
Kegiatan Melukis Abstrak Menggunakan Gundu untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Rosnawati	ISSN: 2807-7474
Universitas Sulawesi Tenggara	Vol. 5, No. 1, April 2025
Rosnawati354@gmail.com	http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj

© 2025 Unsultra All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Safitri, M. A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Mencap dengan Pelepeh Pisang di Tk Dharma Wanita Boepinang. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5 (1), 463-468.

Abstrak

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, 4 x pertemuan. Pertemuan siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti yang telah dirancang pada faktor-faktor yang terdiri dari: Melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan kegiatan melukis dengan media Gundu, melakukan pengamatan langsung (demonstrasi langsung). Hal ini untuk melihat kemampuan kreatif anak dalam melukis dengan media Gundu. Sudjana (1995: 133) dan Anto Dajan 1983, yang melibatkan delusi data temuan dengan menggunakan temuan kualitatif untuk menyetujui dan menyepakati suatu proses kegiatan yang dilakukan guru sebagaimana adanya. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui kegiatan melukis abstrak menggunakan gundu yaitu dengan menghitung jumlah siswa yang memperoleh nilai konversi 2,50 dan 4,00 atau jumlah siswa yang memperoleh nilai akhir BSB (berkembang baik) dan BSH (berkembang sesuai harapan), Keberhasilan kegiatan melukis abstrak menggunakan gundu secara klasikal mencapai 60% anak telah memperoleh nilai perkembangan BSB dan BSH pada siklus berikutnya, naik menjadi 86,7% anak telah memperoleh nilai perkembangan BSB + BSH Dengan demikian, sesuai dengan hasil yang diperoleh pada proses pembelajaran dan hasil tindakan menunjukkan cara melukis abstrak menggunakan gundu pada anak TK mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Melukis, Kreativitas, Gundu

Abstract

The research process was carried out in 2 cycles, 4 x meetings. The meetings of the cycle are carried out according to the changes to be achieved such as what has been designed on the factors which consist of: Conducting learning by involving painting activities with Gundu media, conducting direct observations (direct demonstration). This is to see the child's creative abilities in painting with Gundu media. Sudjana (1995: 133) and Anto Dajan 1983, which involved deluding data on findings using qualitative findings to approve and agree on a process of activities that teachers undertake as they are. To find out the increase in creativity through the activity of painting abstract using a mound, namely by counting the number of students who received a conversion value of 2.50 and 4.00, or the number of students who received the final value of BSB (well developed) and BSH (developing as expected), The success of abstract painting activities using gundu, classically reaching 60% of children have obtained the development value of BSB and BSH during the next cycle, up to 86.7% of children have obtained the value of development of BSB + BSH Thus, according to the results obtained in the learning process and the results of the action, showing how to paint abstractly using a marbles in kindergarten children increased.

Keywords: Painting, Creativity, Gundu

A. Pendahuluan

Taman Kanak-Kanak adalah lembaga pendidikan pertama yang dimasuki anak usia prasekolah selain dari pendidikan yang didapat anak-anak di lingkungan keluarganya. Kebutuhan akan lembaga pendidikan anak usia dini sangat dibutuhkan karena meningkatnya kebutuhan anak akan belajar. Perkembangan belajar ini sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dialami oleh anak. Anak usia dini pada hakikatnya adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Pertumbuhan dan perkembangan anak berbeda-beda setiap individu anak, baik dalam bidang iteligensi, bakat minat, kreativitas, kematangan emosi maupun keadaan jasmani dan keadaan social anak. Anak secara alamiah mencoba mengartikan semua pengalaman yang telah diperoleh dari lingkungannya. Pemberian stimulasi sejak dini diperlukan dalam rangka membantu anak mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Begutu pentingnya usia dini hingga terdapat beberapa teori yang menyatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia 8 tahun, karena itu anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat melalui Pendidikan Usia Dini (Suyanto, 2005: 7).

Kondisi tersebut di atas menunjukkan bahwa potensi seni anak harus diperhatikan, dipupuk dan dikembangkan serta terus ditingkatkan secara optimal untuk melahirkan anak-anak potensial yang berbakat. Meskipun banyak pertentangan yang muncul tentang kemampuan seni anak atau potensi seorang anak. Disatu sisi ada yang menyatakan bahwa semua orang memiliki potensi seni, meskipun setiap anak memiliki kemampuan seni dengan tingkat yang berbeda-beda. Akan tetapi yang paling penting diperlukan adalah bagaimana mengembangkan potensi seni tersebut sebagai sebuah kemampuan.

Disisi lain ada yang mengatakan bahwa potensi seni seorang anak adalah merupakan potensi yang di bawah sejak lahir, dalam hal ini adalah faktor keturunan sebagai penentu apakah seorang anak memiliki bakat seni. Sehingga bakat seni bagi seorang anak tidak dapat dikembangkan tanpa adanya faktor keturunan sebagai penentu.

Dalam konteks individual seni, ada karakteristik yang membedakan antara seni untuk anak-anak dengan seni untuk orang dewasa karena karakteristik fisik maupun mentalnya berbeda. Seni bagi anak-anak merupakan kegiatan bermain, berekspresi dan kreatif yang menyenangkan. tanpa disadari anak belajar banyak hal melalui kegiatan seni. Hal ini penting diperhatikan oleh pendidik khususnya dalam melakukan penilaian hasil kreasi anak, supaya hasilnya tidak dinilai dengan standar kemampuan orang dewasa.

Fungsi seni dalam pendidikan pun berbeda dengan fungsi seni dalam kerja profesional. Seni untuk pendidikan difungsikan sebagai media untuk memenuhi fungsi perkembangan anak, baik fisik maupun mental sedangkan seni dalam kerja profesional difungsikan untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang keahliannya secara profesional. Seni adalah merupakan suatu

ungkapan yang tidak asing lagi di dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak usia TK yang selalu berusaha untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Seni sangat terkait dengan kreativitas seorang anak yang dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran. Slamet (2005: 131), mengatakan bahwa pengembangan kemampuan seni anak di TK memiliki beberapa manfaat, antara lain: Sebagai media untuk mengekspresikan diri, Dapat mengembangkan kemampuan estetika, Dapat mengembangkan kemampuan motorik, Dapat mengembangkan kemampuan koordinasi. Dapat mengembangkan persepsi, Dapat mengembangkan kreatifitas, daya pikir dan daya cipta.

Hurlock (1999: 12), menyatakan bahwa kemampuan seni anak mencul diawali dari kreativitas anak ketika melakukan suatu kegiatan. Lebih lanjut dikatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya, ia mungkin dapat berbentuk seni, kesusesteraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedur dan metodologis. Anak yang kreatif biasanya memiliki ciri selalu ingin tau, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif memiliki karakter yang cukup mandiri, keuletan, ketekunan, dan memiliki rasa percaya diri serta berani mengambil resiko. Perkembangan kemampuan seni anak dimulai dari tidak mengenal seni sampai dapat mengekspresikan diri melalui seni, Slamet (2005: 134-135), mengatakan bahwa terdapat empat tahapan perkembangan seni anak, yaitu:

1. Tahap manipulatif

Tahap manipulatif merupakan tahap awal anak mulai tertarik dengan kegiatan seni. Anak pada tahap ini bukanlah seni atau hasil karya yang menjadi tujuan anak terlibat dalam kegiatan seni, melainkan keinginan anak untuk mencoba alat-alat atau media dalam menghasilkan karya seni seperti kuas, cat atau krayon.

2. Tahap mengenal pola

Tahap mengenal pola adalah tahap dimana anak mulai menunjukkan pola dalam menggunakan benda seni, seperti anak mulai membust garis, lingkaran atau kotak.

3. Tahap simbolis

Tahap simbolis adalah tahap dimana anak tidak hanya bisa membuat pola melainkan juga anak sudah dapat memberi nama apa yang dibentuknya.

4. Tahap representatif

Tahap representatif adalah tahap dimana anak sudah mulai mencocokkan antara apa yang dikerjakan dengan fenomena yang ada.

Pengembangan kemampuan seni anak tidak hanya membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, melainkan dapat pula mengembangkan kemampuan motorik anak, seperti melalui berbagai kegiatan menggambar, meronce, menganyam dan membentukkan serta melukis. Anak menggunakan otot-ototnya untuk menghasilkan sebuah kreasi sehingga kemampuan motoriknya berkembang. Berdasarkan hal tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan mengembangkan kemampuan seni anak usia dini berarti juga mengembangkan berbagai kemampuan lain seperti kemampuan fisik motorik, daya pikir, daya cipta dan yang paling penting adalah potensi kreativitas anak.

Kegiatan melukis adalah suatu keterampilan dalam rangka meningkatkan kreativitas anak, kepekaan anak serta kemampuan anak dalam membuat karya seni. Anak-anak belajar melukis bukan berarti diarahkan untuk menjadi seniman, melainkan banyak hal yang dapat diperoleh anak melalui kegiatan melukis.

Melukis sangatlah berbeda dengan kegiatan menggambar. Pamadhi (2008: 38), menjelaskan perbedaan utama melukis dengan menggambar yaitu objek yang ditampilkan akan berbeda, walaupun objek yang diaminati sama. Tujuan menggambar adalah melatih ketelitian melalui pengamatan dengan seksama, sementara melukis adalah membayangkan dan mengubah warna atau bentuk jika perlu, sehingga yang digambar adalah bayangan terhadap objek yang dihadapi.

Keterampilan melukis mempunyai sifat lebih bebas daripada menggambar. Keterkaitan mencurahkan perasaan diperbolehkan sehingga objek yang dilihat seolah-olah sebagai dorongan untuk mencipta karya seni. Pamadhi (2008: 41), menjelaskan beberapa manfaat melukis bagi perkembangan anak di TK, yaitu

Melukis merupakan suatu media untuk mengutarakan pendapatnya di dalamnya terkandung seribu makna yang tidak dipunyai orang tua. Kegiatan melukis merupakan kegiatan yang dapat dilakukan di Play Group, Tempat Penitipan Anak ataupun di Taman Kanak-kanak. Anak sudah akan senang merasa melakukan coretan, setidaknya coretan itu akan menjadi tulisan anak yang menggambarkan angan-angan dan keinginan serta catatan apa yang pernah dialami anak, perasaan senang, marah, anak akan melukis selayaknya kertas atau benda-benda mainan yang lalu. Melukis dianggap sebagai media ketika anak tidak mampu mengucapkan kata-kata, maka anak mengungkapkannya melalui melukis. Melukis adalah salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan seni anak dalam menghasilkan karya seni. Melukis bagi anak usia dini di TK adalah merupakan sebuah permainan mengelolah berbagai jenis warna untuk menghasilkan berbagai warna, atau memadu padankan berbagai warna yang dipilih oleh anak dengan menggunakan berbagai media.

Observasi awal pada hari Rabu tanggal 11 Januari 2017 pada TK Raudhatul Ilmi, kreativitas anak dalam melukis hanya dilakukan dengan jari (*Finger Painting*) pembelajaran tersebut membuat anak bosan, hal ini juga yang mengakibatkan rendahnya nilai kreativitas anak yang hanya mencapai 33,3% atau sekitar 5 anak didik, karena itu kreativitas sangat berperan penting dalam pembelajaran anak TK dalam hal ini dilaksanakan melalui melukis dengan Gundu.

Kegiatan melukis dengan cara tersebut di atas sudah seringkali dilaksanakan oleh guru dalam membelajarkan anak tentang melukis. Sehingga hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan bagi anak karena kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang atau tidak variatif. Kegiatan melukis yang dilakukan masih bersifat konvensional baik dari sisi pemanfaatan media maupun teknik melukis yang di gunakan. Selain itu, kegiatan melukis juga lebih dominan guru yang melakukan, sehingga anak hanya memperhatikan apa yang dilakukan oleh guru, walaupun anak diberi kesempatan untuk melakukannya maka anak mengikuti instruksi guru, sehingga sangat memungkinkan anak tidak menjadi kreatif dalam arti bahwa kemampuan seni anak tidak berkembang dengan baik, melaikan justru hal tersebut dapat membatasi munculnya bakat seni anak.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang pengembangan kegiatan melukis dengan menggunakan media Gundu pada anak kelompok B2 di TK Raudhatul Ilmi, Kec. Poasia, Kota Kendari, dengan mendesain kegiatan pembelajaran melalui bermain sambil belajar dan memanfaatkan media Gundu sebagai alat untuk menghasilkan lukisan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah, Apakah kegiatan melukis melalui penggunaan media Gundu dapat meningkatkan keefektifan mengajar guru di TK Raudhatul Ilmi? Apakah kegiatan melukis melalui penggunaan media Gundu dapat meningkatkan aktifitas belajar anak di TK Raudhatul Ilmi? Apakah kegiatan melukis melalui penggunaan media Gundu dapat meningkatkan hasil belajar anak di TK Raudhatul Ilmi? dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu: Untuk meningkatkan keefektifan mengajar guru melalui kegiatan melukis dengan penggunaan media Gundu di TK Raudhatul Ilmi., Untuk meningkatkan aktifitas belajar anak melalui kegiatan melukis dengan penggunaan media Gundu di TK Raudhatul Ilmi, Untuk meningkatkan hasil belajar anak melalui kegiatan melukis dengan media Gundu.

B. Metodologi

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, 4 x pertemuan. Pertemuan-pertemuan dari siklus dilaksanakan sesuai perubahan yang ingin dicapai seperti apa yang telah didesain pada faktor yang diteliti yang terdiri dari: Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan melukis dengan media Gundu, Melakukan observasi langsung (peragaan langsung). Hal ini untuk melihat kemampuan kreatifitas anak dalam melukis dengan media Gundu

Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu guru memberikan pengarahan tentang kegiatan yang akan dilakukan yang berfungsi sebagai evaluasi kemampuan awal anak terkait dengan pengembangan kemampuan kreativitas anak usia dini, demonstrasi peragaan langsung pada tahap awal adalah untuk melihat strategi pembelajaran guru sebelum melakukan metode penelitian secara optimal.

Untuk memperoleh gambaran tentang keberhasilan penerapan kegiatan pembelajaran melalui permainan melukis dengan media Gundu dalam upaya meningkatkan kemampuan

keaktivitas, maka penulis menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pemberian nilai menurut Sudjana (1995 :133) dan Anto Dajan 1983, merupakan bentuk pengelohan data hasil observasi yang menggunakan pernyataan-pernyataan kualitatif untuk mengamati dan menilai keberhasilan suatu proses kegiatan yang dilakukan guru dengan apa adanya. Adapun penilaian terhadap kemampuan kreativitas melalui permainan melukis dengan media Gundu yang ditampakkan dalam melakukan kegiatan dengan menyesuaikan indikator penilaian, dilakukan atau diberi nilai dengan mengacu pada pedoman penilaian dalam satuan pendidikan Taman Kanak-kanak yakni dengan memberi simbol-simbol seperti: * = BB (Belum Berkembang), yakni apabila anak tidak dapat memenuhi tagihan indikator yang diberikan tanpa bimbingan guru secara langsung, MB= ** (Mulai Berkembang),Yakni apabila anak dapat mengerjakan pekerjaan dengan bimbingan guru secara tidak langsung. *** = BSH, (Berkembang Sesuai Harapan), yakni jika anak dapat memenuhi tagiihan indikator yang diberikan tanpa dibimbing **** =BSB (Berkembang Sangat Baik). Apabila anak memenuhi tagihan indikator yang diberikan dengan tidak dibimbing sedikitpun oleh guru, melebihi tagihan indikator

Dalam kegiatan observasi, untuk memperoleh data berupa nilai-nilai kemampuan yang diperoleh pada setiap anak khususnya pada kegiatan pembelajaran melalui permainan melukis dengan media Gundu maka penulis melakukan evaluasi dan analisis data dengan berdasarkan acuan tersebut dengan menggunakan format unjuk kerja penerapan metode kegiatan. Adapun untuk melihat nilai keberhasilan anak pada setiap indikator penilain maka digunakan perhitungan sebagai berikut:

$$(\%) \frac{JN(BSB \times 4) + (BSH \times 3) + (MB \times 2) + (BB \times 1)}{\text{yang diperoleh anak}} \\ \text{Jumlah Nilai Ideal(jumlah aspek)}$$

Selanjutnya dari formulasi nilai tersebut, maka dikonversi kembali kenilai kualitatif, dan hal ini merupakan nilai akhir yang akan diperoleh masing-masing anak didik untuk setiap akhir pelaksanaan siklus dalam kegiatan pembelajaran melalui melukis dengan media Gundu.

Berikut formulasi perhitungan yang digunakan dalam pengkonversian tersebut:

Nilai BSB : Jika hitungan akhir antara 3,50- 4,00

Nilai BSH : Jika hitungan akhir antara 2,50- 3,49

Nilai MB : Jika hitungan akhir antara 1,50- 2,49

Nilai BB : Jika hitungan akhir antara 0,01- 1,49

(Usaman User dan Lilis Setiawati, 1993:75) dan (Depdiknas 1996:26)

Untuk mengetahui ketercapaian perkembangan kemampuan kreativitas melalui permainan melukis dengan media Gundu yaitu dengan menghitung banyaknya anak didik yang memperoleh nilai konversi 2,50 dan 4,00, atau jumlah anak didik yang memperoleh nilai akhir BSB (berkembang sangat baik) dan BSH (berkembang sesuai harapan), hal ini dilakukan sebagai acuan apakah penelitian sudah dikatakan selesai dan tercapai atau masih akan dilanjutkan ketahapan siklus berikutnya, yakni dengan menggunakan formulasi hitungan sebagai berikut:

$$\text{klasikal } (\%) = \frac{\text{Jumlah anak yang memperoleh Nilai BSB+BSH}}{\text{Jumlah seluruh Anak (sampel)}} \times 100\%$$

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh anak didik pada siklus II pertemuan ke dua ini, menampakan kemajuan yang lebih baik dari hasil siklus I. Sebab pada tindakan siklus I jumlah anak didik yang telah mampu atau telah berhasil dengan perolehan nilai yang baik berkisar 60 % atau sekitar 9 anak yang memperoleh nilai BSB +BSH sedangkan pada tindakan siklus II jumlah anak yang memperoleh nilai BSB+ BSH = 86,7% .Dengan mengacu pada indikator kinerja penelitian, hasil ini sudah memenuhi standar ketentuan sekolah 75%. Nilai yang diperoleh anak dari penggabungan nilai BSB+BSH adalah 86,7% seperti yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.10: Hasil Evaluasi Pada Tindakan Siklus II

Deskripsi Nilai Anak	Frek wensi	%	Kriteria Ketuntasan
BSB	6	40	Tuntas
BSH	7	46, 7	Tuntas
MB	2	13, 4	Belum Tuntas
BB	-		Belum Tuntas
Jumlah anak	15	10 0	-
% secara klasikal	13	86,7%	

Berdasarkan hasil refleksi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan ke dua, telah mengalami peningkatan sesuai dengan tagihan indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini, dengan hasil persentase nilai BSB dan BSH dari siklus I perolehan nilai 60% meningkat menjadi 86,7 %

D. Kesimpulan

Keefektivan mengajar guru telah terlaksana dengan baik berdasarkan observasi pelaksanaan pembelajaran yang mencapai 90% dalam pelaksanaan tindakan, Aktivitas belajar anak dalam kegiatan melukis dengan menggunakan media Gundu dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil 88,9%, Peningkatan pembelajaran dengan melukis melalui penggunaan media Gundu. Dapat dilihat dari hasil penilaian pada siklus I mencapai 60% dan 86,7% anak didik yang memperoleh nilai BSB + BSH pada siklus II

E. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah :

1. Sebelum memulai pembelajaran guru hendaknya memberi penjelasan terlebih dahulu tentang materi pembelajaran dan selalu memotivasi anak setiap akan melaksanakan kegiatan.
2. Untuk meningkatkan minat belajar anak maka kepada Guru PAUD disarankan untuk selalu mendorong anak didik untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif, untuk selalu bereksplorasi dan menginvestigasi berbagai pengalaman belajar dan konsep-konsep dasar dalam bentuk permainan yang selalu membuat anak senang melakukannya.
3. Kepada pihak-pihak yang berkompeten dalam bidang PAUD, khususnya para mahasiswa, disarankan agar dapat pula mengkaji dan meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan media film animasi dimana dalam pembelajaran ini anak dituntut untuk bisa melafalkan melukis dengan melihat dan mendengar melukis yang diperlihatkan guru.

F. Referensi

- Depdikbud. 1996. *Model Pengembangan Motorik Anak Pra Sekolah*. Bagian Proyek Olahraga Masyarakat. Direktorat Olahraga Masyarakat. Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 1999 *Perkembangan Anank . Jilid 1 Jakarta : Erlangga*.
- Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Perkembangan Anank . Jilid 2 Jakarta : Erlangga*
- Parnadi Hajar . 2008 . *Seni Keterampilan Anak* . Jakarta : Universitas Terbuka
- Slamet .Suyanto. 2005 .*Strategi Pembelajaran Di TK*. Jakarta Universitas Terbuka
- Sudjana.1989.*Dasar-Dasar Proses BelajarMengajar*. Bandung.Sinar Baru Algasindo