

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGAMBAR ANAK USIA DINI
MELALUI BERMAIN IMAJINATIF PADA TK AISYIYAH PEMBINA
BUSTHANUL ATFAL ULAK KARANG PADANG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

NINA RAMAYENDA
NIM: 10535

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Mengembangkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini
Melalui Bermain Imajinatif Pada TK Aisyiyah Pembina
Busthanul Atfal Ulak Karang Padang

Nama : NINA RAMAYENDA

NIM/BP : 10535/2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011
Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Yulfsyofriends, M.Pd
Nip. 1946207301988032002

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
Nip. 194801281975032001

Mengetahui
Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulfsyofriend, M. Pd
Nip. 196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Mengembangkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain
Imajinatif Pada TK Aisyiyah Pembina
Busthanul Atfal Ulak Karang Padang**

**Nama : NINA RAMAYENDA
NIM/BP : 10535/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Juli 2011

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|----------------------|---|---------------------|
| 1. Ketua | : Dra. Yulsyofriend, M.Pd Nip. 1946207301988032002 | _____ |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd Nip. 194801281975032001 | _____ |
| 3. Anggota | : Saridewi, S.Pd. M.Pd Nip. 198405242008122004 | _____ |
| 4. Anggota | : Rismareni Pransiska, SS. M.Pd Nip. 198201282008122003 | _____ |
| 5. Anggota | : Dr. Dadan Suryana Nip. 197505032009122004 | _____ |

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Sebagai acuan atau kutipan dengan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2011
Yang menyatakan

NINA RAMAYENDA

ABSTRAK

NINA RAMAYENDA. 2011. Mengembangkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif pada TK Aisyiyah Pembina Busthanul Atfal Ulak Karang Padang.

Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif pada TK 'Aisyiyah Pembina Busthanul Athfal Ulak Karang Padang masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak melalui bermain imajinatif. Subjek penelitian murid kelompok B TK 'Aisyiyah Pembina Busthanul Athfal Ulak Karang Padang.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*) yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya pengembangan kreativitas anak. Pada siklus I kemampuan anak dalam menggambar belum tercapai, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dinyatakan bahwa terjadi pengembangan kreativitas menggambar anak melalui bermain imajinatif, sebelum tindakan persentase kemampuan anak 23%, pada Siklus I menjadi 31.1% dan pada siklus II menjadi 75.0%. Hal ini menunjukkan pengembangan kreativitas menggambar anak usia dini melalui bermain imajinatif mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan imajinatif dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak usia dini.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Mengembangkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini
Melalui Bermain Imajinatif Pada TK Aisyiyah Pembina
Busthanul Atfal Ulak Karang Padang

Nama : NINA RAMAYENDA

NIM/BP : 10535/2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011
Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Yulfsyofriends, M.Pd
Nip. 1946207301988032002

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
Nip. 194801281975032001

Mengetahui
Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulfsyofriend, M. Pd
Nip. 196207301988032002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa shalawat dan salam kepada junjungan umat, yakni Nabi Muhammad SAW yang telah memancarkan ilmu pengetahuan ke permukaan bumi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan Skripsi ini dengan judul **“Mengembangkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif Pada TK Aisyiyah Pembina Busthanul Atfal Ulak Karang Padang”**.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulfsyofriend. M.Pd, ketua jurusan sekaligus Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Dahliarti. M.Pd, Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga selesainya skripsi ini dengan baik.
3. Pengurus dan Majelis Guru TK Aisyiyah Pembina Busthanul Atfal Ulak Karang Padang yang telah ikut membantu memberikan izin pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, hingga selesainya penelitian ini dengan baik dan tepat waktu.

4. Staf dan dosen pengajar Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama mengikuti pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Suami Tercinta, M. Rozi yang telah banyak memberikan bantuan moril dan material hingga selesainya Pendidikan ini dengan Baik.
6. Teman-teman seperjuangan yang ikut membantu memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesainya tugas akhir ini dengan baik.

Mudah-mudahan Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas bantuan yang telah diberikan. Amin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaannya sehingga dapat dimanfaatkan oleh pihak yang terkait dan para pembaca lainnya.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI | ii |
| DAFTAR TABEL | iv |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| DAFTAR LAMPIRAN | vi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Rumusan Masalah | 5 |
| D. Tujuan Penulisan | 5 |
| E. Pembatasan Masalah | 6 |
| F. Manfaat Penulisan | 6 |
| G. Defenisi Operasional | 7 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini | 9 |
| 2. Kreativitas | 9 |
| a. Pengertian Kreativitas | 12 |
| b. Fungsi Pengembangan Kreativitas | 12 |
| c. Peranan dan Tanggung jawab Guru dalam Pengembangan Kreativitas | 12 |
| d. Cara Menumbuhkan Kreativitas Anak TK..... | 13 |
| e. Faktor Pendukung Kreativitas di TK | 14 |
| 3. Pengertian Menggambar | 14 |
| a. Pengelolaan Menggambar dalam Segi Pembelajaran Pada Anak Usia Dini..... | 15 |
| b. Variasi Menggambar yang Memperkaya Media Pendidikan | 18 |
| 4. Bermain Imajinatif | 19 |
| a. Pengertian Bermain | 19 |

| | |
|---|----|
| b. Jenis-Jenis Alat Permainan..... | 21 |
| c. Persyaratan dalam Memilih Alat Permainan..... | 22 |
| d. Tujuan Permainan | 23 |
| e. Manfaat Alat Permainan..... | 23 |
| f. Bermain imajinatif..... | 24 |
| g. Konsep Pendidikan Seni Menggambar Imajinatif | 25 |
| B. Penelitian Yang Relevan | 28 |
| C. Kerangka Berfikir..... | 28 |
| D. Hipotesis Tindakan..... | 29 |

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

| | |
|------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian | 30 |
| B. Lokasi Penelitian | 30 |
| C. Subjek Penelitian..... | 30 |
| D. Prosedur Penelitian..... | 31 |
| E. Alur Penelitian..... | 35 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 36 |
| G. Teknik Analisa Data..... | 37 |

BAB IV HASIL PENELITIAN

| | |
|---------------------------------|----|
| A. Deskripsi Data | 38 |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal | 38 |
| 2. Deskripsi Siklus I | 43 |
| 1. Perencanaan..... | 43 |
| 2. Tindakan | 44 |
| 3. Refleksi Siklus I..... | 51 |
| 3. Deskripsi Skilus II..... | 53 |
| 1. Perencanaan..... | 53 |
| 2. Tindakan..... | 54 |
| 3. Pengamatan | 54 |
| 4. Refleksi Siklus II..... | 60 |
| B. Pembahasan | 60 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 70 |
| B. Saran..... | 71 |
| C. Implikasi..... | 71 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

| | | |
|-------------|--|----|
| Tabel 3.1. | Tes Kreativitas Menggambar | 36 |
| Tabel 4.1. | Tes Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Permainan Imajinatif pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) | 41 |
| Tabel 4.2. | Penilaian Sikap Anak dalam Pembelajaran Menggambar Melalui Permainan Imajinatif pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) | 41 |
| Tabel 4.3. | Tes Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Permainan Imajinatif pada Siklus I..... | 46 |
| Tabel 4.4. | Penilaian Sikap Anak dalam Pembelajaran Menggambar Melalui Permainan Imajinatif pada Siklus I..... | 49 |
| Tabel 4.5. | Tes Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Permainan Imajinatif pada Siklus II..... | 55 |
| Tabel 4.6. | Penilaian Sikap Anak dalam Pembelajaran Menggambar Melalui Permainan Imajinatif pada Siklus II..... | 57 |
| Tabel 4.7. | Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Sangat Baik)..... | 62 |
| Tabel 4.8. | Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Baik)..... | 64 |
| Tabel 4.9. | Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Cukup) | 66 |
| Tabel 4.10. | Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Kurang) | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1. Siklus Penelitian..... | 35 |
| Gambar 4.1. Upaya Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif..... | 41 |
| Gambar 4.2. Sikap Anak dalam Membangun Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif..... | 43 |
| Gambar 4.3. Upaya Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif pada Siklus I..... | 48 |
| Gambar 4.4. Sikap Anak dalam Membangun Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif Siklus I | 50 |
| Gambar 4.5. Upaya Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif pada Siklus II..... | 57 |
| Gambar 4.6. Sikap Anak dalam Membangun Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif Siklus II..... | 59 |
| Gambar 4.7. Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Sangat Baik)..... | 64 |
| Gambar 4.8. Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Baik)..... | 66 |
| Gambar 4.9. Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Cukup)..... | 67 |
| Gambar 4.10. Persentase Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif (Kategori Nilai Kurang) | 69 |

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran

1. Satuan Kegiatan Harian (SKH)
2. Hasil Perhitungan Tabel 4.1.
3. Lembaran Pengamatan
4. Hasil Perhitungan Tabel 4.2.
5. Lembaran Pengamatan
6. Hasil Perhitungan Tabel 4.3.
7. Lembaran Pengamatan
8. Hasil Perhitungan Tabel 4.4.
9. Lembaran Pengamatan
10. Hasil Perhitungan Tabel 4.5.
11. Lembaran Pengamatan
12. Hasil Perhitungan Tabel 4.6.
13. Lembaran Pengamatan
14. Lembaran Wawancara Anak
15. Hasil Wawancara
16. Dokuemntasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek kemampuan merealisasikan ide-ide kedalam kreativitas menggambar. Pengajaran menggambar merupakan suatu wadah pengaplikasian ide-ide dalam pikiran yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik. Menggambar juga dapat menkomunikasikan antara apa yang dipikirkan untuk disampaikan melalui gambar. Sehingga kegiatan menggambar sangat penting dalam kehidupan selain berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain melalui gambar juga sekaligus sebagai alat untuk menggali ide-ide kreatif dalam diri anak usia dini.

Menurut Santoso (dalam Moeslichatoen, 1984:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai 8 tahun. Anak pada usia ini dapat dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni. Oleh karena itu, sebagai orang tua dan pendidik harus pandai memberikan rangsangan yang berupa pendidikan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Pola asuh yang baik sejak dini akan besar pula pengaruhnya bagi tumbuh kembangnya seorang anak, terutama dari lingkungan terdekat anak. Lingkungan terdekat ini meliputi keluarga dan budaya serta kehidupan sosial yang berkembang dan berlangsung disekitarnya, tempat dimana anak dibesarkan. Hal ini akan menjadi modal awal bagi anak untuk belajar berkomunikasi, bersosialisasi serta untuk menyalurkan energinya, mengekspresikan emosinya dan mengembangkan kreativitasnya.

Pada dasarnya setiap peserta didik dikarunai potensi kreatif sejak lahir. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan dan bunyi. Selain itu juga dapat kita lihat pada perilaku anak usia dini yang secara alamiah gemar bertanya, mencoba, memperhatikan hal-hal yang baru. Semua kegemaran yang timbul dalam diri anak merupakan potensi kreatif yang sangat dibutuhkan hingga mereka dewasa nanti.

Pembelajaran menggambar dapat membuat mereka mampu mengekspresikan pengalaman-pengalaman individu bahkan ketika mereka tidak mampu mengungkapkan berbagai peristiwa lewat kata-kata. Anak-anak suka melakukan kontak fisik langsung dengan alam mereka. Materi pembelajaran mereka muncul dari pengalaman-pengalaman mereka sendiri, masalah pribadi mereka dan imajinasi-imajinasi mereka yang kaya. Untuk menyampaikan suatu gagasan, mereka menggambarannya, melukiskannya, atau membuat model tanah liat.

Bahan-bahan menggambar yang fleksibel menawarkan kesempatan yang tidak terbatas pada anak-anak untuk mengekspresikan dirinya. Mereka bebas untuk memilih, melakukannya dengan cara sendiri, untuk mengembangkan pilihan-pilihan mereka.

Karena bentuk ekspresi mereka yang unik dan telah disyahkan dan dihargai. Anak-anak mulai merasa percaya terhadap diri sendiri. Mereka belajar menghargai karya mereka sendiri dan karya orang lain. Menggambar sangat penting bagi perkembangan anak-anak yang lebih imajinatif dan responsif.

Kondisi anak usia dini di TK Aisyiyah Pembina Bustanul Atfal Ulak Karang ini, kreativitas anak di dalam melakukan kegiatan ekspresi seni seperti menggambar masih tergolong rendah dilihat dari segi aspek indikator memperhatikan penjelasan guru, ketepatan dalam menggunakan alat peraga, kemampuan bertanya, membuat garis gambar, dan ketepatan mewarnai, sehingga anak masih belum bisa menerima, memperhatikan penjelasan dari peneliti secara detail. Kendala lainnya tidak terlepas dari terbatasnya waktu yang diberikan oleh Guru kepada anak untuk sharing ide dalam mengembangkan motoriknya di kelas, selain itu, belum teraplikasikannya strategi yang optimal oleh guru dalam menyajikan media selama pembelajaran termasuk masih minimnya penggunaan media yang dimanfaatkan oleh guru dalam menggali bakat-bakat motorik anak seperti menggambar tentang tokoh-tokoh cerita yang mereka gemari dalam pembelajaran menggambar.

Oleh karena itu solusi dalam meningkatkan kreativitas anak peneliti melakukan kegiatan menggambar melalui ekspresi imajinatif anak tentang ide-ide

mereka dalam upaya memberikan pengarahan, penjelasan secara detail agar anak selalu memperhatikan peneliti, memberikan bimbingan bagaimana menggunakan media kepada anak untuk melatih kemampuan menggambar dengan baik, sehingga dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan kecermatan, kecepatan gerakan jari-jari anak.

Kenyataannya, ketika anak masuk Taman Kanak-Kanak kebanyakan di antara mereka yang mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis, penurut, duduk manis dan tidak berbicara saat di beri pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan anak untuk menghafal informasi saja, anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Anak tidak dituntut untuk memahami dan menghubungkan informasi yang diingatnya itu dengan kehidupan sehari-hari anak. Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan tersebut kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Selain itu juga berbagai aturan-aturan yang seharusnya belum perlu diterapkan pada anak mulai bermunculan, sehingga dapat mengurangi kebebasan dalam berkreasi dan mengekspresikan diri.

Untuk pengoptimalian potensi kreatif yang dimiliki anak usia dini agar mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Sehingga perlu dilakukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dengan keadaan yang nyaman, menyenangkan dan bermakna dalam diri anak. Upaya-upaya tersebut dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik melalui kegiatan bermain imajinatif sambil menggambar. Sebab

mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain imajinatif sambil menggambar memungkinkan anak untuk belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Selain itu juga dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, nilai dan siap hidup.

Berdasarkan latar belakang di atas mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini, maka peneliti menyusun judul: “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Imajinatif pada TK Aisyiyah Pembina Bustanul atfal Ulak Karang Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan fenomena-fenomena yang ada diatas maka kegiatan bermain di PAUD, terbatasnya waktu yang diberikan oleh Guru kepada anak untuk sharing, kemudian startegi guru dalam menyajikan media selama pembelajaran belum optimal, serta media yang disediakan guru masih terbatas dan belum tergalinya bakat-bakat motorik anak seperti menggambar dalam pembelajaran di PAUD perlu strategi bagi guru untuk mengajak anak bermain imajinatif tentang tokoh-tokoh cerita yang mereka gemari sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar menggambar anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah

1. Merangsang kreativitas anak dalam menggambar
2. Membimbing anak cara menggambar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan kreativitas menggambar pada anak usia dini melalui bermain imajinatif?
2. Bagaimana permainan imajinatif dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan cara mengembangkan kreativitas menggambar pada anak usia dini melalui bermain imajinatif.
2. Mendeskripsikan permainan imajinatif terhadap peningkatan kemampuan menggambar anak.

F. Manfaat Penulisan

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Bagi Anak

- 1) Melalui bermain imajinatif anak mampu meningkatkan kreativitasnya, menghilangkan atau mengurangi verbalisme, memperjelas, dan mempermudah konsep abstrak, serta meningkatkan kemampuan motorik anak dalam menggunakan crayon untuk menggambar
- 2) Melalui permainan imajinatif dapat merangsang daya kognitif anak untuk lebih kuat berfikir dan kreatif menemukan ide-ide yang dapat sampainya melalui gambar.

b. Bagi Guru TK

Mengetahui perkembangan menggambar pada anak didiknya sehingga guru mampu mengetahui dan mengatasi kesulitannya. Kesulitan dalam perkembangan anak didiknya dan bisa dengan mudah membimbing, serta membina minat anak.

c. Bagi Orang Tua

Mempermudah dalam membesarkan dan mendidik anaknya sesuai dengan masa perkembangan anak dan dapat memberikan bantuan berupa alternative pemecahan masalah tentang bagaimana cara mengajarkan menggambar yang baik.

d. Bagi Sekolah

Mencapai Pendidikan yang maksimal. Salah satu komponen yang menunjang pencapaian suatu tujuan pendidikan adalah media gambar.

G. Defenisi Operasional

1. Kreativitas

Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, yang selanjutnya diartikan kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi, mudah menyesuaikan diri terhadap situasi, memiliki keaslian dalam membuat tanggapan dan mampu berfikir integral serta dapat menciptakan sesuatu yang baru.

2. Menggambar

Menggambar merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas. Dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Dalam menggambar murni, karya yang tercipta merupakan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Sehingga obyek yang dibuat merupakan hasil dari satu atau lebih dari media yang ada.

Pembelajaran menggambar dapat mengembangkan kreatifitas pada anak. Mereka selalu mengembang-kan imajinasi atau khayalan-khayalan yang dapat melatih otak dan motoroik mereka. Dengan kegiatan menggambar dapat memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif.

3. Bermain imajinatif

Bermain imanjinatif adalah permainan yang merangsang perkembangan motorik halus anak. Permainan imajinatif juga melibatkan pengembangan kemampuan persepsi penglihatan, pendengaran dan ingatan pengalaman mereka. Permainan imajinatif bisa dilakukan dengan memperlihatkan media visual berupa cerita dongen dalam CD atau cerita-cerita dongeng yang diceritakan guru di depan

kelas tentang seekor binatang atau buah yang pemandangan desa yang nantinya dapat ditangkap oleh siswa dan mampu mempersepsikan maksud dari cerita tersebut sehingga melahirkan imajinatif dalam pemikirannya yang dapat merangsang keinginan mereka untuk mengeksplorasi imajinasi yang mereka tangkap dari cerita-cerita tersebut ke dalam kreatifitas menggambar yang ingin mereka sampaikan tentang pemahaman mereka mengenai cerita yang disampaikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kreativitas Menggambar

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Sumanto (2005: 38) Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, yang selanjutnya diartikan kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi, mudah menyesuaikan diri terhadap situasi, memiliki keaslian dalam membuat tanggapan dan mampu berfikir integral.

Pendidikan Budaya (Inggris) menyebutkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli (*original*). Kreativitas adalah suatu aktivitas *imajinatif* yang memanasifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Berdasarkan batasan itu maka jelas bahwa anak yang kreatif bukanlah anak yang nakal. Merujuk pengertian kreativitas yang telah disebutkan disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Kreativitas merupakan aktivitas *imajinatif* yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal.
- 2) Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.

- 3) Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya.
- 4) Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu yang baru.

Hasil aktivitas pikiran yang berdaya (*imajinatif*) tidak dapat diwujudkan dalam sekejap. Untuk mewujudkan terciptanya pikiran yang berdaya diperlukan proses, dimulai dari rasa ingin tahu, dipahami, dicoba berulang-ulang sampai akhirnya dihasilkan produk baru yang orisinal. Dengan demikian, individu kreatif adalah individu yang pikirannya berdaya (*imajinatif*), ditandai rasa keingintahuan yang tinggi. Disamping itu bahwa individu yang kreatif adalah *melit* (ulet, tidak pantang menyerah) banyak ide-ide orisinal dan baru.

Menurut Sumanto (2005:39) Kreativitas dapat ditinjau dari empat segi:

- a) Segi pribadi, kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam interaksinya dengan lingkungan dan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Ciri-ciri antara lain berupa rasa ingin tahu, daya imajinatif yang kuat, tertarik pada hal-hal yang baru, mempunyai minat yang luas, berani mengambil resiko, mempunyai prakarsa dan kepercayaan diri, tekun dan ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati dan diyakini.
- b) Segi pendorong, merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat berupa hasrat yang kuat pada diri individu, dan dapat pula berupa penghargaan dari orang

lain(orang tua, guru), serta tersedianya sarana dan prasarana penunjang sikap kreatif.

- c) Segi proses, kreativitas adalah hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Kreativitas ditinjau dari segi proses yaitu sebagai suatu kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah ada dalam pikiran.
- d) Segi produk, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk- produk baru, atau kombinasi dari hal sebelumnya yang sudah ada.

b. Pentingnya Pengembangan Kreativitas

Terdapat sejumlah alasan perlunya pengembangan kreativitas dilakukan sejak usia dini. Alasan pengembangan kreativitas tersebut dirumuskan Munandar (dalam Suratno 2005: 5-7) ke dalam empat alasan utama sebagai berikut:

c. Kreativitas Untuk Merealisasikan Perwujudan Diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya, manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain. Menurut Maslow (dalam Suratno 2005: 5) diperlukan kreativitas yang berfungsi untuk memanifestasikan dirinya diperlukan untuk perwujudan diri. Perwujudan diri itu pada umumnya dapat dilakukan oleh orang yang sehat mental dan bebas dari hambatan-hambatan. Dengan demikian individu yang berhasil mengembangkan dan memperdayakan segenap kemampuan

dirinya akan berhasil dalam mewujudkan dirinya. Dengan kata lain individu tersebut akan berhasil dalam hidupnya.

d. Kreativitas Untuk Mewujudkan Suatu Permasalahan

Kreativitas atau pikiran yang berdaya atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan untuk penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan itu perlu dikembangkan sejak dini. Namun pendidikan sudah sejak lama dirasakan belum mampu mewujudkan peserta didiknya menjadi kreatif. Menurut Guilford (dalam Suratno 2005: 6) hal tersebut sebagai akibat kurang diperhatikannya masalah pengembangan kreativitas dalam pendidikan formal selama ini adalah pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir yang diarahkan pada penyelesaian suatu persoalan dengan jawaban tertentu yang ditentukan guru. Pendidikan belum mampu mengajak peserta didiknya untuk berpikir divergen dengan berfikir luas untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban sebelum akhirnya menentukan jawaban mana yang dianggap paling benar.

e. Kreativitas Untuk Memuaskan Diri

Kreativitas akan mampu memuaskan diri individu yang bersangkutan. Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi yang bersangkutan. Kepuasan hasil pencarian yang dilakukan anak oleh *Biondi* (dalam Suratno 1972: 6) dinyatakan sebagai kepuasan yang tak terhingga.

f. Kreativitas Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup

Melalui kreativitas dimungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Hal itu sebagai akibat logis dari aktivitas yang dilakukannya.

Orang kreatif akan mempunyai banyak ide yang dapat dikembangkan sehingga memiliki kemungkinan untuk memperoleh kesejahteraan yang lebih baik dibandingkan orang yang tidak kreatif. Orang yang memiliki banyak ide, memiliki penemuan-penemuan baru, dan menguasai teknologi baru jelas akan memiliki peluang pendapatan yang lebih baik dibandingkan yang tidak memilikinya. Karena itu, sikap dan perilaku kreatif, serta bakat perlu dikembangkan sejak dini. Hal itu untuk menjadikan sumber daya manusia Indonesia yang akan datang lebih berkualitas, tidak menjadi korban teknologi tetapi justru dapat mengendalikan teknologi sehingga memberikan keuntungan secara ekonomi. Dengan demikian ia akan memperbaiki taraf hidupnya.

Pengembangan potensi kreatif anak bukanlah sekedar hiasan. Pengembangan kreativitas anak merupakan pangkal utama untuk mempersiapkan kehidupan anak. Kreativitas tersebut meliputi penyesuaian dan kefleksibelan cara berpikir anak. Kreativitas merupakan fondasi pendidikan untuk mempersiapkan anak menjadi ilmuwan, pencipta, artis, musisi, inovator, dan pemecah masalah untuk waktu yang akan datang. Kemajuan peradaban sesungguhnya diakibatkan pemikiran yang kreatif.

Dalam aktivitas keseharian di TK terutama diisi kegiatan bernyanyi, bermain musik, menggambar, berpuisi, bercerita, berdongeng dan sebagainya.

Melalui kegiatan ini dapat dimanfaatkan untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan *Maxim* (dalam Suratno 2005: 18) bahwa pembentukan dan pengembangan kreativitas anak terutama dilakukan melalui bidang seni dan musik daripada kegiatan lainnya. Pendapat ini kiranya diikuti oleh guru TK, tetapi dikaitkan juga dengan aspek pembelajaran yang lain seperti pembiasaan berperilaku sosial dan pelatihan motorik halus dan kasar. Sehubungan dengan itu guru dapat membangkitkan kreativitas anak, misalnya dengan memanfaatkan berbagai barang bekas seperti kaleng untuk bermain musik atau aktivitas lain.

g. Cara Menumbuhkan Kreativitas Anak TK

Menurut Nugraha (2003: 53- 54) anak senang menjelajahi (*explore*) dan melakukan sesuatu dengan cara yang berbeda. Anak yang didorong atau diarahkan untuk menggunakan imajinasinya dan mempraktekkan kemampuan kreatifnya dengan cara yang leluasa(bebas- luas) akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir fleksibel dan kepercayaan dirinya pun meningkat.

Berikut hal- hal yang dapat untuk menumbuhkan dan membelajarkan kreativitas pada anak adalah:

- 1) Sediakan sejumlah material untuk anak sehingga dapat bermain dan berkreasi dengan bahan- bahan yang di sediakan.
- 1) Menunjukkan pada anak cara menggunakan beberapa peralatan dan bahan- bahan.
- 2) Mengajak anak ke pameran atau ke tempat yang menggelar seni/ karya dan tempat hiburan.

- 3) Mendorong anak untuk menggunakan perasaannya atau inderanya.
- 4) Mendorong anak untuk dapat menyanyi dan menari dengan berbagai jenis musik yang berbeda

h. Faktor Pendukung Kreativitas Di TK

Menurut Sumanto (2005: 42) beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu:

- 2) Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi.
- 3) Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas.
- 4) Kemenarikan guru dalam mendidik dan memberi motivasi.
- 5) Peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan di TK antara lain menyediakan kebutuhan media/ bahan praktek senirupa bagi putra- putrinya.

2. Pengertian Menggambar

Menurut Warti (1992) menggambar merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas. Dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Dalam menggambar murni, karya yang tercipta merupakan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Sehingga obyek yang dibuat merupakan hasil dari satu atau lebih dari media yang ada (sebagai catatan bahwa media atau bahan seni di dunia juga tidak terbatas).

Dalam berkarya seni, tidak pernah ada kata salah dan juga tidak ada yang mengatakan salah pada karya yang telah diciptakan. Namun demikian, di dalam

proses berkarya seni, karena dalam hal ini adalah proses belajar, maka harus dilakukan dengan cara yang benar, sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

Untuk anak usia dini (0-8 tahun), ketika belajar tentang menggambar tidak hanya bertujuan untuk berproses berkarya seni saja, karena selain itu juga diharapkan dapat memberikan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional serta kemandirian pada anak. Jadi dengan bimbingan yang tepat, seorang anak akan dapat melatih potensi-potensi yang bermanfaat.

Sedangkan menurut Daryanto (2003) menggambar atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dsb. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang dikarenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu : disitu seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan bahwa menggambar adalah sebuah kegiatan seni yang menampilkan bentuk atau rupa yang diperagakan diatas media gambar seperti kertas atau media lainnya berupa goresan-goresan pensil crayon, kuas atau alat gambar lainnya yang memberikan penampakan rupa atau gambar (Sawira; 2006, copyright 2009. www.google.com).

a. Pengelolaan Menggambar Dalam Segi Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memerlukan pengelolaan, sesuai karakteristik dan situasi sosial yang kondusif untuk keberhasilan belajar anak usia dini. Sifat pembelajarannya yang kooperatif dengan sebagian kelompok kecil maupun besar, bertanggung jawab, belajar menunggu giliran, bekerja tanpa mengganggu teman, membereskan alat, mengambil keputusan, memilih kegiatan, dan kesemuanya terjadi tanpa tekanan melainkan berjalan alamiah.

Anak belajar mematuhi aturan yang dibuat bersama dalam kelas, datang tepat waktu, cara mendapat perhatian dari guru, cara guru meminta perhatian dari anak. Anak dapat mengatur management atau pengelolaan kelas berarti dapat mengatur bahan dan kelompok kegiatan. Ada yang bekerja di meja, di lantai, dengan beragam instruksi untuk banyak kelompok, mengikuti kemajuan setiap anak, fleksibel, bisa juga statis atau dinamis, menjadi non produktif atau sangat produktif. Hal ini juga mempertimbangkan tumbuh kembang EQ mereka (Berliner; 1978, copyright 2006. www.google.com)

Guru yang mengelola kelas yang efektif juga akan membuat anak berhasil. Dari yang tersebut di atas akan diketahui bahwa memang program TK terdiri atas pembiasaan dan perkembangan dasar. Jadi pelaksanaan perencanaan juga berorientasi kearah dua tujuan itu, dengan mengamati perkembangan individu anak. Di dalam kelas ada kelompok-kelompok sesuai kemampuan. Kemampuan anak tidak sama. Untuk itu guru perlu mengetahui perkembangan anak agar dapat memberikan kegiatan sesuai kebutuhan anak yaitu perkembangan emosi dan

sosial, motorik kasar dan halus, pengamatan dan ingatan, penglihatan dan pendengaran serta mengekspresikan dan menerima bahasa.

Dalam setiap macam perkembangan tersebut, anak kadang-kadang sangat cepat, sedang-sedang saja atau lamban daya tangkap atau peningkatannya. Bagi yang sudah mahir, dipersiapkan bentuk yang dapat mereka jiplak, gunting, tempel dan warnai. Tugas itu diharapkan mampu ia selesaikan. Bagi yang sedang-sedang tugas, hampir sama dengan yang sudah mahir, dengan bentuk yang sudah tersedia atau boleh ia pilih sendiri yang sama. Bagi yang kurang dipersiapkan kertas yang hanya diberi garis lurus yang perlu ia gunting. Pujian juga sama diberikan kepada mereka. Di sinilah pengertian yang harus ditunjukkan agar anak merasa berhasil dalam tingkat kemampuannya (*Fisher; 1991*, copyright 2006. www.google.com).

Pengelolaan waktu yang mereka butuhkan akan sangat bervariasi. Tidak ada jenjang pendidikan yang sangat kompleks seperti pendidikan anak usia dini. Semuanya dilakukan dengan santai tanpa menekan. Lama anak di TK bervariasi antara dua setengah sampai tiga setengah jam di sekolah. Enam hari seminggu atau melihat situasi dan tempatnya. Untuk kelompok bermain dapat diadakan tiga hari dalam seminggu. Jadwal di TK seperti pembukaan, inti, dan penutup, dapat saja untuk TK A dan B berlainan. Karena masa transisi anak TK A dan B berlainan. Bila anak di TK A dipaksakan untuk sudah mampu mengikuti program yang sama dengan kelas TK B, maka anak akan sangat tertekan dan tidak menyukai sekolah. Untuk itu maka dibutuhkan keluwesan penjadwalan, misalnya dengan ditukarnya inti dan pembukaan dengan maksud supaya anak-anak lebih bebas memilih kegiatan yang diminati dan mengendalikan emosi pada masa

penyesuaian diri dengan sekolah akan lebih terbantu. Dari waktu ke waktu selama anak melaksanakan kegiatan, pasti ada saat-saat guru minta perhatian anak. Untuk itu dapat digunakan tanda guru yang tidak terlalu keras, tetapi cukup memberi tanda minta perhatian.

Pengelolaan materi terdiri dari berbagai macam alat permainan edukatif : pasir, air, bangunan berbagai karya seni dan materi kreatifitas lainnya. Materi ini dikembangkan guru sesuai kebutuhan anak. Diharapkan interaksi antara guru-materi – anak semaksimal mungkin. Keluwesan ini membuat setiap anak merasa berhasil dan permasalahan dapat diatasi (*Berliner; 1978*, copyright 2006.www.google.com).

b. Variasi Menggambar yang Memperkaya Media Pendidikan

Permainan untuk anak usia dini sangat banyak variasinya. Dari yang sederhana sampai yang sulit atau benar-benar meningkatkan daya pikir anak. Kegiatan untuk anak usia dini tidak terlalu terpojokan dengan penuh masalah dan kerumitan. Pedoman utama ialah sebanyak mungkin semua dikerjakan anak, diciptakan anak tanpa terlalu banyak campur tangan. Beri kesempatan yang cukup. Interaksi guru yang berarti, komentar tidak basa-basi. Beri pujian yang keluar dari hati sanubari dan bersungguh-sungguh. Macam-macam permainan misalnya : Permainan manipulatif yaitu memainkan alat-alat yang akan memberi kesempatan mengajarkan konsep dari warna, bentuk, ukuran jumlah, bilangan, sampai membandingkan, menyamakan, dll.

Permainan imajinasi dini dimunculkan guru dengan mempersiapkan situasi professional dengan berbagai atribut yang dimiliki profesi tersebut. Media

pendidikan harus disesuaikan keberadaannya dengan bidang kajian apa yang sedang dilakukan di sekolah. Hanya saja tingkat kesulitannya disesuaikan dengan usia anak TK dan disederhanakan. Semua topik-topik yang mengenai menggambar selalu membutuhkan media. Contohnya: gambar-menggambar (*Sudono; 1996, copyright 2006.www. google.com*).

Di dalam pembelajaran menggambar pada anak usia dini selalu dapat mengembangkan kreatifitas pada anak itu sendiri. Mereka selalu mengembangkan imajinasi atau khayalan-khayalan. Itu akan melatih otak dan motorik mereka. Anak yang kreatif adalah anak yang cerdas dalam segala hal. Jalan pikiran mereka berbeda dengan pemikiran anak yang lain. Kreatifitas tidak hanya tergantung dari timbulnya inspirasi, tetapi menuntut ketekunan, keuletan, waktu dan kerja keras. Dengan kegiatan senirupa dapat memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif.

3. Bermain Imajinatif

a. Pengertian Bermain

Bermain dan Anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktifitas bermain dilakukan anak dan aktifitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah melalui bermain.

Banyak pakar telah mengkaji bagaimana pentingnya peran bermain dalam perkembangan anak-anak. *Mayke* (2001:1-5) menjelaskan pendapat-pendapat para pakar tentang bermain, pendapat pertama tentang bermain dikemukakan oleh Plato seorang filsuf Yunani. Menurut Plato, Anak-anak akan lebih mudah

mempelajari aritmatika melalui bermain dengan cara membagi apel kepada anak-anak. Filsuf lainnya Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa Dewasa nanti. Sebagai contoh permainan kartu bergambar, akan menambah kemampuan berbahasa permulaan pada anak dan setelah dewasa nanti anak akan cinta buku.

Selanjutnya *Froebel dalam Mayke* (2001: 2) mengemukakan bahwa bermain sangat penting dalam belajar. Plato, Aristoteles dan Froebel menganggap bahwa bermain merupakan kegiatan yang memiliki nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Pada akhir abad 19, *Spencer dalam Mayke* (2001: 2) mengemukakan bahwa anak bermain karena anak memiliki energi yang berlebihan. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktifitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Dilanjutkan oleh pendapat yang dikemukakan oleh Stanley bahwa bermain sebagai bentuk evolusi dari kegiatan nenek moyangnya di masa lampau. Sebagai contoh anak yang suka bermain air, maka di duga bahwa nenek moyangnya berasal dari ikan, seorang tokoh filsuf, Karl Gross, mengemukakan bahwa anak bermain karena anak memiliki energi yang berlebihan. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Dan perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan.

Pendapat-pandapat tentang peran bermain berdasarkan teori modern menurut *Mayke* (2001: 6-7), mengatakan bahwa bermain memfasilitasi pemisahan antara makna dengan objeknya yang merupakan persiapan untuk perkembangan

membuat gagasan dan berfikir abstrak. Menurut *Vygotsky* dalam *Mayke* (2001: 9) bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh *Piaget* dalam *Mayke* (1962: 89), yang dikenal dengan teori Kognitif mengemukakan bahwa bermain membantu anak dalam menggambarkan dunia dan mengekspresikan perasaan dan kebutuhannya. Pendapat lain yang mendukung adalah yang dikemukakan dalam *Mayke* (2001: 7). Lebih lanjut dikatakan mengatakan bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain.

Menurut *Mayke* (2001: 16-17) kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan yang meliputi kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Bermain merupakan landasan sosial bagi perkembangan karena bermain merupakan bagian dan sumber dari perkembangan itu sendiri.

Dalam *Mayke* (2001: 16-17), berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Smith* ciri kegiatan bermain adalah : dilakukan atas keinginan pribadi, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif, bersifat fleksibel, lebih menekankan proses dari pada hasil akhir, bebas memilih dan mempunyai kualitas pura-pura.

Dalam hal ini *Gordon dalam Moeslhchatoen* (1985: 265) mengatakan bahwa bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan

kegembiraan, dan memungkinkan anak untuk berkhayal seperti sesuatu atau seseorang. Melalui kegiatan bermain ini anak dapat melatih dan kemampuan imajinatif dengan cara melihat dan mendengarkan berbagai cerita dan gambar.

Dari hasil penelitiann tersebut, bebas memilih merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada Usia Dini sebagai contoh bermain kartu kata dilakukan atas kehendak anak sendiri dan guru siap kapan dibutuhkan anak. Sehubungan anak-anak belajar melalui bermain maka bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, kartu-kartu anak lain dan perhatian orang dewasa membantu anak berkembang secara fisik, emosi, kognisi, dan social.

b. Jenis-Jenis Alat Permainan.

Jenis alat alat peraga edukatif untuk anak usia dini yang telah dikembangkan ini berdasarkan alat permainan yang diciptakan oleh para ahli yaitu *Montessori, Cruissenaire, Peabody dan Frobel*.

- a. Alat peraga edukatif untuk kemampuan bahasa.
- b. Alat peraga ciptaan Montessori untuk memudahkan anak mengingat konsep-konsep.
- c. Balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuann berbahasa pada anak
- d. Alat peraga ciptaan Frobel untuk melatih motorik dan daya nalar anak

c. Persyaratan Dalam Memilih Alat Permainan

Persyaratan dalam memilih permainan untuk anak usia dini menurut Gutama dalam modul pembuatan dan penggunaan APE adalah:

- a. Mengandung nilai pendidikan
- b. Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- c. Menarik dilihat dari warna dan bentuknya
- d. Sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak
- e. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak
- f. Sederhana, murah dan mudah diperoleh
- g. Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya
- h. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan anak
- i. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak

Sesjalan dengan hal itu menurut *Gordon* dalam *Moeslichatoen (1984: 214)* mengatakan bahwa, ada beberapa aspek dalam memilih bahan dan alat permainan itu :

- a. Memilih bahan untuk kegiatan yang mengundang perhatian semua anak, bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat dan menyentuh perasaan mereka.
- b. Memilih bahan yang multiguna yang dapat memenuhi bermacam-macam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.
- c. Memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya sebagai cara.

Sesuai dengan apa yang di kemukakan oleh *Gordon* dalam *Moeslichatoen (1984:192)* dalam bahan dan memilih bermain perlu memilih bahan yang : mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak, bahan yang harus sesuai filsafat dan napas kurikulum yang dianut, bahan yang mencerminkan kualitas

rancangan dan keterampilan kerja, bahan yang dapat meningkatkan budaya kelompok.

Dari kedua pendapat tersebut diatas disimpulkan bahwa dalam memilih bahan dan alat permainan harus yang sesuai dengan tahap perkembangan, dapat mengembangkan multiple inteligen dan mudah diperoleh.

d. Tujuan Permainan

Tujuan permainan yaitu :

- 1) Menumbuhkan semangat anak dalam bermain sambil belajar
- 2) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 3) Memberi kesempatan pada anak untuk mencoba bereksplorasi dan menemukan sendiri.
- 4) Mengenal konsep secara tidak langsung kepada anak melalui bermain
- 5) Untuk menetralkan emosi anak dalam bermain.

e. Manfaat Alat Permainan

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, bermain merupakan pengalaman yang sangat berguna bagi anak, anak dapat memperoleh pengalaman dan pembinaan hubungan dengan sesama teman, menambah pembendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertakan pada diri anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak

- 1) Untuk perkembangan emosi dan social anak.
- 2) Untuk mengembangkan motorik halus, menurut Lerner seorang guru besar pada Universitas Northeastern Illionis dalam bidang ilmu kemampuan dan

tidak mampu belajar motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

- 3) Untuk mengembangkan motorik kasar.
- 4) Untuk perkembangan bahasa, *Lorner* dalam Sudono (1982) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya.
- 5) Untuk persepsi penglihatan (pengamatan dan ingatan)
- 6) Untuk persepsi pendengaran.
- 7) Untuk keterampilan berfikir, diperlukan seorang anak untuk menghubungkan beberapa pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan enam aspek bidang pengembangan.

f. Bermain Imajinatif

Perkembangan anak merupakan sebuah proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek kemampuan merealisasikan ide-ide abstrak kedalam bentuk wujud melalui kreativitas menggambar. Pengajaran menggambar merupakan suatu wadah pengaplikasian ide-ide dalam pikiran yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik. Menggambar juga dapat mengkomunikasikan antara apa yang dipikirkan untuk disampaikan melalui gambar. Sehingga kegiatan menggambar sangat penting dalam kehidupan selain berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain

melalui gambar juga sekaligus sebagai alat untuk menggali ide-ide kreatif anak dengan melatih kemampuan kognitif mereka melalui berimajinatif tentang lingkungan mereka. Cara ini dapat dirangsang melalui permainan yang disebut permainan imajinatif.

Bermain imajinatif adalah permainan yang merangsang perkembangan motorik halus anak. Menurut Lerner seorang guru besar pada Universitas Northeastern Illinois dalam bidang ilmu kemampuan dan tidak mampuan belajar motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

Permainan imajinatif juga melibatkan pengembangan kemampuan persepsi penglihatan, pendengaran dan ingatan pengalaman mereka. Permainan imajinatif bisa dilakukan dengan memperlihatkan media visual berupa cerita dongeng dalam CD atau cerita-cerita dongeng yang diceritakan guru di depan kelas tentang seekor binatang, buah atau pemandangan desa yang nantinya dapat ditangkap oleh siswa dan mampu mempersepsikan maksud dari cerita tersebut sehingga melahirkan imajinatif yang dapat merangsang keinginan mereka untuk mengeksplorasi imajinasi yang mereka terima dan sampaikan dari cerita-cerita tersebut ke dalam bentuk gambar *Gordon* (dalam Moeslichatoen 1984: 192).

g. Konsep Pendidikan Seni Menggambar Imajinatif

Konsep pendidikan seni menurut menggambar imajinatif menurut Soedarso (1997), adalah konsep seni yang berbasiskan pada pendidikan seni rupa.. Pendidikan lewat seni rupa ini merupakan pembinaan cara-cara berekspresi, seni bukan merupakan tujuan, tetapi merupakan sarana sebagai media, proses

untuk melaksanakan pendidikan. Dalam pendidikan seni rupa dapat ditunjukkan adanya:

- 1) Substansi ekspresi yang menggambarkan kesenangan, harapan yang menitikberatkan pada ungkapan perasaan;
- 2) Substansi keterampilan yang menitikberatkan pada kemampuan teknis, ketepatan reproduksi, kerapian, dan kecekatan; serta
- 3) Substansi kreasi yang menitikberatkan pada bidang latihan, yaitu menciptakan bentuk-bentuk seni terapan, menyusun benda-benda menjadi karya seni dan menciptakan sesuatu yang baru.

Sementara itu menurut Affandi (2004:23) menyatakan bahwa fungsi seni rupa dalam kehidupan anak-anak tersebut adalah sebagai berikut

1. Seni rupa sebagai media komunikasi (seni rupa bermakna bahasa)
2. Seni rupa sebagai pembersih jiwa (seni rupa bernilai terapi)
2. Seni rupa bernilai motor penggerak potensi jiwa (seni rupa bernilai fasilitator)
3. Seni rupa sebagai bekal berkehidupan (seni rupa bermakna dasar kompetensi)

Terkait dengan penilaian karya anak-anak sebagai akibat pengaruh dari Program Mobil Pintar, maka karya-karya gambar tersebut didasarkan pada beberapa kriteria penilaian. Kriteria-kriteria penilaian tersebut menurut Affandi (2004:23) diantaranya :

1. Indikator tingkat kreativitas
 - a) Keanekaan unsur-unsur motif, objek, figur, warna, dan sebagainya
 - b) Kebaruan dan keaslian tampilan
 - c) Kemampuan penataan komposisi unsur-unsur

2. Indikator tingkat kebebasan berekspresi
 - a) Ketegasan dalam garis dan warna
 - b) Keberanian dalam mengorganisasi unsur-unsur
3. Indikator tingkat keterampilan teknik
 - a) Keindahan atau kebagusan hasil karya sesuai dengan media yang digunakan
 - b) Kecermatan dalam penyelesaian

Rodowski (1984) menyatakan "Seni berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir, salah satu wujud pelatihan seni adalah menangkap secara indrawi objek secara komprehensif kemudian dinyatakan dalam bentuk karya seni" (hal.11). Hiruk pikuknya keramaian pasar akan dilukis. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Pendidikan seni bermanfaat melatih kemampuan telaah sehingga komprehensif matematika tinggi.

Seni sebagai alat bermain, hal ini dikemukakan oleh Kadir (1973), "bahwa anak-anak berseni sekaligus bermain merangsang imajinatifnya dalam mengeluarkan ide-ide yang akan mereka torehkan dalam bentuk gambar, sehingga anak merasa senang karena segala idenya dapat tercurah dalam gambar. Di samping sebagai alat bermain, seni juga berfungsi untuk memenuhi kebutuhan sosial, menghasilkan sesuatu yang bernilai guna bermanfaat untuk kemaslahatan manusia. Berkaitan dengan nilai guna ini, seniman dituntut untuk lebih kreatif, menggunakan seni sebagai media pengembangan kreativitas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa seni juga berfungsi untuk pengembangan bakat, " Art is a way to become a creative person".

Manfaat Pendidikan Seni bagi anak seperti dikemukakan oleh Soehardjo (1977). “Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, membantu perkembangan estetika, membantu menyempurnakan kehidupan.... meningkatkan pertumbuhan fisik, mental, estetika.... membina imajinasi kreatif, memberi sumbangan kearah pemecahan masalah, memberikan sumbangan perkembangan kepribadian”. Menghayati alam, melihat pameran seni, berkarya seni, membahas karya seni merupakan suatu bentuk berolah seni yang membina kearah pengalaman estetika, sehingga anak akan berkembang fungsi-fungsi jiwanya.

B. Penelitian Yang Relevan

Dari hasil penelitian yang dilakukan Yunita (2009) tentang meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui aktivitas menggambar di kelas B TK Labschool UPI memiliki tingkat kreativitas figural (menggambar) yang baik.

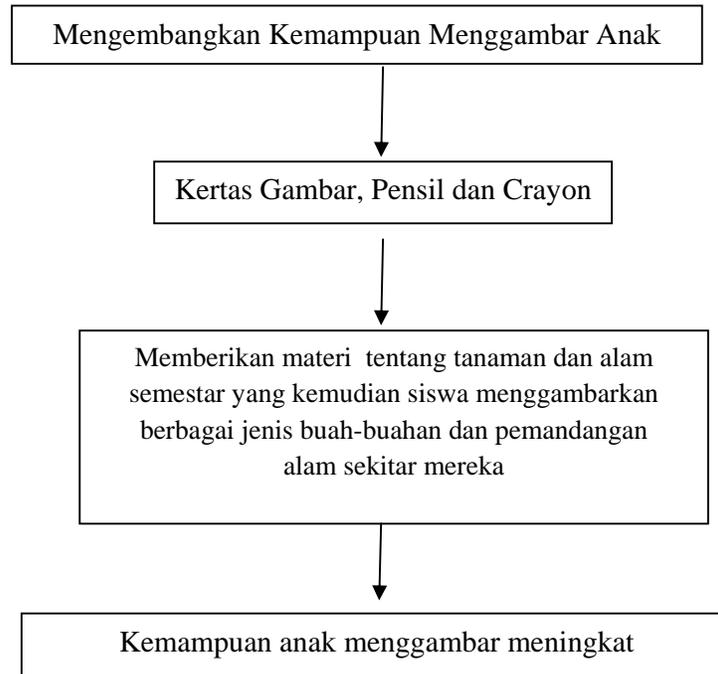
Tingkat Kreativitas Figural anak usia dini laki-laki di kelas B TK Labschool UPI memiliki tingkat kreativitas figural rata-rata. Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas figural anak usia dini laki-laki dan perempuan, pada anak kelas B di TK Labschool UPI. Hal ini menunjukkan bahwa jenis kelamin adalah salah satu faktor yang dapat membedakan tingkat kreativitas figural anak usia dini.

Sementara itu penelitian Ning Endah Komariah tentang kreativitas variasi menggambar pada anak usia dini di Yogyakarta menemukan adanya pengaruh yang signifikan dari permainan tematik dengan kemampuan menggambar siswa PAUD di Yogyakarta.

C. Kerangka Berfikir

Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak memang dimulai sejak dini karena masa usia dini merupakan masa yang paling tepat dan sangat penting dalam peningkatan kemampuan kreativitas yang baik. Dengan demikian peningkatan kemampuan menggambar harus dilakukan secara terencana dan sistematis supaya mendapatkan hasil yang optimal dengan melalui tahapannya atau prosesnya, oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan disebuah lembaga khusus yang dapat menunjang peningkatan perkembangan bahasa anak seperti : pendidikan Anak Usia Dini atau kelompok bermain.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak, salah satunya melalui kegiatan adalah mengajak anak bermain imajinatif melalui cerita-cerita dongeng yang diceritakan oleh guru di depan kelas. Dalam permainan imajinatif ini anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi tokoh cerita yang disukainya dalam dongeng tersebut ke dalam media gambar, atau buah kesukaan anak, atau menggambar benda-benda yang ada dalam lingkungan tinggal mereka. Sebelum melakukan permainan imajinatif ini terlebih dahulu guru telah mengenalkan bermacam-macam bentuk gambar-gambar buah yang ada dan pernah ditemuinya. Dari sini guru dapat melihat apakah persepsi anak terhadap apa yang dilihat dan didengarnya dapat disampaikan dalam bentuk gambar.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis pada penelitian ini adalah melalui permainan imajinatif dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak usia pada TK Aisyiyah Pembina Busthanul Atfal Ulak Karang Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang upaya pengembangan kreativitas menggambar anak usia dini melalui bermain imajinatif sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini. Pendidikan ini ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun.
2. Upaya dalam meningkatkan kreativitas menggambar anak usia dini dilaksanakannya penelitian melalui permainan imajinatif tentang benda-benda yang ada di sekitar lingkungan anak sebagai sumber belajar di TK Aisyiyah Pembina Busthanul Atfal Ulak Karang Padang
3. Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat mengatakan, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal
4. Pengembangan kreativitas menggambar pada anak-anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain.
5. Melalui permainan imajinatif dengan menghayalkan benda-benda yang ada disekitar anak seperti buah-buahan dan benda lainnya yang ada di alam semesta dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam mengembangkan kreativitas menggambar mereka terutama menyampaikan

ide-ide tentang buah-buahan kesukaan mereka dan benda-benda lainnya yang ada dilingkungan rumah mereka, sehingga hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dan Siklus I ke Siklus II.

6. Kemampuan pengembangan kreativitas menggambar anak di TK Aisyiyah Pembina Busthanul Atfal Ulak Karang Padang setelah dilaksanakan kegiatan melalui permainan imajinatif tentang benda-benda yang mereka kenali dan ada disekitar lingkungan rumah mereka menunjukkan hasil yang baik. Dengan demikian, permainan imajinatif ini merupakan salah satu strategi untuk dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar
7. Pelaksanaan permainan imajinatif ini dapat meningkatkan perkembangan syaraf motorif anak dalam melatih tangan mereka bekerja seperti menarik garis dan membuat bentuk berbagai macam benda. Disini dapat dilihat adanya peningkatan belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II yaitu pada Siklus I nilai rata-rata untuk kategori nilai sangat baik adalah 31.3%, dan pada Siklus II naik menjadi 75.0%.
8. Setelah dilakukannya Siklus II melalui permainan imajinatif sebelum anak diberikan tugas menggambar, terlihat meningkatnya keberhasilan indikator peningkatan kreativitas menggambar mereka dibandingkan dengan Siklus I.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian (tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak dalam menggambar melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan imajinatif dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak.
3. Guru harus memahami anak dan dapat memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan perkembangan kreativitas menggambar anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, agar anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal
5. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas menggambar mereka melalui aplikasi ide yang mereka bayangkan ke dalam wujud gambar yang mereka oret-oret pada kertas gambar.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kreativitas menggambar anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, H M, Dewobroto, 2004, *Mengenal Seni Rupa Anak I*, Penerbit Gama Media, Yogyakarta.
- Anggani sudono. (2002) "*sumber belajar dan Alat permainan untuk Pendidikan Usia Dini*" Jakarta : Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 1989. "*Manajemen Penelitian*". Jakarta. Grasindo
- Arikunto dkk. 2006. "*Penelitian Tindakan Kelas*". Jakarta. Bumi Aksara
- E. Muharam; Sundaryati, Warti, 1992. Pendidikan Kesenian II Menggambar. Jakarta: Depdikbud.
- Beal, Nancy; Miller, Gloria Bley. 2003. Rahasia Mengerjakan Seni Pada Anak. Yogyakarta: Pripoenbooks.
- Daryanto. 2003. *Media Visual untuk Pengajaran Gambar*. Tarsito Bandung.
- Gutama (2002) "*modul Pembuatan Dan Penggunaan APE*" Departemen Pendidikan Nasioal Direktorat jendral Pendidikan Luar Sekolah
- Kadir, A. (1973) Pengantar Estetika. Yogyakarta: BP. ASRI
- Munandar, Utami; C.S. 1988. Kreativitas Sepanjang Masa. Jakarta: Sinar Harapan.
- Mayke S. Tedjasaputra (2001). "*Bermain, Mainan dan Permainan*" Jakarta : Grasindo
Aries Susanti (2010). "*Modul pelatihan Guru Pengelola Pengasuh PAUD*" Jakarta : Qalbun Salim
- Moeslichatoen (2004) "*Metode pengajaran di taman Kanak-Kanak*" Jakarta : Rineka Cipta
- Nugraha & Neny Ratnawati. 2003. "*Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*". Jakarta: Puspa Swara
- Ramli, Moeslichatoen. 1999. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rodowski, Teaching in art, New York. Prentice Hall
- Sawira, 2006. Pengertian Menggambar. Copyright @ 2006.www.google.com.