skripal : Early Childhood Islamic Education Program, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Supervisor : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd

Keywords : Flashcard Media and Realia Media, Art Development

The problem in this research is that the development or art in the Pertiwi Sembungan Nogosari Kindergarten is still low, there is still children's art development that has not developed as expected, this is because the school has not used learning media to help children in their artistic development. This research aims to : 1) determine the artistic abilities between students who use Flashcard media, 2) determine the artistic abilities of students who use Realia media, 3) determine the differences in artistic abilities between students who use Flashcard media and those who use Realia media.

The design of this research uses a quantitative approach with the Quansi Experimental Design method in the form of an Only Post Test design. This research was conducted at Pertiwi Sembungan Kindergarten, Nogosari District, Boyolali Regency, Academic Year 2023/2024 with the subject of TK B group students with a total of 30 students divided into 2 classes. The data collection technique in the form of a grid. Instrument, the data analysis technique in this research is unit analysis which includes mean, median, mode and standard deviation. Then the prerequisite tests include a normality test using the Kolmogorov-Smirnov test and a homogeneity test using the one way anova method. Then test the hypothesis using the independent sample t-test.

Based on the results of the analysis of the research that has been carried out, it can be concluded as follows: 1) the artistic development of students who used flashcard media obtained an average score of 52,13 and was categorized as very high at 19,8%; 2) the artistic development of students who used realia media obtained an average of 51,93 and was categorized as very high at 34%; 3) the results of statistical calculations obtained a Sig value (2-tailed) = 0,921 with a significance level of $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05). So H_0 is accepted and H_a is rejected. This shows that there is no difference in the artistic development of students who use flashcard media and those who use realia media at Pertiwi Sembungan Kindergarten, Nogosari District, Boyolali Regency, Academic Year 2023/2024.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pola Eksperimen	46
Tabel 3.2	Waktu dan Tahap Penelitian	47
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Kegiatan Seni	52
Tabel 3.4	Rubrik Unjuk Kerja Perkembangan Seni	53
Tabel 4.1	Distribusi Data Perkembangan Seni Media <i>Flashcard</i>	64
Tabel 4.2	Distribusi Data Perkembangan Seni Media Realia	66
Tabel 4.3	Hasil Analisis Unit Perkembangan Seni Media <i>Flashcard</i>	67
Tabel 4.4	Hasil Analisis Uni Perkembangan Seni Media Realia	67
Tabel 4.5	Hasil Analisis Uji Normalitas Perkembangan Seni Media <i>Flashcard</i>	68
Tabel 4.6	Hasil Analisis Uji Normalitas Perkembangan Seni Media Realia.	69
Tabel 4.7	Hasil Analisis Uji Homogenitas Perkembangan Seni	70
Tabel 4.8	Hasil Analisis Uji Hipotesis Perkembangan Seni	71
Tabel 4.9	Perbandingan Hasil Tes Perkembangan Seni	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penelitian Posttest Kelas B1 Media <i>Flashcard</i>	84
Lampiran 2 Hasil Penelitian Posttest Kelas B2 Media <i>Realia</i>	85
Lampiran 3 Form Penilaian Kelompok B1 (Eksperimen 1) <i>Flashcard</i>	86
Lampiran 4 Form Penilaian Kelompok B1 (Eksperimen 2) <i>Realia</i>	87
Lampiran 5 Foto Kegiatan	88
Lampiran 6 Rencana Pembelajaran Harian Media <i>Flashcard</i>	90
Lampiran 7 Rencana Pembelajaran Harian Media <i>Realia</i>	91
Lampiran 8 Analisis Menggunakan SPSS	92
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian penting guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurangnya variasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Keberadaan media pembelajaran disekolah dapat memudahkan guru untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan komponen

instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Pemilihan media pembelajaran didalam proses pembelajaran sangat berguna bagi tenaga pendidik karena dapat menyesuaikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan dan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan belajar akan tercapai dengan baik.

Keberadaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat menjadi unsur penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran maka komunikasi dari guru dalam menyampaikan materi kepada siswa akan kurang maksimal dan kurang efisien. Media pembelajaran diharapkan dapat membangun sikap aktif siswa, kreatif dan berpikir kritis siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun, yang sering disebut dengan usia emas atau golden age. Pada usia emas ini proses perkembangan yang terjadi sangat pesat. Hal tersebut diperjelas dengan pendapat Erna Wulan Syaodih dan Mubiar Agustin (2008: 2) yang menyatakan bahwa sekitar 50% kecerdasan manusia akan tercapai ketika anak berada pada umur 4 tahun, 80% tercapai ketika anak berumur 8 tahun dan akan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur 18 tahun. Pada usia emas tersebut akan terjadi perkembangan yang sangat

pesat baik perkembangan pada otak anak maupun pada fisik anak. Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak supaya pertumbuhan dan perkembangan pada otak maupun fisik anak dapat berkembang secara optimal. Stimulasi yang diberikan kepada anak harus sebaik mungkin agar kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang secara maksimal, diharapkan anak dapat hidup dengan baik dimasa mendatang.

Aspek perkembangan anak menjadi tujuan yang utama dalam pendidikan TK. Aspek tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran. Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan adalah aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek nilai agama dan moral serta aspek seni. Seni merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Perkembangan seni pada anak usia dini meliputi kemampuan untuk melakukan eksplorasi, mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama (Permendikbud 137, 2014).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aspek seni pada anak usia dini terbukti memberikan pengaruh yang positif pada perkembangan anak. Anak-anak yang mendapatkan lebih banyak intervensi pelajaran seni terbukti memiliki keterampilan personal, keterampilan sosial yang lebih (Theodotou, 2017), dan juga memiliki

perkembangan literasi yang lebih baik ditahun awal (Theodotou, 2017). Dengan banyaknya manfaat positif dari intervensi seni terhadap pencapaian perkembangan anak, maka penting untuk selalu memperhatikan bagaimana pencapaian anak. Pembelajaran aspek seni merupakan pembelajaran yang paling disukai anak. Selain itu, pembelajaran seni yang difasilitasi oleh sekolah menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan ketertarikan anak-anak terhadap seni, yang kemudian menghasilkan efek positif yang signifikan terhadap pencapaian perkembangan seni anak (Kisia et al., 2018).

Perkembangan seni pada anak usia dini adalah salah satu proses pencapaian anak dalam bidang seni dengan berpatokan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Fabiola Pricilla Setiawan (2010) menyatakan bahwa pendidikan seni berperan penting untuk merangsang perkembangan belahan otak bagian kanan anak. Pelajaran seni terbukti dapat meningkatkan kemampuan berekspresi anak, pemahaman sisi-sisi kemanusiaan, kepekaan dan konsentrasi yang tinggi, serta kreativitas yang gemilang. Dengan begitu diharapkan anak yang diberikan kebebasan untuk mengembangkan bakat seninya seperti melukis, menulis puisi, bernyanyi atau bermain alat musik, akan mudah menapaki tangga menuju puncak prestasi.

Dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) seni disebutkan bahwa tingkat perkembangan seni dalam lingkup perkembangan tertarik dengan kegiatan

seni pada anak usia dini usia 5-6 tahun meliputi : menyanyikan lagu dengan sikap yang benar, menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu, bermain drama sederhana, menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok dll).

Berdasarkan hasil wawancara kepada Kepala Sekolah dan guru kelas di TK Pertiwi Sembungan pada Hari Rabu, 04 Oktober 2023 dalam kegiatan pembelajaran dikelas tentang perkembangan seni anak menurut kepala sekolah tersebut ternyata masih banyak siswa yang masih rendah perkembangan seninya dan menurut sumber yang didapat dalam pembelajaran dikelas banyak siswa yang tidak tertarik dan belum mengekspresikan idenya dengan kegiatan seni, padahal guru berharap siswanya menunjukkan ketertarikan terhadap kesenian dan anak dapat mengekspresikan idenya. Peneliti berpendapat bahwa siswa di TK Pertiwi Sembungan belum begitu tertarik dan belum bisa mengekspresikan idenya dengan baik.

Berdasarkan observasi pada hari Rabu, 04 Oktober 2023 dikelas TK B1 masih banyak anak yang merasa bosan ketika mendapat tugas menggambar dan mewarnai. Ketika anak-anak diberikan tugas menggambar dan mewarnai oleh guru, mereka selalu menggambar objek yang sama seperti gambar-gambar sebelumnya. Ketika observasi dikelas

TK B2 pada Kamis, 05 Oktober 2023 anak-anak mengeluh capek ketika diperintahkan guru untuk menggambar dan mewarnai. Ketika menggambar anak-anak masih suka meniru pekerjaan temannya, jadi hampir semua siswa dikelas tersebut menggambar objek yang sama. Peneliti menyimpulkan bahwa siswa di TK Pertiwi Sembungan masih belum bisa mengembangkan imajinasinya dengan baik dan masih banyak siswa yang tidak bersemangat ketika guru memberikan pembelajaran seni.

Peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam aspek perkembangan seni anak, masih ada beberapa anak yang belum bisa mamahami perintah dari guru, masih banyak anak yang melihat pekerjaan temannya, masih belum bisa mengekspresikan atau membayangkan suatu benda, anak memerlukan contoh dari guru ketika akan menggambarkan sesuatu. Ketika peneliti meminta anak menggambar pohon, hanya ada 11 dari 32 anak yang mampu menyelesaikannya. Hal tersebut disebabkan karena kurang bervariasinya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu anak dalam mengembangkan seni anak dikelas. Menurut guru kelas TK B1 kemampuan anak dalam bidang seni masih sangat rendah, karena media yang digunakan saat pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti LKS, papan tulis dan buku majalah sehingga anak mudah bosan ketika proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar kurang

menarik perhatian dan fokus belajar anak dalam mengembangkan aspek seni. Berikut tabel analisis dokumen terhadap data nilai siswa :

Pembelajaran menurut Miarso (1993) adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Media adalah perantara atau pengirim pesan kepada penerima pesan (Susilana dan Riyana, 2018:8). Jadi media bisa dikatakan alat yang dapat menyampaikan pesan kepada penerima pesan, dimana yang menyampaikan pesan adalah guru sedangkan penerima pesan adalah anak.

Setiap pembelajaran yang sudah terlaksana, hendaknya dilakukan evaluasi secara menyeluruh supaya tidak ada kendala yang akan terjadi selanjutnya, sehingga kita dapat memperbaiki pembelajaran tersebut. Evaluasi merupakan bagian dari kurikulum pendidikan, adanya evaluasi guna mengetahui tujuan dari pendidikan yang sudah direncanakan apakah kegiatan belajar mengajar sudah sesuai atau belum sedangkan dalam pelaksanaannya yang melakukan evaluasi adalah seorang pendidik (Subar Junanto N. A., 2018, p. 181). Evaluasi ini untuk menentukan apakah pendidikan bisa dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan. Evaluasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pendidikan.

Oleh karena itu, kegiatan evaluasi tidak mungkin dielakkan dalam proses pembelajaran (Subar Junanto L. P., 2018, p. 40). Guru harus mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan, apakah metode yang digunakan pembelajaran berhasil atau tidak.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan isi pembelajaran. Media yang dapat digunakan untuk mengembangkan seni anak salah satunya adalah media *flashcard*. Menurut Susilana dan Riyana (2018:93) *flashcard* adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar, dimana gambar-gambar yang ada didalamnya merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar. Sedangkan menurut Satriana (2013:15) *flashcard* adalah media visual yang berupa kartu bergambar yang berhubungan dengan tema, sehingga dapat menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Selain media pembelajaran *flashcard*, perkembangan seni pada anak usia dini juga bisa menggunakan media realia. Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Menurut Sanaky (2011:50) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan diruangan kelas atau keperluan proses pembelajaran. Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Media realia menurut Uno (2012: 117) adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Menurut Rusman (2005:2) media realia yaitu semua

media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam kondisi kehidupan maupun dilestarikan misalnya tumbuhan, batu, hewan, serangga, benda, air sawah, makanan dan sebagainya.

Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Realia dan *Flashcard* Terhadap Perkembangan Seni Anak di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peneliti melihat kemampuan anak dalam bidang seni masih kurang, hal ini dibuktikan pada saat *pre-test*, ketika peneliti meminta anak menggambar pohon, hanya ada 11 dari 32 anak yang mampu menyelesaikannya
2. Belum sesuai media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di TK Pertiwi Sembungan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan lebih mudah dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian tercapai. Berdasarkan identifikasi diatas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan penelitian di Kelas TK B di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali.
2. Permasalahan yang akan dibahas adalah masih rendahnya perkembangan seni anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah kemampuan seni siswa yang menggunakan media *Flashcard*?
2. Bagaimanakah kemampuan seni siswa yang menggunakan media *Realia*?
3. Adakah perbedaan kemampuan seni antara siswa yang menggunakan media *Flashcard* dengan yang menggunakan media *Realia*

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti mengungkapkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kemampuan seni siswa yang menggunakan media *Flashcard*.
2. Mengetahui kemampuan seni siswa yang menggunakan media *Realia*.
3. Mengetahui perbedaan kemampuan seni antara siswa yang menggunakan media *Flashcard* dengan yang menggunakan media *Realia*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di TK Pertiwi Sembungan ini memiliki beberapa manfaat, yaitu ;

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan tentang perkembangan seni anak serta memberikan beberapa gambaran, variasi dan contoh kesenian yang dapat dikembangkan anak yang dapat diterapkan di TK Pertiwi Sembungan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan aspek seninya.
- b. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat meningkatkan wawasan penerapan media pembelajaran aspek perkembangan seni di TK.
- c. Bagi pendidik, diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media realia dan media flashcard.
- d. Bagi orang tua, diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua selaku pendidik pertama bagi anak tentang pengembangan seni yang dapat orang tua latih dengan memberikan kegiatan yang sifatnya dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadirman, dkk., 2011:6). Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. (Khadijah 2016: 124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut (Dhine, 2012: 205) menyatakan bahwa media berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya media adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Media pembelajaran yang digunakanpun harus sesuai kebutuhan anak dan harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dengan adanya media

pembelajaran akan membantu proses pembelajaran serta dapat membantu anak agar tidak mudah bosan (Subar dan Sri, 2020:60)

Berdasarkan penjelasan media pembelajaran di atas peneliti menyimpulkan bahwa media belajar adalah perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa dengan memperhatikan kebutuhan siswa sehingga dapat menerima pesan dengan baik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajar serta tercapainya tujuan belajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik agar lebih cepat mengetahui, memahami, dan terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari (Fadillah, 2012:207). Menurut Susilana dan Riyana (2018:08) tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu media pembelajaran juga menciptakan suasana kegiatan pembelajaran agar lebih aktif, inovatif, efektif, dan juga menarik peserta didik agar tidak bosan ketika belajar.

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami suatu pesan melalui media atau alat yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya keaktifan sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya (Rohman 2013: 163). Menurut Ramli (2012: 2-3) fungsi media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu :

- 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar.
- 2) Membantu para pembelajar. Penggunaan media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan.
- 3) Memperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna akan meningkatkan hasil pembelajara.

Dari beberapa uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memperlancar jalannya proses belajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus, Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi manfaat media pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan

penyampaian informasi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, merangsang anak melakukan kegiatan yang lebih aktif dan interaktif.

e. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Fadillah (2012:211) jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

1) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), dan hanya mengandalkan suara saja.

2) Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang mengandalkan penglihatan saja. Contoh dari media ini adalah media grafis dan media proyeksi.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan gambar. Media audiovisual terbagi menjadi dua yaitu audiovisual diam dan audiovisual gerak. Media audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar dia, seperti film bingkai, film rangkai suara dan cetak suara. Sedangkan media audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan video cassette.

Jenis media pembelajaran menurut (Ramli, 2012) paling tidak ada lima macam yaitu :

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar), seperti : gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (mempunyai ukuran panjang lebar dan tinggi) seperti : benda sebenarnya, model, boneka dan sebagainya.
- 3) Media audio (media mendengar), seperti : radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti : film, slide, filmstrip, overhead proyektor dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan video tape recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Dari beberapa penjelasan jenis media pembelajaran di atas, peneliti menggunakan media *flashcard* yang mana media tersebut termasuk kedalam media visual karena menggunakan kartu gambar dan media realia yang termasuk kedalam media pembelajaran tiga dimensi karena menggunakan benda sebenarnya.

2. Media *Flashcard*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Menurut Azhar Arsyad (2011: 119-120), mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan dan menentukan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dapat dihadapi. *Flashcard* berisi gambar-gambar, benda-benda, binatang, dan sebagainya yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Indriana (2011) media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25x30 cm. Gambar yang ada pada median ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan. Sedangkan Chatib (2011) menjelaskan bahwa media *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep.

Berdasarkan beberapa pengertian media *flashcard* di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media yang berukuran kecil yang berisi gambar, teks atau simbol yang disajikan dengan rangkaian pesan dan keterangan sesuai dengan konsep yang digunakan.

b. Manfaat Media *Flashcard*

Manfaat media *flashcard* menurut Sudjana & Rivai (dalam Azhar Arsyad 2013: 28) yaitu :

- 1) Menvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 3) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.
- 4) Sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Manfaat dari penerapan media *flashcard* menurut alvien (2022:5) adalah :

- 1) Merangsang anak belajar aktif.
- 2) Melatih siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Timbul persaingan yang sehat dan akur antar anak.
- 4) Menumbuhkan sikap percaya diri kepada anak.

Berdasarkan uraian manfaat media *flashcard* di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media *flashcard* memiliki banyak manfaat khususnya untuk peserta didik dan tenaga

kependidikan. Bagi peserta didik media *flashcard* dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran dan dapat melatih kemampuan anak dalam memberikan respon dalam suatu proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan guru kepada anak dapat tersalurkan dengan baik.

c. Kelebihan Media *Flashcard*

Azhar Arsyad (2013: 102-108) mengemukakan beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain :

- 1) Mudah dibawa kemana-mana artinya dengan ukuran yang kecil, *flashcard* dapat disimpan ditas bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruangan yang luas, dapat digunakan dimana saja, dikelas ataupun diluar kelas.
- 2) Praktis artinya dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu juga membutuhkan keahlian khusus, media ini tidak perlu menggunakan listrik juga. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun gambar sesuai keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- 3) Menyenangkan artinya media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa berlomba-lomba mencari nama tertentu dari media *flashcard*.
- 4) Mudah diingat artinya karakter media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek, ide pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan atau ide tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep.

Kelebihan media *flashcard* selanjutnya adalah menurut Alvien (2022:5) sebagai berikut :

- 1) Murah
- 2) Dapat diakses oleh semua kalangan
- 3) Tidak membutuhkan peralatan yang khusus
- 4) Mudah dibawa kemana-mana atau bersifat fleksibel
- 5) Dapat dipahami oleh semua kalangan
- 6) Dapat digunakan sewaktu-waktu dan diberbagai tempat.

Dari uraian kelebihan media *flashcard* di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari media *flashcard* adalah mudah didapatkan dengan harga, alat dan bahan yang mudah serta dapat digunakan sewaktu-waktu karena bersifat fleksibel sehingga dapat disimpan dengan mudah.

d. Kelemahan Media *Flashcard*

Alvien (2022:5) berpendapat bahwa kelemahan media *flashcard* antara lain :

- 1) Jika dalam penyajian media kurang jelas (font, warna, gambar dan ilustrasi) maka tidak menarik perhatian dan cepat membosankan.
- 2) Ukuran kartu sangat terbatas jika digunakan untuk kelompok yang besar.
- 3) Hanya menekankan persepsi indera mata, jika media diberikan ke anak mengalami keterbatasan penglihatan dan kurang efektif.

Media *flashcard* memiliki beberapa kelemahan yaitu :

- 1) Hanya cocok untuk anak kecil
- 2) Anak hanya dapat mengetahui kata dan gambar yang ada pada gambar yang ada di dalam *flashcard*.
- 3) Dalam pembuatannya diperlukan meluangkan banya waktu untuk mencari gambar.

Peneliti menyimpulkan kelemahan media *flashcard* yaitu tidak semua siswa dapat melihat dengan jelas media *flashcard* tersebut, karena jika media tersebut tidak tercetak dengan jelas maka kurang efektif, ukuran *flashcard* yang kecil kurang cocok digunakan untuk siswa dalam jumlah yang banyak.

e. Langkah Penggunaan Media *Flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana (2018:95-96) langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut :

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Mencabut satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk didekat guru. Meminta siswa untuk mengamati kartu tersebut, lalu diteruskan kepada siswa yang lain sehingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, meletakkan kartu kedalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun. Menyiapkan siswa yang akan berlomba, misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudia guru memberikan perintah, misalnya mencari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2010:117-119) mendiskripsikan langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru mengemukakan konsep yang akan ditanggapi oleh siswa.

- 3) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 4) Kartu yang berisi gambar dibagikan kepada masing-masing kelompok secara acak
- 5) Anggota kelompok bersama-sama memahami kartu gambar kemudian menjawab pertanyaan yang ada di LKS
- 6) Lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok selesai.
- 7) Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil penyusunan hasil kelompok, kemudian minta komentar dari kelompok lain.
- 8) Kelompok yang paling baik akan mendapatkan reward.
- 9) Berikan apresiasi setiap hasil kerja murid.
- 10) Lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.
- 11) Setelah semuanya selesai, kemudian guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.

Dari uraian langkah-langkah penggunaan media *flashcard* tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dikemas secara baik dan tersusun dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta siswa tidak mudah bosan, siswa menjadi lebih aktif dan dapat melatih sikap percaya dirinya.

3. Media Realia

a. Pengertian Media Realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar atau sumber belajar. Menurut Sanaky (2011:50) media

realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan diruangan kelas atau keperluan proses pembelajaran. Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli atau tidak mengalami perubahan yang berarti. Sanjaya (2012: 14) menyatakan bahwa media realia adalah adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau bisa disebut benda yang sebenarnya. Media realia menjadi alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Pengertian lain dikemukakan oleh Uno (2010:125) yaitu realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Pemanfaatan media ini tidak harus selalu dihadirkab dalam ruangan kelas, tetapi dapat digunakan dalam suatu kegiatan observasi pada lingkungan. Burden & Byrd (1999: 145) menjelaskan bahwa media realia adalah :

Realia are real things objects such as animals, plants, artifacts, realia help provide direct purposeful experience, which is at the bottom of Dale's cone of Experience. Therefore, they are ideal for introducing student to a new subject. They give real-life meaning to otherwise abstract words

(Realia adalah benda-benda seperti hewan, tumbuhan, koin artefak dan mineral. Sebagai benda konkret, realia membantu memberikan pengalaman tujuan langsung, yang dibawah kerucut pengalaman. Oleh karena itu, realia ideal untuk memperkenalkan siswa untuk subjek baru. Realia memberi makna yang sebenarnya untuk kata-kata yang bersifat abstrak).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah adalah media pembelajaran yang menggunakan benda nyata, sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Realia

Jenis media realia menurut Daryanto (2016: 29-36) yaitu :

- 1) Benda asli adalah benda yang paling efektif untuk melibatkan berbagai indera dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan benda asli memiliki sifat keasliannya, mempunyai ukuran besar dan kecil, berat, warna, dan ada yang disertai dengan gerak dan bunyi, sehingga memiliki daya tarik sendiri bagi peserta didik. Jadi benda asli merupakan benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya.
- 2) Tiruan (model), menurut Daryanto media tiruan disebut dengan model. Belajar melalui model dilakukan melalui pengalaman langsung atau benda sebenarnya.
- 3) Specimen (contoh), menurut Daryanto specimen adalah benda-benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia.

- 4) Peta timbul, menurut Daryanto peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.
- 5) Boneka, menurut Daryanto boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

Munadi (2008:108) berpendapat bahwa ada tiga macam benda realia yaitu :

- 1) *Unmodified real thing* (Benda nyata yang tidak dimodifikasi) artinya benda nyata sebagaimana adanya, tanpa adanya perubahan kecuali dipindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda ini sebenarnya mempunyai ciri yaitu benda yang dapat digunakan dan dalam ukuran yang normal serta dapat dikenal dengan nama yang sebenarnya.
- 2) *Modified real things* (Benda nyata yang telah dimodifikasi) artinya benda nyata yang telah dibuat atau dimodifikasi oleh manusia sehingga menjadi benda tiruan.

3) *Specimen* (Sampel) seringkali diartikan sebagai sampel dari suatu benda dalam grup atau kategori yang sama. Sebuah specimen kadang-kadang tidak dimodifikasi dan biasanya bagian dari lingkungan, biasanya dalam kemasan botol, box, dll.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa jenis media realia adalah benda nyata yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, benda tiruan atau model atau benda yang sudah dimodifikasi artinya benda tersebut bukan lagi benda nyata, tetapi benda yang dibuat dengan bahan tertentu sehingga benda tersebut sama dengan benda yang aslinya, sampel merupakan bagian dari suatu benda nyata yang dimasukkan kedalam kemasan seperti box atau botol.

c. Kelebihan Media Realia

Kelebihan media realia menurut Syaodih (2013: 119) sebagai berikut :

- 1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya.
- 3) Melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Menurut Ibrahim kelebihan media realia adalah :

- 1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Peneliti menyimpulkan kelebihan media realia adalah dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal dan memahami tentang situasi yang sebenarnya, dan dapat memberikan pengalaman ketika dia menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran.

d. Kelemahan Media Realia

Kelemahan media realia menurut Syaodih (2013: 119) yaitu:

- 1) Ketika membawa anak ke berbagai tempat diluar sekolah yang terkandung resiko
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata tidak sedikit.

Sedangkan menurut Ibrahim, kelemahan media realia adalah sebagai berikut :

- 1) Membawa murid-murid ke berbagai tempat diluar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.

- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- 3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Berdasarkan uraian kekurangan media pembelajaran serbaneka diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan pada media serbaneka adalah guru dan murid tidak bisa memprediksi resiko yang akan didapat ketika sedang melakukan suatu pembelajaran. Serta tidak semua media pembelajaran disekitar TK sesuai dengan apa yang diajarkan hari itu, jadi potensi media pembelajaran kurang maksimal dan guru harus mencari memanfaatkan media yang ada dengan baik.

e. Langkah Penggunaan Media Realia

Menurut Nugraha (2018:10) langkah-langkah penggunaan media realia adalah :

- 1) Sediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar.
- 2) Gunakan benda nyata ini dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.

- 3) Ajaklah siswa mengamati secara langsung, kemudian berbicara dengan teman mereka tentang materi yang diajarkan.
- 4) Setelah mengamati dan berdiskusi, siswa dengan bimbingan guru dapat menyimpulkan materi yang diajarkan.

Sedangkan menurut Hamzah dan Uno (2010: 27) langkah-langkah menggunakan media realia adalah :

- 1) Guru membawa objek nyata atau benda sesungguhnya
- 2) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok setiap kelompok beranggotakan 4 orang
- 3) Guru memberikan media realia yang akan diamati dan digunakan untuk percobaan pada tiap kelompok.
- 4) Siswa melaporkan hasil diskusi bersama kelompoknya dan kelompok lain menanggapi
- 5) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pengamatan dan percobaan yang telah dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan benda nyata sangat mudah untuk diamati oleh siswa dan dengan menggunakan media realia anak-anak dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membuat kerjasama anak dalam tim.

4. Perkembangan Seni Anak

a. Pengertian Perkembangan Seni

Menurut Aristoteles dalam Abdullah (2011:27), pengertian seni adalah suatu bentuk ungkapan dan penampilan yang tidak pernah menyimpang dari kenyataan, dan seni itu meniru alam. Menurut Ki Hajar Dewantara, arti seni adalah hasil keindahan sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang yang melihatnya, dan seni merupakan perbuatan manusia yang bisa mempengaruhi dan menimbulkan perasaan indah. Belajar seni merupakan pemahaman estetika (keindahan) dan pengungkapan kembali estetika dalam sebuah karya seni. Memahami estetika melalui pengindraan rasa dan pikir untuk mengobyektifikasikan.

Emanuel Kant (Hajar Pamadi, 2012:247) menyatakan bahwa pendidikan seni adalah rasionalisasi, seni melalui keindahan. Keindahan adalah sesuatu yang dapat diukur menggunakan alat tertentu dan sesuai kebutuhan. Rasionalisasi keindahan dapat dilihat dari susunan, keseimbangan, maupun maknanya. Ketiganya merupakan prinsip dalam menciptakan karya seni. Sumanto, (2015:7) menyatakan tentang pengertian seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia melibatkan kemampuan trampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa aspek seni merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak karena pengembangan aspek seni disekolah merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kegiatan Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Seni

Kegiatan-kegiatan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan seni pada anak yaitu :

1) Menggambar bebas, melukis dan mewarnai

salah satu kegiatan seni yang diterapkan pada pembelajaran anak usia dini adalah seni rupa yaitu menggambar, melukis dan mewarnai (Tresnaningsih 2021). Menurut Pertiwi dan Mayar (2020:14) menggambar bebas dapat menstimulasi anak untuk berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang menimbulkan rasa senang dalam dirinya. Melalui kegiatan menggambar bebas, anak-anak dimungkinkan untuk dapat mengekspresikan gagasannya secara variatif agar menghasilkan karya-karya yang indah dan bermakna bagi dirinya maupun yang melihat hasil karya tersebut.

2) Bernyanyi

Kegiatan untuk menstimulasi perkembangan seni adalah bernyanyi. Menurut (Hayati et al 2019) dengan kegiatan

bernyanyi yang dilakukan setiap hari, anak dapat mengeksplorasi dirinya pada berbagai nada, irama, imajinasi dengan gerakan, drama, menemukan kosa kata baru serta aktifitas-aktifitas yang menstimulasi banyak aspek perkembangan anak. Kegiatan bernyanyi ini merupakan salah satu kegiatan pembukaan dan pengkondisian anak dengan tujuan untuk menarik perhatian anak serta untuk memberikan semangat kepada anak sebelum melakukan aktivitas pembelajaran baik dilakukan didalam kelas atau diluar kelas.

3) Mendongeng

Mendongeng juga kegiatan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan seni anak, karena lewat mendongeng anak dapat berimajinasi atau membayangkan bagaimana alur cerita dari dongeng yang dibacakan guru. Menurut (Dtakiyyatuddaaimah et al., 2021) menjelaskan bahwa kegiatan mendongeng untuk anak dapat mengembangkan berbagai aspek intelektual, seni, kepekaan, kehalusan budi, kreativitas, ekspresi, fantasi maupun imajinasi anak ketika bercerita ataupun mendengar cerita dari guru maupun orang tua. (Gusmayanti & Dimyati 2021) mengungkapkan bahwa kegiatan mendongeng memiliki kekuatan untuk menstimulasi bahasa, menanamkan etika, anak dapat imajinasi, menanamkan rasa empati kepada orang lain, kerjasama dan kemampuan

mengekspresikan diri akan membentuk pribadi yang lebih baik.

4) Kolase

Kolase dapat memberikan stimulasi perkembangan seni anak. Menurut (Kasta, 2019) kegiatan kolase adalah salah satu kegiatan yang melatih seni rupa anak untuk dapat menempel serpihan dengan berbagai media seperti kertas, daun, cangkang telur dan biji-bijian. (Halimah, 2016) mengungkapkan bahwa bahan untuk kegiatan kolase pada umumnya berasal dari bahan alam dan bahan bekas sintesis. Material bahan alam seperti, ranting, daun-daunan, biji-bijian, dan lain-lainnya. Sedangkan bahan bekas sintesis seperti plastik, kain perca, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen dan lain-lainnya. Selain itu penelitian dari (Tien amara & Saria, 2018) menjelaskan bahwa material untuk kegiatan kolase dapat dikolaborasikan dengan berbagai macam bahan yang dapat dipadukan dengan bahan lainnya pada suatu bidang dua dimensi sehingga menjadi karya seni.

5) Mengecap

Kegiatan mengecap merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan seni anak, dengan menggunakan bahan-bahan alam yang unik dan menarik perhatian anak dalam mengembangkan berbagai aspek

perkembangannya (Iksan et al., 2020). Menurut (Alfian, 2021) kegiatan mengecap dengan bahan-bahan alam seperti pelepah pisang, daun dan buah-buahan dapat menstimulasi motorik, seni dan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan menggambar, melukis dan mewarnai, bernyanyi, mendongeng, kolase, mengecap merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan stimulus anak khususnya pada aspek seni, karena dengan kegiatan tersebut anak mulai belajar untuk mengerahkan pikirannya dan daya imajinasi serta kreatifnya untuk dapat menyalurkan apa yang dirasakan kedalam suatu kegiatan. Disisi lain anak juga dapat mengasah keterampilan yang lainnya seperti keterampilan motorik kasar, keterampilan motorik halusnya, keterampilan emosinya serta keterampilan dalam bakatnya. Hal tersebut dapat mempermudah guru maupun orang tua dalam mengembangkan minat dan bakat anak, sehingga orang tua dan guru dapat mengarahkan kemampuan yang dimiliki anak dengan maksimal.

c. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Seni Bagi Anak

Peran aspek perkembangan seni dalam pembelajaran yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, standar isi tentang tingkat

pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan seni adalah sebagai berikut :

1) Usia 3-4 tahun

a) Anak mampu membedakan bunyi dan suara

Mengenali berbagai macam suara dari kendaraan dan meminta untuk diperdengarkan lagu favorit secara berulang.

b) Tertarik dengan kegiatan musik, gerakan orang, hewan maupun tumbuhan

Mendengarkan atau menyanyikan lagu, menggerakkan tubuh sesuai irama, bertepuk tangan sesuai irama musik, menirukan aktivitas orang baik secara langsung maupun melalui media dan bertepuk tangan dengan pola yang berirama.

c) Tertarik dengan kegiatan atau karya seni

Menggambar dengan menggunakan beragam media (cat air, spidol, alat menggambar) dan cara (seperti fingerpainting, car air, dll), membentuk sesuatu dengan plastisin, dan mengamati dan membedakan benda disekitarnya yang diluar rumah.

2) Usia 4-5 tahun

a) Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu dan suara
Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya dan memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur.

b) Tertarik dengan kegiatan seni

Memilih jenis lagu yang disukai, bernyanyi sendiri, menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran, membedakan peran fantasi dan kenyataan, menggunakan dialog, perilaku dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita, mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi, menggambar objek disekitarnya, membentuk bersarkan objek yang dilihatnya, mendiskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresiyang berirama, dan mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai.

3) Usia 5-6 tahun

a) Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu dan suara
Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu dan bermain alat musik/instrumen/benda bersama teman.

b) Tertarik dengan kegiatan seni

Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar, menggunakan berbagai macam alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu, bermain drama sederhana, menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, dan membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pstandar pencapaian perkembangan seni bagi anak sangat berarti karena dengan seni anak-anak bisa mengekspresikan keadaan yang dirasakan dalam dirinya, sehingga perkembangan anak dapat sesuai dengan kecakapan usianya, anak dapat mengetahui dasar dalam menentukan perilakunya dan anak dapat terbiasa dengan hal-hal yang sederhana.

d. Fungsi Perkembangan Seni Bagi Anak

Perkembangan seni di taman kanak-kanak atau PAUD merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang disiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan proses perkembangannya. Fungsi perkembangan seni bagi anak menurut Ibid (2012:94-95) yaitu :

- 1) Melatih kerapian dan ketelitian anak.
- 2) Mengembangkan fantasi dan kreativitas anak.

- 3) Melatih motorik halus anak.
- 4) Menambah ketajaman anak ketika mengamati, mendengarkan dan daya cipta anak.
- 5) Mengembangkan perasaan estetik pada seni dan menghargai karya temannya.
- 6) Mengembangkan imajinasi anak dan mengenalkan cara mengekspresikan diri menggunakan teknik yang dikuasai anak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa program pendidikan seni yang berkualitas tinggi mampu menciptakan pengalaman kreatif melalui variasi bahan-bahan. Aktivitas yang berhubungan aspek perkembangan seni biasanya dapat mendukung anak untuk membahas apa yang mereka sukai dan apa yang menyenangkan bagi mereka, serta anak dapat mengungkapkan bagaimana perasaan yang sedang dirasakannya.

e. Manfaat Perkembangan Seni Bagi Anak

Menurut Anita (2015:31) manfaat seni bagi anak adalah anak mampu mengungkapkan gagasan dan daya ciptanya dalam berbagai bentuk yaitu sebagai berikut : anak dapat menggambar sederhana, anak dapat mewarnai, anak dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media, anak dapat bergerak sesuai dengan irama, anak dapat menyanyi, anak dapat bergerak mengikuti benda-benda di lingkungan dan anak dapat menirukan. Manfaat perkembangan seni untuk anak adalah anak mampu mengungkapkan gagasannya,

mengungkapkan perasaan yang dirasakannya dan dapat dituangkan dalam bentuk seni seperti menggambar sederhana, mewarnai, kolase dan membentuk sesuatu dengan berbagai media yang ada. Hal itu dapat memberikan pengaruh positif terhadap anak sehingga gagasan, emosi dan perasaannya dapat tersalurkan dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat aspek perkembangan seni bagi anak adalah anak dapat mengembangkan segala gagasannya sesuai dengan apa yang diinginkannya, tidak dibatasi serta tidak terdapat banyak peraturan untuk mengembangkan keterampilannya, dengan itu anak dapat menyalurkan segala emosi dengan baik dan lebih positif.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian hasil yang relevan, terdapat beberapa penelitian yang melakukan penelitian tentang perkembangan seni.

1. Skripsi Amalia Sahwa Nabillah, 173131056, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2022 dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui *Finger Painting* Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah II Sawahan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2021/2022”. Pada penelitian meningkatkan kreativitas dilakukan dengan menggunakan *finger painting*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mencapai kriteria keberhasilan 78%. Pada tahap pra siklus mencapai perolehan sebesar 44,84%. Kemudian pada siklus I meeningkat menjadi hasil

57,93%. Pada siklus II perkembangan kreativitas anak meningkat mencapai 78,17%. Persamaan pada penelitian Amalia dan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama-sama meningkatkan perkembangan seni anak. Perbedaannya terletak pada metode penelitiannya, penelitian milik Amalia menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau PTK sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen, selain itu media yang digunakan pada penelitian Amalia ini hanya menggunakan *finger painting* sedangkan penelitian ini menggunakan media *flashcard* dan media realia, serta waktu dan tempat pelaksanaannya juga berbeda. Pada penelitian Amalia dilakukan di TK Aisyiyah II Sawahan, Ngemplak Boyolali, sedangkan penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali.

2. Skripsi Ayu Iis Nuryanah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan , Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022 dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Pengenalan Budaya Daerah Jawa Tengah Di RA At-Tanwir Demak”. Pada penelitian meningkatkan pengenalan budaya seni menggunakan media *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji coba *One to One* mendapatkan persentase sebesar 87,50% dan hasil uji coba *Small Group* mendapatkan persentase sebesar 83,60% kategori keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Persamaan dari penelitian Ayu dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *flashcard*. Perbedaannya terletak pada metode penelitiannya,

penelitian milik Ayu menggunakan metode penelitian pengembangan dengan menggunakan uji coba *One to One* dan uji coba *Small Group* sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen, selain itu media yang digunakan dipenelitian Ayu hanya menggunakan media *flashcard* saja, sedangkan penelitian saat ini menggunakan media *flashcard* dan media realia. Waktu dan tempat pelaksanaannya juga berbeda, pada penelitian Ayu dilakukan di RA At-Tanwir Demak, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali.

3. Skripsi Luttfi Nur Laili, 15160007, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020 dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia 5 – 5 Tahun Dengan Menggunakan Teknik Kreasi Cap Dari Bahan Alam Di RA Al-Hikam Malang”. Pada penelitian meningkatkan kemampuan seni ini menggunakan teknik kreasi cap dari bahan alam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan seni dengan memperoleh peningkatan sebesar 52%, ketika pretest hanya mendapat sebesar 500, kemudia meningkat menjadi 729 setelah posttest. Persamaan dari penelitian Lutfi dengan peneliti adalah sama-sama meningkat perkembangan seni anak, sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaan dari penelitian Lutfi dan penelitian ini adalah dari media yang digunakan, pada penelitian Lutfi menggunakan teknik kreasi cap dengan bahan alam, sedangkan

penelitian ini menggunakan media *flashcard* dan media realia. Waktu dan pelaksanaan penelitian juga berbeda, Penelitian Lutfi dilakukan di RA Al-Hikam Malang, sedangkan penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka teori yang disusun, maka dapat diketahui bahwa perkembangan seni anak merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan perkembangannya. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa perkembangan seni anak di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali pada kelompok B masih banyak yang belum berkembang dengan baik, hanya ada beberapa anak yang mampu menyelesaikan tugas dari guru. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan seni anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan agar anak mudah menerima materi dari guru dengan baik.

Melalui media *flashcard* dan media realia akan membuat anak lebih semangat dalam proses pembelajaran, karena dalam media *flashcard* ini terdapat gambar dan nama gambar dibelakang yang menarik selanjutnya media realia menggunakan media nyata dimana anak-anak dapat mendapatkan pengalaman langsung untuk mengenal suatu benda sehingga media ini cocok digunakan untuuk meningkatkan perkembangan

seni anak. Namun dalam penggunaan kedua media tersebut pasti memiliki pengaruh masing-masing media.

Berdasarkan kelebihan media *flashcard* dan media realia peneliti menduga bahwa media *flashcard* dan media realia sama-sama menarik perhatian anak untuk mengembangkan aspek perkembangan seninya. Media *flashcard* dengan gambar dan warna yang beragam sehingga menarik perhatian anak. Media realia dengan menggunakan benda nyata sehingga dapat menarik perhatian anak untuk dapat mengembangkan aspek seninya dan anak mendapat pengalaman langsung ketika melihat objek nyatanya.

Kedua media tersebut memiliki kelebihan tersendiri. Karena setiap anak adalah individu yang unik maka setiap anak bisa menyesuaikan keinginannya untuk menggunakan media *flashcard* atau media realia. Setelah mengkaji uraian di atas maka peneliti berpendapat bahwa tidak terdapat perbedaan perkembangan seni antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan siswa yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah penelitian mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis berasal dari kata "*hypo*" yang berarti "dibawah" dan "*thesa*" yang berarti "kebenaran". Hipotesis merupakan

suatu keadaan yang diharapkan dan dilandasi oleh generalisasi dan biasanya menyangkut hubungan variabel-variabel penelitian.

Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan awal yang sifatnya masih sementara dari dugaan relatif peneliti tentang variabel yang diteliti untuk mengetahui tingkat kebenaran harus diajukan secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *flashcard*

dan realia terhadap perkembangan seni anak Kelas TK B TK

Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *flashcard* dan realia

terhadap perkembangan seni anak Kelas TK B TK Pertiwi

Sembungan Nogosari Boyolali.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *Quansi Experimental Design* dengan bentuk desain *Only Post Test Design*. Penelitian kuantitatif eksperimen merupakan metode sistematis yang dapat membangun hubungan yang akan ada sebab dan akibat. Sugiyono (2019;11) berpendapat bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara percobaan dan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependent dalam kondisi yang terkendalikan. Eksperimen adalah rangkaian tindakan dan pengamatan dengan cara mengenal sebab akibat. Berikut ini adalah desain yang digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1

Pola Eksperimen

$O_1 \times O_2$

O_1 = nilai post test (setelah diberikan treatment) pada kelompok eksperimen 1 (media flashcard)

O_2 = nilai post test (setelah diberikan treatment) pada kelompok eksperimen 2 (media realia)

X = perlakuan treatment

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di TK Pertiwi Sembungan, Kecamatan Nogosari, Kabupaten Boyolali. Kelas yang diambil sebagai subjek penelitian adalah kelas TK B yang berjumlah 32 siswa.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.2

Waktu dan Tahap Penelitian

Kegiatan Penelitian	BULAN											
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Observasi	V	V	V									
Identifikasi Masalah			V									
Pengajuan Judul			V									
Menyusun Proposal			V	V	V	V	V	V				
Pengajuan Izin Penelitian									V			
Pelaksanaan									V			
Seminar Proposal									V			
Pelaksanaan Penelitian									V			
Analisis Data										V		
Penyusunan BAB IV-V										V	V	
Munafosah											V	

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sukmadinoto (2013:250-251) adalah kelompok besar dari wilayah yang menjadi lingkup peneliti. Populasi merupakan

batasan besarnya jumlah yang akan diteliti, yang akan berimplikasi pada luasnya penerapan hasil penelitian yang didapat dari analisis data sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah siswa kelas TK di TK Pertiwi Sembungan yang berjumlah 32 anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sukmadinata (2013:250) adalah kelompok kecil yang secara nyata diteliti dan ditarik kesimpulan dari populasi. Sampel berisi teknik pengambilan sampel dan subjek dari hasil sampling tersebut yang akan diambil datanya untuk diproses lebih lanjut. Sampel yang diambil peneliti di TK Pertiwi Sembungan adalah 15 anak dari kelas B1 dan 15 anak dari kelas B2 yang berjumlah 30 anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah prosedur pengukuran yang dirancang secara sistematis untuk mengukur indikator/kompetensi tertentu menurut Slamet (2015:234). Tes diberikan sebelum proses penelitian dan sesudah proses penelitian. Tes yang dilakukan sebelum penelitian dimaksud untuk mengetahui kemampuan siswa diawal. Dan tes akhir dimaksud untuk mengukur pencapaian keberhasilan pembelajaran.

2. Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2015:203) adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun secara sistematis dari berbagai proses biologis dan psikologis. Peneliti melaksanakan proses observasi di TK Pertiwi Sembungan secara langsung karena peneliti dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran, hal ini dapat mengetahui aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar serta media yang digunakan yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Proses observasi melibatkan semua kelas TK B sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Hasil observasi didapat peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung sampai proses pembelajaran selesai. Peneliti juga melihat lingkungan sekitar TK, apakah dilingkungan sekitarnya dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab yang berlangsung secara satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak penanya atau pewawancara dan jawaban datang dari pihak yang ditanya atau yang diwawancarai. Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tidak struktur untuk mengetahui gambaran masalah yang lebih lengkap. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan kepala sekolah adalah untuk mengetahui data awal nilai tes kelas TK B di TK Pertiwi Sembungan serta untuk mengetahui media apa yang

digunakan saat pembelajaran. Kemudian peneliti juga mewawancarai peserta didik kelas TK B serta guru kelas TK B.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah terdahulu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya seseorang. Peneliti menggunakan beberapa dokumen resmi yang dimiliki oleh TK Pertiwi Sembungan dan beberapa lembar dokumen dari guru kelas. Dokumen resmi yang dimiliki sekolah adalah antara lain : denah sekolah, jumlah guru dan murid. Sedangkan dokumen dari guru kelas antara lain : absensi murid, rekap penilaian murid dan buku penunjang pembelajaran.

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah teknik tes. Tes merupakan sejumlah butir soal atau tugas yang harus dikerjakan oleh responden secara jujur untuk mengukur suatu aspek pada individu (Adhi, Ahmad dan Taofan, 2020:62). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes untuk memperoleh data tentang pengaruh media *flashcard* dan realia terhadap perkembangan seni anak di TK Pertiwi Sembungan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Konsep Variabel

Definisi konsep variabel adalah definisi yang mengemukakan batasan variabel secara konsep yang dipakai dalam penelitian. Kerangka konseptual adalah konsep yang memberikan gambaran dan

mengarah asumsi mengenai variabel-variabel yang akan diteliti (Ma'ruf, 2015:171). Definisi Konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik suatu masalah yang akan diteliti. Peneliti mengemukakan definisi konsep variabel sebagai berikut :

a. Variabel Bebas (*independent variable* (X))

Variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel yang lain. variabel X dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam membantu peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran dan dapat mencapai kompetensi pembelajarannya. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Variabel terikat (*dependent variable* (Y))

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independent. Variabel Y dalam penelitian ini adalah perkembangan seni. Perkembangan seni anak dapat mengekspresikan perasaan anak serta dapat memberikan pengalaman-pengalaman kepada anak secara langsung.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang mengemukakan batasan variabel secara operasional untuk memudahkan dalam proses penelitian. Menurut Utama, definisi operasional variabel adalah pemberian atau penetapan makna bagi

suatu variabel dengan spesifikasi kegiatan atau pelaksanaan yang dibutuhkan untuk mengukur, mengkategorisasi atau memanipulasi variabel.

- a. Variabel bebas yaitu media *Flashcard* dan media Realia

Melalui media *flashcard* anak dapat belajar mengembangkan kemampuan menggambar dalam perkembangan seni. Selain itu perkembangan seni juga dapat dilakukan melalui media realia, karena anak akan diberikan pengalaman langsung terhadap benda nyata. Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan test tersebut akan digunakan untuk mengukur seberapa pengaruh media *flashcard* dan media realia.

- b. Variabel terikat yaitu perkembangan seni

Perkembangan seni anak dilakukan secara bertahap mulai dari mencoret-coret, menggambar benda lebih spesifik, menggambar objek disekitarnya dan menggambar berbagai bentuk objek. Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan test tersebut akan digunakan untuk mengukur perkembangan seni anak.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Dalam penyusunan tes, diperlukan sebuah konsep alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Konsep alat ukur dalam penelitian ini berupa kisi-kisi. Kisi-kisi instrumen yang dikembangkan berdasarkan teori sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Tertarik Dengan Kegiatan Seni

Variabel	Indikator	Deskripsi	Butir	Jumlah
Tertarik dengan kegiatan seni	Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar buah-buahan 2. Menggambar sayur-sayuran 3. Menggambar bentuk geometri 4. Menggambar bentuk sesuai imajinasi 5. Memodifikasi gambar sesuai idenya 	1, 2, 3, 4, 5	5
	Melukis dengan berbagai cara dan objek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melukis dengan cara mengecap 2. Melukis dengan menggunakan tangan 3. Melukis dengan pelepah pisang 4. Melukis dengan sendok 5. Melukis dengan teknik percik 	6, 7, 8, 9, 10	5
	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat bentuk wajah dari kertas origami 2. Membuat bentuk hewan dari kertas origami 3. Membuat rumah dari balok 4. Membuat kandang hewan dari balok 5. Membuat rumah dari plastisin 	11, 12, 13, 14, 15	5
Total				15

Tabel 3.4

Rubrik Unjuk Kerja Terkait Dengan Kegiatan Seni

Indikator	Kriteria
Menggambar buah-buahan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : Anak mampu menggambar buah-buahan dengan kreatif sesuai dengan kreasinya ▪ BSH : Anak menggambar sesuai dengan bentuk contohnya ▪ MB : Anak masih perlu bimbingan guru ketika menggambar ▪ BB : Anak belum mampu menggambar dengan baik

Menggambar sayur-sayuran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : Anak mampu menggambar sayur-sayuran dengan kreatif sesuai dengan kreasinya ▪ BSH : Anak menggambar sesuai dengan bentuk contohnya ▪ MB : Anak masih perlu bimbingan guru ketika menggambar ▪ BB : Anak belum mampu menggambar dengan baik
Menggambar bentuk geometri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : Anak mampu menggambar 5 bentuk geometri ▪ BSH : Anak mampu menggambar 4 bentuk geometri ▪ MB : Anak mampu menggambar 3 bentuk geometri ▪ BB : Anak hanya mampu menggambar 2 bentuk geometri
Menggambar bentuk sesuai imajinasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : Anak mampu menggambar suatu bentuk dengan kreatif dan sesuai dengan kreasinya ▪ BSH : Anak masih perlu diberikan contoh gambar oleh guru ▪ MB : Anak masih perlu bimbingan ketika menggambar ▪ BB : Anak belum mampu menggambar dengan baik
Memodifikasi gambar sesuai idenya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : Anak mampu memodifikasi gambar yang diberikan guru sesuai dengan kreasinya ▪ BSH : Anak masih perlu contoh beberapa gambar dari guru untuk memodifikasi gambar ▪ MB : Anak perlu bimbingan dari guru untuk memodifikasi gambar ▪ BB : Anak belum mampu memodifikasi gambar dari guru
Melukis dengan cara mengecap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak sudah mampu mengecap dengan baik tanpa bantuan guru ▪ BSH : anak masih suka melihat pekerjaan temannya ketika mengecap ▪ MB : anak masih perlu pendampingan ketika mengecap ▪ BB : anak belum mampu mengecap dengan baik
Melukis menggunakan tangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak sudah mampu melukis menggunakan tangan dengan baik ▪ BSH : anak masih suka menirukan temannya ketika melukis menggunakan tangan ▪ MB : anak masih perlu pendampingan guru ketika melukis menggunakan tangan ▪ BB : anak belum mampu melukis menggunakan tangan
Melukis menggunakan pelepah pisang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak sudah mampu melukis dengan pelepah pisang dengan baik ▪ BSH : anak masih meniru gambar temannya ketika melukis dengan pelepah pisang ▪ MB : anak masih perlu pendampingan ketika melukis dengan pelepah pisang ▪ BB : anak belum mampu melukis dengan pelepah pisang
Melukis menggunakan sendok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak sudah mampu melukis menggunakan sendok dengan baik ▪ BSH : anak masih menirukan lukisan temannya ▪ MB : anak masih perlu bimbingan guru untuk melukis menggunakan sendok

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BB : anak belum mampu melukis menggunakan sendok
Melukis dengan teknik percik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak sudah mampu melukis dengan teknik percik ▪ BSH : anak masih perlu arahan ketika melakukan teknik percik ▪ MB : anak masih perlu bimbingan ketika melukis dengan teknik percik ▪ BB : anak belum mampu melukis dengan teknik percik
Membuat bentuk wajah dari kertas origami	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak mampu membuat bentuk wajah dari kertas arigami dengan rapi ▪ BSH : anak masih menirukan temannya ketika melipat bentuk wajah ▪ MB : anak masih perlu dampingan guru ketika melipat bentuk wajah ▪ BB : anak belum mampu melipat bentuk wajah
Membuat bentuk hewan dari kertas origami	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak mampu membuat bentuk hewan dari kertas origami dengan rapi ▪ BSH : anak masih menirukan temannya ketika melipat bentuk hewan ▪ MB : anak masih perlu dampingan guru ketika melipat bentuk hewan ▪ BB : anak belum mampu melipat bentuk hewan
Membuat rumah dari balok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak sudah mampu membuat rumah dari balok dengan tepat ▪ BSH : Anak masih suka menirukan temannya ketika membuat rumah dari balok ▪ MB : Anak masih perlu pendampingan guru ketika membuat rumah dari balok ▪ BB : Anak belum mampu membuat rumah dari balok
Membuat kandang hewan dari balok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : anak sudah mampu membuat kandang hewan dari balok dengan tepat ▪ BSH : Anak masih suka menirukan temannya ketika membuat kandang hewan dari balok ▪ MB : Anak masih perlu pendampingan guru ketika membuat kandang hewan dari balok ▪ BB : Anak belum mampu membuat kandang hewan dari balok
Membuat Rumah dari Plastisin	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSB : Anak sudah mampu membuat rumah dari plastisin dengan tepat ▪ BSH : Anak masih suka menirukan temannya ketika membuat rumah dari plastisin ▪ MB : Anak masih perlu pendampingan guru ketika membuat rumah dari plastisin ▪ BB : Anak belum mampu membuat rumah dari plastisin

4. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui butir tes ini layak atau tidak digunakan, maka perlu ada uji coba instrumen. Untuk memudahkan mengolah data, maka menggunakan sistem skor terhadap jawaban anak. Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut :

- a. BB (Belum Berkembang) : skor 1
- b. MB (Mulai Berkembang) : skor 2
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : skor 3
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) : skor 4

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Moleong (2017:280-281) adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Teknik analisis data digunakan oleh peneliti untuk mengolah data menjadi suatu informasi. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2013:147).

1. Analisis Unit

Analisis unit merupakan penjabaran analisis masing-masing variabel. Analisis unit atau unit analisis menurut Hamidi (2005:75-76) adalah satuan yang diteliti yang berkaitan dengan individu, kelompok sebagai subjek penelitian. Analisis unit bisa menjadi suatu acuan dalam melakukan penelitian.

a. Mean

Mean merupakan cara umum yang digunakan untuk mengukur nilai suatu distribusi data berdasarkan nilai rata-rata yang dihitung dengan cara membagi nilai hasil penjumlahan sekelompok data dengan jumlah data yang diteliti (Anshori dan Iswati, 2017:123). Berikut rumus mean :

$$\tilde{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

\tilde{X} : Nilai rata-rata

$\sum x_i$: nilai data ke-i

n : banyaknya data

b. Median

Median adalah pengukuran tendensi sentral berdasarkan nilai data yang terletak ditengah-tengah dari suatu distribusi data penelitian yang disusun secara berurutan (Anshori dan Iswati, 2017:124). Berikut ini rumus median :

$$Md = b + I \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Md : median

b : batas bawah

p : panjang kelas interval

n : banyaknya data/jumlah sampel

F : jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

c. Modus

Modus mengukur tendensi sentral berdasarkan data yang memiliki frekuensi paling banyak dalam suatu distribusi data (Anshori dan Iswati, 2017:125). Berikut rumus modus yaitu :

$$M_o = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

Keterangan :

m_0 : modus

b : batasan kelas interval

p : panjang kelas interval

b_1 : frekuensi pada kelas modus

b_2 : frekuensi pada kelas modus

d. Standar Deviasi

Standar deviasi adalah varian mengukur disperse dengan nilai yang dikuadratkan (Anshori dan Iswati, 2017:127). Berikut rumus standar deviasi :

$$s = \sqrt{\frac{\sum fi(xi - x)^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan :

s : Standar deviasi

$\sum fi$: jumlah responden

x_i : nilai persatuan

x : nilai rata-rata

n : banyak data

pada penelitian ini peneliti menganalisis mean, median, modus dan standar deviasi menggunakan SPSS.

2. Analisis Prasyarat Analisis Statistik

Setelah data diperoleh saat pelaksanaan penelitian, yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap data.

Berikut pengujian data :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu cara yang dapat dilakukan untuk melihat apakah data peneliti telah terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan tes

Kolmogorov-Smirnov. Adapun rumus uji normalitas sebagai berikut :

$$D_{hitung} = [F_0(x) - S_n(x)]$$

Keterangan :

$F_0(X)$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

$S_n(X)$ = distribusi frekuensi kumulatif skor observasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan SPSS dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan taraf signifikan yang digunakan yaitu 5% atau 0,05. Dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Jika Asymp. Sig (2-tailed) $\geq \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima (data normal)
- 2) Jika Asymp. Sig (2-tailed) $\leq \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak (data tidak normal)

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah satu cara yang dapat dilakukan untuk melihat apakah data peneliti telah terdistribusi homogen atau tidak, maka perlu dilakukan pengujian homogenitas dengan uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

F : F hitung

Varians : kuadrat dari simpangan baku

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS dengan metode *One Way Anova* dengan taraf signifikai 5% atau 0,05. Dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Jika $\text{Sig} > \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima (data bersifat homogen)
- 2) Jika $\text{Sig} < \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak (data bersifat tidak homogen)

c. Uji Hipotesis

Analisis data adalah langkah selanjutnya yang diambil setelah data penelitian terkumpul. Pada penelitian akan menggunakan analisis yang berbeda karena dipengaruhi oleh variabel. Variabel pada penelitian ini adalah media *flashcard* (X1), media realia (X2), dan perkembangan seni (Y). Uji hipotesisi yang digunakan adalah untuk perbandingan uji beda antara X1 dan X2 yaitu dengan menggunakan uji t-test independen sample berikut rumusnya :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(S^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)\right)}}$$

Keterangan :

t : nilai hitung

X1 dan X2 : rata-rata 2 kelompok yang dibandingkan

S^2 : kesalahan standar gabungan dari dua kelompok

n_1 dan n_2 : jumlah pengamatan dimasing-masing kelompok.

Peneliti melakukan uji hipotesis dengan SPSS dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05) yaitu 0,025. Dengan ketentuan sebagai berikut :

Ho : tidak terdapat perbedaan perkembangan seni anak yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024.

Ha : terdapat perbedaan perkembangan seni anak yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Sembungan, kecamatan Nogosari, Boyolali tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini diperoleh data 15 siswa dari kelas B1 sebagai kelas eksperimen 1 yang akan menggunakan media *flashcard* dan 15 siswa kelas B2 sebagai kelas eksperimen 2 yang akan menggunakan media realia. Pertemuan pada penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali.

Pertemuan pertama di kelas eksperimen 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Oktober 2023 dengan memperkenalkan beberapa gambar buah-buahan, sayur-sayuran dan bentuk geometri menggunakan media *flashcard* kemudian meminta anak untuk menggambar sesuai apa yang diperoleh di media *flashcard* tersebut. Kemudian meminta anak untuk melengkapi gambar yang sudah diberikan satu bentuk geometri dikertas gambar selanjutnya anak diberikan kesempatan untuk menggambar bebas sesuai dengan imajinasinya. Pertemuan kedua pada hari Rabu, 11 Oktober 2023 dengan memperkenalkan kartu gambar tanaman seperti bunga, pohon dan daun kepada anak, kemudian anak diminta untuk melukis dengan cara mengecap, selanjutnya anak melukis dengan tangan, kemudian melukis dengan pelepah pisang dan melukis dengan sendok terakhir anak melukis dengan teknik percik. Pertemuan ketiga pada hari Senin, 16 Oktober 2023 dengan memperkenalkan gambar media *flashcard* untuk memulai anak

berkarya seni membuat karya dari berbagai bahan, anak membuat hasil karya dari kertas origami membuat bentuk wajah manusia dan membuat bentuk hewan, kemudian anak membuat bentuk rumah dan bentuk kandang hewan dari balok dan plastisin

Pertemuan pertama dikelas eksperimen 2 ini dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Oktober 2023 dengan membawakan buah-buahan, sayur-sayuran dan bentuk geometri, kemudian meminta anak untuk menggambar buah, sayur dan bentuk geometri sesuai dengan benda yang didapatkannya. Kemudian setelah itu anak-anak diberikan kesempatan untuk menggambar bebas sesuai dengan imajinasinya dan anak diminta untuk melengkapi gambar yang sudah diberikan satu bentuk geometri dikertas gambar tersebut. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Sabtu, 21 Oktober 2023 dengan mengenalkan berbagai tanaman yang berada disekitar sekolah seperti bunga, pohon dan daun kepada anak, kemudia anak diminta untuk melukis dengan cara mengecap, selanjutnya anak melukis dengan tangan, kemudian melukis dengan pelepah pisang dan melukis dengan sendok terakhir anak melukis dengan teknik percik. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Selasa, 24 Oktober 2023 dengan menunjukkan benda nyata dilingkungan sekitar kepada anak, kemudian anak mulai membuat karya dari berbagai bahan, anak membuat hasil karya dari kertas origami membuat bentuk wajah manusia dan membuat bentuk hewan, kemudian anak membuat bentuk rumah dan bentuk kandang hewan dari balok dan plastisin.

Adapun hasil perskoran tes diperoleh deskripsi sebagai berikut :

1. Distribusi Data Perkembangan Seni

a. Distribusi Data Perkembangan Seni Media *Flashcard*

Untuk membuat tabel distribusi data media *flashcard*, langkah-langkahnya sebagai berikut :

1) Menentukan banyak kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (15) \\ &= 1 + 3,881 \\ &= 4,881 \text{ dibulatkan menjadi } 5 \end{aligned}$$

2) Rentang Data

$$\begin{aligned} R &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 59 - 41 \\ &= 18 \end{aligned}$$

3) Panjang Interval

$$\begin{aligned} p &= R/K \\ &= 18/5 \\ &= 3,6 \text{ dibulatkan menjadi } 4 \end{aligned}$$

Tabel 4.1
Distribusi Data Perkembangan Seni Menggunakan Media
Flashcard

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Jumlah Frekuensi Relatif (%)	Kategori
41-44	1	6,6%	6,6%	Sangat Rendah
45-48	2	13,2%	13,2%	Rendah
49-52	5	34%	34%	Sedang
53-56	4	26,4%	26,4%	Tinggi
57-60	3	19,8%	19,8%	Sangat Tinggi
Σ	15	100%	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perkembangan seni menggunakan media *flashcard* di kelompok kelas B1 di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024 adalah pada kategori sangat rendah dimulai dari interval 41 – 44 terdapat 1 siswa dengan presentase 6,6%. Pada kategori rendah dimulai dari interval 45 – 48 terdapat 2 siswa dengan presentase 13,2%. Kategori sedang mulai dari interval 49 – 52 terdapat 5 siswa dengan presentase 34%. Pada kategori tinggi dimulai dari interval 53 – 56 terdapat 4 siswa dengan presentase 26,4%. Kemudian pada kategori sangat tinggi dimulai dari intervensi 57 – 60 terdapat 3 siswa dengan presentase 19,8%.

b. Distribusi Data Perkembangan Seni Media Realia

Untuk membuat tabel distribusi data media realia, langkah-langkahnya sebagai berikut :

1) Menentukan banyak kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (15) \\ &= 1 + 3,881 \\ &= 4,881 \text{ dibulatkan menjadi } 5 \end{aligned}$$

2) Rentang Data

$$\begin{aligned} R &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 59 - 41 \\ &= 18 \end{aligned}$$

3) Panjang Interval

$$\begin{aligned}
 p &= R/K \\
 &= 18/5 \\
 &= 3,6 \text{ dibulatkan menjadi } 4
 \end{aligned}$$

Tabel 4.2

**Distribusi Data Perkembangan Seni Menggunakan Media
Realia**

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Jumlah Frekuensi Relatif (%)	Kategori
41-44	2	13,2%	13,2%	Sangat Rendah
45-48	2	13,2%	13,2%	Rendah
49-52	3	19,8%	19,8%	Sedang
53-56	3	19,8%	19,8%	Tinggi
57-60	5	34%	34%	Sangat Tinggi
Σ	15	100%	100%	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa perkembangan seni menggunakan media realia dikelompok B2 di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024 adalah pada kategori sangat rendah dimulai dari interval 41 - 44 sebanyak 2 siswa dengan presentase 13,2%. Kategori rendah dengan interval dimulai dari 45-48 dengan jumlah 2 siswa dengan presentase 13,2%. Pada kategori sedang dengan interval 49-52 sebanyak 3 siswa dengan presentase 19,8%. Selanjutnya dikategori tinggi terdapat interval 53-56 sebanyak 3 siswa dengan presentase 19,8%. Selanjutnya dikategori sangat tinggi dengan interval 57 - 60 sebanyak 5 siswa dengan presentase 34%.

2. Analisis Unit Perkembangan Seni

a. Hasil Analisis Unit Perkembangan Seni Media *Flashcard*

Tabel 4.3

**Hasil Analisis Unit Perkembangan Seni Menggunakan Media
*Flashcard***

Statistics		
Flashcard		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		52,13
Median		52,00
Mode		52 ^a
Std. Deviation		4,882

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Mean : 52,13
- 2) Median : 52,00
- 3) Modus : 52
- 4) Standar deviasi : 4,882

b. Hasil Analisis Unit Perkembangan Seni Media *Realia*

Tabel 4.4

**Hasil Analisis Unit Perkembangan Seni Menggunakan Media
*Realia***

Statistics		
Realia		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		51,93
Median		53,00
Mode		57 ^a
Std. Deviation		5,958

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Mean : 51,93
- 2) Median : 53,00
- 3) Modus : 57
- 4) Standar deviasi : 5,958

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang digunakan dalam penelitian. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* analisis SPSS dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Perkembangan Seni Media Flashcard

Tabel 4.5

Hasil Analisis Uji Normalitas Perkembangan Menggunakan Seni Media *Flashcard*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Flashcard
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	52,13
	Std. Deviation	4,882
Most Extreme Differences	Absolute	,119
	Positive	,080
	Negative	-,119
Test Statistic		,119
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Dengan ketentuan :

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $\geq \alpha$, maka H_0 diterima

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $\leq \alpha$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS diperoleh Asymp.Sig (2-tailed) adalah 0,200. Sehingga nilai Asymp.Sig (2-tailed = 0,200) $\geq \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa data variabel media *flashcard* berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Perkembangan Seni Media Realia

Tabel 4.6
Hasil Analisis Uji Normalitas Perkembangan Seni Menggunakan Media Realia

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Realia
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51,93
	Std. Deviation	5,958
Most Extreme Differences	Absolute	,163
	Positive	,118
	Negative	-,163
Test Statistic		,163
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Dengan ketentuan :

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $\geq \alpha$, maka H_0 diterima

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $\leq \alpha$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS diperoleh Asymp.Sig (2-tailed) adalah 0,200. Sehingga nilai Asymp.Sig (2-tailed = 0,200) $\geq \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima. Jadi

dapat disimpulkan bahwa data variabel media realia berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Adapun hasil analisis uji homogenitas yang telah dianalisis menggunakan SPSS sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil Analisis Uji Homogenitas Perkembangan Seni

Test of Homogeneity of Variances			
Perkembangan Seni			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,393	1	28	,248

Dengan ketentuan :

Jika $\text{Sig} > \alpha (0,05)$, maka H_0 diterima artinya data homogen

Jika $\text{Sig} < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak artinya data tidak homogen

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas menggunakan SPSS diperoleh nilai $\text{Sig} = 0,248$. Sehingga, $\text{Sig} (0,248) > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima artinya data media *flashcard* dan media realia bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan t-test independent sampel untuk mengetahui adakah perbedaan pengaruh kemampuan perkembangan seni antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dan dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024.

Tabel 4.8
Hasil Analisis Uji Hipotesis Perkembangan Seni

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Perkembangan Seni	Equal variances assumed	1,393	,248	,101	28	,921	,200	1,989	3,874	4,274
	Equal variances not assumed			,101	26,959	,921	,200	1,989	3,881	4,281

Jika Sig (2-tailed) > $\frac{1}{2} \alpha$, maka H_0 diterima

Jika Sig (2-tailed) < $\frac{1}{2} \alpha$, maka H_0 ditolak

H_0 : Tidak terdapat perbedaan perkembangan seni yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024

H_a : Terdapat perbedaan perkembangan seni yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil analisis uji SPSS di atas, maka diperoleh Sig (2-tailed) = 0,921 > $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan perkembangan seni antara siswa yang menggunakan media *flashcard*

dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan seni siswa yang menggunakan media *flashcard* dan yang menggunakan media realia serta untuk mengetahui adakah perbedaan perkembangan seni antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dan siswa yang menggunakan media realia di kelas TK B di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024. Media *flashcard* adalah bentuk media edukatif berupa kartu yang berisi gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan, cara medapatkannya bisa dengan membuat sendiri atau bisa juga menggunakan yang sudah jadi. Sedangkan media realia adalah media yang merupakan benda nyata yang digunakan untuk proses pembelajaran baik yang berada didalam ruangan atau yang berada diluar ruangan. Berikut tabel data perbandingan hasil penelitian analisis data pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sebagai berikut :

Tabel 4.9

Tabel Perbandingan Hasil Tes Perkembangan Seni

No	Uji Statistik	Flascard	Realia
1	Mean	52,13	51,93
2	Median	52,00	52,00
3	Modus	52	57
4	Standar Devisiasi	4,882	5,958
5	Presentase Kategori Sangat Rendah	6,6%	13,2%
6	Presentase Kategori Rendah	13,2%	13,2%
7	Presentase Kategori Sedang	34%	19,8%

8	Presentase Kategori Tinggi	26,4%	19,8%
9	Presentase Kategori Sangat Tinggi	19,8%	34%

Berdasarkan tabel pembandingan di atas dapat diketahui bahwa mean yang diperoleh media *flashcard* adalah 52,13 dan mean media realia adalah 51,93 sehingga dari segi rata-rata banyak diperoleh oleh kelompok kelas yang menggunakan media *flashcard*. Sedangkan median dari media *flashcard* adalah 52,00 dan median media realia adalah 53,00 sehingga media tertinggi diperoleh dikelompok kelas yang menggunakan media realia. Modus dari media *flashcard* adalah 52 sedangkan modus sari media realia adalah 57 sehingga modus dari kelompok kelas yang menggunakan media realia lebih unggul dibandingkan kelompok kelas yang menggunakan media *flashcard*. Standar deviasi dari media *flashcard* adalah 4,882 dan standar deviasi dari media realia adalah 5,958 sehingga lebih unggul kelompok kelas yang menggunakan media realia.

Presentase nilai kelompok kelas yang menggunakan media *flashcard* sebanyak 34% dengan berkategori sedang. Sedangkan kelompok kelas yang menggunakan media realia mendapatkan presentase sebanyak 34% dengan kategori sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari perbedaan di batas awal atau nilai terendah anak. Media *flashcard* dimulai dari 41 - 44 dengan presentase 6,6% sedangkan media realia dimulai dari presentase 41 - 44 dengan presentase 13,2%. Berdasarkan rata-rata dari kedua media tersebut, rata-rata media *flashcard* lebih tinggi dari pada rata-rata media realia.

Untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* dan media realia terhadap perkembangan seni menggunakan SPSS *t-test independent sample*. Hasil analisis diperoleh Sig (2-tailed = 0,921) < $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05), maka *H₀* diterima dan *H_a* ditolak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan perkembangan seni antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024.

Pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan media *flashcard*, terdapat 8 siswa yang mampu menggambar buah-buahan dengan baik sedangkan pada kelompok eksperimen 2 media realia terdapat 7 siswa yang bisa menyelesaikannya dengan baik. Di indikator menggambar sayur-sayuran pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard* hanya ada 6 siswa dan kelompok eksperimen 2 media realia ada 8 siswa yang dapat menyelesaikannya dengan baik. Kemudian di indikator menggambar bentuk geometri dikelompok eksperimen 1 media *flashcard* terdapat 7 siswa yang bisa menyelesaikan, sedangkan di kelompok eksperimen 2 media realia ada 9 siswa yang dapat menyelesaikan. Selanjutnya pada indikator menggambar bentuk sesuai imajinasinya, kelompok eksperimen 1 media *flashcard* ada 11 siswa dan kelompok eksperimen 2 media realia ada 6 siswa yang bisa menggambar bentuk sesuai imajinasinya dengan baik. Pada indikator memodifikasi gambar sesuai imajinasinya pada kelas eksperimen 1 media *flashcard* ada 11 siswa yang dapat menyelesaikannya

dengan baik sedangkan dikelompok eksperimen 2 media realia terdapat 6 siswa yang dapat menyelesaikannya dengan baik.

Pada eksperimen kedua tertarik dengan dunia seni pada indikator melukis dengan cara mengecap, kelompok eksperimen 1 media *flashcard* terdapat 8 siswa yang dapat menyelesaikannya dan kelompok eksperimen 2 media realia terdapat 10 siswa yang dapat menyelesaikannya. Sedangkan diindikator melukis dengan menggunakan tangan kelompok eksperimen 1 media *flashcard* terdapat 9 siswa yang bisa menyelesaikan dengan baik, sedangkan dikelompok eksperimen 2 media realia terdapat 8 siswa yang dapat menyelesaikannya. Selanjutnya indikator melukis menggunakan pelepah pisang terdapat 7 anak di kelompok eksperimen 1 media *flashcard* yang dapat menyelesaikannya dan hanya 5 anak dari kelompok eksperimen 2 media realia yang dapat menyelesaikannya. Di indikator melukis dengan sendok dikelompok eksperimen 1 media *flashcard* hanya 5 siswa, kelompok eksperimen 2 media realia terdapat 7 siswa yang bisa menyelesaikannya dengan baik. Indikator melukis dengan teknik percik dikelompok eksperimen 1 media *flashcard* hanya terdapat 5 siswa yang bisa menyelesaikan, sedangkan di kelompok eksperimen 2 media realia terdapat 9 siswa yang dapat menyelesaikan.

Indikator selanjutnya dari tertarik dengan dunia seni adalah membuat hasil karya. Indikator membuat bentuk wajah dari kertas origami di dikelompok eksperimen 1 media *flashcard* terdapat 8 siswa yang dapat menyelesaikan dengan baik sedangkan kelompok eksperimen 2 terdapat 6

siswa yang bisa menyelesaikan dengan baik. Di indikator membuat bentuk hewan dari kertas origami kelompok eksperimen 1 media *flashcard* terdapat 8 siswa yang berhasil dan dikelompok eksperimen 2 media realia terdapat 6 siswa yang berhasil menyelesaikan dengan baik. Selanjutnya di indikator membuat rumah dari balok di kelompok eksperimen 1 media *flashcard* terdapat 7 anak yang dapat menyelesaikannya dengan baik dan kelompok eksperimen 2 media realia terdapat 9 siswa yang dapat menyelesaikan dengan baik. indikator membuat rumah dari plastisin di kelompok eksperimen 1 media *flashcard* lebih rendah dari kelompok eksperimen 2 media realia, di kelompok media *flashcard* terdapat 9 siswa yang bisa menyelesaikan pekerjaannya dengan baik, sedangkan di kelompok eksperimen 2 media realia terdapat 10 siswa yang dapat menyelesaikannya dengan baik. Indikator membuat kandang hewan dari balok, di kelompok media *flashcard* dan media realia sama-sama terdapat 10 anak yang dapat menyelesaikannya dengan baik.

Peneliti melihat bahwa siswa yang menggunakan media *flashcard* dan media realia, mereka sama-sama antusias dan tertarik dengan media tersebut, anak-anak menjadi lebih semangat dan lebih fokus dan lebih aktif dalam menggambar. Kelas yang menggunakan media *flashcard* mereka tertarik dengan gambar yang beragam dan bermacam-macam serta berwarna-warni. Media *flashcard* juga bisa melatih anak dalam pengenalan huruf karena dibelakang kartu atau dibawah gambar pasti terdapat nama dari gambar tersebut. Selanjutnya kelas yang menggunakan

media realia mereka memiliki pengalaman langsung ketika melihat benda-benda nyata disekitar sekolah baik dalam atau diluar sekolah. Anak-anak dengan media realia dapat belajar bahasa baru melalui guru yang menjelaskan ketika sedang melihat benda nyata.

Selanjutnya dapat dilihat dari kelebihan media *flashcard* menurut teori Indriana (2011:69) yaitu : mudah dibawa kemana-mana, praktis dalam penggunaannya, mudah diingat karena kartu gambar ini sangat menarik perhatian, berisi huruf yang simple dan menarik, sehingga mampu merangsang otak anak untuk lebih lama dalam mengingat. Media *flashcard* ini sangat menyenangkan jika digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan media ini bisa digunakan dalam bentuk permainan. Kelebihan media *flashcard* yang lain adalah menarik dan mudah difahami oleh anak-anak, dapat merangsang daya ingatan anak, melatih konsentrasi dan fokus anak, dan menambah perbendaharaan kata anak.

Di lihat dari kelebihan media realia menurut Syaodih (2013: 119) sebagai berikut : Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya, melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera. Karena anak adalah pribadi yang unik tidak bisa disamaratakan, dengan begitu anak dapat menyesuaikan dirinya dengan media pembelajaran yang mereka sukai.

Kelebihan dalam menggunakan media realia sebagai berikut : siswa mendapatkan pengalaman belajarnya langsung, siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari objek yang telah dipelajari, medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian, serta mampu merangsang imajinasi anak, dan memberikan pengalaman belajar langsung dan pengalaman tentang keindahan.

Dari kelebihan masing-masing media, media *flashcard* dan media realia dapat merangsang dan meningkatkan perkembangan seni anak, dengan media *flashcard* anak dapat melihat gambar-gambar yang berwarna dan berisi kata dibelakangnya sehingga anak-anak mudah untuk mengingat gambar tersebut. Dengan media realia anak mendapatkan pengalaman langsung dan dapat menggunakan berbagai panca indera untuk memperoleh informasi karena media realia menggunakan benda nyata. Sehingga fakta dilapangan menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard* dan kelompok eksperimen 2 media realia sama-sama dapat meningkatkan perkembangan seni anak meskipun menggunakan media berbentuk gambar dan media nyata.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak yang menggunakan media *flashcard* dan media realia tidak terdapat pengaruh yang berbeda dalam meningkatkan perkembangan seni anak pada kelompok B di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah diuraikan di BAB VI, mengenai pengaruh media *flashcard* dan media realia terhadap perkembangan seni anak di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perkembangan seni pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan media *flashcard* di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024 setelah dianalisis data menggunakan SPSS memperoleh rata-rata sebesar 52,13 dan berkategori sangat tinggi dengan presentase 19,8%.
2. Perkembangan seni pada kelompok eksperimen 2 yang menggunakan media realia di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024 setelah dianalisis data menggunakan SPSS memperoleh rata-rata sebesar 51,93 dan berkategori sangat tinggi sebesar 34%.
3. Hasil perhitungan statistik untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* dan media realia terhadap perkembangan seni menggunakan SPSS *t-test independent sample*. Hasil analisis diperoleh Sig (2-tailed = 0,921) < $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05), maka *H₀* diterima dan *H_a* ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan perkembangan seni antara siswa yang menggunakan media *flashcard*

dengan yang menggunakan media realia yang dimana pengaruh menggunakan media *flashcard* mendapat nilai rata-rata 52,13 dan media realia mendapatkan nilai rata-rata 51,93.

B. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan yang dialami peneliti adalah hanya terdapat 2 kelas pada kelompok TK B di TK Pertiwi Sembungan Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024.

C. Saran

Diharapkan pendidik di TK dapat menggunakan media *flashcard* dan media realia di saat proses belajar mengajar untuk mengurangi rasa bosan anak ketika belajar. Pendidik di TK diharapkan dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Serta dapat menambah wawasan guru untuk dapat meningkatkan sarana dan prasarana untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga dapat mendukung proses belajar anak dengan baik di TK Pertiwi Sembungan Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muhammad R. 2022. *Flashcard sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi; Penerbit Haura Utama.
- Alvionita, Rosalina. 2014. *Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Operasi Hitung Di SD (Skripsi)*. Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Anshori, Muslich. & Iswati Sri. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya:Airlangga University Press.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fadillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Geliska, Fransiska E. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal. *Jurnal Abna*. Vol 1 No 2.
- Henny dkk. 2023. *Stimulasi Perkembangan Aspek Seni Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol 6 No 1.
- Ibad, Taqwa Nur & Sarifah, Maisyatus. 2020. *Penggunaan Media Realia Ddalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 4(2).
- Ismawati, Putri. 2012. Penerapan Pembelajaran Bermedia Realia Terhadap Pemahaman Geometri Pada Anak Kelompok B TK Dharmawanita Dewi Sartika Bojonegoro (Skripsi). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Khaironi. Maulianah. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. Vol 3 No 1.
- Kusumastuti, Adhi, Khoirun, Ahmad., & Achmadi, Taofan. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta:Deepublish.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya:Bintang Surabaya.
- Laili, Lutfi Nur. 2020. Peningkatan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Teknik Kreasi Cap Dari Bahan

- Alam Di RA Al-Hikam Malang (*Skripsi*). Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- M. Mifath. 2013. *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan. 1(2)
- Nabila, Amalia Sahwa. 2022. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui *Finger Painting* Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah II Sawahan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2021/2022 (*Skripsi*). Surakarta : Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Nurvitasari, Marisa Deva. 2016. Penerapan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Media Macca (Balok Susun Interaktif). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(5)
- Novita. Lestari. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa*, 2014
- Permendiknas No 137 Tahun 2014
- Putu, Aditya. 2011. *Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Ilmiah. Vol. 10, No. 1.
- Sarini. 2012. Penggunaan Media Realia Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SDN 11 Segarau Kabupaten Sambas. Pontianak:Universitas Tanjungpura.
- Subar Junanto, L. P. 2018. Evaluasi Program Standar Kompetensi Lulusan Al-Quran (SKL Al Quran) Di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Surakarta Tahun 2017. *At Tarwabi*, 1-11.
- Subar Junanto, N. A. 2018. Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi Dengan Metode Context, Input, Process, and Product (CIPP). *INKLUSI: Journal of Disability Studies*, 179-194.
- Sugiharto. 2018. *Penggunaan Media Realia (Nyata) untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas 1 SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun*. Jurnal Edukasi Gemilang 3(1).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta

- Sri Wulandari & Subar Junanto. 2020. *Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Sentra Persiapan Anak Usia 4-5 Tahun di Play Group Islam Terpadu Al-Firdaus Nogosari Tahun Ajaran 2020/2021*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Umar. 2014. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbiyah. 11(1).
- Wulandari, Amelia Putri dkk. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurnal on Education. 5(2).

Lampiran 1

HASIL PENELITIAN POSTTEST KELAS B1 MEDIA *FLASHCARD*
(EKSPERIMEN 1) TK PERTIWI SEMBUNGAN NOGOSARI BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2023/2024

No	Nama Anak	Butir Soal															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Alisya	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	50
2	Alya	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	51
3	Anita	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
4	Attalaric	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	53
5	Arta	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	58
6	Bima	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	56
7	Edo	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	46
8	Fahmi	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	56
9	Hasna	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	52
10	Inara	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	41
11	Kinar	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	54
12	Nabila	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	57
13	Raessya	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
14	Vino	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48
15	Vito	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	49

Lampiran 3

Form Penilaian Kelompok B1 (Eksperimen 1) *Flashcard*

**FORM PENILAIAN UNJUK KERJA
MEDIA FLASHCARD**

Nama anak : Anita

Kelas : TK B1

No	Aspek yang dinilai	Klasifikasi Tingkat Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menggambar buah-buahan				✓
2	Menggambar sayur-sayuran				✓
3	Menggambar bentuk geometri			✓	
4	Menggambar bentuk sesuai imajinasinya				✓
5	Memodifikasi gambar sesuai idenya				✓
6	Melukis dengan cara mengecap				✓
7	Melukis menggunakan tangan				✓
8	Melukis dengan pelepah pisang				✓
9	Melukis dengan sendok				✓
10	Melukis dengan teknik percik				✓
11	Membuat bentuk wajah dari kertas origami				✓
12	Membuat bentuk hewan dari kertas origami				✓
13	Membuat rumah dari balok				✓
14	Membuat kandang hewan dari balok				✓
15	Membuat rumah dari plastisin				✓
	Total	0	0	3	56

Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut :

total 56

- a. BB (Belum Berkembang) : skor 1
- b. MB (Mulai Berkembang) : skor 2
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : skor 3
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) : skor 4

Lampiran 4

Form Penilaian Kelompok B2 (Eksperimen 2) Realia

**FORM PENILAIAN UNJUK KERJA
MEDIA REALIA**

Nama anak : Abi

Kelas : B2

No	Aspek yang dinilai	Klasifikasi Tingkat Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menggambar buah-buahan			✓	
2	Menggambar sayur-sayuran			✓	
3	Menggambar bentuk geometri				✓
4	Menggambar bentuk sesuai imajinasinya			✓	
5	Memodifikasi gambar sesuai idenya			✓	
6	Melukis dengan cara mengecap				✓
7	Melukis menggunakan tangan				✓
8	Melukis dengan pelepah pisang			✓	
9	Melukis dengan sendok			✓	
10	Melukis dengan teknik percik			✓	
11	Membuat bentuk wajah dari kertas origami			✓	
12	Membuat bentuk hewan dari kertas origami			✓	
13	Membuat rumah dari balok			✓	
14	Membuat kandang hewan dari balok				✓
15	Membuat rumah dari plastisin			✓	
	Total	0	0	33	16

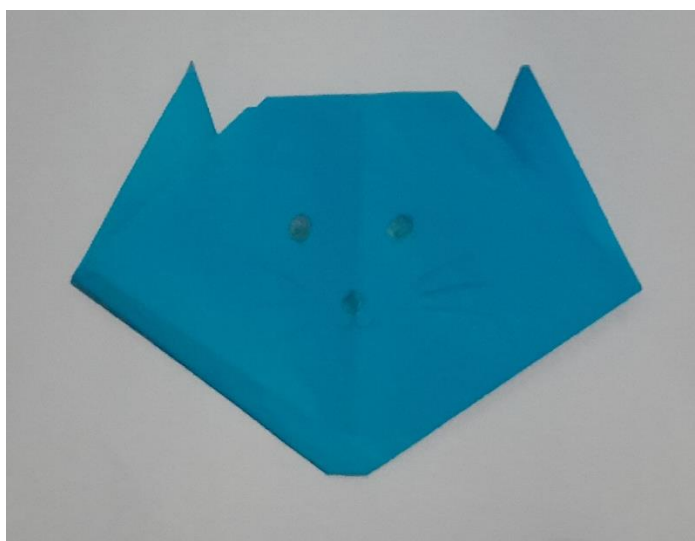
total = 49

Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut :

- e. BB (Belum Berkembang) : skor 1
- f. MB (Mulai Berkembang) : skor 2
- g. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : skor 3
- h. BSB (Berkembang Sangat Baik) : skor 4

Lampiran 5

Foto Kegiatan







Lampiran 6

Rencana Pembelajaran Harian Media *Flashcard*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK PERTIWI SEMBUNGAN NOGOSARI
TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : TK B1/C-6th Semester/Minggu : 1/12
Tema/Topik : Lingkungan Hari/Tanggal : Senin, 16 Oktober 2023

A. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
2. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran
3. Anak mengenal kegiatan seni melalui menggambar, melukis, membuat bentuk
4. Anak terbiasa menaati peraturan
5. Anak terbiasa mandiri
6. Anak mampu menampilkan hasil karya seni

B. Sumber Belajar

1. Gambar rumah

C. Alat dan Bahan

1. Kertas HVS
2. Cat
3. Alat untuk mengecap
4. Kertas origami
5. Balok
6. Plastisin

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan
 - a. Penerapan SOP pembukaan
 - b. Membaca surat Al Fatihah
 - c. Membaca surat Al Ma'un
 - d. Membaca Hadist Kasih Sayang
 - e. Membaca Doa Masuk Masjid
 - f. Mengenalkan media flashcard
 - g. Menyebutkan gambar dalam media flashcard
 - h. Ngenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan
2. Inti
 - a. Melukis dengan cara mengecap
 - b. Melukis dengan menggunakan tangan
 - c. Membuat rumah dari kertas origami
 - d. Membuat rumah dari balok
 - e. Membuat rumah dari plastisin
3. Recalling
 - a. Merapikan alat dan bahan yang telah digunakan
 - b. Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan
 - c. Menunjukkan hasil karya dan menceritakannya
 - d. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Penutup
 - a. Menanyakan perasaan hari ini
 - b. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - c. Penerapan SOP penutupan


E. Rencana Penilaian

1. Ceklist
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Sembungan,
Praktikan
Niken Oktavia
Niken Oktavia

Guru Kelas TK B1
Nofi Fatmawati
Nofi Fatmawati, S.Pd

Kepala Sekolah
Wartimah
Wartimah, S.Pd



Lampiran 7

Rencana Pembelajaran Harian Media Realia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK PERTIWI SEMBUNGAN NOGOSARI
TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : TK B1/c-6th Semester/Minggu : 1/12
Tema/Topik : Lingkungan Hari/Tanggal : Senin, 16 Oktober 2023

A. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu mengenal dan bersyukur ciptaan Allah
2. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran
3. Anak mengenal kegiatan seni melalui menggambar, melukis, membuat bentuk
4. Anak terbiasa menaati peraturan
5. Anak terbiasa mandiri
6. Anak mampu menampilkan hasil karya seni

B. Sumber Belajar

1. Gambar rumah

C. Alat dan Bahan

1. Kertas HVS
2. Cat
3. Alat untuk mengecap
4. Kertas origami
5. Balok
6. Plastisin

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan
 - a. Penerapan SOP pembukaan
 - b. Membaca surat Al Fatihah
 - c. Membaca surat Al Ma'un
 - d. Membaca Hadist Kasih Sayang
 - e. Membaca Doa Masuk Masjid
 - f. Mengenalkan media flashcard
 - g. Menyebutkan gambar dalam media flashcard
 - h. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan
2. Inti
 - a. Melukis dengan cara mengecap
 - b. Melukis dengan menggunakan tangan
 - c. Membuat rumah dari kertas origami
 - d. Membuat rumah dari balok
 - e. Membuat rumah dari plastisin
3. Recalling
 - a. Merapikan alat dan bahan yang telah digunakan
 - b. Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan
 - c. Menunjukkan hasil karya dan menceritakannya
 - d. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
4. Penutup
 - a. Menanyakan perasaan hari ini
 - b. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - c. Penerapan SOP penutupan


E. Rencana Penilaian

1. Ceklist
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Guru Kelas TK B1
Nofi
Nofi Fatmawati, S.Pd

Sembungan,
Praktikan
Niken
Niken Oktavia

Kepala Sekolah
Wartijuh
Wartijuh, S.Pd



Lampiran 8

Analisis Menggunakan SPSS

Visible: 5 of 5 Variables

	Siswa	Flashcard	Realia	RES_1	RES_2
1	1	48	49	-7,50245	-6,66337
2	2	51	41	-6,97963	-4,43024
3	3	58	52	-3,74972	-5,12241
4	4	53	55	-3,62608	-4,58146
5	5	52	57	-2,80136	-3,88749
6	6	56	45	-1,10026	-1,09131
7	7	48	59	-1,85300	-2,13352
8	8	56	43	89974	1,25473
9	9	45	57	-0,2827	1,1251
10	10	40	53	89536	1,72457
11	11	54	50	-3,54919	3,18362
12	12	57	47	5,07501	4,84296
13	13	50	58	4,84810	3,95950
14	14	48	48	5,49755	6,48965
15	15	49	54	6,87282	6,57156

Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Measure	Role
1 Siswa	Numeric	8	0	Jumlah Siswa	None	None	8	Right	Nominal	Input
2 Flashcard	Numeric	8	0	Media Flashcard	None	None	8	Right	Nominal	Input
3 Realia	Numeric	8	0	Media Realia	None	None	8	Right	Nominal	Input
4 RES_1	Numeric	11	5	Unstandar...e	None	None	13	Right	Scale	Input
5 RES_2	Numeric	11	5	Unstandar...e	None	None	13	Right	Scale	Input

Frequencies

Statistics

Media Flashcard

N	Valid	15
	Missing	3
Mean		50.87
Median		51.00
Mode		44*
Std. Deviation		5.027

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown.

Media Flashcard

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
40	1	5,6	6,7	6,7
45	1	5,6	6,7	13,3
46	1	5,6	6,7	20,0
48	2	11,1	13,3	33,3
49	1	5,6	6,7	40,0
50	1	5,6	6,7	46,7
51	1	5,6	6,7	53,3
52	1	5,6	6,7	60,0
53	1	5,6	6,7	66,7
54	1	5,6	6,7	73,3
56	2	11,1	13,3	86,7
57	1	5,6	6,7	93,3

Lampiran 9

Daftar Riwayat Hidup**Data Pribadi :**

Nama : Niken Oktavia
Tempat Tanggal Lahir : Boyolali, 15 Oktober 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Kanoman 03/10 Kanoman, Ngemplak, Boyolali
No Hp : 085526364381
Email : oktaniken30@gmail.com

Nama Orang Tua :

Ayah : Warjito Abdul Jalal
Ibu : Sri Rohmani
Alamat Orang Tua : Kanoman 03/10, Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali

Latar Belakang Pendidikan :

2005 – 2007 : TK Bhakti 1 Kanoman
2007 – 2013 : MI Gagaksipat 1
2013 – 2016 : SMP Negeri 2 Colomadu
2016 – 2019 : SMK Kesehatan Donohudan
2019 – 2023 : UIN Raden Mas Said Surakarta