

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Kreativitas

Menurut Santrock (2002), kreativitas adalah kemampuan memikirkan sesuatu dengan cara baru, tidak biasa, dan menghasilkan solusi unik terhadap masalah.

Sedangkan menurut Mayesty (1990), kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan berharga/berguna bagi orang itu dan orang lain. Sebagaimana dikemukakan oleh Gallagher (Munandar, 1999), kreativitas berkaitan dengan kemampuan mencipta, mencipta, menemukan bentuk baru dan menghasilkan sesuatu melalui imajinasi. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mengacu pada pengalaman ekspresi terpadu dan realisasi identitas individu dalam kaitannya dengan diri sendiri, alam dan orang lain.

Freeman dan Munandar (Suyanto, 2005) berpendapat bahwa kreativitas merupakan ekspresi dari seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu kreativitas harus dikembangkan sedini mungkin, sejak anak dilahirkan.

Semiawan dan Munandar (1999) juga menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru dan menerapkannya dalam memecahkan masalah.

Sementara itu, Drevdahl (dalam Hurlock, 1978) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menghasilkan komposisi, produk, dan gagasan yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak diketahui oleh penciptanya.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting bagi setiap anak, bahkan anak kecil sekalipun. Tingkat kreativitas anak baik di sekolah dan di rumah, secara signifikan mempengaruhi hasil akademik mereka. Oleh karena itu, kita harus fokus mengembangkan kreativitas anak.

## 2. Aspek Perkembangan Kreativitas Anak

Dalam Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (1994) dijelaskan bahwa pengembangan daya kreatif adalah kegiatan yang bertujuan untuk menjadikan anak kreatif, yaitu lancar, luwes, orisinal, dalam berbicara, berpikir, dan menggunakan tangan dan badan sebagai latihan motorik kasar dan motorik halus. Oleh karena itu, kreativitas harus selalu hadir dalam pengembangan bahasa, pemikiran, keterampilan dan perkembangan fisik.

Potensi kreatif dasar yang luar biasa yang dimiliki seorang anak tidak akan berkembang secara maksimal jika tidak ada rangsangan atau dorongan dari lingkungannya. Potensi kreatif ini hendaknya dipupuk dan dirangsang sejak dini karena pada masa ini individu mempunyai peluang yang sangat besar untuk mengembangkan potensinya.

Banyak sekali kegiatan yang dapat merangsang kreativitas anak. Setidaknya ada tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini (Rachmawati dan Kurniati, 2012), yaitu:

### a) Mengembangkan Kreativitas Melalui Penciptaan Produk (Hastakarya)

Dalam kegiatan menciptakan produk (hastakarya), setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan apa yang ada dalam pikiran dan perasaannya. Dalam proses pembuatannya, mereka menggunakan bahan yang berbeda dengan anak lainnya. Dalam hal ini setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya sehingga akan diperoleh hasil yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

### b) Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), imajinasi adalah daya pikir untuk berimajinasi (dalam mimpi) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan lain-lain) berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dengan kata lain imajinasi juga dapat diartikan sebagai khayalan. Beaty (1994) menjelaskan bagi anak, imajinasi adalah kemampuan

merespons atau melaksanakan fantasi yang diciptakannya. Kebanyakan anak di bawah tujuh tahun melakukan banyak hal seperti ini.

c) Mengembangkan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajah atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal-hal tertentu sambil mencari kesenangan sebagai hiburan dan permainan. Tujuan kegiatan eksplorasi pada pendidikan anak usia dini adalah belajar menguraikan dan menggunakan kemampuan analisis sederhana untuk mengenali suatu objek. Dalam hal ini anak dilatih untuk mengamati suatu benda dengan cermat, memperhatikan setiap bagian yang unik dan menarik, serta mengenal bagaimana benda tersebut hidup atau bekerja. Menurut Moeslichaetoe (1994), semakin banyak pengetahuan yang dimiliki seorang anak tentang dunia nyata, maka semakin cepat pula kognisinya, terutama dalam berpikir konvergen, divergen, dan kemampuan membuat penilaian.

d) Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

Pada pendidikan anak usia dini, melalui eksperimen anak akan dilatih untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman terhadap alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana, anak akan menemukan hal-hal ajaib dan menakjubkan. Melalui eksperimen, anak dapat menemukan ide-ide baru atau karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

e) Mengembangkan Kreativitas Melalui Proyek

Menurut Katz (1991), metode proyek adalah metode pembelajaran yang digunakan anak untuk memperdalam pemahamannya terhadap suatu topik pembelajaran yang diminati oleh satu atau beberapa anak. Moeslichatoen (1995) menjelaskan bahwa metode proyek adalah suatu cara memberikan pengalaman belajar dengan memaparkan anak pada

permasalahan sehari-hari yang harus diselesaikan bersama-sama (dalam kelompok).

f) Mengembangkan Kreativitas Melalui Musik

Campbell dalam Mulyani (2016) menjelaskan bahwa musik dapat meningkatkan kreativitas, meningkatkan rasa percaya diri anak, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan perkembangan keterampilan motorik perseptual dan perkembangan psikomotorik. Lebih lanjut, Campbell meyakini bahwa semakin banyak rangsangan yang diterima seorang anak melalui musik, gerakan, dan seni, maka anak tersebut akan semakin cerdas.

g) Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa

Permainan bahasa merupakan suatu cara belajar bahasa melalui permainan (Mujib dan Rahmawati, 2013). Dalam hal ini permainan bahasa bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan melatih kemampuan berbahasa anak (mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan perasaan senang, tetapi tidak memberikan keterampilan berbahasa, maka permainan tersebut tidak termasuk dalam permainan bahasa. Begitu pula sebaliknya, apabila terdapat suatu kegiatan (permainan) yang bertujuan untuk melatih kemampuan berbahasa anak, namun tidak ada unsur kesenangan di dalamnya, maka kegiatan tersebut tidak disebut permainan bahasa (Sugiarsih, 2010).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 387), faktor adalah hal (keadaan, peristiwa) yang ikut menyebabkan (mempengaruhi) terjadinya sesuatu. Kreativitas terbentuk karena dipengaruhi oleh adanya beberapa faktor. Faktor-faktor atau tidak adanya perhatian terhadap kreativitas menjadikan pemikiran atau daya imajinasi anak tidak berkembang. Hajjaj (2013: 54-55) mengemukakan faktor-faktor yang

mempengaruhi kreativitas sebagai berikut:

- a) Merasa bebas dan membiasakan belajar secara rasional.
- b) Bekerja dalam lingkungan yang tidak otoriter, tanpa harus menyebabkan kekacauan atau gangguan hubungan dengan orang lain.
- c) Mau belajar demi mendapatkan pemahaman dan menambah informasi.
- d) Menghindari sikap justifikasi secara berlebihan.
- e) Memahami berbagai macam kecenderungan.
- f) Cenderung pada evaluasi diri.
- g) Belajar seni melontarkan pertanyaan.
- h) Berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan seni dan kepandaian dalam berinteraksi dengan orang lain.
- i) Menganggap pekerjaan sebagai kesenangan.

#### 4. Faktor-Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak

Orang tua dan guru harus terus mendorong agar kreativitas tumbuh dalam diri anak. Akan tetapi dalam tumbuh kembang anak, ternyata ada kebiasaan-kebiasaan yang justru menjadi faktor penghambat kreativitas tersebut.

Merangkum dari laman [akupintar.id](http://akupintar.id), Selasa (5/10/2021), menerangkan faktor-faktor apa saja yang dapat menjadi faktor penghambat perkembangan anak sekaligus faktor penghambat kreativitas anak.

##### 1. Melarang juga memberi ancaman

Banyak ahli mengatakan cara-cara seperti ini sangat tidak dianjurkan untuk diterapkan pada anak. Seringnya melarang, mengancam, atau menakut-nakuti siswa akan membuat mereka tidak berani mengambil risiko. Secara otomatis hal ini membuat anak pasif.

##### 2. Membatasi rasa ingin tahu

Kreativitas anak dibangun dari rasa ingin tahu. Namun jika seseorang membatasi rasa ingin tahu pada anak ternyata bisa memberi dampak buruk dan menjadi hambatan berpikir kreatif anak.

Terlebih jika kebiasaan menghentikan rasa ingin tahu anak dilakukan secara terus menerus. Mereka akan berpikir bertanya akan membuat guru atau orangtua justru marah sehingga anak memilih lebih baik diam saja.

3. Memberikan komentar negatif

Hambatan berpikir kreatif lainnya adalah dengan memberikan komentar-komentar negatif pada anak.

4. Kegiatan pembelajaran yang monoton

Hambatan kreativitas lainnya yang tanpa disadari telah diberikan kepada siswa adalah dengan memberikan kegiatan belajar yang monoton. Siswa diberikan tugas yang sama dari waktu ke waktu sehingga membuat siswa menjadi seperti robot karena selalu melakukan hal rutin.

5. Mengharuskan anak selalu 'seragam'

Perlu ditanamkan pada anak bahwa menjadi berbeda itu tidak apa-apa. Masih ada guru dan orangtua yang memberi label pada anak dengan sebutan aneh atau bandel hanya karena mereka melakukan sesuatu yang berbeda dari teman-temannya.

5. Prinsip Dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Kreativitas peserta didik termasuk di Indonesia umumnya tidak banyak diajarkan di lembaga-lembaga pendidikan formal baik di lingkungan Dikdasmen maupun Dikti, padahal peranan kreativitas itu sendiri sangat dibutuhkan dalam setiap aspek kehidupan. Oleh karena itu tidak berlebihan jika Gallagher (1980: 9-13) bahwa secara singkat terdapat empat hal pentingnya pengembangan kreativitas bagi peserta didik.

1. *Creative learning is important because it helps student's be more effective when we aren't around.*

(Pembelajaran kreatif penting karena membantu siswa menjadi lebih efektif ketika kita tidak ada).

2. *Creative learning is important because it creates possibilities for solving future problem that we can't even anticipate.*

(Pembelajaran kreatif penting karena menciptakan kemungkinan pemecahan masalah di masa depan yang bahkan tidak dapat kita

antisipasi).

3. *Creative learning is important because it may lead to powerful consequences in our lives.*

(Pembelajaran kreatif penting karena dapat membawa konsekuensi yang kuat dalam kehidupan kita).

4. *Creative learning can produce great satisfaction and joy"*

(Pembelajaran kreatif dapat menghasilkan kepuasan dan kegembiraan yang luar biasa).

## 6. Fungsi Pengembangan Kreativitas Anak

Pengembangan kreativitas sangatlah penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak, jika kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi sangat diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat, atau peti maka hal tersebut menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang dihasilkan bervariasi, (Sari, 2012).

Fungsi perkembangan kreativitas anak yaitu untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Ketika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati. Contohnya seorang anak membuat boneka batu, anak dapat melakukan kreasi untuk membuat benda-benda lainnya yang diinginkan, (Sari, 2012).

## 7. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak

Mengembangkan kreativitas pada anak usia dini merupakan tujuan yang sangat penting, karena Rachmawati (2012:35-37) menyatakan bahwa mengembangkan kreativitas pada anak usia dini merupakan suatu keterampilan dasar, misalnya pada awal perkembangan anak mengetahui

cara melakukan gerakan atau suara dan mencoba meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang unik dan unik. Pada usia 3-4 tahun, anak dapat berkreasi apapun yang diinginkannya dari benda-benda disekitarnya. Tujuan lain yang diungkapkan oleh Rachmawati adalah kreativitas sebagai kebutuhan anak akan aktivitas kreatif yang didasari rasa ingin tahu dan keinginan anak untuk mempelajari sesuatu yang sangat tinggi.

Munandar (1999:43-44) berpendapat bahwa tujuan pengembangan kreativitas terbagi menjadi empat, yaitu:

- 1) Dengan kreatif, seseorang dapat mewujudkan dirinya dan realisasi diri merupakan kebutuhan dasar pada tingkat kreativitas tertinggi kehidupan manusia menurut teori yang dikembangkan oleh Maslow: Kreativitas adalah perwujudan individu yang berfungsi sepenuhnya.
- 2) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan pemecahan suatu masalah.
- 3) Pekerjaan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi Anda dan lingkungan, tetapi juga memberikan kepuasan bagi seseorang.
- 4) Sikap, pemikiran dan perilaku kreatif yang dibina sejak dini akan meningkatkan kualitas hidup seseorang.

Pada saat yang sama, Hurlock (1978: 6) berpendapat bahwa mengembangkan kreativitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan pribadi yang luar biasa kepada anak, hal itu menjadi bumbu permainan, karena kreativitas dapat membuat permainan menjadi lebih menyenangkan dan anak merasa puas dan bahagia, dengan kreativitas anak. bisa melakukan ini. Keberhasilan dalam bidang yang digeluti berarti kreativitas dapat meningkatkan prestasi anak dan pada akhirnya penyesuaian sosial dan pribadi anak.

Tujuan utama pengembangan kreativitas di TK adalah sebagai berikut:

- 1) Tunjukkan bagaimana mengekspresikan diri melalui teknik yang diperoleh dalam pekerjaan Anda.
- 2) Memberikan alternatif cara untuk memecahkan masalah.

- 3) membuka anak terhadap pengalaman berbeda dan menoleransi ketidakpastian.
- 4) membuat anak puas dengan apa yang dikerjakannya dan menghargai hasil karya orang lain.
- 5) Melahirkan anak-anak.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, tujuan utama pengembangan kreativitas adalah untuk memenuhi kebutuhan dasar menjadi pribadi yang dapat mewujudkan dirinya dalam lingkungan sekitarnya..

## **B. Hakikat Menggambar Teknik Grafito**

### **1. Pengertian Menggambar Teknik Grafito**

Menggambar merupakan kegiatan yang mengembangkan otot-otot tangan dan jari. Pada dasarnya kegiatan menggambar yang dilakukan anak merupakan kegiatan naluriah seperti makan, minum, berbicara dan bercerita kepada orang lain. Menggambar adalah menciptakan gambar. Operasi ini dilakukan dengan cara menggores, menggores, menoreh suatu benda tajam ke benda lain dan memberi warna padanya sehingga menghasilkan suatu gambar. Kegiatan ini dimulai dari menggerakkan tangan secara acak membentuk suatu gambar hingga menggambar dengan tujuan tertentu (Pamadhi, Hajar dan Sukardi, Evan, 2008: 2.3-2.5). Menggambar adalah suatu kegiatan yang selain kegiatan berbahasa, Anda juga berlatih mengungkapkan pendapat.

Grafiti dan grafito berasal dari kata Italia *graffiato* (“baretti”) yang berarti goresan atau garis. Grafito adalah teknik menggambar dengan pensil warna yang menggunakan warna terang dan gelap sebagai lapisan. Dalam menggambar, teknik grafiti sering disebut dengan teknik menggambar.

Grafito adalah teknik menggambar dengan pensil warna yang menggunakan lapisan warna terang dan gelap.

Teknik grafito adalah suatu teknik menggambar yang menggantikan warna terang yang telah diukir sebelumnya dengan warna gelap, yang kemudian dikikis dengan tongkat atau benda tajam lainnya sehingga

diperoleh suatu gambar”, (Hidayati, 2016:2).

Pada dasarnya teknik grafito sama dengan teknik menggambar pada umumnya yaitu membuat gambar dengan warna dan bentuk yang berbeda-beda, namun gambar yang dihasilkan dengan teknik grafiti ini lebih terlihat seperti gambar tersembunyi dengan warna dasar gelap yaitu hitam, teknik grafiti ini adalah teknik menggambar yang unik dan seru. Menggaruk dengan tongkat atau pensil, anak menemukan warna-warna yang tersembunyi di balik warna utama, seperti sesuatu penemuan baru yang menarik bagi anak. Selain menggambar, anak juga dapat menggunakan imajinasinya untuk membayangkan warna-warna yang dibuatnya sehingga semakin mengasah kemampuan kreatif anak. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik grafiti atau teknik coretan adalah suatu cara menggambar dengan cara melapisi warna-warna yang kemudian digambar dengan benda tajam seperti paku, pulpen, tongkat, dan lain-lain. diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan menggambar dan meningkatkan imajinasinya terhadap benda atau benda yang ingin digambarnya.

## 2. Langkah-langkah menggambar teknik grafito

Gambaran yang dihasilkan pada dasarnya bergantung pada kecerdasan siswa. Beragam gambar dan bentuk bisa dihasilkan dengan teknik grafiti ini. Misal : gambar pohon, bunga, binatang, buah buahan, rumah, gambar pemandangan alam, dll. Sehingga menghasilkan karya yang bagus dan mempunyai nilai seni.

Ada beberapa langkah yang diperlukan untuk menggambar dengan teknik grafito, yaitu:

### 1. Langkah Pertama

Sebelum menggambar, siswa harus mempersiapkan terlebih dahulu alat-alat yang diperlukan, antara lain:

- a. Kertas, kertas agak tebal seperti buku bergambar.
- b. Pensil warna, lebih menyukai warna-warna cerah seperti hijau daun, merah, biru langit, oranye dan kuning.
- c. Tongkat atau pulpen tanpa tinta

## 2. Langkah Kedua

1. Tambahkan warna pada kertas menggunakan pensil warna dan oleskan tinta berwarna. Warna yang boleh Anda gambar bergantung pada imajinasi dan kreativitas anak Anda.
2. Setelah itu, warnai kertas yang sudah dicat sebelumnya dengan satu warna dasar: seperti hitam atau coklat tua.

## 3. Langkah ketiga

1. Bila seluruh kertas diwarnai dengan pensil warna gelap (misalnya hitam atau coklat).
2. Ambil pensil, pulpen tanpa tinta atau benda tajam lainnya untuk menggambar. Kemudian warnai gambar tersebut dengan tongkat atau pensil kosong, goreskan tongkat atau pensil tersebut pada kertas.

### **C. Kriteria Keberhasilan**

Menurut Sudjana (2009:3), evaluasi adalah proses pemberian atau pemberian nilai terhadap objek tertentu berdasarkan kriteria tertentu.

Menurut Sujiono (2009:12.26), evaluasi adalah suatu usaha untuk memperoleh informasi yang teratur, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses pertumbuhan dan perkembangan peserta didik serta hasil yang dicapai melalui program pembelajaran. Penilaian meliputi proses dan hasil kegiatan siswa yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, perilaku dan keterampilan yang dirancang dalam program kegiatan pembelajaran.

Dalam manual penilaian PAUD disebutkan bahwa penilaian PAUD adalah suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak dan mengambil keputusan, menentukan atau menentukan kompetensi anak (Kemendikbud, 2010: 7-8)

Peneliti akan menggunakan pedoman penilaian sebagaimana diatur dalam Direktorat pembinaan TK dan SD, Ditjen Mandas 2010 (dalam Dimyatin, 2016:150) catatan penilaian harian anak akan dicantumkan pada kolom RKH dengan menggunakan lambang atau simbol bintang, pedoman penilaian tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Anak yang belum berkembang (BB), diberi bintang 1 (\*), bintang 1 artinya anak tersebut belum mau atau belum mampu melakukan kegiatan
2. Anak yang sudah mulai berkembang (MB), diberi bintang 2 (\*\*), bintang 2 artinya anak tersebut sudah mau melakukan kegiatan tetapi belum mencapai semua indikator yang diharapkan
3. Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), diberi bintang 3 (\*\*\*), bintang 3 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator yang diharapkan
4. Anak yang berkembang sangat baik (BSB), diberi bintang 4 (\*\*\*\*), bintang 4 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator dan melebihi indikator yang diharapkan

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan lambang BB, MB, BSH, dan BSB. Peneliti tidak menggunakan simbol bintang

#### **D. Indikator Hasil Belajar**

Pengembangan kegiatan menggambar melalui teknik graffito di RA Diponegoro 229 Karangbawang, Ajibarang bertujuan untuk mengembangkan Kreativitas dan kemampuan motorik halus pada anak dalam menggambar. Dengan menggunakan teknik graffito anak dapat lebih berkreasi dalam menggambar dan dapat menemukan cara menggambar yang lebih kreasi dan asyik.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun lingkup perkembangan motorik halus:

1. Mampu menggambar sesuai gagasan atau idenya
2. Mampu meniru bentuk
3. Mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
4. Mampu mengekspresikan diri melalui gambar

#### **E. Kerangka Berfikir**

Keberhasilan belajar anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor

internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari guru. Gurulah yang memegang peranan penting dalam keseluruhan proses pembelajaran. Peran penting guru dalam kegiatan pembelajaran adalah membimbing anak agar dapat mengoptimalkan kemampuannya.

Menggambar merupakan kegiatan yang paling menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak, karena melalui menggambar anak dapat bereksplorasi atau mengekspresikan imajinasinya dalam bentuk gambar yang diinginkan.

Menggambar dengan teknik grafito membuat anak bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, karena teknik ini menuntut anak belajar lebih sabar dan teratur saat menambahkan warna atau menulis pensil di atas kertas.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan observasi terhadap kondisi awal pembelajaran RA Diponegoro 229 sebelum melakukan pembelajaran yang masih terkesan monoton dan membosankan. Pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas, sehingga anak menjadi bosan. Diketahui, saat belajar, banyak anak yang bermain sendiri dan tidak memperhatikan. Sehingga kemampuan motorik anak atau perkembangan menggambar ilustrasi sepertinya masih kurang.

Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti belajar dari siklus 1 dengan cara menggambar dengan teknik grafit. Banyak anak yang tampak mengikuti pembelajaran yang diberikan peneliti.

Perkembangan tersebut dimulai pada masa dimana saya melihat banyak kemajuan, dimana anak-anak sudah tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus I ini kemampuan motorik halus anak meningkat namun masih belum maksimal, anak tampak puas dengan pembelajaran yang diberikan peneliti yaitu kegiatan menggambar bebas dengan teknik grafit yang bertujuan untuk mengembangkan kemahiran anak. . keterampilan motorik. .

Setelah selesai siklus I dengan 3 kali pertemuan, karena hasil yang

kurang maksimal maka peneliti mengulangi penelitian dengan siklus ke 2 yang diakhiri dengan 3 kali pertemuan. Guru menggunakan fungsi yang sama. Dalam pembelajaran ini anak-anak melihat banyak kemajuan, sehingga penyelesaian pembelajaran dan hasilnya pun meningkat. Dari pembelajaran tersebut, motorik halus anak tumbuh secara maksimal dan optimal sehingga pembelajaran berhasil.

Untuk mempermudah pemahaman kegiatan ini, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif berbentuk tindakan kelas dan di rancang dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Subyek penelitian adalah anak RA MNU Diponegoro 229 Karangbawang, Kecamatan Ajibarang. Metode pengumpulan data diperoleh melalui lembar observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran dan dokumentasi berupa foto selama pembelajaran.

#### **F. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah kegiatan menggambar bebas menggunakan teknik grafito dapat meningkatkan kreativitas pada anak RA Diponegoro 229 Desa Karangbawang, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas Tahun ajaran 2023/2024.