

Program TV Bocah Petualang Tema Pegunungan Sebagai Pematik Kreativitas Berkarya Anak

Puji Solifah^{1*}, Singgih Adhi Prasetyo², Fine Reffiane³

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa melalui Program TV Tema Pegunungan Bocah Petualang sebagai Pematik Kreativitas Anak SD N Peterongan Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian data yaitu tingginya tingkat program TV Bocah Petualang yang memengaruhi kreativitas siswa, selain mampu mengembangkan ide dan menyelesaikan masalah yang dihadapi ketika mengalami kesulitan; siswa juga dapat mengkomunikasikan apa yang mereka ketahui kepada teman atau orang tua; dan tingkat kesadaran terhadap teman yang lain juga tinggi hal ini diketahui dari tanggapan siswa yang akan membantu ketika temannya jika kekurangan bahan untuk membuat suatu karya.

Kata Kunci:

Televisi, Program TV Bocah Petualang, Kreativitas

Abstract

The purpose of this study was to determine the level of creativity possessed by students through the TV Program Bocah Petualang Mountain Theme as a Designer for the Creativity of Children's SD N Peterongan Semarang. This research uses a qualitative approach with a phenomenology method. Data collection in this research was carried out through observation, questionnaires, interviews and documentation. Data validity is done by triangulation of sources. The results of data research namely the high level of TV programs Bocah Petualang that affect students' creativity, besides being able to develop their ideas and solve problems faced when experiencing difficulties; students are also able to communicate what they know to friends or parents; and the level of awareness of other friends is also high, it is known from the responses of students who will help when their friends lack material to make a work.

Keywords:

Television, TV Program Bocah Petualang, Creativity

* Corresponding author.

PENDAHULUAN

Pada tanggal 23 Juli 2019 lalu Indonesia memperingati Hari Anak Nasional. Peringatan tersebut dimaknai sebagai kepedulian seluruh bangsa terhadap perlindungan anak Indonesia agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Orangtua merupakan sosok pendidik pertama dan utama yang bertanggungjawab mengantarkan anak sukses dalam mengarungi kehidupan. Dalam hal ini orangtua memiliki peranan untuk membentuk anak memiliki badan yang sehat, bekal intelektualitas yang memadai, kreativitas yang tinggi dan karakter yang baik. Apalagi di era yang perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat, peran orangtua sangatlah dibutuhkan karena kini informasi telah mampu menembus jarak dan waktu hingga ke sudut-sudut ruang. Informasi menerpa masyarakat datang dari berbagai sumber: televisi, radio, surat kabar, situs-situs internet dan media sosial. Khususnya pada media televisi. Peran orangtua sangat dibutuhkan dalam hal pengawasan apa yang menjadi konsumsi tontonan bagi anak agar mampu mengurangi dampak negatif yang di timbulkan dalam kebiasaan menonton televisi. Orangtua harus pandai untuk memilih dan memilah program televisi yang baik dan buruk untuk tumbuh kembang anak.

Menurut Abdullah (2018) Selama puluhan tahun televisi sebagai media massa merupakan media yang paling digemari sebagai media hiburan dan informasi. Karena sifatnya yang audio visual, televisi dapat menghadirkan acara musik, film, sinetron, variety show, reality show serta acara lainnya dengan melibatkan para selebritis idola khalayak. Begitu pun acara olahraga, orang dapat menonton aneka pertandingan olahraga tanpa harus berangkat ke stadion atau lokasi pertandingan. Juga siaran informasi yang sebelumnya dikategorikan acara yang tidak menarik, melalui televisi acara informasi baik siaran berita maupun info lainnya memiliki pesona tersendiri terlebih televisi dapat menyiarkan secara langsung dari lokasi kejadian. Menurut Munanjar (2019) setiap tayangan program siaran televisi ditujukan pada segmentasi penonton tersendiri. Berdasarkan segmentasi demografi, secara usia, anak-anak memiliki tontonan program siaran anak seperti tayangan film animasi (kartun). Perkembangan televisi di Indonesia yang semakin pesat dan semakin banyak pula berbagai acara yang ditayangkan sehingga membuat ketagihan untuk selalu menyaksikan acara yang ditayangkan. Bahkan bagi anak-anak sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas kesehariannya. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Guntarto dalam (Wulansari, 2017:396) menyimpulkan bahwa 91,8% anak lebih menyukai televisi karena mereka menganggap bahwa televisi adalah media yang paling menghibur daripada media yang lainnya, seperti surat kabar yang hanya mendapatkan porsi 0,8% dan radio tidak menyediakan ruang untuk anak, tetapi sedikit sekali besarnya. Tingginya presentase anak yang menyukai menonton televisi, maka diperlukan pula sebuah pola waktu yang sehat yang harus diterapkan pada anak. Pola waktu yang sehat dalam menonton televisi untuk anak mencakup: batasan waktu menonton televisi, pemilihan acara yang tepat, dan pendampingan oleh orang tua saat menonton televisi (Wulansari, 2017:396). Acara menonton televisi sudah menjadi agenda wajib bagi mereka. Berbagai acara yang ditayangkan mulai dari program TV anak-anak, *infotainment*, hiburan, musik dan sinetron. Tidak jarang sebagian besar dari mereka lebih suka berlama-lama di depan televisi daripada belajar, bahkan hampir lupa akan waktu makan dan ibadah. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap sikap anak-anak karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, makan bahkan ibadah dikesampingkan demi menonton program TV yang disukai.

Selain adanya perubahan sikap yang kurang baik, adapula sisi positif media televisi yaitu mampu menjadi sarana pendidikan yang baik bagi anak. Hal ini dapat dilihat dari tiga ranah yaitu sisi kognitif yaitu anak-anak mendapatkan pengetahuan dari apa yang telah mereka tonton dan mendapatkan informasi mengenai suatu hal; sisi afektif yaitu anak-anak memiliki sikap yang baik; dan sisi psikomotorik yaitu anak-anak mampu meningkatkan tingkat kreativitas yang dimilikinya. Dengan bervariasinya acara yang ditayangkan, termasuk program TV kartun ataupun petualangan anak-anak antara lain yaitu *Sofia The First* dan *Upin dan Ipin* di MNCTV; *Curious George* di ANTV; *Kiko* di RCTI; *Spongebob* di Global TV; *Laptop Si Unyil* dan *Bocah Petualang* di Trans7 dan lain-lain. Diantara yang telah disebutkan oleh penulis, tentunya ada program TV yang sangat mengedukasi keterampilan anak-anak yaitu *Bocah Petualang* atau dikenal dengan *Si Bolang* di Trans7 yang tayang setiap hari senin sampai jumat pukul 12.30 WIB.

Program TV *Bocah Petualang* atau lebih dikenal dengan *Si Bolang* adalah sebuah acara dokumenter yang menyoroti kegiatan sehari-hari anak-anak. Selain itu, program ini berisi kegiatan bermain hingga membantu orangtua. Hal yang paling melekat pada program ini adalah membuat kerajinan tradisional dari berbagai daerah di seluruh penjuru nusantara yang dilakukan oleh anak-anak daerah. Program ini mampu membentuk anak menjadi lebih kreatif. Pada usia anak sekolah dasar merupakan masa dimana sangat membantu siswa untuk merangsang tingkat keterampilannya, selain itu program TV ini juga mengajarkan untuk tetap mencintai tanah air.

Program TV Si Bolang mampu memberikan rangsangan kepada anak untuk saling membantu, kerjasama dan berkreasi. Pada setiap episode Si Bolang menampilkan keunikan budaya dari berbagai daerah di Indonesia, episode yang ditayangkan oleh peneliti yaitu *Riang Gembira di Bumi Rancah; Anak Tambora Menyapa Dunia; dan Petualangan Seru di Gunung Besek*. Beberapa episode yang dipilih peneliti pada program TV Bocah Petualang membuat sebuah karya yaitu mainan yang dibuat langsung oleh mereka. Kreativitas yang dimiliki oleh mereka mampu merubah bahan yang tersedia di alam menjadi sesuatu yang memiliki nilai kreativitas yang tinggi. Bahan dan alat yang tersedia di alam mampu mereka jadikan sebuah karya, baik dari pelepah pisang ataupun bambu. Misalnya saja pelepah pisang yang mereka rakit menjadi tembak-tembakan ataupun bambu yang mereka rakit menjadi mobil-mobilan. Dari episode tersebut, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa mereka membuat kerajinan tangan dari sesuatu yang telah tersedia di alam dan mampu memanfaatkannya dengan baik. Selain meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh mereka mampu meringankan sebuah pekerjaan dengan menggunakan karya yang telah mereka buat.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 3 Januari 2020 dengan Ibu wali kelas V yaitu Ibu Wahyuningsih, S.Pd selaku wali kelas V SDN Peterongan Semarang menyatakan bahwa banyak siswa yang masih kesulitan dalam meningkatkan kreativitas. Dari 20 siswa kelas V, 12 siswa diantaranya masih mengalami kesulitan dan kebingungan jika diminta untuk membuat suatu karya, sedangkan 8 siswa sudah mampu untuk meningkatkan kreativitasnya hal ini diketahui dari respon yang dimiliki siswa sangatlah baik dan ditunjukkan dari karya yang telah dibuat.

Program TV ini dipilih peneliti untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa di SDN Peterongan Semarang. Dalam hal ini, nantinya peneliti menayangkan program TV Bocah Petualang dengan tiga episode yang telah diketahuinya dari *Youtube* dengan maksud peneliti akan memberikan tugas akhir sebagai penilaian siswa untuk menilai sejauhmana kreativitas dari masing-masing siswa. Pada jenjang Sekolah Dasar kelas V memiliki peran yang sangat penting bagi siswa khususnya untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Wijaya (2019:3) penelitian kualitatif merupakan studi penelitian yang mencoba memahami fenomena-fenomena dalam setting dan konteks yang natural. Jenis penelitian ini yaitu penelitian fenomenologi. Menurut Wijaya (2019:28) secara harfiah, fenomenologi berasal dari kata *pahainomenon* dari bahasa Yunani yang berarti gejala atau segala sesuatu yang menampakkan diri. Tujuan dari metode fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara etis (Kholifah dan Suyadnya, 2018: 117 dalam Putri, 2019:40). Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Wijaya, 2019:64). Adapun pertimbangan yang dimaksudkan yaitu harus siswa kelas V. penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas berkarya anak dari program TV Bocah Petualang Tema Pegunungan di SDN Peterongan Semarang.

Instrumen penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas siswa, data wawancara; data angket yang telah diisi siswa dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Menurut (Sidiq, Umar & Choiri, 2019:68) observasi adalah suatu proses melihat, mengamati dan mencermati serta "merekam" perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Teknik wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan dialog atau percakapan langsung antara peneliti dengan orang yang diwawancarai berkaitan dengan topik penelitian (Wijaya, 2019:84). Teknik ini digunakan untuk memperdalam informasi mengenai permasalahan yang diteliti. Kuesioner atau angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti (Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, 2004 dalam Dhin, 2020:144). Sedangkan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian (Sidiq, Umar & Choiri, 2019:73).

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

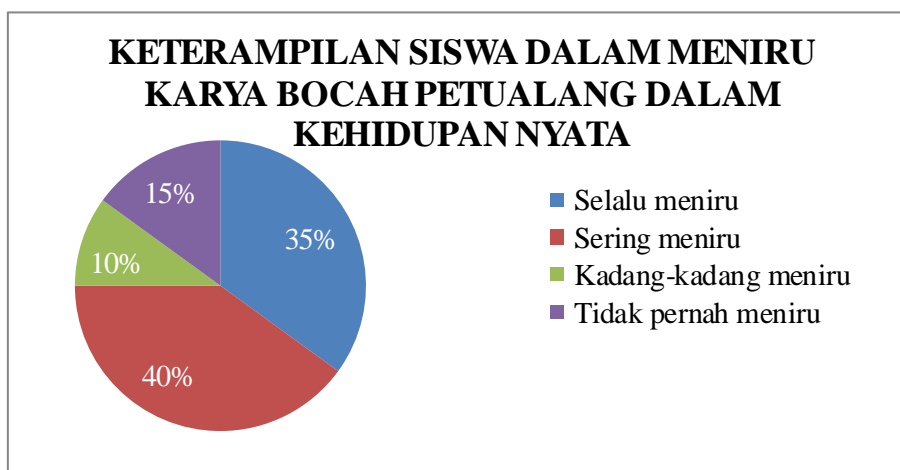
Pada penelitian ini, dilaksanakan di kelas V SDN Peterongan Semarang dengan jumlah 20 siswa. sebelum melakukan penelitian, peneliti menayangkan program TV Bocah Petualang tema pegunungan dengan tiga episode yang diperoleh melalui *Youtube*. Adapun episodanya yaitu *Riang Gembira di Bumi Rancah; Anak Tambora Menyapa Dunia; dan Petualangan Seru di Gunung Besek*. Setelah menayangkan program TV tersebut peneliti memberikan pelepah pisang untuk dijadikan sebuah karya. Hingga proses

tersebut selesai para siswa sangat antusias. Setelah membuat karya, peneliti membagikan kuesioner atau angket kepada siswa sejumlah 20 butir. Hasil yang diperoleh yaitu:



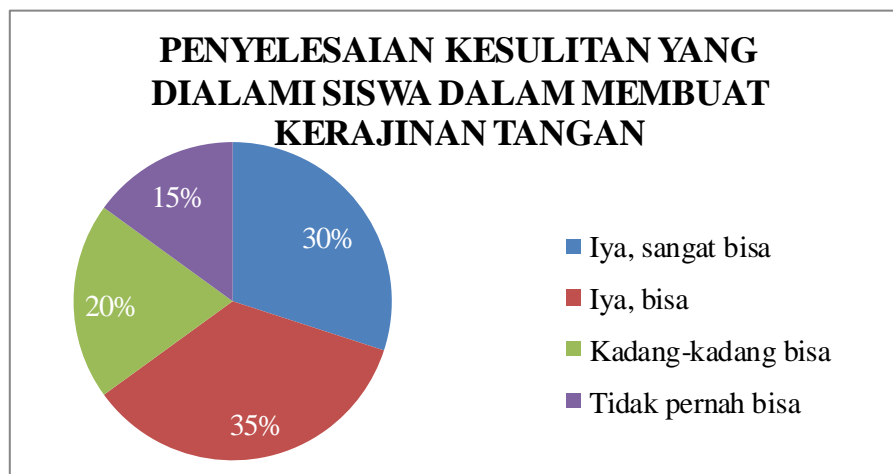
Gambar 1. Sumber Siswa dalam Menemukan Ide

Dari pernyataan tersebut menghasilkan empat jawaban yaitu sangat menemukan ide; sering menemukan ide; kadang-kadang menemukan ide; dan tidak pernah menemukan ide. Pada jawaban yang ada diperoleh data bahwa 5 siswa memilih sangat menemukan ide yaitu dengan jumlah presentase 25%, sedangkan yang memilih jawaban sering menemukan ide yaitu ada 8 siswa dengan jumlah presentase 40%. Pada pilihan kadang-kadang menemukan ide ada 3 siswa dengan jumlah presentase 15% dan yang terakhir ada jawaban tidak pernah menemukan ide yaitu 4 siswa dengan jumlah presentase 20%. Dari penyajian data diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Program TV bocah Petualang, siswa mampu menemukan ide untuk membuat kerajinan tangan setelah menonton program TV Bocah Petualang, hal ini diketahui dari presentase yang menunjukkan sangat tinggi.ingginya siswa dalam menemukan ide, maka peneliti memperdalam pertanyaan lagi mengenai tingkat siswa dalam menirukan apa yang telah ditayangkan dari program TV Bocah Petualang tersebut.



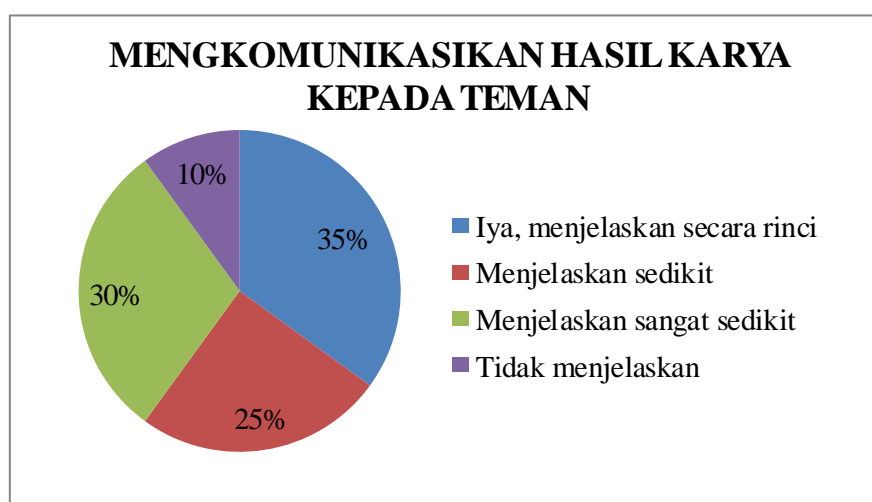
Gambar 2. Keterampilan Siswa dalam Meniru

Dari pernyataan diatas ada empat jawaban yaitu selalu meniru; sering meniru; kadang-kadang meniru; dan tidak pernah meniru. Pada jawaban selalu meniru ada 7 siswa dengan jumlah presentase 35%, pada jawaban sering meniru ada 8 siswa yaitu dengan jumlah presentase 40%, pada jawaban kadang-kadang terdapat 2 siswa yaitu dengan jumlah presentase 10% sedangkan pada jawaban tidak pernah meniru ada 3 siswa yaitu dengan jumlah presentase 15%. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa menirukan karya dari program karya Bocah Petualang dalam dunia nyata. Adanya presentase yang tinggi ini mengartikan bahwa siswa menemukan ide dan mempraktikkan setelah menonton program TV Bocah Petualang.



Gambar 3. Penyelesaian Siswa Ketika Mengalami Kesulitan

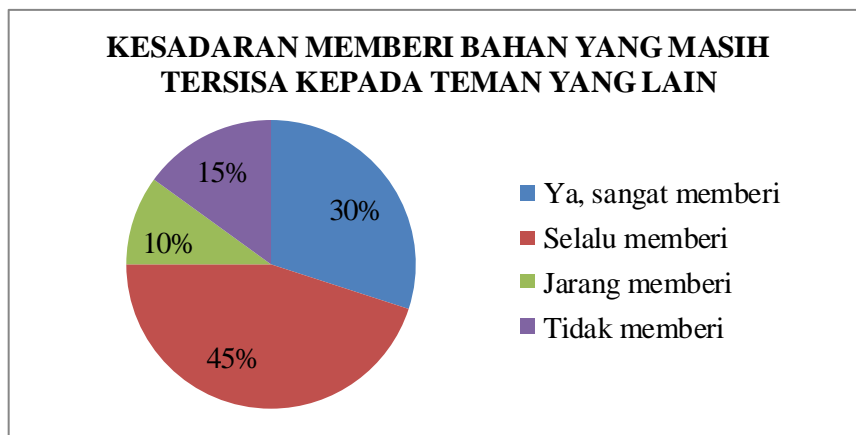
Pada pernyataan ini ada empat jawaban yaitu iya sangat bisa; iya, bisa; kadang-kadang bisa; dan tidak pernah bisa. Pada jawaban iya, sangat bisa dipilih oleh 6 siswa dengan jumlah presentase 30%; pada jawaban kadang-kadang bisa ada 7 siswa dengan jumlah presentase 35%; pada jawaban jarang bisa ada 4 siswa dengan jumlah presentase 20%; dan pada jawaban tidak pernah bisa ada 3 siswa dengan jumlah presentase ada 15%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sangat bisa menyelesaikan kesulitan yang dialami saat membuat kerajinan. Hal ini tentunya tidak terlepas dari usaha yang dilakukan oleh masing-masing siswa. Semangat yang gigih terus mencoba adalah bagian dari usaha untuk menyelesaikan kesulitan yang dialami. Masalah kesulitan tidak lagi asing bagi siswa dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Saat berada di sekolah maupun dirumah tentunya ia mengalaminya, namun saat pilihan mereka harus menyelesaikannya sendiri maka itulah tantangan bagi mereka, namun saat mereka kesulitan dan ada pilihan untuk meminta bantuan pastilah ia memilih bantuan orangtua dan teman di kelas.



Gambar 4. Mengkomunikasikan Hasil Karya kepada Teman

Pada pernyataan diatas terdapat empat jawaban yaitu iya, menjelaskan secara terperinci; menjelaskan sedikit; menjelaskan sangat sedikit; tidak menjelaskan. Pada jawaban iya menjelaskan secara rinci ada 6 siswa dengan jumlah presentase sebesar 30%; pada jawaban menjelaskan sedikit ada 5 siswa dengan jumlah presentase sebesar 25%; pada jawaban menjelaskan sangat singkat ada 7 siswa dengan jumlah presentase sebesar 35%; sedangkan pada jawaban tidak menjelaskan ada 2 siswa dengan jumlah presentase sebesar 10%. Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang menjawab mampu untuk menjelaskan secara rinci mengenai karya yang telah ia buat. Hal ini menunjukkan siswa yang paham apa saja yang dilakukan dan bagaimana dalam menyelesaikan suatu karya. Selain mengenai

mengkomunikasikan sebuah karya yang telah dihasilkan, siswa juga diminta untuk peka atau memiliki kesadaran yang lebih mengenai apa yang terjadi disekitar.



Gambar 5. Kesadaran Siswa terhadap Teman yang Lain

Pada pernyataan diatas ada empat jawaban yang ada yaitu ya sangat memberi; selalu memberi; jarang memberi; dan tidak memberi. Pada jawaban sangat memberi ada 6 siswa dengan jumlah presentase sebesar 30%; pada jawaban selalu memberi ada 9 siswa dengan jumlah presentase sebesar 45%; pada jawaban jarang memberi ada 2 siswa dengan jumlah presentase sebesar 10%; sedangkan pada jawaban tidak memberi ada 3 siswa dengan jumlah presentase sebesar 15%. Dapat disimpulkan bahwa kesadaran siswa dalam hal memberi bahan yang masih tersisa kepada teman yang lain sangatlah tinggi. Hal ini sangat diperlukan di lingkungan sekolah apalagi sesama teman harus saling membantu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh bahwa program TV Bocah Petualang sangat berpengaruh terhadap tingkat keterampilan berkarya siswa. Peran diri sendiri untuk memotivasi agar lebih semangat dan bisa untuk berkarya; didukung oleh wali kelas yang selalu memberi pengarahan sesuai bakat dan minat siswa; serta peran kepala sekolah yang memberikan fasilitas untuk siswa sekolah khususnya kelas V untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki misalnya dengan mengadakan ekstrakurikuler yang diadakan setiap minggunya. Peran program TV Bocah Petualang mengenai kreativitas berkarya siswa mampu dilihat dari hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa kelas V yang menunjukkan bahwa dengan adanya program TV tersebut mampu untuk meningkatkan ide yang dimiliki, mampu merangsang kreativitas berkarya siswa untuk menirukan kerajinan tangan, mampu memecahkan permasalahan jika mengalami kesulitan serta mampu untuk mengkomunikasikan kepada teman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, program TV Bocah Petualang mampu meningkatkan kreativitas yang dimiliki siswa; mampu merangsang dan mengembangkan ide tau gagasan yang dimiliki; mampu menrikan hasil karya dari program TV Bocah Petualang; mampu memecahkan permasalahan ataupun kesulitan yang dihadapi; meningkatkan kesadaran siswa terhadap siswa yang lain dengan membantu memecahkan masalah ataupun membantu dalam hal lainnya; mampu mengkomunikasikan hasil karya kepada teman ataupun orangtua; dan tingkat kesadaran terhadap teman yang lain juga tinggi hal ini diketahui dari tanggapan siswa yang akan membantu ketika temannya jika kekurangan bahan untuk membuat suatu karya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, agar proses dalam meningkatkan kreativitas siswa berjalan dengan maksimal, penulis perlu menyampaikan saran sebagai berikut: siswa harus memiliki semangat atau dorongan untuk mengembangkan kreativitasnya dan guru mampu memberi berbagai stimulus kepada siswa agar mampu meningkatkan kreativitasnya hingga mencapai hasil yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Aceng & Puspitasari, L. (2018). Media Televisi di Era Internet. *ProTVF*, 2(1), 101-110.
- Dhin, C. N. (2020). Pengawasan Orang Tua Terhadap Tontonan Televisi dan Pengaruhnya Terhadap Kedisiplinan Anak. *Gender Equality: Internasional Journal of Child and Gender Studies*, 6(1).
- Pratama, Deska Yoga; Iqbal, Ilham Mohammad & Tarigan, N. A. (2019). Makna Televisi Bagi Generasi Z. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 88-103.
- Munanjar, A., Nina Kusumawati. 2019. Keberhasilan Format Program Drama Dalam Menjaring Penonton Televisi (Studi Kasus Sinetron Ojek Pengkolan RCTI). *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)* Vol. 6 No. 1 Hal. 43-50. Tersedia Pada: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jika/article/download/6212/pdf>.
- Putri, D. K. (2019). *Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Langkah Pemecahan Masalah Polya Pada Siswa Kelas IV SDN Sendangmulyo 01 Semarang*. Universitas PGRI Semarang.
- Rahmawati, Ima Siti & Hidayat, H. F. (2018). Kearifan Budaya Lokal Dalam Tayangan Si Bolang dan Ragam Indonesia Trans7 Sebagai Wawasan Peserta Didik di Kabupaten Majalengka. *Diglosia-Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Sastra Indonesia*, 2(2), 44-54.
- Sidiq, Umar & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Soraya, I. K. & S. (2019). Kreativitas Sebagai Literasi Media Televisi di Era 4.0. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 59-71.
- Sunarto. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 108-113.
- Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologi Jaffray.
- Wikipedia. (2019). Si_Bolang. Diambil 1 November 2019, dari Wikipedia website: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Si_Bolang