

PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIFITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENG GAMBAR BEBAS SETIAP HARI DI TAMAN KANAK-KANAK DARUSSALAM GADUT

Farida Mayar¹, Sri Hartuti Husin², Kamelia Sari³

Universitas Negeri Padang
E-mail: hartutihusin@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan Kreatifitas anak melalui Kegiatan menggambar bebas setiap hari Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek peneliti anak kelas B1 Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut sebanyak 15 orang, 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki. Data yang diambil melalui observasi, dokumentasi dan teknik analisis data dengan persentase. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, pada siklus I kemampuan membaca anak masih rendah sedangkan pada siklus II pertemuan 3 terjadi peningkatan yaitu kemampuan Kreatifitas anak meningkat sangat tinggi. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan Kreatifitas anak melalui kegiatan menggambar bebas setiap hari

Kata kunci: Kreatifitas Anak Usia Dini ,Menggambar

ABSTRACT

Purpose of this research to increase ability of Cre drawing activities atifity of children through free drawing activity every day . Kind of research that used is class measure researching. Subject is students class B1 Darussalam Gadut. There are fifteen (15) students as models, eight (8) girls and seven(7) boys. Getting data by observation, documents and technic analysis persentase. This research doing amount two siklus. Each siklus consist of three times meeting. The first(1st) students reading ability still low whereas in the second (2nd) siklus-third(3rd) .in creativity to increase very higt.increase in children's creativity throught free drawing activity every day

Keyword: Creatifity Early Childhood and drawing

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak diadakan dengan tujuan menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Pendidikan yang diberikan akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak sesuai dengan Undang-undang Nomor. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 dijelaskan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan di TK dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena itu dibutuhkan lingkungan perkembangan yang kondusif untuk berkembang dan teraktualisasinya potensi yang dimiliki anak sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak, anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya enam aspek perkembangan (kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni) memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya,

memiliki kebiasaan perilaku yang diharapkan. Anak dapat menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan dasar dan kreativitas sesuai dengan kebutuhan. Program pendidikan di TK merupakan kegiatan yang mengarah pada penguasaan keterampilan pra akademik yang berhubungan dengan pengembangan bahasa, membaca maupun berhubungan dengan umum dan terhadap kegiatan belajar anak itu sendiri, inilah keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh anak sejak dini, bahkan juga bagi anak TK.

Kreatifitas merupakan sebuah kondisi atau sikap seseorang yang sifatnya sangat khas atau unik dan kreatifitas muncul dari dalam diri seseorang menurut Solso (dalam dadan suryana,2018) menyatakan bahwa kreatifitas merupakan aktifitas kognitif yang memunculkan hasil atau temuan baru atau ide ide baru terhadap sebuah masalah yang dihadapis dan kreatifitas dapat berupa imajinasi,cara berfikir dan sebuah analisa fikiran yang muncul akibat sebuah masalah dan kreatifitas terkadang muncul secara tiba tiba atau spontan menjadikan seseorang melakukan sesuatu yang berbeda sesuai dengan tingkat kreatifitas yang dimilikinya. Dari hal diatas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas merupakan hasil pemikiran atau imajinasi seseorang dalam aplikasi atas sebuah tindakan dalam penyelesaian masalah yang dihadapinya,.dan kemampuan dalam menemukan dan menyelesaikan masalah dengan cepat,tepat dan baru adalah wujud dari kreatifitas yang menjadi pertanyaan apakah kreatifitas bisa distimulasi sejak dini agar anak usia dini memiliki kreatifitas dalam menjalani kehidupan ini maka disini penulis merasa sangat yakin bahwa kreatifitas dapat distimulasi melalui sebuah kegiatan yang merangsang munculnya ide,imajinasi dan khayalan seseorang di dalam fikirannya.untuk mewujudkan keinginan tersebut maka penulis mencari jalan keluarnya yakni dengan menggambar bebas di setiap waktu sebelum kegiatan pembelajaran di mulai dan di sela sela waktu .dengan menggambar yang dibiasakan maka anak akan mampu memunculkan ide dan imajinasinya yang pada awalnya ini sangat sulit namun jika kegiatan ini menjadi pembiasaan tidak tertutup kemungkinan anak akan mengemari kegitan menggambar bebas dan akan menjadikan sebagai hobi dan kesenangan,sesuatu yang dilakukan dengan senang maka akan muncul rasa suka dan keindahan dari sini akan muncul seni dan seni merupakan dasar dalam melakukan kreatifitas pemecahan masalah kehidupan kemampuan dalam menemukan ide ide . merupakan keterampilan khusus yang bisa dikuasai oleh makhluk ciptaan Tuhan sebagai makhluk hidup yang diberi kelebihan berupa fikiran dan perasaan. Menggambar dapat diajarkan pada anak sejak dini, dan melalui pembiasaan akan muncul keinginan dalam melakukan sesuatu yang baru dan menampilkan ide ide yang luar biasa dalam berkarya. Menggambar pada anak usia dini yang diawali dengan bentuk coretan yang sepiintas tidak memiliki makna namun disaat anak menggores dan membuat bentuk yang ngak jelas maka anak mulai berimajinasi sesuai dengan alam fikiran mereka. Anak yang usianya masih dalam rentan 0-6 tahun, masih berada dalam dunia bermain sehingga di Taman Kanak-Kanak seyogyanya anak selalu mengembangkan kreatifitasnya melalui bermain dan menggambar merupakan kegiatan bermain dalam berimajinasi dan menuliskan alam fikiran mereka dalam sebuah kertas yang sangat jauh dari kegiatan kalistung

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas B1 TK Darussalam Gadut terlihat kemampuan menggambar anak rendah. Rendahnya kemampuan menggambar disebabkan karena belum terbiasa dan belum pernah melakukannya disaat mereka berusia tiga atau empat tahun dan anak kesulitan dalam menuangkan apa yang mereka fikirkan..

Esensi pembelajaran seni menurut Schickedanz (dalam Suyanto ,2008) pembelajaran seni di Taman Kanak kanak memiliki beberapa fungsi yakni .Pengekspresiandri Pengekspresian estetika,Pengekspresian kemampuan Motorik,Pengekspresian kemampuan koordinasi, Pengekspresian Persepsi .Pengekspresian kreatifitas,daya piker dan daya cipta. Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, dalam Siswanto dan Lestari (2012:2) Pendidikan Anak Usia Dini disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir

sampai dengan umur enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Jadi pendidikan anak usia dini merupakan upaya memberikan pembinaan dan rangsangan agar aspek-aspek perkembangan anak berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan serta keunikan masing-masing anak. Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Sujiono (2008:42-43) menjelaskan tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus adalah: 1) agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesama.2) agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.3) anak mampu menggunakan bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.4) anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial dan budaya serta, mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.5) anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.6) anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan rangsangan agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, menggunakan bahasa yang baik mampu berpikir logis,kritis, dapat mengenal lingkungannya dan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik fisik dan psikis sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Salah satu aspek yang berkembang pada anak usia dini adalah Seni. Pengembangan seni sangat berpengaruh terhadap aktifitas fisik motorik,kemampuan berfikir kritis dan ketangkasan motorik halus untuk pengembangan seni ini sangat terkait dengan anak baik masa sekarang maupun masa yang akan datang. Keterampilan seni sangat tergantung dengan kreatifitas karena eratnya hubungan keduanya membuat suatu sistim yang berputar tidak terputus dan dipengaruhi oleh lingkungan yang akan mendukung kedua aspek tersebut saling berkontribusi dengan baik.Erik Erkson dan teori Psikososial (1902-1994) dalam buku (Gorges Morison tahun 2016) menyatakan bahwa Perkembangan sosial dan kognitif terjadi bersamaan dan satu sama lain tidak dapat dipisahkan dimana keterampilan yang dimiliki anak sangat tergantung akan harapan dan program pendidikan yang orang dewasa atau lingkungan harapkan dan rancang untuk perkembangan dan pertumbuhan semua aspek perkembangan anak secara optimal.Kegiatan menggambar yang dirancang sedemikian rupa dengan menyediakan sarana dan prasarana yang cukup agar anak memiliki keinginan dan terinspirasi untuk menuangkan ide idenya di selembar kertas merupakan salah satu upaya agar anak memiliki kreatifitas sejak dini dan ini merupakan bentuk stimulasi yang sudah diuji coba beberapa tahun terakhir dan dengan harapan semua anak menjadi anak yang kreatif dan memiliki ide ide serta mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari harinya untuk kelangsungan masa depaannya nanti .Menggambar merupakan bahagian dari aspek seni salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak yang harus distimulasi sesuai dengan tahap perkembangannya dan menggambar merupakan sebuah tindakan seni yang ternyata mampu dirangsang sejak dini dan melalui kegiatan menggambar yang dilakukan setiap hari dengan memberikan kebebasan ruang dan waktu membuat anak anak menjadi senang dan adanya rasa senang akan mampu membuat anak melakukan sesuatu dengana melibatkan fisik dan mental secara total.Menciptakan lingkungan yang membuat anak betah melakukan kegiatan secara rutin dan menjadi sebuah kebiasaan sungguh adalah hal yang sangat fantastis untuk menciptakan anak anak yang kreatifitasnya teruji dan memiliki efek samping yang positif dengan hasil karya yang mereka miliki dari hari kehari.

Menggambar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk Menuangkan ide ide dan fikiran yang ada menjadi wujud nyata dalam bentuk goresan dan gambar yang sudah bisa dibaca dengan jelas oleh orang lain dimana ppada awalnya mereka hanya membuat coretan coretan kecil yang terkadang terlihat seperti tidak bermakna saja,namun akhirnya mereka bisa menampilkan wujud yang sesungguhnya dan mereka mampu menceritakan hasil karya mereka dengan rasa percaya diri yang tinggi.

Mengambil makna dari kalimat-kalimat tertentu, melalui melatih anak dengan sebuah pembiasaan akan menimbulkan sebuah hoby atau minat dalam diri anak dan rutinitas yang bermakna akan memunculkan daya cipta dan hasil karya yang pada awalnya tidak terbayang sama sekali.. Dengan Menggambar anak akan mengerti dan dapat memahami serta menceritakan apa yang mereka gambar. Menggambar memang sudah dapat dikenalkan pada anak usia dini, yang tentunya harus sesuai dengan tahap perkembangan dan prinsip belajar anak usia dini dengan menggunakan indikator untuk aspek seni , Bermain adalah aktifitas yang menggembirakan, Suyadi (2009:17) berdasarkan kamus besar Indonesia, bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Hetzer dalam Zulkifli (2001:42) beberapa macam permainan: 1) permainan fungsi yang diutamakan gerakanya, 2) permainan konstruktif yang diutamakan hasilnya, 3) permainan reseptif bercerita sambil melihat buku bergambar, 4) permainan peranan, anak memegang peran sendiri, 5) permainan, 6) permainan sukses yang diutamakan adala prestasi.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan dirinya, menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreatifitas dan imajinasinya. Montessori dalam Suyadi (2009:20) ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Anak yang sedang bermain sebenarnya telah menyerap berbagai hal baru yang ada di sekitarnya. Proses penyerapan ini yang disebut sebagai aktivitas belajar.

Salah satu usaha untuk memberikan anak untuk meningkatkan kreatifitasnya adalah dengan cara memebrikan kebebasan dan kesempatan kepada mereka di saat mereka baru datang menjelang mereka mengikuti kegiatan awal dan kegiatan ini sudah dilakukan di Taman Kanak-kanak Darussalam Nagari Gadut Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam semenjak Tahun 2012 dan sampai sekarang kegiatan ini masih tetap dipertahankan karena sangat besar pengaruhnya terhadap peningkatan kreatifitas anak yang berujung kepada keinginan untuk berbuat dan melakukan sesuatu .

Penelitian ini merupakan salah satu upaya peningkatan kreatifitas anak usia dini dalam berkarya dan menyampaikan ide ide yang mampu meningkatkan semua aspek perkembangan anak dan kegiatan menggambar merupakan upaya yang mampu menciptakan anak anak yang kreatif dan inofatif Metode Menggambar di saat anak mengisi waktu luang sangat efektif agar anak mampu menuangkan ide ide dan berupaya menciptakan sesuatu yang ada dalam fikiran mereka merupakan sebuah inofasi dalam menstimulasi kemampuan kreatifitas anak semenjak dini. dengan menggunakan memanfaatkan waktu yang ada merupakan salah satu Strategi pembelajaran yang sangat jarang digunakan, dan strategi ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan seni atau bisa menjada sebuah terapi seni yang sangat baik untuk menjadikan anak anak yang berkarya dan bereksplorasi dengan ide ide dan pengalaman mereka, anak merasa menikmati karena disini ada kebebasan dalam berimajinasi dan kegiatan ini menjadi sebuah prioritas yang setiap hari dilakukan dan menyenangkan bagi anak anak, karena metode ini sangat menarik perhatian anak dan juga mengasah daya ingat anak.

Menurut Sudono (1995:8) manfaat alat permainan adalah : 1)Mengenal lingkungan. 2) Mengajak anak untuk mengenal kekuatan ataupun kelemahan dirinya. 3) Meningkatkan aktiviatas sel otak anak, yang akan memperlancar proses

pembelajaran. 4) Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto (2006:3) mendefinisikan PTK adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Kelas disini tidak hanya terletak pada pengertian ruangan kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yaitu sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut, dimana peneliti adalah salah seorang pengajar di TK tersebut, sehubungan memudahkan peneliti dalam mengamati proses pembelajaran. Peneliti dapat bertanggung jawab langsung dalam rangka meningkatkan kemampuan kreatifitas anak melalui kegiatan menggambar.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan di kelas B1, dengan jumlah anak 15 orang terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki, di Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut. Adapun peneliti memilih kelompok ini sebagai subjek penelitian karena kemampuan Kreatifitas anak masih rendah.

Prosedur pelaksanaan penelitian akan dilakukan secara bersiklus. Apabila siklus I tidak berhasil, maka dilanjutkan dengan siklus II, dimana siklus II ini sangat ditentukan oleh hasil pada siklus I. Rancangan siklus penelitian memakai rancangan Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2006:16) dengan 4 komponen pokok yang dapat menunjang langkah penelitian yaitu: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi.

Pada tahap ini peneliti dan guru kolaboratif mengadakan kegiatan sebagai berikut: 1) mengamati teknik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sebelumnya, 2) mengidentifikasi faktor-faktor hambatan dan kemudahan guru dalam pembelajaran sebelumnya, 3) merumuskan alternatif tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, 4) menyusun rancangan pelaksanaan kegiatan yakni menggambar bebas di sela sela waktu luang.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah alat pengumpulan data yang tersusun baik serta sesuai dengan tujuan penelitian. 1) Format Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan hasil observasi ditulis pada lembaran observasi. 2) Format Dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar sewaktu proses pembelajaran berlangsung.

Data observasi yang ditemukan dalam penelitian akan dianalisis dalam persentasi dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Haryadi (2009:24) sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase aktifitas

F : Frekuensi aktifitas yang dilakukan anak

N : Jumlah murid

Untuk menentukan bahwa kegiatan anak akan meningkatkan kegiatan belajar anak adalah sebagai berikut: Arikunto (2006:41) melambangkan dengan Sangat Tinggi (ST), Tinggi (T), dan Rendah (R). dengan demikian anak sudah bisa melakukan permainan.

Hasil

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, peneliti menemukan anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut masih belum memiliki kreatifitas sebagaimana tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun dimana mereka belum memiliki ide idea tau gagasan untuk disampaikan dalam bentuk gambar dan ini perlu rangsanagan agar kreatifitas bisa muncul dan membuat anak anak kreatif merupakan salah satu upaya mewujutkan tujuan pendidikan yakni meningkatkan kecerdasan anak bangsa.

Hasil pengamatan permainan miniatur binatang dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui kegiatan Menggambar Siklus I pertemuan 1, 2, 3

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama						Pertemuan Kedua						Pertemuan Ketiga					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Menggunakan Imajinasi untuk mencerminkan perasaan	3	20	2	13	10	67	3	20	3	20	9	60	4	30	4	30	7	40
2	Membedakan peran fantasi dan kenyataan	3	20	3	20	9	60	3	20	4	27	8	53	4	30	4	30	7	40
3	Menggambar Obyek di sekitarnya	3	20	3	20	9	60	4	27	3	20	8	53	4	30	4	30	7	40
4	Membentuk berdasarkan obyek yang dilihatnya	2	13	2	13	11	74	2	13	3	20	10	67	3	20	4	30	8	50

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana. Berdasarkan hasil pengamatan dampak pembelajaran sudah berhasil ini terlihat dari peningkatan kemampuan Kreatifitas anak sebagai berikut: pada aspek pertama anak mampu menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaannya siklus I pertemuan 1 sebesar 20% meningkat pada siklus I pertemuan 3 yaitu 30%, pada aspek kedua anak mampu Membedakan peran fantasi dengan kenyataan dari siklus I pertemuan 1 sebesar 20% meningkat pada siklus I pertemuan 3 yaitu 30 %, pada aspek ketiga anak mampu menggambar obyek disekitarnya dari siklus I pertemuan 1 sebesar 20% meningkat pada siklus I pertemuan 3 yaitu 30%, dan pada aspek keempat anak mampu membentuk berdasarkan obyek yang dilihatnya dari siklus I pertemuan I sebesar 13% meningkat pada siklus I pertemuan 3 yaitu 20%.

Hasil observasi dari kondisi awal sampai pada pertemuan ketiga pada siklus I peningkatan kemampuan anak dalam menggunakan imajinasinya sebagai wujud dari apa yang mereka rasakan apa yang terjadi sesuai dengan rencana, namun masih perlu ditingkatkan karena belum semua anak mampu menyampaikan ide idenya melalui gambar yang mereka buat dan peneliti melanjutkan peneliatian ke siklus II.

Adapun perbaikan yang akan dilakukan dalam kegiatan pada siklus II pertemuan pertama sampai ketiga adalah memberi motivasi dan dukungan kepada anak yang masih rendah kemampuan Kreatifitasnya dalam menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaannya membedakan peran fantasi dengan kenyataan serta menggambar obyek yang dilihatnya. Pada siklus II menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaannya meningkat sangat cepat karena peneliti melakukan sebuah motivasi dengan memberikan nilai exselence untuk hasil karya yang sangat menarik dan lingkungan serta sarana yang bebas untuk didapatkan anak agar anak senang dalam belajar dan mau melakukan kegiatan menggambar bebas setiap paginya sebagai berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Usia Dini melalui kegiatan Menggambar Siklus II pertemuan 1, 2, 3

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama						Pertemuan Kedua						Pertemuan Ketiga					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%
1	Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaannya	7	50	5	33	3	20	10	67	4	27	1	6	14	93	1	7	-	0
2	Membedakan peran fantasi dengan kenyataan	6	40	4	27	5	33	9	60	4	27	2	13	12	80	2	13	1	7
3	Menggambar obyek yang ada di sekitarnya	6	40	6	40	3	20	11	73	3	20	1	7	13	87	2	13	-	0
4	Membentuk obyek disekitarnya	7	47	4	27	4	26	10	67	4	27	1	6	14	93	1	7	-	0

Hasil dari siklus II dilihat bahwa terdapat peningkatan dari pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga selalu meningkat pada siklus II tindakan pada aspek anak dapat menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaannya tinggi 14 orang dengan persentase 93%, yang tinggi 1 orang dengan persentase 7%, dan yang rendah tidak ada. Untuk aspek anak mampu membedakan peran antara kenyataan dengan fantasi anak yang sangat tinggi 12 orang dengan persentase 80%, yang tinggi 2 orang dengan persentase 13%, dan yang rendah 1 orang dengan persentase 7%. Untuk aspek anak dapat menggambar benda atau obyek disekitarnya anak yang sangat tinggi 13 orang dengan persentase 87%, yang tinggi 2 orang dengan persentase 13%, dan yang rendah tidak ada. Sedangkan aspek anak dapat menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaannya yang sangat tinggi 14 orang dengan persentase 93%, yang tinggi 1 orang dengan persentase 7%, dan yang rendah tidak ada.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II jumlah anak yang memperoleh rata-rata sangat tinggi meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata pertemuan III siklus II 88%. Berarti melalui kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75%.

Pembahasan

Pada kondisi awal sebelum tindakan kemampuan kreatifitas anak masih rendah, hal ini terlihat sebagian besar anak di kelas dalam aspek anak atau menggambarkan perasaan melalui gambar yang mereka buat, anak masih belum maksimal dalam menyampaikan ide ide yang ada dalam alam pikirannya namun karena kegiatan menjadi sebuah pembiasaan setiap hari anak anak berusaha membuat sesuatu yang berbeda dan setiap hari mereka membuat gagasan gagasan baru dan motivasi dari guru merupakan hal yang sangat penting agar anak anak memiliki kreatifitas dalam berkarya .

Berdasarkan data hasil penelitian di Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut yang telah dicapai pada siklus I ada beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya meningkatkan strategi pembelajaran dengan cara menggambar bebas setiap paginya serta memberikan bimbingan dan motivasi bagi anak yang belum tertarik dengan kegiatan yang dilakukan. Supaya proses pembelajaran meningkat karena motivasi merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh anak. Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan mencapai tujuan. Siklus I sudah terlaksana sesuai dengan perencanaan namun hasil yang diperoleh belum mencapai ketuntasan untuk itu dilanjutkan pada

siklus ke II. Pada siklus kedua ini strategi pembelajaran lebih ditingkatkan dengan cara memberikan waktu yang lebih banyak lagi bagi anak untuk menyampaikan gagasannya di dalam kerta gambar masing masing

Kegiatan Menggambar Bebas ini merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan Kreatifitas anak . Hasil ini membuktikan bahwa observasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut dalam pembelajaran miliki tingkat ketetapan yang lebih baik. Kemampuan dalam berkreatifitas yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian serta percaya diri anak melalui kegiatan Menggambar Bebas yang dilakukan setiap hari Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan kreatifitas anak dipicu oleh suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak. Suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi. Stimulus yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga anak dengan cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses infomasi dan pengalaman yang tertuang dalam sebuah kertas putih menjadi sebuah karya yang sangat membanggakan disamping kemampuan berkarya dan berimajinasi anak juga terlatih mengembangkan koknitif nya secar bersamaan melalui gerakan gerakan dan goresan goresan seni

Keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kemampuan membaca anak dapat meningkat dengan lebih baik dengan memberi penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam belajar.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat di ambil kesimpulan pada bab-bab sebelumnya bahwa melalui Menggambar dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak semenjak dini sebuah kegiatan yang sudah menjadi program unggulan dalam rangka meningkatkan kreatifitas perlu dipertahankan agar nantinya muncul anak anak yang memiliki kreatifitas dalam hidupnya dengan indicator menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan seseorang merupakan sesuatu hal yang sangat bagus sebagai aplikatif pewujutan diri terhadap orang lain dan membedakan kenyataan dengan fantasi merupakan sebuah kemampuan yang harus ditanamkan kepada anak agar anak bisa menerima keadaan dan realita kehidupan tidak mudah putus asa dan selalu berfikiran positif dan selalu memiliki rasa percaya diri yang tinggi ,untuk indicator ketiga menggambar sebuah obyek yang dilihatnya anak mampu membayangkan dan menggores sesuatu yang ada dalam fikirannya menjadi sebuah wujud nyata dan kegiatan menggambar jika selalu dilatih setiap hari akan menjadi sebuah bakat dan kegemaran bagi anak,untuk indicator membentuk sebuah obyek yang dilihat baik menggunakan plastisin maupun tanah liat merupakan sebuah kemampuan yang sangat kreatif karena disana ada nilai artistic dan nilai nilai ketelatenan dan kehati-hatian agat apa yang dibentuk seperti apa yang dibayangkan atau yang dilihatnya. Pada siklus I pertemuan pertama terdapat peningkatan dari kondisi awal. Tetapi masih dalam kategori rendah. Pada siklus I pertemuan kedua dan ketiga terus mengalami peningkatan, namun belum mencapai hasil yang diinginkan dan masih dalam kategori rendah. Pada siklus II pertemuan pertama terus meningkat dan pada pertemuan ketiga peningkatan sudah mencapai hasil yang diinginkan dengan kategori sangat tinggi, PTK ini berhasil dan berakhir pada siklus II. Pada siklus II melalui menggambar anak-anak mampu memiliki potensi kreatifitas dari dalam dirinya walaupun penyebab awalnya adalah motivasi dari luar dengan memberikan kesempatan ruang dan waktu dan pada akhir dari sebuah penelitian ini adalah anak anak mampu berkarya dan mengeluarkan ide ide serta gagasannya dalam kehidupannya nanti menjadi seorang yang kreatif itu adalah harus agar hidup tidak susah dan menjadi seorang innovator itu adalah sebuah prestasi karena tidak semua orang bisa memiliki prestasi dalam hidupnya

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang. Taman Kanak-kanak Darussalam Gadut hendaknya menemukan strategi dan metode baru agar kreatifitas anak dapat distimulasi dengan baik dan melalui kegiatan yang bermakna semua kemampuan anak terkoordinasi dan terintegrasi sepenuhnya secara holistik, kreatifitas merupakan penemuan ide ide baru yang pada dasarnya dapat distimulasi semenjak dini dan sangat sayang sekali jika rangsangan untuk menciptakan anak kreatif tidak dilakukan dilembaga PAUD oleh pendidik karena pada dasarnya pendidikan anak usia dini adalah meletakkan dasar kearah perubahan perilaku dan dalam rangka mendapatkan rangsangan yang bearti bagi anak usia dini tersebut. Bagi guru diharapkan dapat menemukan strategi atau kiat bagaimana anak mampu berkembang secara optimal dan dapat mengembangkan semua talenta dan Intelegensinya memperbaiki proses pembelajaran melalui strategi menggambar bebas disetiap hari pada pagi hari dan memeberikan ruang dan waktu bagi anak untuk berkreasi berdaya cipta dalam rangka menuangkan ide idenya melalui kegiatan menggambar. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang peningkatan semua potensi anak terutama bagaimana anak menjadi seseorang yang kreatif dalam bertindak dan bekerja. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, dan Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Arikunto, Suharsimi, Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyadi. 2016. *Psikologi Belajar PAUD* Jakarta: Pedagogia
- Permendikbud. 2014. *Standar PAUD* Jakarta: Depdiknas
- Fatimah, Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 Tahun , 2014. Kurikulum paud 2013. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Munandar, Utami. 2001. *Psikologi Perkembangan Pribadi*. 2001. Universitas Indonesia
- Suryana Dadan . 2018. *MStimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta : Prenadamedia
- Seefeldt, Carol. Barbara Wasik. 2016. *Early Education: Three-, Four-, and Five-Year-Olds Go to School*. Alih Bahasa: *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Penerjemah: Pius Nasar. Jakarta: Indeks
- Sudono Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- Sujiono, Yuliani Nurani, Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta Barat. PT Indek
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Jogjakarta: Ihdina
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Yusuf Mury. 2017. *Metode Penelitian* . Jakarta : Kencana
- Zulkifli. 2001. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya