

# **PENGGUNAAN MEDIA TANAMAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK KELOMPOK KELAS A DI TK AL MAISAROH BUNGATAN SITUBONDO**

**WITRIYATUN HASANAH**  
Universitas Narotama  
witriyahwita@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis penerapan dan peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman pada anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok kelas A di TK Al Maisaroh yang berjumlah 10 anak berusia 4 sampai 5 tahun terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Hasilnya adalah (1) Kegiatan menggambar tanaman melalui metode tindakan kelas dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak lebih gemar menggambar ketika metode yang digunakan dapat mempermudah anak dalam menggambar bentuk yang lebih jelas dan tidak samar-samar. (2) Peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman pada anak dapat dibuktikan dari data hasil observasi pembelajaran pada tiap Siklus. Berikut adalah keterangan dari setiap siklus : Pada Pra Siklus ini rata-rata pencapaian menggambar bernilai 42,50%, Pada Siklus I rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 22,50%, yaitu dari 42,50% menjadi 65,00%, Pada Siklus II rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 21,88%, yaitu dari 65,00% menjadi 86,88%. Total peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan (Pra Siklus) sampai Siklus II sebesar 44,38%, yaitu dari 42,50% menjadi 86,88%. dengan KKM 85%.

**Kata Kunci:** *kreativitas menggambar, media tanaman, penelitian tindakan kelas*

## **ABSTRACT**

This study aims to describe and analyze the application and improvement of children's drawing creativity with plant media in children. The subjects in this study were children in class A at TK Al Maisaroh, totaling 10 children aged 4 to 5 years consisting of 6 boys and 4 girls. The results are (1) The activity of drawing plants through the class action method can increase children's creativity. Children prefer to draw when the method used can make it easier for children to draw shapes that are clearer and not vague. (2) The increase in children's drawing creativity with plant media in children can be proven from the observational data of learning in each cycle. The following is a description of each cycle: In this Pre-Cycle, the average achievement in drawing was worth 42.50%, in Cycle I, the average achievement in drawing plants increased by 22.50%, from 42.50% to 65.00% , In Cycle II, the average achievement of drawing plants increased by 21.88%, from 65.00% to 86.88%. The total increase that occurred from before the action (Pre-Cycle) to Cycle II was 44.38%, from 42.50% to 86.88%. with a KKM of 85%.

**Keywords:** *drawing creativity, plant media, class action research*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini salah satu merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial emosional bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, Taman Kanak-kanak atau lembaga PAUD yang berbasis pada kebutuhan anak (Sujiono, 2013). Anak membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan kebutuhannya agar tercapai secara optimal (Depdiknas 2007). Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1, angka 14 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun sesuai Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 9 ayat 1 menyebutkan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Untuk membangun pengetahuannya anak bermain berdasarkan kebebasan dan rasa ingin tahunya yang dianggap sebagai kesempatan bagi anak tentang dunia mereka (Rahma, 2019). Menurut Munandar (2009) menyatakan bahwa berkaitan dengan kreativitas melalui produksi menggambar berdasarkan TCT-DP (*Test for Creative Thinking-Drawing Production*) menunjukkan bahwa anak Indonesia mencapai skor kreativitas paling rendah dibanding negara yang lain, diantaranya: Filipina, India, dan Afrika Selatan. Kreativitas pada anak di Taman Kanak-Kanak ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran menurut Hawadi (2001).

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah dipahami. Anak-anak usia dini pada khususnya di kelompok kelas A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Dari permasalahan tersebut sangat perlu mengembangkan kreativitas anak, diberikan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik agar dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat gambar sesuai dengan tema dengan menggunakan tanaman.

Saat ini penulis ingin mengetahui bagaimana penerapan media tanaman dalam meningkatkan kreativitas menggambar pada anak dan peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman kelompok kelas A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo. Diharapkan penelitian ini dapat mendeskripsikan dan menganalisis permasalahan di atas dan

memeberikan masukan dan referensi tentang peningkatan kreativitas menggambar anak dengan media tanaman pada anak.

## **LANDASAN TEORI**

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media adalah merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2002) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pengajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan.

Selain media sebagai media pengajaran diutamakan juga kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Ciri-ciri kreativitas berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban lainnya, adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreativitas. Merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dimana kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengaplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukses, dsikontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Guna meningkatkan kreativitas anak digunakan media bahan alam dimana media bahan alam adalah bahan yang mudah kita temukan dalam lingkungan sekitar atau di tempat tinggal kita sendiri dan bahan alam yang kita sering jumpai dapat kita daur ulang dengan apa yang kita inginkan. Melalui media bahan alam, anak akan diberikan contoh yang nyata dan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan. Bahan alam yang meliputi batang, ranting, daun,

batu, biji-bijian, pasir, lumpur dan air. Anak dapat melakukan eksperimen dan eksplorasi dengan menggunakan bahan alam, Isenberg& Jalongo (Nadia Fauziah 2013:25).

Kreativitas anak dikembangkan dengan media bahan alam dan diimplementasikan dalam kegiatan menggambar. Menggambar adalah aktifitas penumbuh kreativitas, juga alat untuk mengungkapkan ide, perasaan, serta emosi. Salah satu cara yang mudah untuk merangsang otak dan tangan anak adalah menggambar walaupun terkadang anak hanya menggambar dengan cara mencoret-coret dan gambarnya pun tidak beraturan. Tujuan menggambar dalam penelitian ini adalah sebagai media mencurahkan perasaan dan ide-ide gagasan yang dimiliki anak, sebagai alat atau media untuk bermain, dan sebagai alat untuk melatih serta mengembangkan kreativitas anak khususnya kreativitas menggambar. Dan manfaat menggambar dalam penelitian ini anak akan mengalami kegembiraan, Anak terampil dalam menggambar, dan kerativitas menggambar akan berkembang dengan baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun bekerjasama dengan guru kelompok kelas A TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan selama 4 bulan dari bulan Agustus sampai dengan bulan November 2021. Subyek penelitian ini 10 anak yang berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan. Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH), Observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan selama 3x tahap yang disebut pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peneliti melakukan pra siklus ini pada tanggal 25 Oktober 2021, kemudian di lanjutkan Siklus I pada tanggal 8 November 2021 dan Siklus II pada tanggal 22 November 2021. Kegiatan Pra Siklus ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan menggambar anak sebelum dilakukannya suatu tindakan menggambar tanaman. Dari hasil Pra siklus dalam aspek berimajinasi bentuk, menggambar bentuk sederhana, anak aktif bertanya dan sikap sosial anak dalam menggambar mencapai 42,50%.

Hasil dari pra siklus mejadi bahan refleksi bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran pada tahap selanjutnya. Pada siklus I dibagi menjadi beberapa tahap diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi . Pada siklus 1 penggunaan media tanaman telah diterapkan untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak. Hasil siklus 1 dalam aspek berimajinasi bentuk, menggambar bentuk sederhana, anak aktif bertanya dan sikap sosial anak dalam menggambar mencapai 65,00%. Pembelajaran belum mencapai 85% berarti pembelajaran siklus I belum berhasil, dan akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II adalah penyempurnaan dari 2 tahap yang sudah dilakukan sebelumnya. Terdapat peningkatan sebesar 17,60% dari pra siklus ke siklus I. Diharapkan pada siklus II ini pembelajaran dapat mencapai 85% atau lebih. Tahapan siklus II masih sama dengan siklus I. Didapati bahwa menggambar tanaman pada siklus II sudah jauh lebih baik dari siklus I, karena semua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif dalam menggambar tanaman. Hasil siklus II dalam aspek berimajinasi bentuk, menggambar bentuk sederhana, anak aktif bertanya dan sikap sosial anak dalam menggambar mencapai 86,88%. Siswa terlihat aktif dan senang dalam proses pembelajaran berlangsung, maka tidak diperlukan untuk siklus selanjutnya.

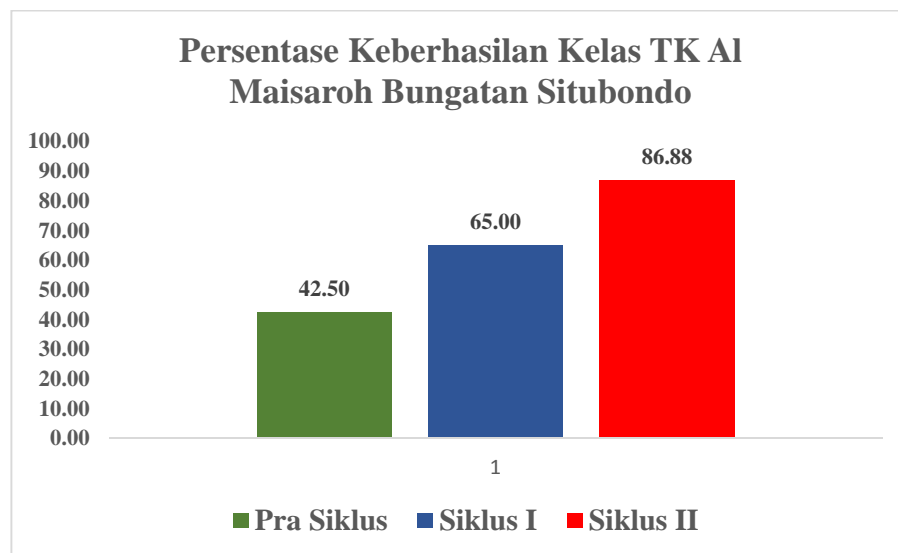
Pada setiap siklus diatas menggunakan ketentuan penilaian yang sama menggunakan simbol gambar bintang. Berdasarkan hasil keputusan bersama antara peneliti, teman sejawat dan kepala sekolah jika indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran mencapai BSH atau lebih dari BSH pada siklus II, maka dapat dikatakan anak sudah berhasil dalam kegiatan menggambar tanaman. Sebaliknya, jika hasil pencapaian kurang dari BSH pada Siklus II, maka anak dikatakan belum mampu menguasai pembelajaran menggambar tanaman. Berikut adalah gambar rubrik penilaian kemampuan menggambar menggunakan media tanaman yang ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Rubrik Penilaian Kemampuan Menggambar Menggunakan Media Tanaman

Simbol Bintang	Skor/Nilai	Kategori	Kriteria/Ketentuan
	25	Belum Berkembang (BB)	Anak tidak mau mengerjakan
	50	Mulai Berkembang (MB)	Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
	75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Jika anak bisa tapi masih kurang tepat
	100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Jika anak bisa tanpa bantuan

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang berupa data kemampuan anak digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak. Pada kegiatan membuat gambar tanaman sesuai dengan tema ada 4 aspek yang akan dicapai yaitu, Menggambar sesuai gagasannya, Meniru bentuk, Menggunakan alat tulis (pensil dan crayon) dengan benar, Mengekspresikan diri melalui kegiatan menggambar secara detail.

Pada penelitian ini, bahan media yang digunakan adalah tanaman dengan bidang dasarnya berupa kertas hvs yang telah anak buat gambar sesuai dengan tema. Secara umum presentase kreativitas anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan pada hasil refleksi siklus I, peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik pada kegiatan pembelajaran siklus II. Pada siklus II, hasil observasi siklus II dari 10 anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase sebesar 86,88% dengan rata-rata perkembangan kreativitas 85%. Perkembangan ini dapat dilihat seperti pada gambar grafik di bawah ini.



**Gambar 1.** Peningkatan nilai persentase keberhasilan kelas

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 2 (dua) anak dengan skor tertinggi dengan menunjukkan kecenderungan kuat dalam beberapa aspek kreativitas khususnya pada aspek kelancaran dan keaslian dengan persentase perkembangan mencapai 93,75% pada siklus II. Adapun 2 (dua) anak dengan skor terendah mencapai nilai 81,25%. Hasil ini telah sesuai dengan teori yaitu perkembangan kreativitas anak berkembang dengan kriteria sangat baik secara optimal

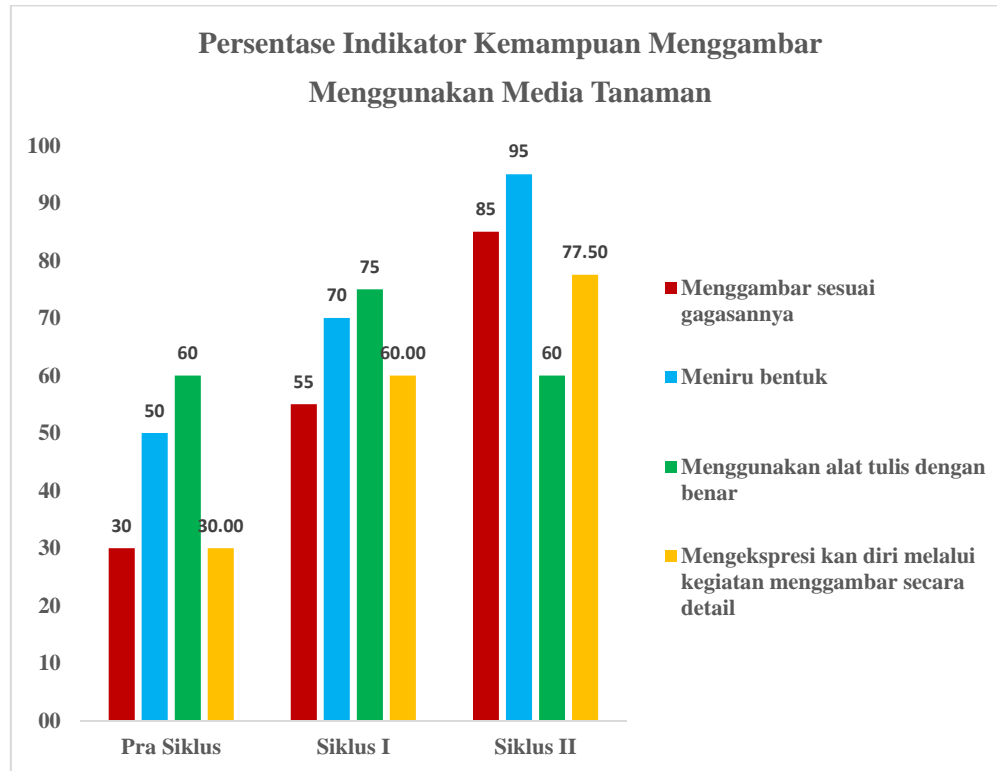
melalui penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui penggunaan media bahan alam dengan menggunakan (Rachmawati dan Kurniati 2010:15).

Melalui alat serta bahan yang digunakan berupa media tanaman dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga anak mampu menciptakan ide kreatif yang baru. Bahan yang aman dan menarik serta mudah didapatkan dalam kegiatan membuat gambar sesuai dengan tema untuk anak di TK adalah faktor yang dapat mendukung peningkatan kreativitas anak, evaluasi kegiatan dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak, anak bercerita tentang kegiatan dan hasil karya anak yang telah dibuat, dan guru memberikan reward berupa bintang dan kata pujian seperti good job kepada semua hasil karya anak. Berikut adalah nilai presentase setiap indikator kemampuan menggambar menggunakan media tanaman yang telah dinilai pada setiap siklus ditunjukkan tabel 2.

**Tabel 2.** Persentase Indikator Kemampuan Menggambar Menggunakan Media Tanaman

Variabel	Indikator	Siklus		
		Pra	I	II
Kemampuan dalam Kegiatan menggambar	a. Menggambar sesuai gagasannya	30,00	55,00	85,00
	b. Meniru bentuk	50,00	70,00	95,00
	c. Menggunakan alat tulis dengan benar ( pensil crayon )	60,00	75,00	90,00
	d. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menggambar secara detail	30,00	60,00	77,50

Berdasarkan rangking indikatornya, disimpulkan bahwa kreativitas anak kelompok A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo dapat ditingkatkan melalui kegiatan membuat gambar tanaman sesuai dengan tema rangking pertama adalah meniru bentuk (95,00%), rangking kedua adalah Menggunakan pensil dan crayon dengan benar (90,00%), rangking ketiga adalah Menggambar sesuai gagasannya (85,00%), dan rangking keempat adalah Mengekspresikan diri melalui kegiatan menggambar secara detail (77,50%). Hasil penilaian ini akan ditunjukkan lebih detail pada gambar 2.



**Gambar 2** Peningkatan Nilai Persentase Indikator Kemampuan Menggambar Menggunakan Media Tanaman  
Dapat disimpulkan dari data yang telah disajikan, bahwa menggambar tanaman dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada Taman Kanak-kanak TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari data di bawah ini:

- Pada Pra Siklus ini rata-rata pencapaian menggambar Taman Kanak-kanak TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo bernilai 42,50%.
- Pada Siklus I rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 22,50%, yaitu dari 42,50% menjadi 65,00%
- Pada Siklus II rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 21,88%, yaitu dari 65,00% menjadi 86,88%.

## KESIMPULAN

Kegiatan menggambar tanaman melalui metode tindakan kelas meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo, tahun pelajaran 2021/2022. Anak lebih gemar menggambar ketika metode yang digunakan dapat mempermudah anak dalam menggambar bentuk yang lebih jelas dan tidak samar-samar. Peningkatan kreativitas menggambar anak pada Pra Siklus ini rata-rata pencapaian



menggambar bernilai 42,50%. Selanjutnya, Siklus I rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 22,50%, yaitu dari 42,50% menjadi 65,00%. Terakhir, Siklus II rata-rata pencapaian menggambar tanaman lebih meningkat sebesar 21,88%, yaitu dari 65,00% menjadi 86,88%. Total peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan (Pra Siklus) sampai Siklus II sebesar 44,38%, yaitu dari 42,50% menjadi 86,88%. dengan KKM 85 %.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Rahma, Aldila. (2019). Pengenalan Botani Untuk Anak Usia Dini. *EduChild: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. ISSN 977 2598 79901
- Rachmawati, Y & Euis Kurniati (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Yulia Nurani dan Bambang. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.