



PENGARUH KEGIATAN MENGGAMBAR TEKNIK GRAFFITO TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA TURATEA JENEPONTO

Miranda^{1*}, Muhammad Yusri Bachtiar², Andi Sri Wahyuni Asti³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: mira82929@gmail.com

²E-mail: m.yusri@unm.ac.id

³E-mail: sriwahyuniasti2@unm.ac.id

Artikel Info

Received: 31 Juni 2023

Accepted: 27 Juli 2023

Published: 14 Agustus 2023



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2023 by Author. Published by CV. Arthamara Media.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh menggambar dengan pensil warna dan tusuk gigi terhadap kemampuan kreatifitas anak kelompok B TK Negeri Pembina Turatea Jeneponto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen design*. Sampel penelitian ini adalah kelompok B TK Negeri Pembina Turatea Jeneponto. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel pada penelitian terdiri 12 anak yang dibagi 6 sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Dilihat dari hasil penelitian disimpulkan bahwa kemampuan kreatif anak yang mendapatkan perlakuan teknik menggambar graffito dengan pensil warna dan tusuk gigi lebih baik pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok pembanding. Hasil analisis data menunjukkan ada kenaikan rata-rata kemlompok eksperimen disbanding dengan kelompok kontrol. Hasil tes menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dari sini dapat disimpulkan bahwa menggambar dengan teknik graffito menggunakan pensil warna dan tusuk gigi memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Negeri Pembina Turatea Jeneponto.

Kata Kunci: menggambar teknik graffito, pensil warna dan tusuk gigi, kreativitas

PENDAHULUAN

Menurut (Bachtiar dkk, 2022) pendidikan merupakan wadah untuk membentuk kepribadian, keterampilan serta memahami ilmu pengetahuan. Menurut (Lolita,2017) Dalam penyelenggaraan Pendidikan anak usia dini selayaknya digunakan prinsip-prinsip berbasis kebutuhan anak, pembelajaran yang menyenangkan, lingkungan yang terkondisikan, pemebelajaran terpadu, pengembangan kecakapan hidup, berbagai lingkungan belajar dan sumber belajar yang dapat dilaksanakan secara bertingkat dan berulang.

Usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan manusia yang paling penting dan mendasar. Selama periode ini, mengalami evolusi yang sangat cepat dan sensitif. Masa ini disebut masa keemasan atau *golden age*. Banyak konsepsi dan fakta ditemukan yang menjelaskan bahwa masa keemasan adalah pada usia dini, dimana anak berkembang sangat pesat. Sejalan dengan hal tersebut



(Bachtiar, 2016), menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini bukanlah satu-satunya yang paling penting bagi kesuksesan seorang anak dimasa depan. Namun hal tersebut merupakan satu diantara banyak hal penting yang harus diperhatikan. Oleh karena itu, peran orangtua dan pemerintah sangat diperlukan dalam tumbuh kembang anak agar mencapai potensinya secara maksimal. Usia dini merupakan fase kehidupan yang unik yang memiliki sifat-sifat khusus, baik fisik maupun psikis, sosial dan moral. Sejak usia dini, anak-anak sangat aktif dan ingin tahu. Anak-anak lebih banyak belajar melalui panca indera dan lingkungannya (Tunniswah & Muazzomi, 2021).

Masa anak usia dini, anak akan mengalami periode dimana mereka berkembang dengan sangat baik. Masa usia dini juga merupakan waktu yang sangat tepat dalam peletakkan dasar perkembangan berpikir atau kemampuan kognitif, bahasa, sosial dan emosional, religius, moral dan seni anak (Nurlailah dkk., 2022). Hal yang perlu dikembangkan pada masa anak usia dini yaitu salah satunya kreativitas. Kreativitas anak usia dini ditunjukkan dalam berbagai bentuk misalnya menggambar, bermain peran atau menampilkan gerakan. Kreativitas hal yang penting bagi kehidupan manusia. Dimana kreativitas diperlukan dalam mengatasi kesulitan dan mencari cara atau jalan untuk keluar dari permasalahan yang muncul. Kreativitas dapat berupa ide atau gagasan yang kreatif dan dapat juga berupa karya seni. Selain itu, kreativitas juga dapat berupa gagasan yang dikembangkan atau produk lama yang telah disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat (Hasmawaty & Bachtiar, 2022).

Kreativitas menurut Suryana (Ismaniar & Hazizah, 2018) adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang bermakna dan bermanfaat berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada. Kreativitas merupakan suatu kemampuan umum yang dapat menghasilkan suatu yang baru dapat berbentuk objek, ide, gagasan, model, strategi dan lain-lain yang bermanfaat atau memiliki nilai bagi diri sendiri maupun orang lain. Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir secara berbeda atau berpikir bahwa ada banyak solusi untuk suatu masalah. Kreativitas juga erat kaitannya dengan aktivitas seni, termasuk kreativitas seni rupa termasuk kreativitas seni rupa yang diwujudkan dalam aktivitas menggambar. Kreativitas merupakan bagian dari kegiatan produksi atau karya, termasuk dalam bidang seni rupa. Hal ini didasarkan pada kedekatan proses penciptaan karya seni dengan keterampilan kreatif (Sari & Prayogo, 2019).

Anak yang diberi kesempatan untuk melakukan inisiatif dan kreativitas yang berbeda dalam pikirannya tumbuh menjadi yang lebih percaya diri, sedangkan anak yang tidak diberi kesempatan adalah anak yang selalu merasa bersalah karena takut orangtua atau guru menyalahkan mereka. Selain itu, anak menjadi pribadi yang tidak memiliki keberanian dan rasa percaya diri. Pada prinsipnya, semua anak terlahir kreatif, orangtua dan guru hanya perlu menciptakan lingkungan yang tepat bagi mereka



untuk mengembangkan potensi kreatif mereka sepenuhnya. Anak kreatif adalah anak yang ingin berkreasi. Dengan kreativitas, anak dapat mewujudkan dan mengekspresikan dirinya.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan pada bulan Oktober 2022, pembelajaran di TK Negeri Pembina Turatea jenepono dengan anak kelompok B berjumlah 12 anak yang terdiri dari 9 perempuan dan 3 laki-laki. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, kondisi perkembangan kreativitas anak masih sangat rendah, dimana masih banyak anak yang belum mengetahui cara menggambar sesuai keinginannya, anak masih sering meniru gambar guru atau temannya, anak belum mampu menggambar secara rinci dan mengembangkan gambarnya sesuai dengan imajinasinya.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Bachtiar (2020) menyatakan dalam proses pembelajaran pada anak seharusnya diciptakan dengan suasana yang ramah agar anak merasa nyaman dan dapat mengeksperisikan potensinya, oleh karena itu, guru perlu cermat dan kreatif dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu, meningkatkan minat belajar anak dan pencapaian hasil belajar misalkan melalui kegiatan yang dapat mendorong kreativitas sejak dini adalah menggambar dengan teknik graffito. Saat menggambar dengan teknik graffito, arna cerah ditempatkan dibawah warna yang lebih gelap, yang kemudian digores atau diukir. Dalam tugas menggambar teknik graffito, anak-anak mewarnai kertas dengan warna yang cerah seperti merah muda, merah, biru muda, dll. Lalu menutupi warna cerah dengan warna yang lebih gelap seperti hitam dll, lalu anak menggambar atau mengukir dengan dahan pohon, tusuk gigi, dan lain-lain. Menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak, karena anak dapat mengungkapkan pikiran atau imajinasinya melalui teknik graffito, dimana anak dapat dengan bebas memilih warna-warna cerah sesuai dengan warna kesukaan anak, karena pada saat anak membuat gambar akan muncul warna berbeda (Tambusai dkk., 2020).

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya, Tambusai, Mega, Mayar 2020, menunjukkan dalam penelitiannya yaitu Pengaruh kegiatan menggambar bebas teknik graffito terhadap seni anak usia dini di TK Aisyiyah V padang. Menunjukkan bahwa gambar bebas teknik graffito mempengaruhi pengembangan seni anak. Dengan demikian, guru dapat direkomendasikan untuk merencanakan berbagai kegiatan pembelajaran bagi anak, sehingga lebih mudah menggunakan kegiatan yang menarik untuk mengembangkan seni anak. Pebriana, Ali, Miranda D (2022) menunjukkan dalam penelitiannya bahwa pengaruh teknik graffito terhadap krativitas menggambar bebas pada anak usia 5-6 tahun di TK Idhata Pontianak, bahwa ada pengaruh signifikan yang dilihat dari perspektif tentang kreativitas anak, yaitu aspek kelancaran dimana anak melakukan kegiatan menggambar secara bebas sendiri sambil mewarnai gambar, aspek keluwesan dimana dapat menggunakan semua alat yang telah disediakan, aspek keaslian anak dapat membuat gambar sendiri dengan memadukan warna yang



berbeda dan menciptakan gambar dengan garis warna-warni dan elaborasi anak sudah dapat menambahkan detail pada setiap gambar yang dibuat.

Penelitian Hidayati (2017) tentang belajar menggambar dengan teknik graffito di Taman Kanak-Kanak Nasional Depok, Sleman, Yogyakarta menunjukkan bahwa kerapatan linear yang diperoleh melalui teknik graffito membuat bidang-bidang yang mirip dengan persegi panjang, segitiga dan lingkaran kemudian membuat bidang-bidang tersebut jadi tersusun membentuk gambar dengan tema alam, pemandangan laut, dan suanan perkotaan. Hal tersebut menemukan kegiatan menggambar teknik graffito membantu anak menjadi lebih kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dimana hasilnya dapat diperoleh melalui metode kuantifikasi (pengukuran) atau statistik. Pendekatan kuantitatif menitikberatkan pada gejala-gejala yang menunjukkan ciri-ciri tertentu dalam kehidupan seseorang yang disebut variabel. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang menguji teori tersendiri dengan meneliti hubungan variabel. Variabel biasanya diukur menggunakan instrumen penelitian, sehingga data numerik dapat dianalisis menggunakan metode statistik (Kusumstuti dkk., 2020).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Pada penelitian ini dibagi dua kelompok perbandingan yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Dalam model ini, membuat suatu cara untuk membandingkan grup.

Populasi merupakan jumlah total unit atau individu yang karakteristiknya diperiksa. Populasi bukan sekedar ukuran objek atau subjek yang dipelajari, tetapi mencakup semua fitur atau karakteristik dari objek tersebut. Populasi pada penelitian ini yaitu 12 anak berusia 5-6 tahun dari Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Turatea Jenepono. Sampel merupakan jumlah yang akan dikumpulkan. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian diambil dari 12 anak didik dimana 6 sebagai kelompok eksperimen dan 6 sebagai kelompok kontrol. Penelitian menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik yang bertujuan menganalisis kreativitas peserta didik sesudah dan sebelum perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini kegiatan membuat gambar menggunakan teknik graffito untuk peningkatan kreativitas anak dijabarkan sedemikian rupa. Peneliti menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan

serta memberi contoh dan mempersilahkan anak-anak menggambar sesuai dengan ide imajinasinya seperti menggambar bentuk sesuai imajinasinya, memberikan warna sesuai kesukaannya, membuat gambar yang berbeda, menambahkan rincian dan mengembangkan gambar sesuai dengan kreativitasnya. Diakhir kegiatan anak-anak diinstruksikan merapikan Kembali mejanya kemudian mencuci tangan. Kegiatan menggambar menggunakan teknik graffito dapat mendukung kreativitas anak karena kegiatan ini memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih warna yang cerah ataupun gelap, anak dibebaskan untuk membuat gambar sesuai imajinasi dan kreativitas. Kegiatan berlangsung dengan 1 sesi untuk kegiatan *pretest*, 6 sesi pemberian perlakuan, dan 1 sesi kegiatan *posttest*.

Kreativitas pada tes awal (*pretest*) kelompok eksperimen tidak terdapat anak pada tingkat perkembangan Belum Berkembang (BB), terdapat 1 anak yang tingkat perkembangannya Mulai Berkembang (MB), selanjutnya tingkat Berkembang Sesuai Harapn (BSH) terdapat 3 anak dan terdapat 2 anak pada tingkat perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian pada tes akhir (*posttest*), tidak terdapat anak pada tingkat Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), selanjutnya tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 2 anak dan terdapat 4 anak tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan kreativitas pada kelompok kontrol pada tes awal (*pretest*) eksperimen tidak terdapat anak pada tingkat perkembangan Belum Berkembang (BB), terdapat 2 anak yang tingkat perkembangannya Mulai Berkembang (MB), selanjutnya tingkat Berkembang Sesuai Harapn (BSH) terdapat 2 anak dan terdapat 2 anak pada tingkat perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian pada tes akhir (*posttest*), tidak terdapat anak pada tingkat Belum Berkembang (BB) dan terdapat 1 anak Mulai Berkembang (MB), selanjutnya tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 3 anak dan terdapat 2 anak tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1. Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	6	12	16	13.67	1.506
posttest	6	21	24	22.67	1.033
Valid N (listwise)	6				

Sumber: Output SPSS 24

Tabel 2. Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	6	11	15	12.67	1.633
Posttest	6	12	16	13.83	1.472
Valid N (listwise)	6				

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kegiatan awal (*pretest*) kelompok eksperimen nilai mean 13,67 dan pada kegiatan akhir (*posttest*) 22,67 sehingga ada peningkatan eksperimen nilai mean 9. Sedangkan kegiatan awal (*pretest*) kelompok kontrol nilai mean 12,67 dan kegiatan akhir (*posttest*) 13,83 sehingga peningkatan rata-rata sebesar 1,16. Berdasarkan perhitungan kelompok eksperimen memperoleh mean yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 3. Uji Wilcoxon Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-2.220 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.026

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

Tabel 4. Uji Wilcoxon Kreativitas Anak Kelompok Kontrol

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-1.890 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.059

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil dari uji Wilcoxon menyatakan bahwa kelompok eksperimen tingkat kreativitas lebih meningkat dari pada kelompok kontrol dengan nilai sig. (2-tailed) $0,026 < 0,05$ dan kelompok kontrol nilai sig (2-tailed) $0,059 > 0,05$. Dengan demikian hipotesis H_0 tidak diterima dan H_1 diterima yang berarti kegiatan menggambar teknik graffito memiliki pengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Turatea Jeneponto.

SIMPULAN

Kemampuan kreativitas pada anak kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan kegiatan menggambar teknik graffito rata-rata pencapaian indikator kreativitas berada pada tingkat perkembangan yang tinggi. Kemudian anak pada kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan rata-rata pencapaian indikator kreativitas berada pada tingkat sedang dan uji statistik simpulan adalah interpretasi terhadap hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasan termasuk didalamnya dapat diberikan implikasi hasil penelitian saran atau rekomendasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802-2812.
- Bachtiar, M. Y. (2016). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(1), 24–29. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Bachtiar, M. Y. (2020). Pembelajaran Berbasis Ramah Anak Taman Kanak-Kanak DiKecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba. *Instruksional*, 1(2), 131-142
- Fadhila Tunniswah, R., & Muazzomi, N. (2021). Kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam menggambar bebas di tk al-aqsha kota jambi. In *Jurnal Paud Emas* (vol. 1, issue 1).
- Hasmawaty, & Bachtiar, M. Y. (2022). *Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayati, M. N. (2017). *Pembelajaran Menggambar Dengan Teknik Graffito di TK Nasional Depok, Sleman, Yogyakarta*. 10–11.
- Ismaniar, & Hazizah, N. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Cupage Bagi Pendidik Paud*. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah UNP.
- Kusumstuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, A. T. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Loita, A. (2017). Karakteristik Pola Gambar Anak Usia Dini (Vol. 1, Issue 1).
- Nurlailah, R., Amal, A., & Asti, A. S. W. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315> .
- Riska Pebriana, A., Ali, M., & Miranda, D. (2022). Pengaruh Teknik Graffito Terhadap Kreativitas Menggambar Bebas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Idhata Pontianak. *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(9), 1635. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i9.58159>
- Sari, R., & Prayogo, B. H. (2019). Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita.
- Tambusai, J. P., Mega Pertiwi, D., & Mayar, F. (2020). Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang. *Pendidikan Tambusai*, 4(1), 40.