

PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER

ENHANCEMENT OF DRAWING CREATIVITY THROUGH COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION

Luluk Asmawati

PGPAUD-FKIP-Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Raya Jakarta KM 4 Pakupatan Serang

(nialuluk@yahoo.com)

diterima: 06 Februari 2013; dikembalikan untuk revisi: 18 Februari 2013; disetujui: 26 Februari 2013.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi kreativitas menggambar anak TK kelompok B melalui pembelajaran berbantuan komputer agar anak siap menghadapi dan berani menggunakan komputer di masa depan. Subjek penelitian adalah anak TK kelompok B 1 berjumlah 11 anak. Penelitian ini dilaksanakan di TK Happy Holy Kids Kota Depok. Waktu penelitian selama 2 minggu yaitu pada tanggal 4 sampai dengan 15 Februari 2013. Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas model Hopkins. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas: (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Temuan-temuan penelitian meliputi pada siklus I secara keseluruhan mencapai kriteria cukup (C). Hal ini dengan rincian kriteria baik (B) sejumlah 6 anak (55%), kriteria cukup (C) sejumlah 4 anak (36%), dan kriteria kurang (K) sejumlah 1 anak (9%). Pada siklus II telah mengalami peningkatan kualitas pembelajaran, secara keseluruhan mencapai kriteria baik (B). Rincian kriteria peningkatan penelitian ini adalah kriteria baik (B) sejumlah 8 anak (73%) dan kriteria cukup (C) sejumlah 3 anak (27%), kriteria kurang (K) sudah tidak ada. Hal ini pada siklus II: (1) anak-anak telah memiliki pengalaman langsung pada siklus I untuk membuat kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer dengan program Power Paint, (2) guru memberikan penguatan cara menggunakan ikon pensil untuk melengkapi aksesoris pada objek gambar, (3) guru selalu mengingatkan waktu agar gambar dapat berbentuk sesuai tema dan sub tema buah-buahan, diberi warna sesuai warna idenya, dan dilengkapi aksesoris gambar lain. Anak-anak juga telah mampu menyimpan data hasil kreativitas menggambar untuk dicetak dan dipajang di dalam portofolio mereka masing-masing.

Kata kunci: kreativitas menggambar, pembelajaran berbantuan komputer, TK B.

Abstract:

This study aims to stimulate the creativity of the group B kindergartners draw through computer-assisted learning for children to be ready to face and dare to use computers in the future. Subjects were kindergartners group B 1 totaled 11 anak. Penelitian was held at Holy Happy Kids Kindergarten research Depok. Waktu City for 2 weeks on December 4 to 15 Februari 2013. The research method is the Hopkins model of classroom action research. Classroom Action Research done in two cycles. Each cycle consists of: (1) planning, (2) action, (3) observation, and reflection. Include research findings on the first cycle as a whole achieve sufficient criteria (C). It is the details of both criteria (B) number of 6 children (55%), sufficient criteria (C) number of 4 children (36%), and less criteria (K) number 1 children (9%). In the second cycle has increased the quality of learning, achieving overall good criterion (B). Details of this research is the

improvement criteria both criteria (B) number of 8 children (73%) and sufficient criteria (C) number of 3 children (27%), lack of criteria (K) is not there. This is the second cycle: (1) the children have had direct experience in the first cycle to make creativity draw through computer-assisted learning with Power Paint program, (2) the teacher provides reinforcement how to use accessories to complete the pencil icon on the object image, (3) the teacher always reminded time for the image to be shaped according to the theme and sub-theme of fruits, ideas colored by color, and other image features accessories. Children have also been able to store data for printing and drawing creativity displayed in their respective portfolios.

Keywords: *creativity drawing, computer-assisted learning, TK B*

Pendahuluan

Peradaban manusia telah berkembang melalui gelombang pertama zaman peradaban teknologi pertanian, gelombang kedua, teknologi industri, dan gelombang ketiga, teknologi elektronik (Alfin Toffler, 2005:10). Setiap tahap perkembangan memiliki karakteristik penting yang menandai era tersebut. Pada setiap era tergambar pola perilaku yang menonjol dan penggunaan teknologi untuk melakukan kegiatan. Pada gelombang ketiga ini, merupakan era berkembangnya teknologi elektronik. Era ini berlangsung pada masyarakat informasi yang ditandai dengan frekuensi pertukaran informasi yang tinggi dan berlangsung cepat. Masyarakat pada tahap ini menganggap informasi sebagai kekuatan yang menentukan banyak aspek kehidupan manusia. Siapa yang menguasai teknologi, dialah yang menjadi pemenang.

Industri elektronik dianggap sebagai sarana masa depan (*tools of tomorrow*) merupakan tulang punggung industri pada gelombang ketiga ini. Perkembangan industri elektronik dan komputer dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap sektor ekonomi, social, dan politik (Miarso, 2003: 8). Komputer sebagai sebuah teknologi dapat membantu manusia dalam melakukan sejumlah aktivitas kehidupan, seperti: (1) pengolahan kata, (2) pemrosesan data, (3) desain dan pengembangan, (4) komunikasi, (5) hiburan, dan (6) sarana menyimpan data yang meliputi teks, gambar, animasi, audio, dan video (Pribadi, 2008:2.19). Fakta-fakta pentingnya pemanfaatan komputer tersebut, hendaknya disambut oleh guru TK sebagai tantangan untuk mampu mengajarkannya kepada anak TK, sehingga guru perlu membekali diri dengan kemampuan dan keterampilan dalam pemanfaatan komputer.

Guru perlu menyiapkan anak agar mengenal penggunaan teknologi komputer. Pengenalan teknologi komputer sejak usia dini diharapkan dapat mendorong anak untuk berani menggunakannya. Di masa depan, diharapkan anak mampu menguasai teknologi yang diperlukan untuk mendukung penyelesaian tugas dan pekerjaannya. Untuk mencapai sasaran tersebut, guru perlu memiliki pengetahuan, keterampilan dalam menggunakan komputer (*computer literacy*), dan cara mengajarkan kepada anak TK.

Perkembangan komputer yang pesat telah membuat perangkat komputer mampu menampilkan informasi dalam bentuk multimedia. Multimedia dalam hal ini adalah kemampuan perangkat komputer menampilkan informasi dan pesan dalam bentuk kombinasi teks, gambar, suara, video, dan animasi. Contohnya, pada saat itu kegiatan menggambar yang monoton dan menjemukan. Guru mengajarkan kegiatan menggambar secara kaku, terbimbing, dan bentuk gambar yang hampir sama. Guru memberi contoh dengan cara guru menggambar di papan tulis dan anak mencontohnya. Misalnya dengan gambar dua gunung dan matahari di tengahnya. Cara mengajar menggambar yang tersebut di atas adalah cara menggambar yang kurang mampu mengembangkan kreativitas menggambar anak. Harapannya, sebaiknya anak-anak diberikan kebebasan untuk berkreasi dan mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan fantasinya dalam menggambar, mewarnai, dan melengkapi aksesoris lainnya dari objek gambarnya tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) apakah kreativitas menggambar melalui

pembelajaran berbantuan computer di TK kelompok B memerlukan keterampilan prasyarat? (2) bagaimanakah tahapan pelaksanaan kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer dengan program Power Paint pada anak TK kelompok B? (3) bagaimanakah cara mengevaluasi kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer dengan program Power Paint pada anak TK kelompok B?

Penelitian ini bertujuan untuk memahami: (1) keterampilan prasyarat anak dalam menguasai pemanfaatan keyboard, mouse dan tombol-tombol (*tools*) yang ada pada Microsoft power paint sehingga anak TK kelompok B mampu membuat kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer, (2) Kemampuan anak menerapkan tahapan membuat kreativitas menggambar sesuai dengan tema dan sub tema program *Power Paint* melalui pembelajaran berbantuan komputer. (3) kemampuan anak belajar sendiri berdasarkan hasil cetakan (*print out*) kreativitas menggambar yang telah dibuat anak.

Penelitian ini bermanfaat bagi: (1) anak TK kelompok B bidang kemampuan dan keterampilan mengoperasikan komputer program microsoft power paint melalui kegiatan kreativitas menggambar, (2) Guru TK bidang kemampuan mendemonstrasikan tahapan kegiatan kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer program *power paint* di TK kelompok B. (3) Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di bidang pemberian pengalaman langsung kepada anak usia TK khususnya kelompok B dalam kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer dengan program *power paint*, dan (4) Peneliti lain sebagai salah satu hasil penelitian untuk melakukan penelitian yang relevan.

Kajian Literatur

Kreativitas

Pengertian Kreativitas

Torrance berpendapat bahwa pengertian kreativitas adalah sebuah proses untuk mampu memecahkan masalah dengan rinci dan mengkomunikasikan hasilnya. (Torrance, 1974:8). Pakar lain, Mary Mayesky berpendapat bahwa pengertian kreativitas adalah cara berpikir dan berbuat sesuatu sesuai

gayanya dan berbeda pada setiap orang. (Mary Mayesky, 1990:3). Kreativitas adalah cara berpikir dan berbuat seseorang yang berbeda dan sesuai dengan caranya sendiri. Sejalan dengan pendapat di atas, Utami berpendapat bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (Munandar, 1992:47).

Kreativitas adalah kombinasi baru sesuai data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Kemudian Hendrick menjelaskan pengertian kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide, atau produk baru (Hendrick, 1996:172). Kreativitas adalah proses merepresentasi pengalaman masa lalu dengan cara memproduksi ide dan pola yang baru. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Csikszentmihalyi yang mendefinisikan pengertian kreativitas sebagai beberapa tindakan, ide, atau produk yang berubah dari domain lama ke domain yang baru (Mihaly Csikszentmihaly, 1996:28). Orang kreatif adalah orang yang mampu berpikir atau bertindak, berubah dari satu domain ke dalam domain yang baru. Beberapa ahli di atas berkesimpulan bahwa kreativitas lebih menekankan pada dimensi orisinalitas atau keaslian.

Ausabel menjelaskan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan yang terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan redefinisi (Ausabel ed Torrance, 1974: 9). Jadi kreativitas adalah kemampuan yang terdiri dari dimensi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan redefinisi.

Jamaris berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan mental untuk menjelaskan cara memecahkan masalah melalui empat tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pematangan (inkubasi), tahap gagasan baru (iluminasi), dan tahap evaluasi (verifikasi) (Martini Jamaris, 2010:94). Tahap persiapan yaitu pengumpulan informasi-informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan. Tahap pematangan (inkubasi) adalah usaha memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya dalam rangka pemecahan masalah. Tahap gagasan baru (iluminasi) yaitu penemuan cara-

cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah. Tahap evaluasi (verifikasi) yaitu kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan yang terdiri dari empat karakteristik yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kemampuan kreativitas tersebut dapat dilaksanakan dengan empat tahap, yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Karakteristik-karakteristik Kreativitas

Karakteristik-karakteristik kreativitas terdiri dari empat dimensi, yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Hal tersebut diuraikan menurut pendapat beberapa ahli sebagai berikut:

Karakteristik Kelancaran

Guilford menjelaskan ada empat faktor kelancaran, yaitu kelancaran kata, asosiasi, ekspresi, dan ide (Guilford ed. P.E. Vernon, 1972:170-171). Kelancaran kata adalah kelancaran untuk memproduksi kata-kata. Kelancaran asosiasi adalah kelancaran untuk memproduksi banyak sinonim atau persamaan kata. Kelancaran ekspresi adalah kelancaran untuk memproduksi prasa atau kalimat. Kelancaran ide adalah kelancaran memproduksi ide dalam waktu yang terbatas, misalnya memberi nama objek benda, mencari jalan keluar, menulis sesuai judul cerita.

Torrance menjelaskan kelancaran secara verbal dan figural (Torrance ed. P.E. Vernon, 1972:57). Kelancaran verbal adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide dengan kata-kata. Kelancaran figural adalah kelancaran untuk mencoba menjelaskan gambar. Jadi kelancaran adalah kesuburan ide. Lowenfeld berpendapat bahwa kelancaran adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah banyak ide (Victor Lowenfeld dan W. Lambert Brittain, 1982:77). Ide tersebut diproduksi dalam waktu yang singkat dan sesuai dengan keadaan pada saat itu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa kelancaran adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide dengan kata-kata dan ekspresi yang relevan dalam waktu yang singkat dan situasi yang sama dengan lancar.

Karakteristik Fleksibilitas

Guilford berpendapat bahwa fleksibilitas terdiri dari fleksibilitas spontan dan fleksibilitas adaptif (Guilford ed. P.E. Vernon, 1972:172). Fleksibilitas spontan adalah fleksibilitas untuk memproduksi variasi ide-ide bagus. Fleksibilitas adaptif adalah fleksibilitas menyelesaikan masalah. Jadi fleksibilitas adalah kemampuan memproduksi variasi ide untuk memecahkan masalah. Torrance menjelaskan fleksibilitas verbal dan figural (Torrance, 1974:57). Fleksibilitas verbal adalah kemampuan untuk memproduksi variasi cara untuk melakukan sesuatu dengan beberapa pendekatan atau strategi. Fleksibilitas figural adalah fleksibilitas untuk melihat sesuatu, memanipulasi objek, dan elemen-elemen gambar dengan kata-kata. Jadi fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengerjakan dengan cara-cara yang berbeda. Lowenfeld menguraikan bahwa fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengubah satu pola berpikir satu ke pola berpikir yang lain dengan mudah (Viktor Lowenfeld, 1982:77). Jadi fleksibilitas adalah kemampuan untuk luwes dalam berpikir sesuai kemudahan yang dirasakan nyaman oleh seseorang tersebut.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, disimpulkan bahwa fleksibilitas adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara agar masalah segera selesai dengan cepat dan tepat.

Karakteristik Orisinalitas

Guilford menjelaskan bahwa orisinalitas adalah kemampuan untuk menginterpretasikan objek menjadi sesuatu dengan caranya sendiri (Guilford ed. P.E. Vernon, 1972:173). Jadi orisinalitas menekankan cara kerja menurut dirinya sendiri. Torrance berpendapat bahwa orisinalitas terdiri dari orisinalitas verbal dan figural (Torrance ed. P.E. Vernon, 1972:58). Orisinalitas verbal adalah kemampuan untuk memproduksi ide yang berbeda. Orisinalitas figural adalah kemampuan untuk

berpenampilan berbeda. Jadi orisinalitas adalah kemampuan untuk berbeda ide dan penampilan atau kemampuan memproduksi ide yang tidak biasa dan unik. Lowenfeld menguraikan bahwa orisinalitas adalah kemampuan untuk mengubah ide sesuai gayanya (Viktor Lowenfeld dan W. Lambert Brittain, 1982:77). Orisinalitas lebih mengutamakan selera pribadi dalam bergaya sesuai idenya sendiri.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang asli hasil pemikirannya sendiri.

Karakteristik Elaborasi

Guilford menguraikan bahwa elaborasi terdiri dari penggabungan dua kemampuan analisis dan verifikasi menjadi satu (Guilford ed P.E. Vernon, 1972:174). Elaborasi analisis yaitu kemampuan mengelaborasi figural atau dengan material-material, misalnya mewarnai gambar, kolase. Elaborasi verifikasi adalah kemampuan mengelaborasi material-material menjadi suatu objek yang bermakna, misalnya meronce, membentuk, melukis dengan jari, menyusun pola. Torrance berpendapat bahwa elaborasi terdiri dari elaborasi verbal dan figural (Torrance ed. P.E. Vernon, 1972:58-59). Elaborasi verbal adalah kemampuan untuk berdayacipta dan mengkombinasi. Elaborasi figural adalah kemampuan untuk mengembangkan, menyulam, menghias, atau mengelaborasi. Jadi elaborasi adalah kapasitas untuk menggunakan dua atau lebih kemampuan untuk mengkonstruksi sebuah objek yang kompleks. Lowenfeld menjelaskan bahwa elaborasi yaitu kemampuan menyulam ide (Lowenfeld, 1982:77). Menyulam adalah kemampuan menghias objek dengan menggabungkan beberapa material yang ada sesuai dengan pola gambar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, disimpulkan bahwa elaborasi adalah kemampuan untuk mengkombinasi, menghias, memperluas ide, melanjutkan, melengkapi, mengembangkan, menambahkan, memperkaya, menyempurnakan ide menjadi sebuah objek yang kompleks dan bermakna. Kesimpulan para ahli tentang karakteristik empat dimensi kreativitas, yaitu karakteristik kelancaran adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah

ide dengan kata-kata dan ekspresi yang relevan dalam waktu yang singkat dan situasi yang sama dengan lancar. Karakteristik fleksibilitas adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara agar masalah segera selesai dengan cepat dan tepat. Karakteristik orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang asli hasil pemikirannya sendiri. Karakteristik elaborasi adalah kemampuan untuk memperluas atau menyempurnakan ide menjadi sebuah objek yang kompleks dan bermakna.

Aspek Pembentukan Kreativitas

Aspek pembentukan kreativitas menurut beberapa ahli terdiri dari empat konsep, yaitu pribadi, dorongan, proses, dan produk. Hal ini diuraikan sebagai berikut, Utami Munandar berpendapat bahwa kreativitas dilihat dari empat aspek pembentukan kreativitas (Four P's of Creativity) (Munandar, 1994: 15). Empat aspek pembentukan kreativitas tersebut terdiri dari: (1) kondisi pribadi (*person*), (2) dorongan (*press*), (3) proses (*process*), dan (4) produk (*product*).

Berdasarkan beberapa kajian teori kreativitas disintesis menjadi karakteristik dan aspek pembentukan kreativitas anak usia dini. Karakteristik kreativitas adalah kemampuan yang mencakup dimensi: (1) kelancaran, (2) fleksibilitas, (3) orisinalitas, dan (4) elaborasi. Selanjutnya ada 4 aspek pembentukan kreativitas yaitu: (1) pribadi, (2) pendorong, (3) proses, dan (4) produk. Kemudian ada 4 tahap proses kreativitas, meliputi: (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap ide baru atau iluminasi/*insight*, (4) tahap evaluasi atau verifikasi.

Menggambar

Pengertian Kegiatan Menggambar

Menggambar pada hakikatnya adalah kegiatan bermain bagi anak. Hal ini perlu dimengerti oleh orang dewasa agar kesibukan anak mencoret-coret di lantai atau di mana saja adalah merupakan permainan bagi anak. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua menyediakan bahan dan alat untuk menggambar yang jenisnya beragam.

Menggambar juga merupakan membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar (Pamadhi dan Evan Sukardi, 2010:2.7). Menggambar merupakan kebiasaan anak pada usia dini. Anak-anak juga akan merasa senang setelah menggambar karena hal itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain, selain itu anak yang sulit berkomunikasi secara verbal dalam mengutarakan perasaan atau isi hati, keinginan, emosi, pengalaman, fantasinya biasanya lebih tertarik mengungkapkannya dalam gambar atau tulisan. Ketika gambar anak ditanggapi oleh orang dewasa dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk gambar yang dihasilkan, anak akan merasa senang dan melatih anak untuk mengutarakan hasil dari gambarnya tersebut.

Kegiatan menggambar juga merupakan kegiatan yang naluriah atau alami buat anak-anak. Hampir setiap hari anak melakukan kegiatan ini untuk bercerita kepada orang lain. Sedangkan hasil (karya) gambar anak dapat diamati dari berbagai sudut pandang, misalnya kejiwaan (psikologi), kemasyarakatan (sosiologi), gerakan tangan dan ide (fisiologi), dan masih banyak lagi. Kenneth M Lansing menjelaskan bahwa gambar anak itu mempunyai manfaat ganda bagi anak: manfaat perkembangan mental (pikiran, perasaan, kepribadian) dan manfaat praktis pengembangan pengamatan (intelektual visual). Lansing dalam Pamadhi dan Evan Sukardi lebih lanjut menyarankan: jika kita akan mengetahui manfaat gambar, sebaiknya melihat dari tiga sisi: (a) sisi produk atau hasil karya anak; (b) proses, yaitu kegiatan anak ketika sedang menggambar; dan (c) keterkaitan isi dan bentuk gambar dengan kehidupan sosial, kemungkinan berupa tema atau bentuk-bentuk yang mengungkap keadaan sekitarnya. (Pamadhi, Evan Sukardi S, 2010: 2.8).

Dengan demikian, betapa pentingnya mengajarkan anak menggambar yang sesuai dengan tingkat usia dan perkembangannya. Di sini adalah suatu tugas untuk seorang guru agar bisa memberikan stimulus (rangsangan) kepada anak-anak didiknya dengan berbagai teknik dan media yang dapat digunakan oleh anak didiknya dengan cara yang

menyenangkan dan memberikan suatu wawasan baru pengembangan daya pikir dan rasa anak.

Karakteristik Kegiatan Menggambar di Taman Kanak-kanak

Kegiatan seni rupa dengan media dua dimensi yang populer dan lazim dilakukan di TK adalah menggambar. Karakteristik ekspresi seni rupa dengan media dua dimensi akan secara khusus mengkaji ekspresi gambar anak mengingat gambar adalah bentuk ekspresi seni yang umumnya paling awal dikenal oleh anak-anak. Kegiatan menggambar memberi jaminan kebebasan emosi karena anak menjadi terlatih untuk dapat mengutarakan kehendaknya sesuai dengan isi hatinya tanpa perasaan tertekan. Anak akan mempunyai harga diri apabila karyanya dihargai, ia akan optimis dengan cita-citanya dan senantiasa aktif berkarya. Kemudian akan tertanam sebuah kepercayaan dan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, juga mempunyai rasa tanggung jawab atas perbuatannya.

Menggambar juga dapat menghilangkan suatu tekanan jiwa, akibat suatu kegagalan dan ketidakpuasan yang dihadapi sehari-hari. Anak yang merasa dirinya tidak berdaya, pesimis atau penakut dan sebagainya, dengan kegiatan menggambar yang difungsikan sebagai sarana relaksasi dan terapi sedikit demi sedikit akan berubah sifat itu. Pada akhirnya anak akan terlihat lebih periang, aktif, dan pemberani.

Di dalam pembinaan seni rupa ada dua aspek perkembangan yang menjadi sasarannya yaitu: (1) pembinaan yang ditujukan kepada kepandaian atau keahlian, (2) pembinaan yang ditujukan kepada pembentukan pribadi yaitu tentang pertumbuhan jiwa antara lain seperti pembinaan mental, perasaan estetis, kreatif dan apresiatif. Itu semua pembinaan yang harus ditujukan dan dikembangkan sesuai dengan arahnya.

Tujuan kegiatan seni rupa di TK adalah untuk mengembangkan kepekaan indriawi khususnya indera penglihatan, kepekaan artistik, keterampilan motorik dan daya imajinasi anak. Selain tentunya melangsungkan dan mengembangkan kesanggupan atau keterampilan menggambar yang telah dimiliki anak-anak semenjak sebelum mereka masuk TK.

Pada waktu anak masuk TK, anak biasanya telah memasuki masa mencoreng dan selanjutnya akan berkembang ke masa pra-bagan (Lowenfeld, 1982: 60).

Dari kesanggupan, kegemaran, kebebasan, dan keberanian mencoreng, perlu diperhatikan oleh guru, dengan memberi kesempatan yang luas kepada anak untuk mencipta karya seninya sendiri sebagai pernyataan ekspresi anak. Apabila dilihat dari segi realita karakteristik gambar anak-anak berbeda dengan gambar yang dibuat oleh orang dewasa. Bagi anak TK yang lebih dipentingkan adalah keberanian, kreativitas, dan spontanitas dalam mengekspresikan gambarnya, bukan keindahan atau kerapiannya.

Dengan demikian kegiatan menggambar di TK biasanya dikerjakan secara individu, tetapi dapat juga dikerjakan secara berkelompok yaitu menggambar bersama dalam satu bidang. Dengan kegiatan menggambar bersama dalam satu bidang akan menanamkan dasar-dasar kerja sama yang sehat, rasa sosial, penyesuaian diri, rasa tanggung jawab, disiplin dan sebagainya.

Bentuk-bentuk Kegiatan Menggambar Bebas di Taman Kanak-kanak

Bentuk-bentuk kegiatan menggambar bebas memiliki sesuatu yang menarik yang dapat disajikan pada anak usia 5-6 tahun. Bentuk-bentuk gambar bebas dapat digunakan secara bergantian agar anak tidak merasa bosan dengan satu bentuk saja atau dapat digunakan secara kombinasi agar dapat menambah daya tarik.

Menggambar bentuk dapat diajarkan kepada anak-anak ketika memasuki usia Sekolah Dasar karena perkembangan intelektual dan fisik (kemampuan motoriknya) mulai berkembang lebih baik sejalan dengan bertambahnya usia anak. Karakter bentuk yang diajarkan dapat mulai dari bentuk yang paling sederhana mengacu pada bentuk dasar titik, lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Untuk memulai suatu gambar dengan bentuk dasar, harus dimulai dari yang termudah dikerjakan oleh anak sampai dengan yang tersulit sesuai dengan kreativitas anak. Dengan demikian anak dapat memulai sesuatu gambar secara holistik dan terintegrasi. Dari bentuk dasar tersebut anak juga dapat menggunakan berbagai macam media seperti

pensil warna, krayon, spidol, arang dan lain sebagainya. Agar gambar yang dihasilkan oleh anak menarik dengan menggunakan alat bantu atau media tersebut. Selain peralatan tersebut komputer juga memiliki fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk belajar kreativitas menggambar bagi anak TK.

Pembelajaran Berbantuan Komputer Program Microsoft Power Paint

Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer
Skinner dalam Taffe menjelaskan tentang teori kondisioning bahwa guru dalam mengajarkan komputer kepada anak, hendaknya situasi belajar komputer harus dikondisikan secara teratur dan terarah dengan urutan yang mudah dipahami oleh anak (Stephen J. Taffe, 2009:34). Selanjutnya Hamalik menjelaskan bahwa komputer merupakan medium interaktif karena anak dapat memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan (Oemar Hamalik, 2001: 28). Jadi komputer dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi-informasi serta ide-ide melalui stimulus visual dan auditori.

Nursio menjelaskan bahwa pada saat ini menggambar telah dapat dilakukan dengan peralatan digital seperti *stylus*, *mouse*, dan alat lain yang menghasilkan efek sama seperti menggambar manual. Perkembangan perangkat lunak grafis telah membuat kegiatan menggambar dapat dilakukan dengan sentuhan alat-alat komputer. Misalnya *Microsoft Expressions*, *Inkscape*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Paint Shop Pro*, *Corel Painter*, *Pixia*, *Colourpaint*, *Microsoft Power Paint*, *The GIMP*, *open Canvas* (Nursio dan Syamsul Hadi, 2007:10)

Program Microsoft Power Paint

Power paint sebagai salah satu program yang terdapat dalam *Microsoft Windows* merupakan program sederhana yang dapat dimanfaatkan untuk media menggambar sederhana. Fasilitas dalam *Power paint* menyediakan sarana pengolahan gambar, seperti: membuat garis lurus, melengkung, lingkaran, memberi warna, dan pengeditan teks, serta proses

pencetakannya. *Power Paint* dirancang menggantikan kertas, pensil warna, krayon, cat air untuk berbagai aktivitas menggambar.

Power paint terdapat dalam pilihan menu program yang muncul bila menekan tombol *start*, kemudian klik *accessoris* maka akan muncul menu *Power Paint* yang terletak paling atas dari daftar *accessoris*. Langkah-langkah membuka *Power Paint*: (1) klik *All Programs*, (2) klik *Accessories*, (3) klik program *Paint*, muncul tabel *tools* dalam program *Paint*, (3) menu *file* berisi beberapa perintah yang digunakan untuk mengatur segala kegiatan yang berhubungan dengan *file*, (4) menu *edit* adalah keseluruhan menu yang digunakan untuk proses pengeditan suatu gambar yang aktif dalam *Paint*, (5) *colour pallete Microsoft paint* digunakan untuk mewarnai gambar yang telah dibuat, (6) menu *view* adalah kotak yang berisi sejumlah warna dengan cara mengklik *color box*.

Taman Kanak-kanak Kelompok B

Pengertian Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Anak usia taman kanak-kanak merupakan anak-anak di bawah umur 7 tahun. Pada periode tersebut, jiwa anak masih bersifat utuh bulat atau total dan belumlah nampak diferensiasi "tri sakti" manusia: pikiran, rasa dan kemauan. Pada masa kanak-kanak, segala dorongan, nafsu atau *instincten* diperlukan untuk memenuhi segala keinginannya. Selain adanya "*insticten*" (kekuatan yang ada di dalam jiwanya), anak-anak juga memiliki pancaindra yang merupakan sumber kekuatan untuk memasukkan alam luar ke dalam jiwanya. Oleh karena itu, adanya Taman Kanak-kanak yang merupakan taman pendidikan untuk menyokong pertumbuhan jiwa dan jasmani kanak-kanak di bawah umur 7 tahun. Melalui latihan-latihan pancaindra sebagai pekerjaan lahir untuk mendidik jiwa (pikiran, rasa, dan kemauan) kanak-kanak, dari sifat-sifatnya "kodrati atau natur" ke arah sifat-sifat "adab kemanusiaan atau kultur" (Dewantara, 1974: 275).

Karakteristik Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Dewantara menjelaskan alasan yang paling penting dari perkembangan manusia adalah keterpaduan seluruh domain perkembangan baik fisik, sosial, emosional, maupun kognitif (Dewantara, 1974:276). Perkembangan

dalam satu aspek mempengaruhi dan dipengaruhi oleh aspek lainnya, karena manusia berkembang secara utuh sehingga kegagalan satu aspek akan menghambat keberhasilan aspek lainnya. Berikut ini dipertajam lagi oleh NAEYC yang memberikan gambaran perkembangan anak usia 5 – 6 tahun.

Perkembangan fisik

(1) Mempunyai kontrol fisik yang lebih besar dan bisa duduk serta mengikuti kegiatan tertentu dalam waktu yang relatif lama, (2) Belum mengalami kedewasaan fisik, (3) Anak usia ini merasa lebih lelah jika harus duduk dalam waktu yang lama dari pada berlari, melompat dan bersepeda, (4) Aktivitas fisik yang lebih cocok untuk anak usia ini guna menghaluskan perkembangan keterampilannya, seperti memukul bola, lompat tali, tongkat keseimbangan. Mengekspresikan kemampuan fisik yang baru diperoleh dan kontrol fisik juga meningkatkan percaya diri anak, (5) Ketika dihadirkan konsep abstrak, anak memerlukan contoh nyata dan ilustrasi karena hampir sepenuhnya anak tergantung pada pengalaman langsung. Oleh karena itu, anak-anak seharusnya memanipulasi objek nyata dan belajar melalui pengalaman langsung dari pada diharapkan untuk duduk dan mendengarkan dalam jangka waktu yang lama, (6) Ekspresi melalui gerakan dan musik sangat tepat bagi anak usia 5-6 tahun.

Perkembangan kognitif

1) Perkembangan berpikir dari praoperasional ke operasional konkret. 2) Mampu menggunakan simbol-simbol seperti kata dan angka untuk menggambarkan objek dan hubungan, Anak-anak masih memerlukan sumber-sumber konkret. 3) Anak-anak membangun pengetahuan mereka sendiri dari pengalaman. 4) Anak seusia tersebut tertarik pada ekspresi kreatif melalui bahasa seperti pengenalan terhadap suara-suara, huruf dan kata-kata. Mereka senang mempelajari permainan yang memberikan kesempatan bagi mereka untuk membaca cerita, membaca buku melalui ingatan, dan menulis cerita-cerita pengalaman bahasa.

Mampu terlibat dalam komunikasi interaktif dengan orang dewasa atau dengan anak lain. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa melibatkan anak dalam komunikasi memperkuat kemampuan anak berkomunikasi, mengekspresikan dirinya, dan memberi alasan. Oleh karena itu, menurut Katz & Chard, praktek yang tepat untuk anak usia ini adalah dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja dalam kelompok kecil yang berisi kegiatan percakapan. Guru hanya memfasilitasi diskusi di antara anak-anak dengan membuat komentar dan mengumpulkan opini dan ide-ide anak.

Perkembangan sosial-emosional dan moral:

(1) Anak-anak pada usia ini mulai tertarik dengan teman sebaya, (2) Membangun kemampuan sosial yang produktif dan hubungan kerja dengan anak lain yang usianya hampir sama merupakan dasar mengembangkan kompetensi sosial. Oleh karena itu, prinsip praktek perkembangan yang tepat adalah guru mendukung pengembangan hubungan positif antar kelompok teman sebaya. (3) Kepercayaan diri pada anak usia 5 tahun tidak lagi menjadi karakter anak usia 5 ½ tahun yang mengalami kegelisahan. Selama masa ini, anak berada pada emosi yang agak konstant. Banyak kesulitan muncul di luar ketidakmampuan untuk mengatur perilaku. Guru bisa membantu perilaku ini dengan merencanakan peralihan waktu saat mengubah satu kegiatan ke kegiatan lain. (4) Penurut dan dapat dipercaya dalam pertemanan. dan (5) Secara relatif, mereka mandiri dan puas pada diri sendiri tetapi masih memerlukan orang dewasa agar bisa merasa aman ketika menghadapi situasi yang tidak dapat diharapkan dan tidak biasa.

Perkembangan Menggambar Anak TK

Berikut ini merupakan ciri-ciri visual dari ekspresi gambar anak menurut Lowenfeld dalam pridisasi ini dirasakan lebih sesuai dan komunikatif sehingga lebih mudah dipahami, di mana karakteristik gambar anak usia TK menurut Lowenfeld yaitu pada masa pra-bagan dengan ciri-ciri visual sebagai berikut. (a) Objek gambar adalah benda atau figur yang dekat dengan lingkungan anak, misalnya: gambar orang, hewan, rumah, bunga, pohon. (b) Objek gambar yang anak buat tidak ada hubungan satu dengan yang lain. Anak menggambar apa yang diketahui dan disukainya dalam

atau bidang gambar menurut caranya sendiri. (c) Warna yang digunakan biasanya tidak berhubungan dengan realitas alam dan bersifat subjektif sesuai perasaan dan emosi anak. (d) Penempatan objek gambar bersifat subjektif, menyebar di beberapa bagian dari bidang gambar karena anak belum mengenal konsep dataran atau garis dasar.

Metode Penelitian

Rancangan Model

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan adalah penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Hopkins, 2002:52). Jadi Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah secara langsung melalui pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan uraian di atas bahwa penelitian tindakan bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki keadaan proses pembelajaran.

Tema pembelajaran kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer di TK adalah:

Desain Penelitian

Tabel 1: Tema pembelajaran kreativitas menggambar

Tema: Buah-buahan	
Siklus 1:	Siklus 2:
1.Menggambar buah jeruk	1.Menggambar buah mangga
2.Menggambar buah apel	2.Menggambar buah jambu air
3.Menggambar buah manggis	3.Menggambar buah salak
4.Menggambar buah papaya	4.Menggambar buah pisang
5.Menggambar buah melon	5.Menggambar buah semangka

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model David Hopkins. Model ini dipilih karena dapat dilaksanakan minimal dua siklus dan memerlukan prosedur sederhana sehingga diharapkan guru dapat menerapkannya di kelas pada masa selanjutnya.

Perencanaan penelitian tindakan ini menggunakan dua siklus, di mana setiap siklus mempunyai langkah-langkah yang meliputi: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi diri (*reflecting*), dan (5) perencanaan ulang (*replanning*) sebagai dasar untuk pemecahan masalah. Apabila siklus pertama belum tercapai akan dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya sampai tercapai tujuan penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 11 anak TK Happy Holy Kids kelompok B Kota Depok.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK.Happy Holy Kids kelompok B. yang beralamat di Jalan Kamboja no 18 Kota Depok. Penelitian dilakukan selama 2 minggu pada tanggal 4 sampai dengan 15 Februari 2013.

Teknik Pengumpulan Data

Pengamatan

Pengamatan digunakan untuk mengetahui perilaku guru dan anak dalam proses pembelajaran kreativitas menggambar dalam bentuk tindakan dan hal-hal yang menyebabkan keberhasilan dan kelemahan pelaksanaan tindakan. Alat yang digunakan dalam observasi yaitu dengan pedoman observasi. Pedoman observasi dengan menggunakan kriteria penilaian, yaitu: Baik (skor 3), Cukup (skor 2), dan Kurang (skor 1).

Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer. Wawancara tidak terstruktur tersebut digunakan untuk mengetahui refleksi serta perubahan-perubahan yang berdasarkan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan anak-anak di TK B 1. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka, terencana tidak terstruktur, tidak terencana.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan menurut

Greenwood dan Levin adalah menggunakan analisis gabungan. Analisis gabungan yaitu menggabungkan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif (*mixed*) (Greenwood dan Levin, 1998:7). Analisis penelitian kualitatif dan kuantitatif tersebut, dijelaskan sebagai berikut:

Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis data dari hasil catatan lapangan selama Penelitian Tindakan Kelas.

Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan adalah uji-t sampel berpasangan (*T paired sample*) digunakan untuk mengetahui kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer pada anak TK pada siklus 1 dan siklus 2. Uji t sampel berpasangan (*T-paired sample*) juga digunakan untuk mengetahui peningkatan atau perbaikan kualitas pembelajaran kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Guba dalam Mills, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*) (Lincoln dan Egon G. Guba, 1985:75). Kriteria-kriteria tersebut akan digunakan sebagai berikut:

Derajat Kepercayaan (*Credibility*)

Derajat kepercayaan adalah kemampuan peneliti untuk memahami semua kompleksitas yang terjadi di lapangan dan menghadapi hal-hal yang tidak mudah dijelaskan. Derajat kepercayaan dapat diukur dengan cara: (1) Memperpanjang waktu dalam pengumpulan data di lapangan. Hal ini dilakukan peneliti dengan tujuan mendapatkan sebanyak mungkin bukti-bukti yang menguatkan untuk menjamin kesesuaian antara berbagai temuan dengan keadaan subjek sebenarnya. (2) Mengadakan pengamatan dengan tekun. Hal ini dilakukan dengan cara melaksanakan pengamatan terlibat (*observation participant*) dan membuat catatan lapangan dari hasil pengamatan terlibat tersebut.

Melakukan triangulasi dengan cara mengecek data yang telah dicatat kepada partisipan dalam penelitian ini adalah guru TK yang membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan untuk menjamin akurasi semua data yang telah dikumpulkan, (3) Melakukan diskusi dengan guru sebagai tenaga lapangan yang dengan cara membuat data dan menginterpretasi hasil observasi kepada guru untuk menanyakan kepada guru apakah data dan penafsiran data yang dibuat oleh peneliti sudah benar dan sesuai dengan makna yang dipahami oleh guru.

Keteralihan (*Transferability*)

Keteralihan adalah kepercayaan peneliti bahwa segala sesuatu dalam konteks penelitian keteralihan dapat diukur dengan cara: (a) Mengumpulkan data secara terperinci. (b) Penggambaran dalam bentuk catatan lapangan tentang pembelajaran yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Ketertanggung (*Dependability*)

Ketertanggung adalah kestabilan data. Ketertanggung dapat diukur dengan cara pengumpulan data yang menggunakan metode yang saling melengkapi, yaitu dengan wawancara, pengamatan, dan portofolio.

Kepastian (*Confirmability*)

Kepastian adalah netralitas atau objektivitas data yang dikumpulkan.

Kepastian dapat diukur dengan cara: (a) Triangulasi yaitu dengan membandingkan data terkumpul dari berbagai sumber. (b) Melakukan refleksi dengan menyusun hasil pengamatan

Hasil dan Pembahasan Penelitian (50%)

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut bahwa kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer memerlukan keterampilan prasyarat yaitu: (1) anak mampu membuka program *power paint*, (2) anak mampu mengoperasikan tombol-tombol dalam *power paint* sesuai dengan fungsinya, (3) anak mampu menggunakan ikon dan menu file sesuai dengan fungsinya, (4) anak mampu menggunakan menu edit dan fungsinya, (5) anak mampu menggunakan menu *view colorbox* untuk memilih warna, (6) anak mampu menggunakan ikon eraser untuk menghapus objek gambar yang tidak dikehendaki. Pada umumnya anak-anak telah mampu mengoperasikan keenam langkah tersebut di atas dengan lancar. Hal ini karena mereka pada saat di TK kelompok A sudah mendapat pelajaran komputer dengan program menggambar *power point*. Kelancaran mereka mengoperasikan keterampilan prasyarat ini terlihat dengan kesibukan mereka bekerja dengan kecepatan belajarnya sendiri.

Tahapan pelaksanaan kegiatan kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer dilaksanakan dengan cara: (1) pembukaan, guru berdiri di depan kelas, anak-anak duduk membelakangi computer menghadap guru, guru menjelaskan tema buah-buahan dan sub temanya, guru menunjukkan gambar yang telah dicetak agar anak-anak memiliki pengetahuan yang kongkrit, guru mendemonstrasikan cara membuat kreativitas menggambar buah-buahan. Kegiatan guru dan anak dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 1: Tema pembelajaran kreativitas menggambar

Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
<i>Meminta anak membuka power paint</i>	<i>Dengan lancar membuka program power paint</i>
<i>Meminta anak membuat objek gambar sesuai tema</i>	<i>Membuat kreasi gambar buah sesuai bentuk dan objek gambar dengan luwes (misalnya: buah jeruk)</i>
<i>Meminta anak memilih warna dengan ikon brush</i>	<i>Mewarnai gambar sesuai dengan idenya sendiri</i>
<i>Meminta anak untuk melengkapi dan mempercantik gambarnya dengan ikon pensil</i>	<i>Sebagian besar mampu mengelaborasi objek gambar dengan menggunakan ikon pensil pada gambarnya</i>
<i>Meminta anak untuk menyimpan gambar dengan menu save</i>	<i>Sebagian besar mampu menyimpan hasil karya kreativitas menggambar dengan menu save</i>

Pada tahap mengelaborasi gambar dengan ikon pensil beberapa anak belum mampu melakukan karena: (1) kurang terampil mengoperasikan *mouse*, (2) *mouse* macet karena bola *mouse* kotor, dan (3) waktu yang tidak cukup karena pada saat guru menjelaskan mereka tidak konsentrasi. Selanjutnya pada saat menyimpan data, ada beberapa anak yang masih dibantu oleh guru.

Evaluasi ketercapaian tindakan dilaksanakan dengan cara menilai hasil karya kreativitas menggambar dengan skor, 3, 2, 1. Kriteria Baik dengan prosentase 68%-100%, kriteria Cukup dengan prosentase 34%-67%, dan kriteria Kurang dengan prosentase 0%-33%. Keterampilan anak menggunakan program *power paint* didokumentasi dengan catatan lapangan.

Hasil dan Pembahasan Siklus I

Hasil pengolahan data dilakukan hasil belajar dari 11 siswa TK Happy Holy Kids Kelompok BKota Depok, sebagai berikut:

Refleksi Proses Siklus I

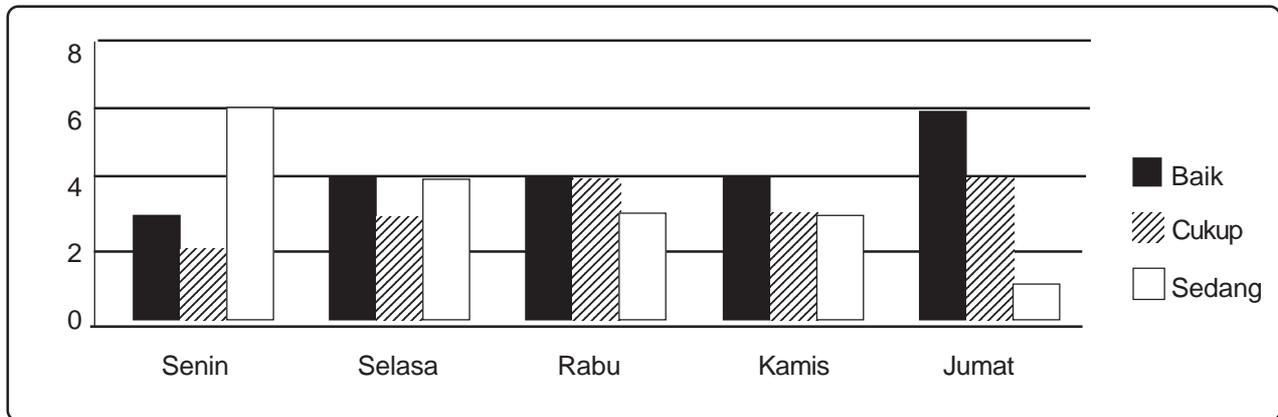
Kekurangan pada Siklus I tampaklah bahwa: (1) Perhatian anak belum konsentrasi penuh pada demonstrasi guru, (2) Ada anak yang posisi tempat duduknya tidak menghadap guru, (3) Jari tangan belum lentur untuk menggerakkan *mouse*, (4) Anak masih meminta bantuan guru atau teman dalam menentukan ikon menu, dan (5) Anak masih belum mandiri untuk menentukan warna sesuai idenya sendiri.

Penanganannya dapat dilakukan dengan: (1) Penguasaan kelas ditingkatkan dengan mengatur posisi duduk anak yang sudah mampu dan belum mampu membuat gambar, (2) guru memeriksa dan memperbaiki *mouse* yang sulit bergerak, (3) Guru membantu anak memilih menu ikon-ikon yang mereka perlukan, (4) Guru memberi contoh cara mewarnai dengan menu *brush*, dan (5) Anak diberi kesempatan untuk latihan sendiri.

Kelebihan pada Siklus I: (1) Anak-anak telah lancar membuka file *Microsoft power paint*, dan (2) Mereka telah luwes untuk membentuk objek gambar sesuai dengan bentuk dan sub tema.

Refleksi Hasil Siklus

Grafik 1: Prosentase Keberhasilan Siklus I



Tabel 3: Prosentasi Keberhasilan Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase			Keterangan
			Kurang	Cukup	Baik	
1	*	6			55 %	Nilai Rata-rata anak Baik.
2	v	4		35 %		Nilai Rata-rata anak Cukup.
3	o	1	9 %			Nilai Rata-rata anak Kurang.
Jumlah		11				

Keterangan:

B : mampu menggambar buah, berbentuk, diwarnai, diberi aksesoris lainnya.

C : mampu menggambar buah, berbentuk, diwarnai.

K : mampu menggambar buah, berbentuk.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil evaluasi pada siklus I, yaitu siswa yang mendapat nilai baik 6 anak (55%), nilai cukup dengan bimbingan guru 4 anak (36 %) dan yang mendapatkan nilai kurang 1 anak (9%). Jika dari penguasaan materi tingkat penguasaannya 52 % atau lebih, baru mencapai 6 anak dari 11 anak, oleh karenanya penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Siklus II

Refleksi Proses Siklus II

Kekurangan pada siklus II tampaknya bahwa: (1) Anak belum konsentrasi pada waktu menggambar

sehingga mereka kekurangan waktu, (2) ada 3 anak yang belum mampu melengkapi gambar dengan aksesoris lainnya.

Penanganannya dapat dilakukan dengan :

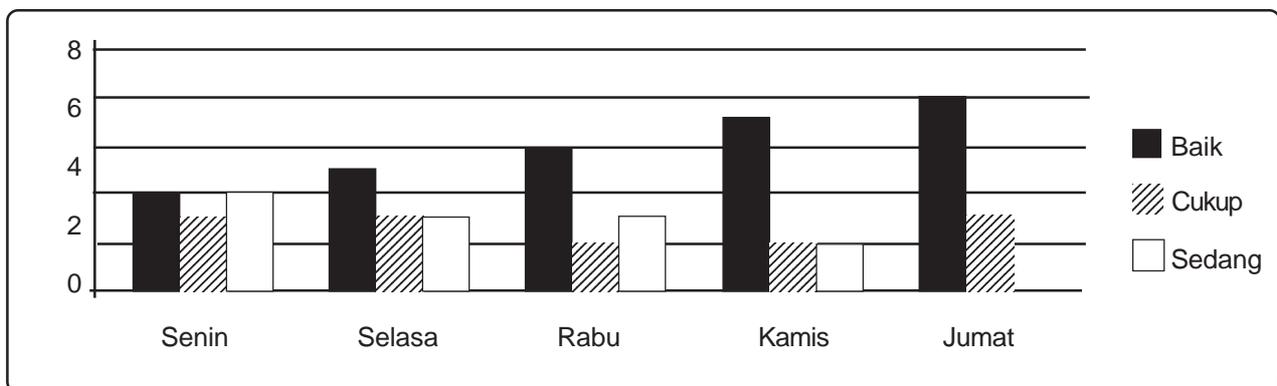
(1) guru mendekati anak dan mengingatkan waktunya, (2) guru menunjukkan cara menggunakan ikon pensil untuk membuat aksesoris sebagai pelengkap gambar.

Kelebihan pada Siklus II:

(1) sebagian besar anak telah mempunyai ide sendiri dalam menentukan dan memilih warna untuk objek gambarnya. 2) sebagian besar anak telah mampu melengkapi objek gambarnya dengan aksesoris lain dengan menggunakan ikon pensil.

Sedangkan pada siklus kedua terdapat keberhasilan presentasi yang sangat meningkat terdapat ada 8 anak (73%) yang mendapat nilai baik ada 3 anak (27%). Refleksi Hasil Siklus II

Grafik 2: Prosentase Keberhasilan Siklus II



Keterangan: B : mampu menggambar buah, berbentuk, diwarnai, diberi aksesoris lainnya.
 C : mampu menggambar buah, berbentuk, diwarnai.
 K : mampu menggambar buah, berbentuk.

Berdasarkan pembahasan data tersebut di atas, bahwa data hasil penelitian telah dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Agar hasil penelitian ini lebih valid dan kredibel, peneliti juga melakukan teknik pemeriksaan keabsahan data.

1) Derajat kepercayaan dengan langkah-langkah (a) peneliti memperpanjang waktu dalam pengumpulan data di lapangan. Hal ini dari jadwal di lapangan selama dua minggu, jadwal diperpanjang

selama enam minggu. Hal ini bertujuan untuk melengkapi data-data dalam memenuhi kriteria keabsahan data penelitian, (b) peneliti mengadakan pengamatan dengan tekun dengan cara membuat catatan lapangan yaitu peneliti mencatat kemajuan-kemajuan perkembangan kreativitas menggambar anak, (c) peneliti untuk memperkuat hasil pengamatan di lapangan, peneliti melakukan wawancara dengan guru. Peneliti mewawancarai guru sesuai dengan hasil

temuan-temuan selama proses pengamatan. Temuan-temuan tersebut yaitu ada beberapa anak yang tinggi badannya di bawah normal mengalami kesulitan pada saat guru mendemonstrasikan kegiatan menggambar melalui pembelajaran berbantuan komputer. Selanjutnya guru mengintervensi anak, mulai proses pembelajaran sampai dengan penyimpanan hasil karya anak di dalam komputer.

2) Keteralihan, peneliti dengan tekun mengumpulkan data hasil karya kreativitas menggambar anak secara terperinci. Kemudian peneliti juga mericek RKH guru dalam mengajar.

3) Ketergantungan, peneliti berupaya untuk saling melengkapi data hasil penelitian melalui wawancara dengan guru. Pengamatan proses pembelajaran kreativitas menggambar melalui pembelajaran berbantuan computer terhadap anak TK kelompok B. lalu peneliti mengkoleksi data perkembangan hasil karya kreativitas menggambar anak (setiap anak memiliki 10 hasil karya kreativitas menggambar) ke dalam portofolio.

4) Kepastian atau objektivitas data. Peneliti dalam menentukan objektivitas data dengan cara triangulasi. Peneliti membandingkan data hasil karya kreativitas menggambar anak melalui wawancara dengan guru, membaca referensi menggambar kreatif, diskusi dengan ahli kreativitas, dan peneliti melakukan refleksi proses dan hasil Penelitian Tindakan Kelas siklus I, II.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Guru TK dalam mengajarkan pembelajaran berbantuan computer, guru hendaknya mengajarkan anak menyalakan dan mematikan computer, keyboarding tentang kunci-kuncil umum pada keyboard (*general control keys*), selanjutnya langkah-langkah dalam mengoperasikan *Microsoft Power Paint*. Anak telah mampu mengoperasikan komputer

Pustaka Acuan

- Bredenkamp, Sue dan Teresa Rosegrant. 1992. *Reaching Potentials: Appropriate Curriculum and Assessment for Young Child, Volume 1*. Washington: NAEYC.
- Brittain, W. Lambert. 1979. *Creativity, Art, and the Young Child*. New York: Mac Millan Publishing, Inc.
- Dewantara, KH. 1974. *Pendidikan II*, Jogjakarta

terutama program *Power Paint*. Hal ini karena mereka telah mendapatkan program tersebut di TK kelompok A.

Langkah-langkah mengoperasikan *Microsoft Power Paint* meliputi: (1) klik All Programs, (2) klik *Accessories*, (3) klik program *Power Paint*, muncul tabel *tools* dalam program *Power Paint*, (3) menu file berisi beberapa perintah yang digunakan untuk mengatur segala kegiatan yang berhubungan dengan file, (4) menu edit adalah keseluruhan menu yang digunakan untuk proses pengeditan suatu gambar yang aktif dalam *Power Paint*, (5) colour pallete *Microsoft Power Paint* digunakan untuk mewarnai gambar yang telah dibuat, (6) menu *view* adalah kota yang berisi sejumlah warna dengan cara mengklik color box.

Evaluasi proses dan evaluasi hasil Penelitian Tindakan Kelas siklus I menunjukkan dengan kriteria Cukup dengan ketercapaian tindakan 52%. Pada siklus II telah meningkat menuju kriteria Baik dengan ketercapaian tindakan 83%.

Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut: 1) Anak TK dengan banyak diberikan kesempatan untuk berinteraksi melalui pembelajaran berbantuan komputer diharapkan dapat memperkuat rasa percaya diri anak dalam mengoperasikan pembelajaran berbantuan computer; 2) Guru TK kelompok B hendaknya mampu menjadi motivator sebelum kegiatan kreativitas menggambar dilaksanakan. Guru hendaknya mampu melihat situasi dan kondisi anak. Hal ini bermanfaat untuk membangun imajinasi yang kreatif yang dapat dimunculkan dari dalam diri anak. Lalu guru mencetak semua hasil karya kreativitas menggambar anak; dan 3) Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, misalnya TK dapat memberikan variasi kegiatan yang lain melalui program-program yang ada di dalam komputer.

- Guilford, J.P. 1970. *Traits of Creativity*. Victoria: Penguin Books.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Pendekatan Baru Strategi Mengajar Berdasarkan CBSA*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Hendrick, Joanne. 1996. *The Whole Child: Developmental Education for the Early Years, Sixth Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hopkins, David. 2002. *A Teacher's Guide to Classroom Research, Third Edition*. Philadelphia : Open University Press.
- Lowenfeld, Viktor dan W Lambert Brittain. 1982. *Creative and Mental Growth, Seventh Edition*. New York: Macmillan Publishing, Co., Inc.
- M. Nursio dan Syamsul Hadi. 2007. *Pengenalan Komputer Pada Anak*. Surabaya: Tiara Aksa.
- McInerney, Dennis M. and Valentina McInerney. 1998. *Educational Psychology: Constructing Learning, Second Edition*. Sydney: Prentice Hall.
- Seefeldt, Carol and Nita Barbour. 1998. *Early Childhood Education: An Introduction, Fourth Edition*. New Jersey: Merrill and Prentice Hall.
- Sternberg, Robert J. *Creativity: Enhancing*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Taffe J, Stephen. 2009. *Computer in Education*. Connecticut: The Dushkin Publishing Group Inc.
- Toffler, Alvin. 2005. *Era Peradaban Manusia*, Jakarta: Grasindo.
- Torrance, E.P. 1962. *Creativity: Guiding Creative Talent*. New Jersey: Prentice Hall.
- . 1974. *Torrance Test of Creative Thinking*. Massachusetts: Scholastic Testing Service.
- Utami Munandar, SC. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Guru dan Orangtua*. Jakarta: Depdikbud.
- Vernon, P.E. 1970. *Creativity*. Baltimore: Penguin Books, Ltd.
- Weisberg, Robert W. 2006. *Creativity: Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
