

**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**Syalwa Indah Kinanti**  
**NIM. 200210009**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH 2024 M/1445 H**

**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh:

**Syalwa Indah Kinanti**

**NIM: 200210009**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Pembimbing I

AR-RANIRY

**Lina Amelia M.Pd**

**NIP. 198509072020122010**

**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

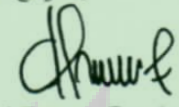
Rabu, 11 Desember 2024  
20 Jumadil Akhir 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

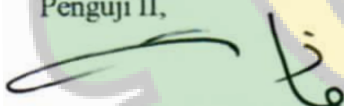
Ketua,

  
**Lina Angelia, M. Pd**  
NIP. 198509072020122010

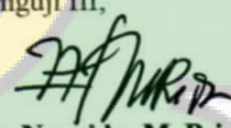
Penguji I,

  
**Rani Puspa Juwita, M. Pd**  
NIP. 199006182019032016

Penguji II,

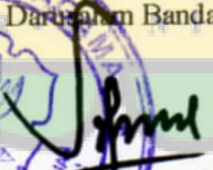
  
**Faizatul Faridy, S.Pd.I., M. Pd**  
NIP. 199011252019032019

Penguji III,

  
**Dr. Nuraida, M. Psi**  
NIP. 197011102014112004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

  
**Prof. Safrul Muzak, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**  
NIP. 1950021997031003



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syalwa Indah Kinanti  
NIM : 200210009  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab dengan karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian dan dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang telah ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 31 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



*Syalwa*

Syalwa Indah Kinanti  
NIM. 200210009



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**  
Nomor : B- 708 /Un.08/Kp.PIAUD/ 11 /2024

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Syalwa Indah Kinanti  
Nim : 200210009  
Pembimbing : Lina Amelia, M.Pd.  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD IT An Nida Aceh Besar

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 18%  
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD



Helia Fajriah

Banda Aceh, 25 November 2024  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

جامعة الرانيري  
AR-RANIRY

## ABSTRAK

Nama : Syalwa Indah Kinanti  
NIM : 200210009  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar  
Tanggal Sidang : 11 Desember 2024  
Tebal Skripsi : 66 Halaman  
Pembimbing : Lina Amelia, M.Pd  
Kata Kunci : Teknik Grafito, Kreativitas Anak Usia Dini

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD IT An Nida Aceh Besar. Teknik grafito yang melibatkan proses menggores dan menggaruk permukaan gambar untuk menciptakan pola dan tekstur dianggap mampu merangsang kemampuan kreatif anak-anak. Kegiatan penelitian dilaksanakan dari tanggal 21 Agustus hingga 3 September 2024. penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *preeksperimental* dan menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di PAUD IT An-Nida Aceh Besar. Sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling* dengan jumlah sampel 22 orang dengan usia anak 5-6 tahun. Instrumen pengumpulan data penelitian menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas data berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis  $t_{hitung}$  menunjukkan angka 11.945, sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,073. Demikian terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan seni menggambar menggunakan teknik grafito memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kekuatan, dan kesehatan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat beserta salam juga penulis sampaikan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW, yang menjadi panutan seluruh umat manusia, membawa kita dari alam kegelapan menuju terang ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar.” Karya ini merupakan hasil kajian mendalam mengenai Pengaruh Seni Menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak usia dini. Dengan menyelesaikan skripsi ini, penulis telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, beserta Stafnya yang telah memberikan dukungan dalam proses administrasi akademik.
2. Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan arahan dan dukungan.
3. Lina Amelia, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing satu, yang juga memberikan bimbingan, nasehat, arahan, dan doa yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Amini, S.Pd selaku Kepala PAUD IT An Nida Aceh Besar beserta para Guru yang telah memberikan izin dan dukungan bagi Penulis untuk melaksanakan penelitian.

Seluruh bantuan dan dukungan yang Penulis terima semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlimpah. Akhir kata, Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi Pembaca dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini.

Banda Aceh, 21 November 2023

Penulis,

**Syalwa Indah Kinanti**  
200210009



## DAFTAR ISI

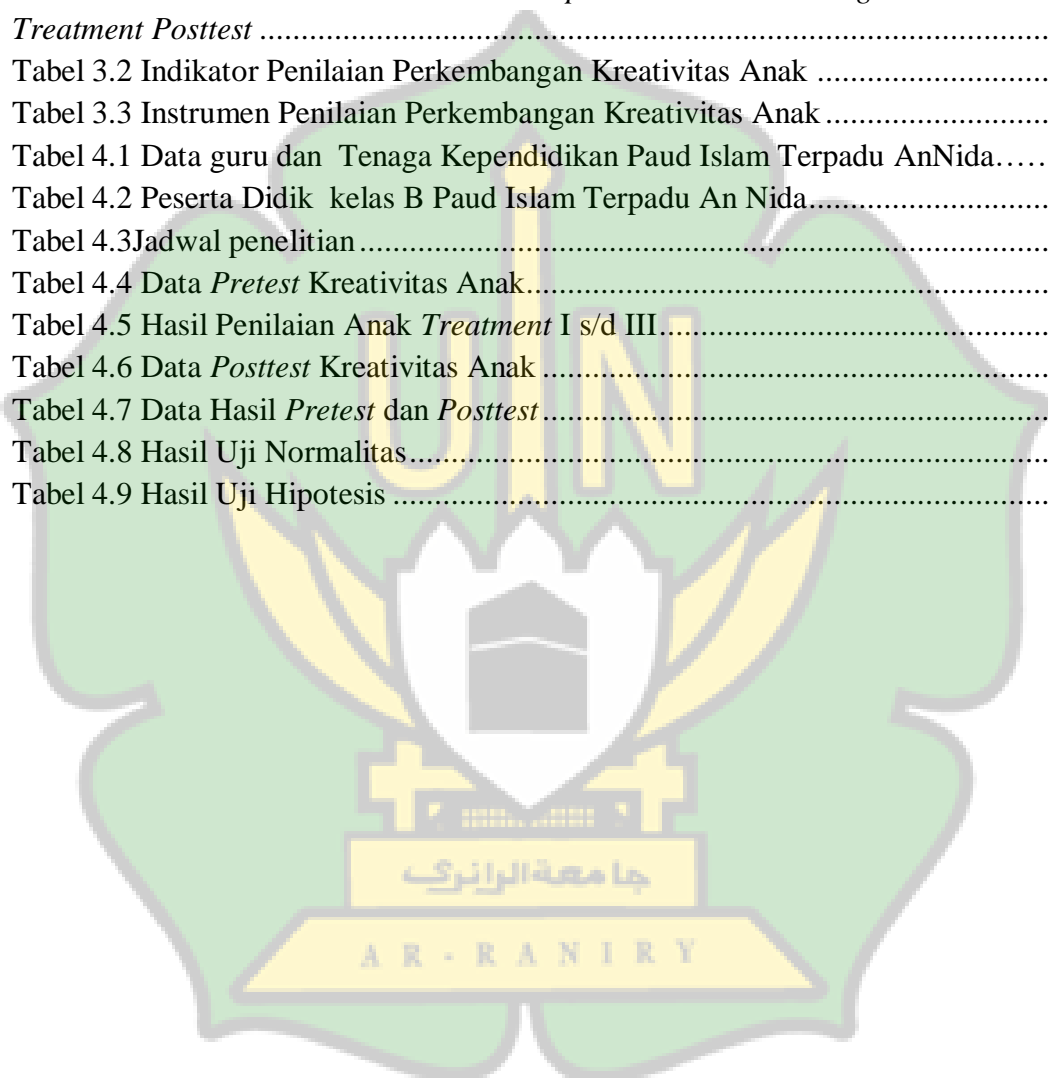
	HALAMAN
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b> .....	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR LEMBAR SIDANG</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Definisi Operasional .....	8
G. Penelitian Relevan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b> .....	<b>13</b>
A. Seni Menggambar Teknik Grafito .....	13
B. Kreativitas Pada Anak.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>44</b>
A. Rancangan Penelitian .....	44
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
D. Prosedur penelitian.....	46
E. Variabel Penelitian .....	48
F. Teknik Pengumpulan Data .....	49
G. Instrumen Penelitian .....	50
H. Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>54</b>
A. Deskripsi Penelitian .....	54
1. Sejarah di Paud Islam Terpadu An Nida .....	54
B. Pelaksanaan Penelitian .....	58
C. Deskripsi Hasil penelitian.....	58
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i> Awal .....	58
2. Deskripsi Data <i>Treatment I</i> s/d III .....	60

3. Deskripsi Data <i>Posttest</i> .....	62
D. Pengelolaan dan Analisis Data .....	65
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>79</b>
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>83</b>



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design Pretest Treatment Posttest</i> .....	44
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak .....	50
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak .....	51
Tabel 4.1 Data guru dan Tenaga Kependidikan Paud Islam Terpadu AnNida.....	56
Tabel 4.2 Peserta Didik kelas B Paud Islam Terpadu An Nida.....	57
Tabel 4.3Jadwal penelitian .....	58
Tabel 4.4 Data <i>Pretest</i> Kreativitas Anak.....	59
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Anak <i>Treatment I s/d III</i> .....	60
Tabel 4.6 Data <i>Posttest</i> Kreativitas Anak .....	62
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas .....	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis .....	67



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1 Grafik Hasil <i>Treatment</i> I s/d II.....	61
Gambar 2 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	64
Gambar 3 Tes Awal <i>Pretest</i> .....	68
Gambar 4 <i>Treatment</i> I.....	69
Gambar 5 <i>Treatment</i> II.....	70
Gambar 6 <i>Treatment</i> III .....	72
Gambar 7 Tes Akhir <i>Posttest</i> .....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Uji T Statistik.....	83
Lampiran 2. SK Penetapan Pembimbing Skripsi .....	85
Lampiran 3. SK Penelitian .....	86
Lampiran 4. Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	88
Lampiran 5. Surat permohonan validasi instrumen observasi anak .....	93
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	107
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	122
Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup Penulis .....	128



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia seutuhnya. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan yang sama tetapi ritme perkembangan akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual. Bekreativitas adalah bagian perkembangan anak yang perlu dibangun.

Kreativitas anak usia dini penting untuk dikembangkan karena dapat membuat manusia lebih produktif, meningkatkan kualitas hidup, dan mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan kreativitas anak dalam hal ini kemampuan anak dalam seni menggambar. Kemampuan seni menggambar menggambar merupakan seni yang di rancang dengan semedikian rupa dan merupakan suatu pendekatan sebagai alat ukur untuk melihat sejauh mana anak tersebut mengembangkan kreativitasnya juga sebagai penunjang yang cukup agar anak memiliki minat dan terinspirasi dalam menuangkan ide-idenya di media menggambar yang merupakan salah satu kegiatan positif. Disisi lain, kegiatan menggambar merupakan bagian dari aspek seni, salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak yang perlu mendapatkan stimulasi sesuai dengan tahap perkembangannya. Kegiatan menggambar juga merupakan kegiatan bermain imajinasi serta sebuah tindakan seni yang ternyata, mampu dirangsang sejak dini, salah satunya dengan melalui kegiatan menggambar. Kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan memberikan kebebasan ruang dan waktu, membuat anak menjadi senang.

Kemampuan seni meggambar pada anak usia dini sangat penting untuk distimulasi anak. Ada 7 fungsi dari pengembangan seni yaitu: melatih ketelitian dan kerapian anak, mengembangkan fantasi dan kreativitas anak, melatih motorik halus anak, menanamkan pengamatan, pendengaran, dan daya cipta anak, mengembangkan perasaan estetika, dan menghargai hasil karya anak lain, mengembangkan imajinasi

anak, dan mengenalkan cara mengekspresikan diri dengan menggunakan teknik yang telah dikuasai oleh anak. Seni menggambar merupakan karya seni rupa yang paling mudah dan cepat untuk dihasilkan dengan goresan-goresan yang berbekas pada suatu permukaan. Sedangkan media menggambar bisa berupa pensil grafit, krayon, pensil warna, kuas tinta, pensil konte, cat air, cat minyak, pastel, dan spidol dalam kegiatan seni menggambar.<sup>1</sup>

Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan pada Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, disebutkan pada lingkup perkembangan anak poin b) tentang motorik halus dijelaskan bahwa capaian anak pada tahun tingkat capaiannya diantaranya adalah: 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggunting sesuai dengan pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Rita Kurnia, Guslinda Guslinda, and Maria Safriyanti, "Meningkatkan Perkembangan Membaca Melalui Buku Cerita Rakyat Melayu Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).

<sup>2</sup> Mendikbud, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014.



Latar belakang penelitian ini dipandu oleh pemahaman mendalam akan pentingnya seni menggambar, khususnya menggunakan teknik grafito, dalam pengembangan kemampuan eksplorasi proses seni pada anak tahun di PAUD IT An Nida Aceh Besar. Seni menggambar diidentifikasi sebagai sarana yang efektif untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas, motorik halus, dan ekspresi diri anak-anak. Kemampuan seni pada PAUD An-Nida Aceh besar bisa terbilang masih agak sedikit kurang maksimal secara eksploratif dan stimulus terhadap kecenderungan seni pada anak sebagaimana diterakan pada peraturan Kemendikbud. Hal ini dikarenakan selama ini PAUD IT An-Nida sudah muncul kemampuan seni pada anak, namun dari observasi yang peneliti lakukan, kurangnya variasi karena bentuk teknik eksplorasi monoton dan hanya satu.

Menurut observasi awal pada tanggal 23 November 2023 di PAUD IT An Nida Aceh Besar, kreativitas anak dalam menggambar masih memerlukan peningkatan, terutama dalam hal kecakapan, fleksibilitas, kreativitas, dan kedalaman. Hasil analisis menunjukkan bahwa 5 anak (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) belum menunjukkan kemampuan menggambar dasar, sementara 7 anak (35%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) mulai menunjukkan kreativitas, namun masih terbatas. Sebanyak 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) telah mencapai kemampuan yang sesuai usia, sedangkan 2 anak (10%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan kreativitas unggul dengan

detail dan inovasi.<sup>3</sup> Berdasarkan hasil analisis Dengan 60% anak masih berada di kategori BB dan MB.<sup>4</sup>

Merujuk pada teori Munandar, aspek kelancaran (*fluency*) dapat dilihat dari rendahnya jumlah gagasan yang dihasilkan oleh sebagian besar anak, terutama yang berada dalam kategori BB dan MB. Anak-anak ini cenderung menghadapi kesulitan dalam menghasilkan banyak variasi ide atau gambar. Keluwesan (*flexibility*) mereka juga masih terbatas, yang terlihat dari kurangnya kemampuan anak-anak untuk mencoba berbagai pendekatan atau metode baru saat menggambar. Selain itu, keaslian (*originality*) dalam karya mereka masih rendah, terutama pada kelompok yang berada dalam kategori BB, di mana mereka cenderung mengulang pola atau ide yang sama. Sedangkan aspek, yang melibatkan pengembangan gagasan secara detail, juga masih memerlukan perhatian khusus, karena sebagian besar anak belum mampu menguraikan karya mereka dengan tingkat kedalaman yang diharapkan.

Oleh karena itu, tiga aspek kreativitas tersebut penting untuk ditingkatkan untuk perkembangan kemampuan anak-anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar. Penerapan teknik grafito diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan menggambar anak-anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar. Teknik grafito menawarkan berbagai macam variasi yang dapat merangsang kreativitas anak-anak dalam menggambar. Selain itu, teknik grafito juga dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Dengan penerapan teknik

---

<sup>3</sup> Hasil observasi awal pada 23 November 2023

<sup>4</sup> Hasil Observasi di PAUD IT An-Nida Aceh Besar

grafito yang tepat, diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan menggambar anak-anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar dan mencapai kategori BSB.

Anak usia prasekolah, terutama di rentang tahun, merupakan fase kritis dalam pembentukan karakter dan potensi seni mereka. Melalui seni menggambar, anak-anak dapat belajar untuk menyampaikan ide, mengasah keterampilan motorik halus, dan mengembangkan kemampuan eksplorasi proses seni yang esensial.

Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh salah satu guru PAUD IT An-Nida

“Saya rasa ini penting sebagai tambahan variasi dan juga untuk memberi rangsangan kreativitas anak dalam mengeksplorasi seni menggambar dan juga nantinya mungkin akan berdampak pada motoric halus anak-anak.”<sup>5</sup>

Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk menyelidiki secara lebih mendalam pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak. Dengan mengeksplorasi dan memahami peran teknik grafito dalam konteks pembelajaran seni di PAUD, penelitian ini berharap dapat memberikan kontribusi berharga bagi pengembangan kurikulum seni di tingkat prasekolah serta memberikan landasan empiris untuk mendukung pentingnya seni menggambar dalam merangsang kreativitas dan perkembangan seni anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian berjudul “Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR”, penting dilakukan agar diketahui hasil yang jelas dan bermanfaat.

---

<sup>5</sup>Wawancara dengan Guru PAUD IT An-Nida Aceh Besar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah adalah, “Apakah ada Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji adakah “Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar.”

## **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, hipotesis yang diajukan adalah: "Terdapat Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar."

## **E. Manfaat Penelitian**

Berbagai manfaat penelitian diharapkan dapat di peroleh dari penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat penelitian yang ditujukan kepada Anak Usia Dini yaitu melalui seni menggambar dengan menggunakan teknik graffito, anak memperoleh layanan belajar yang baru dan berbeda dengan sebelumnya.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti: Penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih

mendalam pada tingkat penggunaan seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kemampuan proses kreativitas anak.

- b. Guru : Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan masukan bagi guru dalam mengembangkan aspek perkembangan seni anak melalui teknik grafito, sebagai bahan bagian dari peningkatan kreativitas pada anak.
- c. Bagi anak : Anak mampu mengeksplorasi seni dengan menggunakan teknik grafito dalam media belajar yang menyenangkan. Dan anak dapat lebih kreatif menggunakan teknik grafito dalam seni menggambar.

#### **F. Definisi Operasional**

Setiap istilah sering menimbulkan bermacam-macam pengertian, oleh karena itu untuk menghindari kesalahan penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam tulisan ini, maka perlu diberikan penjelasan istilah sebagai berikut :

##### **1. Seni Menggambar Teknik Grafito**

Teknik grafito adalah suatu metode dalam seni menggambar di mana warna cerah pertama kali diaplikasikan ke permukaan, kemudian ditutupi dengan warna gelap. Setelahnya, seniman menggunakan alat kerik atau objek tajam untuk menggores atau mengukir bagian atas lapisan gelap, mengungkapkan warna cerah di bawahnya. Teknik ini menciptakan efek kontras dan dimensi dalam karya seni, memungkinkan eksplorasi lebih lanjut terhadap elemen visual.

Seni menggambar teknik grafitto yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode dalam seni menggambar di mana warna cerah diterapkan di bawah lapisan warna gelap, yang kemudian diukir atau digores untuk mengungkapkan warna cerah di bawahnya, menciptakan efek kontras dan dimensi dalam karya seni.

## 2. Kreativitas Anak

Kreativitas proses seni anak mengacu pada usaha anak-anak dalam menggali dan memahami berbagai tahap serta teknik yang terlibat dalam menciptakan karya seni. Hal ini mencakup kemampuan untuk bereksperimen dengan media, menciptakan ide-ide baru, serta mengembangkan kreativitas melalui interaksi langsung dengan seni. Menurut Munandar, kreativitas yang terlibat dalam proses ini dapat diidentifikasi melalui empat kriteria. Pertama, kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan banyak gagasan saat melakukan aktivitas seni, seperti menggambar dengan teknik grafitto. Kedua, keluwesan (*flexibility*), yang mencerminkan kemampuan mereka untuk mencari berbagai solusi dan pendekatan baru ketika dihadapkan pada tantangan seni. Ketiga, keaslian (*originality*), yang terlihat dari karya yang unik dan orisinal, yang menunjukkan pemikiran kreatif anak.<sup>6</sup> Pada konteks penelitian di PAUD IT An- Nida

---

<sup>6</sup> Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), Hal.32

Aceh Besar, eksplorasi proses seni melalui teknik graffito untuk kreativitas mengikuti teori Munandar akan meneliti aspek kelancaran, keluwesan, dan keaslian.

## **G. Penelitian Relevan**

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, antara lain:

1. Penelitian oleh Pebriana, Ali, dan Miranda D (2022) berjudul "Pengaruh Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Menggambar Bebas Pada Anak Tahun di TK Idhata Pontianak". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan teknik grafito terhadap kreativitas menggambar bebas pada anak tahun, yaitu pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.<sup>7</sup>
2. Penelitian oleh Pertiwi dan Mayar berjudul "Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Grafito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Penelitian ini melibatkan 14 anak tahun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa kegiatan menggambar bebas teknik graffito,

---

<sup>7</sup> aulia Riska Pebriana, Muhammad Ali, And Dian Miranda, "Pengaruh Teknik Graffito Terhadap Kreativitas Menggambar Bebas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Idhata Pontianak," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, No. 9 (2022): 1628–1636.

sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan kegiatan menggambar bebas teknik graffito terhadap seni rupa anak usia dini. Anak-anak yang diberikan perlakuan menggambar bebas teknik graffito menunjukkan peningkatan kreativitas yang lebih besar daripada anak-anak yang tidak diberikan perlakuan. Peningkatan kreativitas tersebut dapat dilihat dari aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan menggambar bebas teknik graffito dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan seni rupa anak usia dini. Kegiatan ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide dan imajinasinya, serta mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitifnya.<sup>8</sup>

3. Penelitian oleh Hadijah dkk. Dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Menggambar Bebas terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di TA Al Kautsar Kota Malang", Hadijah dkk. menggunakan metode kuantitatif dengan desain campuran. Penelitian ini melibatkan 30 anak tahun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa kegiatan menggambar bebas, sedangkan kelompok

---

<sup>8</sup> Desra Mega Pertiwi and Farida Mayar, "Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah v Padang," *Jurnal pendidikan tambusai* 4, no. 1 (2020): 39–44.



kontrol tidak diberikan perlakuan.<sup>9</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan kegiatan menggambar bebas terhadap kreativitas anak tahun. Anak-anak yang diberikan perlakuan menggambar bebas menunjukkan peningkatan kreativitas yang lebih besar daripada anak-anak yang tidak diberikan perlakuan. Peningkatan kreativitas tersebut dapat dilihat dari aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan menggambar bebas dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak tahun. Kegiatan ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide dan imajinasinya, serta mengembangkan keterampilan motorik halus.

Dari ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik grafito memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan kreativitas, ekspresi diri, dan motorik halus anak tahun. Hal ini dikarenakan teknik grafito memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi ide dan imajinasinya, serta membutuhkan keterampilan dalam memegang pensil dan menggerakkan tangan. Dengan sering berlatih menggambar menggunakan teknik grafito, anak dapat berpengaruh pada kemampuan mereka secara keseluruhan.

---

<sup>9</sup> Hadijah Hadijah, Ika Anggraheni, and Ari Kusuma Sulyandari, "PENGARUH MENGGAMBAR BEBAS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TA AL KAUTSAR KOTA MALANG," *Jurnal Dewantara* 4, no. 2 (2022): 155–162.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Seni Menggambar Teknik Grafito**

Pada sub bab ini akan menjelaskan secara teoritis terkait proses eksplorasi seni pada anak, mulai dari pengertian seni, fungsi pengembangan seni, pengembangan seni pada anak, dan lain sebagainya. Kajian teoritis pada sub bab ini menyangkut dengan variabel yang diajukan pada rumusan masalah penelitian terkait seni.

##### **1. Pengertian Seni Menggambar**

Kata "seni" yang sering digunakan di Indonesia memiliki makna yang dekat dengan istilah seperti *I'arte* (Italia), *I'art* (Perancis), *el art* (Spanyol), dan *art* (Inggris). Semua istilah tersebut berasal dari kata "*ars*" dalam bahasa Latin (Roma), yang memiliki arti kemahiran, ketangkasan, dan keahlian. Secara khusus, kata "*artes*" merujuk kepada orang-orang yang memiliki kemahiran atau ketangkasan. Bangsa Yunani kuno menggunakan istilah "*teche*" yang berarti kemahiran, yang saat ini dikenal sebagai "teknik".<sup>1</sup>

Asal usul kata "seni" juga dapat ditelusuri ke kata "sani" dalam bahasa Sansekerta, yang memiliki makna pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan, atau pencarian dengan hormat dan jujur. Dalam versi lain, istilah "seni" dapat disebut sebagai "cilpa" dalam bahasa Sansekerta, yang berarti berwarna (kata

---

<sup>1</sup> S Caecilia Tridjata and Widia Pekerti, "Wawasan Seni Dan Pendidikan Kesenian Di Taman Kanak-Kanak" (n.d.).

sifat) atau pewarna (kata benda). Kemudian, istilah ini berkembang menjadi "*cilpacastra*" yang mencakup segala macam kekriaan artistik hasil ketrampilan tangan.<sup>2</sup>

Dengan demikian, menggambar dapat diartikan sebagai kegiatan manusia untuk mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya. Proses ini melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indriawi, rasa, intelektualitas, kreativitas, serta ketrampilan teknik. Hasil dari kegiatan seni ini dapat menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial, menggunakan berbagai media sebagai sarana ekspresi.<sup>3</sup> Tokoh pendidikan seni di Amerika Serikat Mathias, Bella Boas, Florence Cane, dan Victor D'amico bahwa pendidikan seni potensial untuk mencetak manusia kreatif.<sup>4</sup> seni diartikan sebagai suatu alat buatan manusia yang dapat menimbulkan efek-efek psikologis pada manusia lain yang mengamati karyanya. Seni dianggap sebagai hasil karya manusia yang berfungsi sebagai medium untuk mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya. Pengalaman-pengalaman ini disajikan dengan keindahan sehingga dapat merangsang timbulnya pengalaman batin pada orang lain yang menghayatinya.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>Bian Rachmadani, "MAKNA KERJA BAGI PELUKIS DI YOGYAKARTA" (Universitas Islam Indonesia, 2023).

<sup>3</sup> Hasnawati Hasnawati And Dwi Anggraini, "Mozaiksebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupamenggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan," *Jurnal PGSD* 9, No. 2 (2018).

<sup>4</sup> Putu Aditya Antara, "Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak," *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 10, no. 1 (2015).

<sup>5</sup> Eka Titi Andaryani, "Proses Terjadinya Suatu Karya Seni," *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni* 14, no. 2 (2016): 157–163.

Dalam konteks pendidikan, peran seni menggambar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, memfasilitasi pengembangan estetik, menyempurnakan kehidupan, meningkatkan pertumbuhan fisik dan mental, serta membina imajinasi kreatif. Pendidikan seni juga memberikan sumbangan yang signifikan terhadap pemecahan masalah dan perkembangan kepribadian. Seni dianggap sebagai suatu bentuk stimulasi kreatif, yang berarti bahwa melibatkan seni dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan lebih banyak area dalam otak dibandingkan dengan tidak melibatkan seni. Para ahli saraf menekankan bahwa stimulasi kreatif dapat membuat lebih banyak bagian otak menjadi aktif daripada aktivitas yang kurang kreatif. Selain itu, area-area otak yang secara tradisional bertanggung jawab atas kognisi dan emosi juga terlibat secara aktif dalam memproses rangsangan kreatif. Partisipasi dalam proses seni diyakini dapat meningkatkan spontanitas dan ekspresi diri, serta mengembangkan kontrol perhatian yang diperlukan untuk mengatasi rasa takut, frustrasi, dan kegagalan yang sering muncul saat menciptakan.<sup>6</sup>

Seni menggambar, khususnya melalui teknik grafito, memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Seni tidak hanya menjadi sarana ekspresi artistik, tetapi juga media untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kepekaan estetis pada anak. Pengertian seni yang

---

<sup>6</sup> Kurnia, Guslinda, and Safriyanti, "Meningkatkan Perkembangan Membaca Melalui Buku Cerita Rakyat Melayu Pada Anak Usia Dini."

berakar dari berbagai istilah budaya menunjukkan bahwa seni adalah bentuk kemahiran dan ekspresi batin manusia yang berfungsi personal maupun sosial. Dalam konteks pendidikan, seni menggambar dapat mendukung perkembangan fisik, mental, dan emosional anak, serta merangsang area otak yang bertanggung jawab atas kognisi dan emosi. Selain itu, seni juga membantu anak untuk lebih spontan, percaya diri, dan mampu mengelola tantangan yang dihadapi selama proses berkarya. Dengan demikian, seni menggambar menjadi salah satu bentuk stimulasi kreatif yang signifikan untuk membentuk kepribadian dan kemampuan problem-solving anak sejak usia dini.

## **2. Seni Menggambar Anak Usia Dini**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, sebagaimana diuraikan dalam buku Guslinda, memaparkan standar isi terkait pencapaian perkembangan seni pada anak-anak, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Usia 3-4 Tahun
  - 1) Anak dapat membedakan bunyi dan suara, mengenali berbagai macam suara kendaraan, dan meminta untuk mendengarkan lagu favorit secara berulang.
  - 2) Tertarik dengan kegiatan musik, gerakan manusia, hewan, dan tumbuhan. Anak dapat mendengarkan atau menyanyikan lagu,

menggerakkan tubuh sesuai irama, bertepuk tangan sesuai irama musik, serta meniru aktivitas orang baik secara langsung maupun melalui media.

- 3) Tertarik dengan kegiatan atau karya seni, seperti menggambar dengan berbagai media (cat air, spidol, alat menggambar), membentuk objek dengan plastisin atau playdoh, serta mengamati dan membedakan benda sekitarnya di luar rumah.

b. Usia 4-5 Tahun

- 1) Anak dapat menikmati berbagai alunan lagu atau suara, senang mendengarkan musik atau lagu kesukaan, serta musik atau instrumen yang membentuk irama teratur.
- 2) Tertarik dengan kegiatan seni, seperti memilih jenis lagu yang disukai, bernyanyi sendiri, menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran, membedakan peran fantasi dan kenyataan, menggunakan dialog dan perilaku dalam menceritakan suatu cerita, mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi, menggambar objek sekitarnya, dan membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya.

c. 5-6 Tahun

- 1) Anak dapat menikmati berbagai alunan lagu atau suara, bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, dan memainkan alat musik atau instrumen bersama teman.

- 2) Tertarik dengan kegiatan seni, seperti menyanyikan lagu dengan sikap yang benar, menggunakan berbagai alat musik tradisional atau alat musik lain untuk menirukan irama atau lagu tertentu, bermain drama sederhana, menggambarkan berbagai macam bentuk, melukis dengan berbagai cara dan objek, serta membuat karya seni dengan berbagai bahan.

Seni adalah sebuah kegiatan yang yang tidak bisa terlepas dari manusia, karena seni senantiasa menyertai manusia mulai dari lahir sampai akhir hayat. Seni dalam kehidupan manusia adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan, dia akan ada selalu dalam kehidupan terutama pada anak usia dini. Seni yang lebih dikenal dengan rasa keindahan pada umumnya, yang melengkapi kesejahteraan hidup dan dinyatakan dalam pikiran menjadi bentuk yang dapat disalurkan dan dimiliki oleh setiap orang. Oleh karena itu seni perlu diajarkan disekolah, bukan hanya bertujuan untuk menjadikan anak didik sebagai seniman, atau meningkatkan kemampuan kognitif akademik tetapi memiliki tujuan lebih yaitu sebagai salah satu stimulasi mengembangkan kapasitas otak yang hampir tidak terbatas.<sup>7</sup>

Penilaian kemajuan dalam seni melibatkan berbagai aspek, seperti menggambar secara bebas menggunakan pensil warna, arang, krayon, dan peralatan lainnya. Siswa juga dinilai dalam menggambar bentuk gambar titik,

---

<sup>7</sup> Rondhi, M. (2014). Fungsi seni bagi kehidupan manusia: Kajian teoretik. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(2), 115-128.

garis, lingkaran, segi empat, segitiga, dan bujur sangkar yang sudah disediakan. Selain itu, mereka diukur dalam kemampuan menggambar di dalam lingkaran, segi empat, segitiga, dan bujur sangkar yang telah tersedia sebelumnya.

Selain keahlian menggambar, penilaian juga mencakup aktivitas melukis menggunakan jari, kuas, pelepah pisang, dan metode lainnya. Siswa juga dinilai dalam keterampilan mewarnai bentuk gambar sederhana, meronce, serta kemampuan menciptakan berbagai bentuk bangunan dari kubus, mengayam sederhana, membatik, dan jumputan. Aspek lain dari penilaian seni mencakup kemampuan mencipta dengan stempel, bermain dengan warna menggunakan berbagai media, menciptakan kolase, mozaik, dan bergerak sesuai dengan irama musik dengan kepala, tangan, atau kaki. Siswa juga dinilai dalam kemampuan bergerak bebas sesuai dengan irama musik, menyanyikan lagu anak-anak, meniru gerakan binatang dan tanaman, serta melakukan senam dengan variasi yang beragam.<sup>8</sup>

Seni menggambar pada anak usia dini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan holistik mereka, sebagaimana diatur dalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014). Pada setiap tahapan usia, dari 3 hingga 6 tahun, kegiatan seni seperti menggambar, melukis, bernyanyi, dan bergerak sesuai irama

---

<sup>8</sup> Anitayus, "Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak," in *Jakarta: Perdana Media Group*, vol. 1, 2011.



berkontribusi pada pengembangan kemampuan kognitif, motorik, dan emosional anak. Seni tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi dan kreativitas, tetapi juga menjadi stimulasi yang penting untuk mengembangkan kapasitas otak anak. Proses penilaian seni pada anak usia dini melibatkan berbagai aktivitas, seperti menggambar, melukis, meronce, membangun bentuk, hingga bergerak sesuai irama, yang kesemuanya dirancang untuk merangsang keterampilan, imajinasi, dan keseimbangan emosional mereka. Dengan demikian, seni menjadi elemen esensial dalam pendidikan anak usia dini, bukan hanya untuk menghasilkan seniman muda, tetapi untuk membangun individu yang kreatif, seimbang, dan mampu menghadapi tantangan perkembangan secara menyeluruh.

### **3. Peran dan Fungsi Pengembangan Seni Menggambar Pada Anak Usia Dini**

Peran seni dalam konteks pendidikan sekolah, seperti yang dijelaskan oleh Gray dalam buku Guslinda, mencakup beberapa aspek berikut: Seni dianggap sebagai fondasi komunikasi, membantu anak-anak membangun kreativitas dan bakat kreatif mereka, serta memfasilitasi pemahaman makna. Pembelajaran seni dianggap sebagai cara terbaik untuk memahami peradaban manusia, membantu anak-anak membangun disiplin, serta memberikan persiapan untuk masa depan mereka. Selain itu, mempelajari seni juga dianggap membantu anak-anak mengembangkan penilaian artistik.

Pengembangan seni di tingkat taman kanak-kanak diidentifikasi sebagai bagian integral dari pengembangan kemampuan dasar. Guru bertanggung jawab untuk mempersiapkan anak-anak dan meningkatkan kemampuan serta kreativitas mereka sesuai dengan perkembangan mereka. Tujuh fungsi utama pengembangan seni termasuk melatih ketelitian dan kerapian anak, mengembangkan fantasi dan kreativitas, melatih motorik halus, meningkatkan pengamatan, pendengaran, dan daya cipta, mengembangkan rasa estetika, menghargai karya anak lain, dan mengembangkan imajinasi anak. Selain itu, pengenalan cara mengekspresikan diri melalui teknik yang dikuasai oleh anak juga dianggap sebagai komponen penting dalam pengembangan seni.

Program pendidikan seni yang memiliki kualitas tinggi dapat menciptakan pengalaman kreatif melalui penggunaan beragam bahan. Kegiatan seni ini juga membantu anak-anak dalam mengungkapkan apa yang mereka sukai dan menemukan kesenangan mereka terhadap seni, serta memperhatikan perasaan mereka terhadap seni. Meskipun hasilnya mungkin tidak selalu memiliki makna bagi orang dewasa, anak-anak akan sangat senang melakukan aktivitas seni yang mereka pilih. Penting bagi guru-guru untuk menjadi sensitif terhadap perasaan setiap anak dan menghargai upaya

yang telah mereka lakukan. Guru perlu menyadari bahwa anak-anak dengan usia yang sama dapat memiliki tingkat perkembangan yang berbeda.<sup>9</sup>

Peran dan fungsi seni menggambar pada anak usia dini sangat signifikan dalam mendukung perkembangan keterampilan dasar, kreativitas, dan kepribadian anak. Seni tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan ekspresi diri, tetapi juga berfungsi untuk melatih ketelitian, kerapian, motorik halus, serta mengembangkan fantasi, kreativitas, dan rasa estetika anak. Pendidikan seni yang berkualitas mampu memberikan pengalaman kreatif melalui berbagai media, membantu anak memahami diri mereka, serta menemukan kesenangan dalam aktivitas seni. Guru memiliki peran penting untuk memfasilitasi pengembangan ini dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak, serta memberikan apresiasi terhadap usaha mereka. Dengan demikian, seni menggambar tidak hanya menjadi alat untuk mengasah bakat kreatif anak tetapi juga fondasi penting dalam membentuk individu yang imajinatif, percaya diri, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

#### **4. Manfaat Seni Menggambar Bagi Perkembangan Anak Usia Dini**

Manfaat seni bagi anak-anak sangat luas dan mencakup kemampuan mereka untuk mengungkapkan gagasan dan daya kreasi dalam berbagai bentuk. Salah satu bentuk ekspresi seni yang bermanfaat adalah kemampuan

---

<sup>9</sup> Sitti Nur Hayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021).

anak-anak dalam menggambar dengan cara yang sederhana, memberikan mereka sarana untuk menuangkan imajinasi dan ide-ide mereka ke dalam gambar.<sup>10</sup>

Selain itu, kegiatan mewarnai juga memberikan manfaat signifikan bagi anak-anak, membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik halus, pemahaman warna, dan ekspresi diri melalui warna. Anak-anak juga dapat menciptakan sesuatu dengan menggunakan berbagai media seni, seperti pensil, pensil warna, cat air, atau bahan lainnya, memberi mereka pengalaman dalam bereksperimen dengan bermacam-macam teknik dan materi.

Aktivitas seni juga melibatkan gerakan dan ritme, seperti bergerak sesuai dengan irama musik. Hal ini tidak hanya memberikan pengalaman sensorik yang kaya, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan koordinasi tubuh. Selain bergerak, anak-anak juga dapat menyanyi, memberikan mereka cara lain untuk mengekspresikan diri dan mengasah kemampuan vokal mereka. Selain itu, anak-anak dapat belajar untuk bergerak mengikuti benda-benda di sekitar mereka, mengamati pola dan ritme dalam lingkungan sekitar. Aktivitas seperti ini membantu mereka mengembangkan keterampilan pengamatan, kesadaran ruang, dan keterampilan motorik.

Secara keseluruhan, melibatkan anak-anak dalam kegiatan seni tidak hanya memberikan kesenangan dan kegembiraan, tetapi juga memberikan

---

<sup>10</sup> Anitayus, "Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak."

mereka kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan kreatif, motorik, sensorik, dan ekspresif yang mendukung perkembangan holistik mereka.

Kesimpulan dari pembahasan mengenai perkembangan seni pada anak adalah bahwa seni memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas, ekspresi, dan perkembangan holistik anak. Pengertian seni mencakup berbagai makna dan konsep dari berbagai budaya, dan seni dianggap sebagai alat ekspresi manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya. Standar isi pendidikan anak usia dini di Indonesia menekankan pentingnya pengembangan seni pada setiap tahap usia, mulai dari kegiatan mendengarkan musik hingga kegiatan menggambar dan mencipta dengan berbagai bahan.

Dalam konteks pendidikan seni, peran seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak melalui stimulasi kreatif. Pendidikan seni tidak hanya memberikan manfaat pada perkembangan fisik dan mental anak, tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun kepribadian, meningkatkan pemecahan masalah, dan mengembangkan imajinasi kreatif. Melibatkan anak-anak dalam kegiatan seni dapat merangsang berbagai area dalam otak, meningkatkan spontanitas, ekspresi diri, dan kontrol perhatian.

Penting untuk diingat bahwa setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda, dan guru perlu peka terhadap perasaan setiap anak serta menghargai upaya yang mereka lakukan. Program pendidikan seni yang berkualitas tinggi

menciptakan pengalaman kreatif melalui berbagai bahan, memberikan anak-anak kesempatan untuk mengungkapkan diri dan mengeksplorasi berbagai bentuk seni.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seni bukan hanya sekadar kegiatan tambahan di sekolah, tetapi merupakan elemen esensial yang berkontribusi pada perkembangan integral anak. Melibatkan anak-anak dalam seni tidak hanya memberikan manfaat pada aspek kreativitas, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, meningkatkan kemampuan berpikir, dan memberikan pengalaman yang mendalam terhadap keindahan dan ekspresi.

Pembelajaran menggambar di TK berkaitan dengan teori seni, menggambar, dan manfaat menggambar bagi perkembangan anak. Seni memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan motorik anak melalui berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan menggambar. Anak menggunakan otot-ototnya dalam proses kreatif ini, sehingga kemampuan motoriknya dapat berkembang dengan baik. Menggambar dianggap sebagai kegiatan yang efektif untuk mengembangkan otot-otot tangan dan jari anak. Seni juga dapat melatih koordinasi gerak tangan dan mata anak, membantu mereka mengontrol gerakan tubuh dengan lebih baik.

Anak yang memiliki kreativitas tinggi dapat menciptakan karya-karya orisinal yang mencerminkan ide, fantasi, dan imajinasi mereka. Kreativitas anak juga tercermin dalam kemampuannya untuk melakukan sesuatu dengan tepat dan relevan terhadap konteks atau tujuannya. Anak yang kreatif mampu menyesuaikan diri dengan situasi untuk mewujudkan ide, imajinasi, dan fantasi mereka, tanpa terpaku pada satu cara atau objek tertentu.

Seni dianggap sebagai ekspresi yang menghasilkan ungkapan batin seorang seniman melalui karya seni, menggunakan medium dan alat tertentu. Ungkapan ini menjadi cara bagi seniman untuk menyampaikan emosinya kepada orang lain. Karya seni, yang berisi simbol-simbol dan lambang, menjadi sarana komunikasi atau informasi kepada penghayatnya, menciptakan dialog antara karya seni dan penghayatnya.<sup>11</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seni merupakan bagian dari media ekspresi anak, terwujud dalam berbagai kegiatan, termasuk kegiatan menggambar di Taman Kanak-Kanak. Menggambar dianggap sebagai cara anak untuk berbicara melalui bahasa rupa, mewakili ribuan kata yang ingin diungkapkan oleh anak-anak. Yang terpenting bagi anak adalah proses atau kegiatan menggambar, bukan hanya hasil akhirnya. Kegiatan menggambar di TK diadakan karena hampir semua anak senang menggambar, dan melalui gambar, anak dapat mengungkapkan peristiwa dan menghayatnya sepenuhnya.

Pada prinsipnya kegiatan menggambar yang dilakukan oleh anak merupakan kegiatan naluriah, seperti halnya makan, minum, berbicara, dan bercerita kepada orang lain. Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke bendalain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar. Kegiatan ini dimulai dari menggerakkan tangan

---

<sup>11</sup> Jimin Budiyo and Dharsono Sony Kartika, "Seni Lukis Karikatur Karya Gm. Sudarta," *Gelar : Jurnal Seni Budaya* 15, no. 2 (2018).

untuk mewujudkan suatu bentuk gambar secara tidaksengaja, sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu.<sup>12</sup>

Pamadhi, Hajar, dan Sukardi, Evan menyatakan manfaat menggambar dengan beberapa poin sebagai berikut:<sup>13</sup>

1. Menggambar berfungsi sebagai alat untuk bercerita.
2. Menggambar menjadi media untuk menyatakan dan mencurahkan perasaan.
3. Menggambar digunakan sebagai alat bermain.
4. Menggambar dapat melatih ingatan.
5. Menggambar berperan dalam melatih berfikir komprehensif (menyeluruh).
6. Menggambar berfungsi sebagai media sublimasi perasaan.
7. Menggambar dapat melatih keseimbangan.
8. Menggambar membantu mengembangkan kecakapan emosional.
9. Menggambar berperan dalam melatih kreativitas anak.
10. Menggambar dapat melatih ketelitian melalui pengamatan langsung.

Dari rangkuman di atas, dapat dijelaskan bahwa menggambar adalah bentuk bahasa visual yang diminati oleh anak-anak. Setiap peristiwa, baik yang menyenangkan maupun menyedihkan, akan selalu diingat oleh anak-anak. Oleh karena itu, kegiatan menggambar menjadi media kreatif yang digunakan anak-anak untuk bercerita. Gambar hasil karya anak-anak memiliki

---

<sup>12</sup> Hajar Pamadhi, Dwi Retno Sri Ambarwati, and Eni Puji Astuti, "Pengembangan Pedoman Ruang Ramah Anak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Fasilitas Pendidikan Usia Dini," *Imaji* 14, no. 1 (2016).

<sup>13</sup> Eka Damayanti and M. Ansar Nasrul, "Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun," *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020).



keunikan dan terkadang terlihat aneh bagi orang dewasa, terkait dengan melemahnya kontrol emosional saat anak mengenang suatu peristiwa.

Anak seringkali menggambar dengan hanya menampilkan satu atau dua objek, namun gambar tersebut mungkin memiliki alur cerita yang panjang. Hal ini merupakan suatu bentuk peralihan dari kegiatan berbicara atau bercerita yang terkadang dianggap membosankan oleh anak-anak.

Menggambar memungkinkan anak untuk menarik perhatian orang lain, terutama saat mereka menginginkan sesuatu namun enggan berbicara. Kebiasaan ini dapat melatih tingkat kreativitas anak melalui pengamatan langsung objek dalam kegiatan sehari-hari, yang kemudian diungkapkan melalui gambar sebagai alat komunikasi untuk membuat orang tua memahami keinginan anak. Dengan membiasakan hal ini, gambar yang diciptakan oleh anak-anak akan berkembang secara perlahan menjadi lebih detil dan indah. Dari penjelasan tersebut, dapat disadari bahwa pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan fisik motorik halus anak.

##### **5. Teknik Menggambar Grafitto**

Teknik merujuk pada salah satu metode penerapan alat dan bahan lukis dengan menggunakan berbagai proses variasi, yang pada akhirnya menghasilkan karya lukis yang beragam meskipun menggunakan alat dan

bahan yang sama.<sup>14</sup> Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan pastel minyak untuk menerapkan salah satu teknik menggambar dan mewarnai, yaitu teknik grafitto.

Teknik ini melibatkan penimpaan warna gelap, seperti warna hitam, di atas lapisan warna yang sebelumnya telah digores. Setelah itu, dilakukan penggoresan menggunakan alat seperti yang umumnya digunakan dalam teknik kerik. Alat ini digunakan untuk memberikan efek khusus pada gambar dengan teknik menggores di bidang gambar. Alat ini dapat terbuat dari bahan atau objek dengan ujung yang pipih dan agak keras, seperti penggaris, garpu, bambu, lidi, atau pena yang sudah kehabisan tinta. Beberapa merek pastel juga biasanya menyediakan alat kerik.<sup>15</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik grafitto dapat dianggap sebagai teknik menggores di atas pastel yang telah diterapkan pada media kertas. Warna-warna cerah yang sudah digoreskan sebelumnya kemudian ditimpa dengan warna gelap, seperti hitam, coklat tua, atau biru tua, hingga seluruhnya tertutup (diblok). Setelah itu, anak-anak dapat menggoreskan alat kerik di atasnya untuk mengungkapkan warna dasar, menghasilkan lukisan yang lebih unik dan menarik.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Hidayati. "Pembelajaran Menggambar Dengan Teknik Grafitto di TK Nasional Depok, Sleman, Yogyakarta." *Journal Student UNY* 2, no. 1 (2016): 2, 24, 32. Diakses 25 Februari 2018.

<sup>15</sup> Budiyo, Jimin, And Dharsono Sony Kartika. "Seni Lukis Karikatur Karya Gm. Sudarta." *Gelar : Jurnal Seni Budaya* 15, No. 2 (2018).

<sup>16</sup> Hidayati, "Pembelajaran Menggambar Dengan Teknik Grafitto di TK Nasional Depok, Sleman, Yogyakarta," 2.

a. Tujuan Teknik Grafitto

Menurut Depdiknas, tujuan dari penggunaan teknik grafitto dalam menggambar adalah:

1. Mengembangkan motorik halus.
2. Mengembangkan imajinasi anak.
3. Mengembangkan kreativitas anak.
4. Melatih kesabaran.
5. Mendorong keberanian dalam menggoreskan warna.

b. Manfaat Grafitto

Dari tujuan yang sudah disebutkan oleh Depdiknas, dapat diketahui manfaat dari menggambar menggunakan teknik grafitto adalah:<sup>17</sup>

1) Mengoptimalkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak

Menggambar menggunakan teknik grafitto dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus pada anak. Hal ini bisa didapatkan dari proses koordinasi yang tepat antara mata dan tangan ketika anak mulai menggambar menggunakan teknik grafitto. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk melakukan pengendalian yang baik pada setiap gerakan tangan sehingga didapatkan ketepatan dan kecermatan pada proses menggambar dan mewarnai.

---

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2007.

## 2) Merangsang Perkembangan Imajinasi Anak

Dunia anak adalah dunia imajinasi. Semakin beragam teknik yang diajarkan pada menggambar anak, maka semakin berkembang tingkat imajinasi pada anak. Hal ini disebabkan oleh adanya rangsangan otak pada anak pada saat mereka diajarkan oleh guru teknik baru yang lebih menyenangkan. Anak semakin mudah untuk membayangkan hal-hal yang akan dituangkan dalam karya lukisnya. Teknik grafitto ini adalah salah satu teknik yang dapat membuat anak-anak merasa penasaran, karena anak diajak untuk mengeblok berbagai macam warna dahulu sebelum memulai untuk menggambar.

## 3) Merangsang Tingkat Kreativitas pada Anak

Di dalam kreativitas yang tak terbatas terdapat berbagai macam ide dan gagasan sebagai dasar pembuatan karya cipta yang menarik, unik, dan memiliki kesan bagi orang yang menikmatinya. Teknik grafitto adalah salah satu media untuk menuangkan berbagai macam ide dalam lukisan anak yang indah. Teknik ini memberikan kesan yang berbeda pada anak karena mereka diajak menggambar dengan alat kerik di atas goresan pastel. Tidak adanya batasan warna dan pola membuat anak lebih leluasa menuangkan kreativitas mereka. Mereka akan membuat langit berwarna biru menjadi merah, pohon berwarna hijau menjadi biru. Hal ini dapat terjadi, karena mereka tidak mengetahui warna dasar apa yang ada di bawah warna gelap yang

dipakai untuk menutupi warna cerah secara keseluruhan. Kegiatan seperti ini akan membuat kegiatan menggambar lebih menyenangkan bagi anak-anak.

#### 4) Melatih Kesabaran pada Anak

Masa anak usia dini adalah masa dimana emosional anak belum terkontrol dengan baik. Anak menjadi lebih sering berubah moodnya pada situasi dan kondisi yang tidak menentu. Hal ini, akan berdampak pada tingkat kesabaran pada anak yang tentunya bisa saja sangat sabar atau malah justru anak menjadi sangat malas untuk mengikuti kegiatan menggambar di sekolah. Dalam teknik grafitto ini terdapat salah satu manfaat untuk melatih kesabaran anak menggambar dengan kegiatan menggoreskan warna yang beragam terlebih dahulu, lalu mengebloknya dengan warna gelap sampai permukaan warna cerah tertutupi. Meskipun kegiatan tersebut mungkin akan membuat anak sering mengeluh karena tangan mereka merasa lelah, atau merasa tidak sabar karena mereka tidak segera menggambar objek yang ingin dilukis, namun hal ini dapat diatasi dengan rasa penasarannya yang besar terhadap teknik grafitto.

Dengan demikian kegiatan ini akan mengurangi tingkat kebosanan dan akan melatih kesabaran anak dengan baik.

#### 5) Mendorong Keberanian Menggoreskan Warna

Salah satu tahap dari teknik grafitto adalah menggoreskan berbagai macam warna sesuai dengan gagasan mereka masing-masing. Untuk itu guru membebaskan anak untuk memilih warna yang diinginkan. Selain itu anak juga bebas membuat bentuk bidang blok dengan pola yang tidak dibatasi oleh formasi tertentu. Kegiatan tersebut akan membuat anak menjadi lebih berani untuk menggoreskan warna di atas kertas lukis mereka, serta akan berdampak pada tingkat keyakinan yang tinggi pada saat anak mulai menggambar objek dengan alat keriknya.

c. Langkah-langkah menggambar menggunakan teknik grafitto

Berikut akan di jelaskan langkah-langkah menggambar menggunakan teknik grafitto:<sup>18</sup>

- 1) Guru menyiapkan alat-alat untuk menggambar seperti, pastel, kertas gambar ukuran A4, dan alat kerik (lidi, bolpoin yang sudah tidak adaintanya, atau alat kerik yang sudah disediakan pada produk pastel tertentu). Gunakan jenis pastel minyak agar didapatkan warna yang pekat dan memudahkan anak untuk mengblok permukaan kertas secara keseluruhan karena pastel ini memiliki sifat yang lebih lunak.

---

<sup>18</sup> Hidayati, "Pembelajaran Menggambar Dengan Teknik Grafitto di TK Nasional Depok, Sleman, Yogyakarta," 16.

2) Guru mendemonstrasikan menggambar dengan teknik grafitto yaitu:

Menggoreskan minimal 3 macam warna cerah pastel di atas kertas secara penuh. Kemudian di blok menggunakan pastel dengan warna gelap sampai semua permukaan tertutupi. Tahap berikutnya adalah mulai menggambar menggunakan alat kerikdi atas kertas yang sudah diblok dengan warna gelap pastel. Kemudian, anak menggambar dengan teknik grafitto, dan menceritakan hasil lukisan. Guru menulis judul lukisan sesuai dengan imajinasi anak. Dan terakhir hasil karya anak diberi penghargaan atau penilaian disimpan di loker masing-masing untuk persiapan.

Dalam mengembangkan program kegiatan pembelajaran anak TK, metode yang dipilih menjadi bagian integral dari strategi keseluruhan. Metode dianggap sebagai alat yang memainkan peran penting dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Program tersebut bertujuan untuk membantu membentuk dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak-anak, memungkinkan mereka beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan tumbuh berkembang secara holistik.

Dalam konteks pengembangan kognisi anak, penerapan metode-metode yang merangsang anak untuk mengembangkan kegiatan berpikir, menalar, menarik kesimpulan, dan membuat generalisasi menjadi sangat penting. Anak-anak dapat

mengembangkan pemahaman tentang lingkungan, tubuh, perasaan mereka sendiri, dan penggunaan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Pembelajaran seni menggambar di TK menjadi bagian integral dari metode pengajaran. Selain berkaitan dengan teori seni dan manfaat menggambar, kegiatan ini memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak-anak. Proses kreatif menggambar membantu perkembangan otot tangan dan jari anak-anak, melatih koordinasi gerak tangan dan mata, serta membantu mereka mengontrol gerakan tubuh dengan lebih baik.

Selain manfaat fisik, seni menggambar di TK juga berkontribusi pada perkembangan kreativitas anak-anak. Kreativitas ini tercermin dalam kemampuan anak untuk menciptakan karya orisinal yang mencerminkan ide, fantasi, dan imajinasi mereka. Kreativitas anak juga mendorong mereka untuk menyesuaikan diri dengan situasi, tanpa terpaku pada satu cara atau objek tertentu.

Dengan demikian, seni dianggap sebagai bagian dari media ekspresi anak, terutama dalam kegiatan menggambar di Taman Kanak-Kanak. Menggambar bukan hanya tentang hasil akhirnya, melainkan proses atau kegiatan menggambar itu sendiri. Anak-anak menggambar untuk berbicara melalui bahasa rupa, menyampaikan ribuan kata yang mungkin sulit diungkapkan melalui kata-kata. Oleh karena itu, kegiatan menggambar di TK menjadi sarana kreatif bagi anak-anak untuk bercerita, mengungkapkan peristiwa, dan menghayati pengalaman secara menyeluruh.

Pada akhirnya, kegiatan menggambar oleh anak-anak merupakan ekspresi naluriah yang dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari gerakan tangan yang tidak



disengaja hingga menggambar untuk mencapai tujuan tertentu. Manfaat dari teknik grafitto, seperti yang diuraikan, terletak pada kemampuannya untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak, merangsang imajinasi dan kreativitas, melatih kesabaran, dan mendorong keberanian dalam menggoreskan warna.

Dengan memahami pentingnya seni menggambar dan teknik grafitto dalam pembelajaran anak TK, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bukan hanya sekadar latihan kreativitas, melainkan merupakan bentuk ekspresi yang mendalam dan alami bagi anak-anak. Melalui gambar, anak-anak dapat berbicara dengan bahasa rupa, menciptakan karya yang unik, dan menyampaikan berbagai perasaan serta pengalaman mereka. Sebagai bentuk komunikasi yang unik dan berharga, seni menggambar di TK memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan anak-anak secara menyeluruh.

Adapun contoh gambar hasil penerapan teknik grafitto dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 1. Karya Yustinus Haditama Tuwa (Sumber Hidayati :2016)



Gambar 2. Lilis Suganda (Sumber: UMP PG-PAUD)

## **B. Kreativitas Pada Anak**

Kreativitas adalah kapasitas seseorang anak dalam menciptakan komposisi, produk, atau gagasan yang pada dasarnya orisinal, belum pernah ada sebelumnya, dan tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas juga melibatkan kemampuan untuk menciptakan kombinasi-kombinasi baru yang memiliki relevansi sosial, menekankan bahwa kreativitas bukan hanya tentang hal-hal baru, tetapi juga tentang pengakuan dan makna yang terkandung di dalamnya. Kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai dengan imajinasi anak, merupakan aspek penting dari kreativitas yang perlu diperhatikan dan dikembangkan sejak usia dini.<sup>19</sup>

Imajinasi memegang peranan penting dalam memperkembangkan kemampuan kreatif. Anak-anak sebaiknya diberi kebebasan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Aktivitas anak akan mengalami pertumbuhan ketika kemampuan kreatif mereka berkembang, karena anak-anak yang kreatif cenderung memiliki inisiatif yang tinggi, sehingga mereka dapat menggunakan waktu luang mereka secara

---

<sup>19</sup> Elisabet. Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi ke-6, (Jakarta: Erlangga, 2010). hal. 4

positif dan bermakna. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu dalam bentuk gagasan maupun karya nyata, yang secara relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>20</sup>

Anak-anak yang kreatif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki minat yang luas dalam berbagai hal, serta menunjukkan kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Mereka juga dapat mandiri dalam berbagai situasi dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Anak-anak kreatif tidak takut untuk melakukan kesalahan dan menyatakan pendapat mereka meskipun mungkin tidak disetujui oleh orang lain. Rasa percaya diri, ketekunan, dan keuletan mereka membuat mereka tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan yang mereka tetapkan.<sup>21</sup>

#### 1. Karakteristik Kreativitas pada Anak

Secara alamiah karakteristik anak itu berbeda-beda, baik dalam intelegensi, bakat, minat, kreaatifitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan keadaan sosial. Perbedaan karakteristik tersebut dapat dilihat selama proses belajar mengajar atau proses pembelajaran didalam kelas. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan karakteristik dan banyak pula yang dapat dilakukan karena lingkungan. Oleh karena itu anak berkarakter memerlukan program pendidikan atau pelatihan yang mencakup faktor-faktor pembelajaran sehingga

---

<sup>20</sup> Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak berbakat*, hal.32

<sup>21</sup> Damar Santi. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktek*, (Jakarta,Indeks:2009). hal. 101

anak yang berkarakter perlu mendapat perhatian sehingga dapat dikembangkan dengan cepat. Dari karakter tersebut kita dapat memahami bahwa betapa beragamnya kepribadian anak yang kreatif dimana anak yang kreatif memiliki kepribadian diri yang positif.<sup>22</sup>

Oleh karena itu, peran guru sebagai pembimbing sangat penting dalam membantu anak menyeimbangkan berbagai karakteristik melalui proses pembelajaran. Dengan bantuan guru, anak-anak yang memiliki karakter kuat dapat mengembangkan kreativitas mereka, tidak hanya dalam hal intelegensi tetapi juga dalam aspek sosial dan emosional. Anak-anak yang memiliki karakter kuat cenderung memiliki inisiatif yang tinggi, yang dapat mendorong kemunculan kreativitas. Dalam konteks ini, anak-anak kreatif menunjukkan sikap mandiri; mereka mampu menyelesaikan tugas mereka sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Sikap mandiri ini sangat penting bagi perkembangan anak karena membantu mereka belajar bertanggung jawab terhadap tugas-tugas mereka sendiri.<sup>23</sup>

## 2. Posisi Kreativitas Anak pada Kurikulum merdeka

Kurikulum dirancang untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menerapkan nilai-nilai kreativitas yang relevan selama mereka berada di lembaga pendidikan. Melalui kurikulum, tujuannya adalah membantu anak-anak menjadi peserta didik yang antusias, mendorong mereka untuk menjadi aktif, kreatif, dan

---

<sup>22</sup> Yeni Rahmawati, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak (Jakarta: Kencana,2010), hal.13

<sup>23</sup> .Charbel, David. Pengembangan Kreativitas Anak (Konosuis, Yoryakarta:1986) hal. 24

berani mencoba ide-ide mereka sendiri. Hal ini bertujuan untuk membantu mereka menjadi pribadi yang mandiri dan percaya diri. Kurikulum berperan sebagai panduan bagi guru dalam mengembangkan kreativitas anak.<sup>24</sup>

Dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai, kegiatan pembelajaran dapat diarahkan sesuai dengan tujuan pendidikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>25</sup>

### 3. Ciri dan Karakteristik Kreativitas pada Anak Usia Dini

Salah satu hal yang penting dalam konteks kreativitas adalah pemahaman terhadap karakteristiknya. Menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas memerlukan pemahaman terlebih dahulu tentang sifat-sifat kemampuan kreatif dan bagaimana lingkungan mempengaruhinya. Menurut Supriadi, karakteristik kreativitas dapat dibagi menjadi kategori kognitif dan non-kognitif. Sifat-sifat kognitif seperti orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi, sedangkan sifat-sifat non-kognitif termasuk motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif. Kedua aspek ini

---

<sup>24</sup> Elizabet. *Perkembangan Anak Jilid-2 Edisi ke-6*, (Erlangga, Jakarta:2010) hal. 12

<sup>25</sup> Kemendiknas. *Acuan Penyusunan Kurikulum Paud*. (Jakarta, Depdiknas:2010)

memiliki kesetaraan pentingnya; kecerdasan tanpa kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan hal yang berarti dalam kreativitas.

Sementara itu, menurut Utami Munandar, ciri-ciri anak yang kreatif termasuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, minat yang luas, kegemaran terhadap aktivitas kreatif, keberanian untuk mengambil risiko dengan pertimbangan, dan ketidak takutan dalam membuat kesalahan serta menyuarakan pendapat.<sup>26</sup>

Piers, dalam pandangan Ali Asrori, merinci karakteristik kreativitas pada anak usia dini sebagai berikut: dorongan yang kuat, keterlibatan yang intens, rasa ingin tahu yang besar, ketekunan yang tinggi, kurang puas terhadap keterampilan, percaya diri, kemandirian yang tinggi, kebebasan dalam pengambilan keputusan, penerimaan diri, kecenderungan terhadap humor, insting yang tajam, minat pada hal-hal kompleks, toleransi terhadap ambiguitas, dan sensitif. Ayan melengkapi daftar ini dengan karakteristik tambahan seperti antusiasme, kecerdasan, pemikiran terbuka, spontanitas, semangat, keteguhan, fleksibilitas, kerja keras, kritis, kepercayaan diri, empati, toleransi terhadap risiko, dan pengamatan. Dari sekian karakteristik ini, dapat disimpulkan bahwa kepribadian orang kreatif sangat bervariasi, mencakup aspek positif dan negatif<sup>27</sup>. Oleh karena itu, peran guru sangat penting sebagai pembimbing yang membantu anak mengembangkan kepribadiannya melalui eksplorasi, misalnya

---

<sup>26</sup> Imro'atun Hasanah Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna", Pg-Paud Trunojoyo 4, no. 1 (2017): 70.

<sup>27</sup> Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 44.

dengan kegiatan membuat, untuk memastikan perkembangan yang optimal, bukan hanya dalam hal kecerdasan tetapi juga dalam kreativitasnya.<sup>28</sup>

Aspek-aspek kreativitas dapat dibagi menjadi empat kriteria sebagai berikut:<sup>29</sup>

1. Kelancaran (*fluency*): kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*flexibility*): kemampuan untuk mengemukakan berbagai solusi untuk masalah.
3. Keaslian (*originality*): kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang unik dan orisinal.
4. Kerincian (*elaboration*): kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan detail.
5. Perumusan kembali (*redefinition*): kemampuan untuk mempertimbangkan suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dari yang diketahui oleh orang lain.

Kreativitas merupakan kemampuan yang kompleks, terdiri dari lima aspek utama yang mendukung pengembangan gagasan dan solusi inovatif. Kelancaran (*fluency*) menggambarkan kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat dan tanpa hambatan, menunjukkan produktivitas berpikir.

---

<sup>28</sup> Imro'atun Hasanah Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna", Pg-Paud Trunojoyo 4, no. 1 (2017): 70.

<sup>29</sup> Rachmawati, E., dan T. Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana, 2010, 15.

Keluwesan (*flexibility*) melibatkan kemampuan untuk berpikir secara variatif dan menghasilkan berbagai solusi untuk sebuah masalah, menunjukkan keterbukaan pikiran dalam menghadapi situasi. Keaslian (*originality*) menekankan kemampuan menciptakan ide yang unik, berbeda dari gagasan umum, dan memiliki nilai kebaruan. Kerincian (*elaboration*) adalah kemampuan memperkaya sebuah gagasan dengan penjelasan yang detail dan mendalam, menunjukkan kedalaman pemahaman dan pengembangan ide. Terakhir, perumusan kembali (*redefinition*) menggambarkan kemampuan untuk melihat dan memahami sebuah masalah dari sudut pandang yang berbeda atau tidak biasa, memberikan perspektif baru yang mungkin belum terpikirkan sebelumnya. Kombinasi kelima aspek ini menjadi dasar dalam mendorong proses kreatif yang inovatif dan solutif.





### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian skripsi ini adalah penelitian lapangan (*field research*), pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode preeksperimental berbasis one-group *Pretest-Posttest* design. Pada tahap awal, subjek penelitian diuji kreativitasnya melalui *Pretest* sebelum mengikuti kegiatan menggambar. Setelah itu, subjek menerima perlakuan (*treatment*), di mana kemudian dilakukan *Posttest* untuk mengukur pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar. Secara ringkas, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

(Sumber: Sugiono, metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, R and D)

Keterangan :

O1 = Test awal (*pre-test*)

O2 = Tes akhir (*post-test*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode percobaan sederhana

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan di PAUD IT An-Nida yang beralamat di Lampeuneurut, Ujong Blang, Kab. Aceh Besar.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kuantitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak berusia 5-6 tahun di PAUD IT AN NIDA Aceh Besar. Sementara sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. dalam penelitian ini adalah *total sampling* dengan jumlah sampel 22 orang, di mana peneliti memilih berdasarkan tujuan penelitian dan karakteristik tertentu.

Pada pemilihan sampel penelitian menggunakan teknik *Total Sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang jumlah sampelnya sama dengan jumlah populasi. Makin banyak sampel yang digunakan, makin kecil tingkat kesalahan. Karena teknik ini dianggap paling akurat dan terbebas dari pengaruh kesalahan sampel (*sample errors*), beberapa kriteria yang relevan dan sesuai telah dipertimbangkan<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 111

<sup>2</sup> Putri, A.R., Maison dan Darmaji. Kerjasama dan Kekompakkan Siswa Dalam Pembelajaran Fisika di

## **D. Prosedur penelitian**

### *1. Pretest*

*Pretest* merupakan tes yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data awal tentang tingkat kreativitas anak di kelas B sebelum mereka menerima *treatment*. Langkah-langkah pelaksanaan *Pretest* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyebutkan anak-anak untuk mengamati beberapa gambar ayam dengan variasi warna yang berbeda.
- b. Guru membagikan lembaran kertas bergambar ayam yang belum diwarnai.
- c. Guru meminta anak-anak untuk mewarnai gambar tersebut secara bebas, sesuai dengan kreativitas masing-masing.

### *2. Treatment*

Setelah melakukan *Pretest*, langkah selanjutnya adalah melakukan *treatment*. *Treatment* adalah tindakan atau perlakuan yang diberikan oleh peneliti kepada subjek penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Dalam konteks kegiatan kreasi makanan, langkah-langkah pelaksanaan *treatment* adalah sebagai berikut:

#### *a. Treatment 1*

- 1) Anak-anak diminta untuk menggambar menggunakan teknik grafito.
- 2) Anak-anak menggambar menggunakan teknik grafito, sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing.

b. *Treatment 2*

- 1) Anak-anak diminta untuk menggambar menggunakan teknik grafito dengan alat dan bahan yang telah disediakan oleh guru.
- 2) Setelah itu, anak-anak diminta untuk menempel hasil karya mereka sesuai dengan kreativitas masing-masing.

c. *Treatment 3*

- 1) Setiap anak diminta untuk menggores atau mencoret gambar yang telah mereka buat pada *treatment 1 Posttest*, menggunakan teknik grafito.
- 2) Anak-anak didorong untuk memperkuat detail gambar melalui variasi goresan, sehingga menghasilkan tekstur yang lebih dinamis.
- 3) Setelah menyelesaikan goresan, anak-anak diberikan kebebasan untuk menambahkan elemen visual tambahan sesuai dengan kreativitas mereka.

3. *Posttest*

*Posttest* dalam penelitian ini dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*), dengan tujuan untuk mengevaluasi pengaruh kegiatan menggambar menggunakan teknik grafito terhadap perkembangan kreativitas anak di kelas B. Setelah menjalani *treatment*, anak-anak akan mengikuti *Posttest* untuk menilai sejauh mana kegiatan ini telah memengaruhi kreativitas mereka. Adapun langkah-langkah pelaksanaan *Posttest* adalah sebagai berikut:

- a. Setiap anak akan diberikan satu lembar kertas HVS untuk memulai aktivitas menggambar.

- b. Anak-anak diminta untuk menggambar bebas menggunakan teknik grafito sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka masing-masing.
- c. Guru memberikan panduan minimal agar setiap anak dapat mengaplikasikan teknik goresan yang sudah dipelajari selama *treatment*.
- d. Anak-anak diberi waktu yang cukup untuk menyelesaikan gambar mereka dengan detail, serta menambahkan elemen dekoratif yang mencerminkan kreativitas mereka.
- e. Setelah selesai, guru akan mengumpulkan karya anak-anak untuk dianalisis lebih lanjut dalam rangka mengevaluasi perkembangan kreativitas melalui penilaian aspek-aspek visual, inovasi, dan penggunaan teknik grafito.

#### **E. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan konsep, sifat, atau fenomena yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan. Informasi tersebut nantinya digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan. Variabel ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti karakteristik individu, perilaku, kondisi, atau faktor-faktor lain yang memiliki potensi untuk memengaruhi atau dipengaruhi dalam konteks penelitian tertentu.<sup>3</sup>

##### *1. Variabel Bebas (Independen Variabel)*

---

<sup>3</sup> Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hal. 38

Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh terhadap variable lain dalam penelitian, biasanya disimbolkan sebagai (X). Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas adalah Kegiatan Teknik Grafito.

## 2. Variabel Terikat (*Dependen Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dalam penelitian, umumnya disimbolkan sebagai (Y). Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah Kreativitas Anak.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Metode Pengamatan (Observasi)

Observasi merupakan metode di mana peneliti melakukan pengamatan langsung atau mencatat kejadian yang berlangsung pada fenomena atau objek yang sedang diteliti. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data secara objektif terkait kondisi yang terjadi di lapangan. Hasil observasi dicatat dengan sistematis dan mendetail untuk menggambarkan situasi atau perilaku yang diamati. Observasi menjadi salah satu alat utama dalam pengumpulan data, karena melibatkan pengamatan langsung di lokasi penelitian, yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam terhadap fenomena yang dikaji.

### 2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berfokus pada pengumpulan dan analisis berbagai dokumen atau arsip, seperti dokumen tertulis, media visual (gambar dan video), serta sumber informasi lainnya seperti buku dan

majalah. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi akan memanfaatkan dokumen tertulis, gambar, dan video sebagai sumber utama data, yang memberikan perspektif lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

### G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Pengembangan instrumen ini didasarkan pada dua aspek utama, yaitu tujuan pengukuran dan teori yang menjadi landasan dalam penelitian. Sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan, metode pengumpulan data yang diterapkan mencakup lembar observasi dan dokumentasi. Margono, sebagaimana dikutip oleh Rahmadi, mendefinisikan observasi sebagai proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai gejala yang muncul pada objek penelitian.

Tabel 3.2 Indikator Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak

<b>Elemen</b>	<b>Subelemen</b>	<b>ATP</b>	<b>Konteks</b>
Literasi dan STEAM (Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni)	Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.	Anak mengeksplorasi berbagai media seni menggambar (kelancaran)	anak mencoba berbagai alat dan bahan untuk menggambar, seperti cryon, kertas khusus, dan alat kerik atau lidi untuk menciptakan efek tertentu.
		Anak mampu mengungkapkan ide-ide baru melalui menggambar (keaslian)	anak menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dalam kegiatan menggambar, seperti menciptakan pola

			atau gambar yang unik.
		Anak mampu bereksperimen mencampur warna dengan menggunakan teknik menggambar (keluwasan)	anak melakukan percobaan mencampur berbagai warna dan mengamati hasil campuran tersebut pada kegiatan menggambar mereka.

(Sumber :Portal kurikulum merdeka dan Buku Capaian Pembelajaran Fase Pondasi Tahun 2022)

Berdasarkan indikator penilaian kreativitas anak di atas, maka *instrument* penilaian kreativitas anak adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak

No	Konteks	Baru Berkembang	Layak	Cakap	Mahir
1	Anak mencoba berbagai alat dan bahan untuk teknik grafito, seperti cryon, kertas khusus, dan alat kerik atau lidi untuk menciptakan efek tertentu.	Belum mampu menggunakan berbagai alat dan bahan untuk teknik grafito secara tepat.	Mampu menggunakan beberapa alat dan bahan untuk teknik grafito dengan bimbingan.	Mampu menggunakan berbagai alat dan bahan untuk teknik grafito secara mandiri.	Mampu menggunakan berbagai alat dan bahan untuk teknik grafito dengan hasil yang kreatif dan inovatif.
2	Anak menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dan mengaplikasikannya dalam karya grafito, seperti menciptakan pola atau gambar yang unik.	Belum mampu mengungkapkan ide-ide baru secara jelas dalam karya grafito.	Mampu mengungkapkan beberapa ide baru dalam karya grafito dengan bimbingan.	Mampu mengungkapkan ide-ide baru dalam karya grafito secara mandiri.	Mampu mengungkapkan ide-ide baru dalam karya grafito dengan orisinalitas dan kreativitas tinggi.



3	Anak melakukan percobaan mencampur berbagai warna dan mengamati hasil campuran tersebut pada karya grafito mereka.	Belum mampu mencampur warna dengan teknik grafito secara tepat.	Mampu mencampur beberapa warna dengan teknik grafito dengan bimbingan.	Mampu mencampur berbagai warna dengan teknik grafito secara mandiri.	Mampu mencampur berbagai warna dengan teknik grafito dengan hasil yang kreatif dan harmonis.
---	--	---	--	--	--

(Sumber :Portal kurikulum merdeka dan Buku Capaian Pembelajaran Fase Pondasi

Tahun 2022)

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan metode yang digunakan untuk memastikan apakah suatu kumpulan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05, nilai probabilitas  $> 0,05$  menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan nilai probabilitas  $< 0,05$  menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.<sup>4</sup> Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi.

### 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan metode Paired Sample t-test. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi SPSS versi 25 untuk melakukan uji tersebut. Paired Sample t-test digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah

<sup>4</sup> Htb, P. J. (2024). Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).

data yang berkaitan namun memiliki perbedaan. Sebelum melakukan Paired Sample t-test, data harus memenuhi syarat distribusi normal. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t dari tabel distribusi ( $t_{tabel}$ ).<sup>5</sup> penentuan ( $t_{tabel}$ ) berdasarkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$ .

Kriteria uji hipotesis yaitu:

- a.  $H_a$ : Ada pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak.
- b.  $H_o$ : Tidak ada pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak.

---

<sup>5</sup> Yuliana, Dyan, and Okta Ayu Wulandari Putri. "Pengaruh penggunaan digital storytelling terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis." *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan* 1.1 (2021): 36-46.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Penelitian**

#### **1. Sejarah di Paud Islam Terpadu An Nida**

Yayasan Putroe Jeumpa mulai didirikan pada tanggal 15 Desember 2009 yang bergerak dibidang pendidikan, social, keagamaan. Sejak berdiri Yayasan Putroe Jeumpa melakukan perampingan bimbingan konseling bagi anak-anak sekolah dasar baik yang ada di Banda Aceh maupun Aceh Besar.

Aceh Besar Khususnya Yayasan Putroe Jeumpa menjalin hubungan mitra dengan Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Fikri Aceh pada bidang konseling baik untuk guru maupun murid, seiring berjalanya waktu tahun 2013 melihat banyaknya guru-guru yang membawa anaknya ke sekolah pihak Putroe Jeumpa membuka satu layanan lagi dengan membuat suatu penitipan anak belita khusus anak guru saja, dan pada saat itu berjumlah 9 orang murid.

Meninjau perkembangan serta tanggapan dari orang tua murid maupun masyarakat, pihak yayasan secara aktif mengurus izin operasional guna memastikan status legal lembaga tersebut. Langkah ini dilakukan untuk memperkuat kepercayaan masyarakat dan menjamin bahwa lembaga tersebut beroperasi sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku, sehingga mampu memberikan kontribusi positif dan berkelanjutan dalam pelayanan pendidikan.

Layanan ini mendapatkan tanggapan positif dari para guru maupun masyarakat sekitar. Pada bulan Juli 2014, Yayasan Putroe Jeumpa secara

resmi memperluas penyampaian informasi mengenai layanan tersebut kepada masyarakat yang lebih luas. Alhamdulillah, jumlah murid yang terdaftar meningkat hingga mencapai 25 orang.

2. Lokasi sekolah

Lrg. TGK Hasyem , Tingkeum, Kec. Darul Imarah, Kab, Aceh Besar,  
Provinsi Aceh

3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Menjadi taman bermain dan belajar, pembentukan dini generasi islami dan menyenangkan.

b. Misi

- 1) Menanamkan karakter dasar islami dengan membiasakan praktek ajaran islam sesuai perkembangan usia anak.
- 2) Menciptakan kondisi bermain yang edukatif, kondusif, dan konstruktif.
- 3) Membekali anak dengan persiapan memasuki jenjang pendidikan dasar.
- 4) Membangun kerjasamadengan orang tua murid dalam memperbaiki dan meningkatkan tumbuh kembang anak.

c. Target pembelajaran

- 1) Menanamkan kecintaan anak kepada Al-Qur'an, dan Sunnah.

- 2) Menciptakan kondisi bermain yang edukatif, kondusif, dan konstruktif.
- 3) Membiasakan anak bermain dan belajar dalam suasana yang islami
- 4) Menyiapkan anak memasuki jenjang pendidikan dasar
- 5) Menerapkan pendidikan karakter shaleh, cerdas, mandiri, dan terampil.

4. Data guru dan tenaga kependidikan paud islam terpadu an nida Aceh Besar

Berikut disajikan data pendidik dan tenaga kependidikan Paud Islam Terpadu An Nida Aceh Besar.

Tabel 4.1 Data guru dan Tenaga Kependidikan Paud Islam Terpadu An Nida

No	Nama	Jabatan	Pangkat /Gol	Tugas Mengajar	Jumlah Siswa	Jumlah Jam
1	Amini, S. Pd	Kepala Sekolah	-	-	-	24 jam
2	Derta Rara Armiati	Guru	-	KOBER	-	24 jam
3	Erawati, S. Sos. I	Guru	-	KOBER		24 jam
4	Dewi Febrisani, S.E	Guru	-	A	-	24 jam
5	Mutia Farida, Amd. Keb	Guru	-	A		24 jam
6	Karmila, S. Pd	Guru	-	B	-	24 jam
7	Nurhalizah, S. Pd	Guru	-	B		24 jam

Sumber: Paud Islam Terpadu An Nida

5. Peserta Didik kelas B Paud Islam Terpadu An Nida

Peserta didik di kelas B PAUD Islam Terpadu An Nida, berjumlah 22 anak. Penelitian ini difokuskan pada peserta didik di kelas B, yang terdiri dari 22 anak tersebut. Rincian mengenai data peserta didik kelas B dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Peserta Didik kelas B Paud Islam Terpadu An Nida

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1	AH	Laki-Laki
2	AAI	Perempuan
3	AR	Perempuan
4	AA	Perempuan
5	ASZ	Laki-Laki
6	AT	Perempuan
7	APR	Perempuan
8	CKM	Perempuan
9	FHD	Laki-Laki
10	FAA	Laki-Laki
11	H	Perempuan
12	HA	Laki-Laki
13	IU	Laki-Laki
14	KS	Perempuan
15	MK	Perempuan
16	PHJ	Perempuan
17	PRR	Perempuan
18	RK	Laki-Laki
19	SM	Perempuan
20	SZ	Perempuan
21	WA	Perempuan
22	ZH	Laki-Laki

Sumber: Paud Islam Terpadu An Nida

## B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Islam Terpadu An Nida Aceh Besar, selama 5 hari, yaitu dari tanggal 21 hingga 03 September 2024. Rincian lebih lanjut mengenai jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Jadwal penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Rabu/21 Agustus	30 Menit	<i>Pretest</i>
2	Senin/26 Agustus	30 Menit	<i>Treatment I</i>
3	Rabu/28 Agustus	30 Menit	<i>Treatment II</i>
4	Kamis/29 Agustus	30 Menit	<i>Treatment III</i>
5	Jumat/03 September	30 Menit	<i>Posttest</i>

Sumber: Hasil penelitian pada tanggal 21 Agustus – 03 September 2024

## C. Deskripsi Hasil penelitian

Hasil penelitian ini merupakan jawaban atas perumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, serta bertujuan untuk mengetahui pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak. Penelitian ini berfokus pada 22 peserta didik dari kelas B, dengan mengacu pada aspek-aspek penilaian yang sesuai dengan standar pencapaian pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun dalam Kurikulum Merdeka.

### 1. Deskripsi Data *Pretest* Awal

Berdasarkan dalam penelitian ini telah dilakukan di PAUD Islam Terpadu An Nida Aceh Besar diperoleh nilai *Pretest* sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data *Pretest* Kreativitas Anak

No	Inisial Anak	Indikator			Total	Rata-rata
		I	II	III		
1	AH	2	2	2	6	2.0
2	AAI	3	2	3	8	2.7
3	AR	2	2	1	5	1.7
4	AA	1	3	2	6	2.0
5	ASZ	2	2	1	5	1.7
6	AT	2	1	2	5	1.7
7	APR	2	2	2	6	2.0
8	CKM	1	2	2	5	1.7
9	FHD	2	2	2	6	2.0
10	FAA	2	3	1	6	2.0
11	H	2	2	2	6	2.0
12	HA	3	1	2	6	2.0
13	IU	2	2	2	6	2.0
14	KS	1	2	1	4	1.3
15	MK	3	1	2	6	2.0
16	PHJ	1	2	3	6	2.0
17	PRR	2	1	2	5	1.7
18	RK	3	1	2	6	2.0
19	SM	3	1	3	7	2.3
20	SZ	2	2	2	6	2.0
21	WA	1	1	2	4	1.3
22	ZH	3	2	2	7	2.3
Jumlah		45	39	43	127	42.3
Rata rata		2.05	1.77	1.95	5.77	1.92

Sumber: Hasil *Pretest* Anak Kelas B

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil *Pretest* kreativitas anak pada kelompok B adalah 1.92. Nilai ini mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas anak masih berada pada kategori belum pengaruh, dengan kata lain kreativitas yang diharapkan belum terlihat secara signifikan pada tahap awal pengukuran ini.



## 2. Deskripsi Data *Treatment I* s/d III

Berdasarkan dalam penelitian ini telah dilakukan di PAUD Islam Terpadu An Nida Aceh Besar diperoleh nilai *Treatment I* s/d III sebagai berikut:

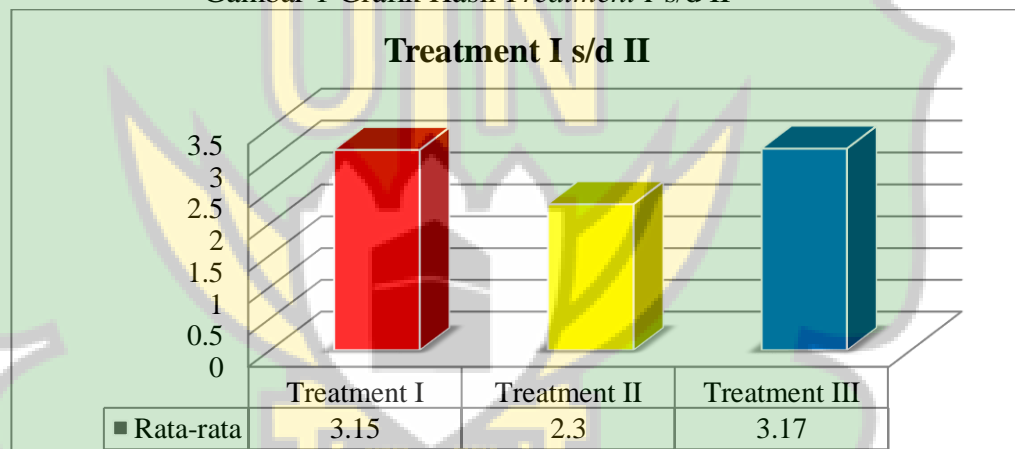
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Anak *Treatment I* s/d III

No	Inisial Anak	<i>Treatment I</i>	Rata-Rata	<i>Treatment II</i>	Rata-Rata	<i>Treatment III</i>	Rata-Rata
1	AH	10	3.3	10	3.3	5	1.7
2	AAI	9	3	9	3	8	2.7
3	AR	9	3	10	3.3	9	3
4	AA	9	3	10	3.3	10	3.3
5	ASZ	9	3	7	2.3	9	3
6	AT	10	3.3	8	2.7	11	3.7
7	APR	9	3	7	2.3	11	3.7
8	CKM	10	3.3	10	3.3	12	4
9	FHD	8	2.7	8	2.7	12	4
10	FAA	9	3	8	2.7	12	4
11	H	8	2.7	6	2	9	3
12	HA	9	3	6	2	9	3
13	IU	8	2.7	6	2	10	3.3
14	KS	11	3.7	5	1.7	9	3
15	MK	7	2.3	6	2	11	3.7
16	PHJ	9	3	7	2.3	12	4
17	PRR	11	3.7	4	1.3	9	3
18	RK	10	3.3	5	1.7	9	3
19	SM	12	4	6	2	10	3.3
20	SZ	9	3	6	2	9	3
21	WA	11	3.7	5	1.7	5	1.7
22	ZH	11	3.7	6	2	8	2.7
Jumlah		208	69.3	155	51.7	209	69.7
Rata rata		9.45	3.15	7.05	2.3	9.5	3.17

Sumber : Nilai *Treatment I* s/d III Anak Kelas B

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pada *Treatment I* adalah 3.15, sementara pada *Treatment II* turun menjadi 2.3, dan pada *Treatment III* mengalami peningkatan menjadi 3.17. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan nilai rata-rata yang signifikan dari *Treatment I* hingga *Treatment III*. Berikut hasil pengaruh kreativitas anak kelas B berdasarkan nilai *Treatment I* s/d *III* dapat dilihat pada grafik berikut ini.

Gambar 1 Grafik Hasil *Treatment I* s/d *II*



Sumber: Microsoft Excel

Berdasarkan pada gambar 1, terlihat pada treatment I nilai yang di dapatkan 3.15 anak-anak sudah bisa menggambar teknik grafito, pada treatment II nilai yang di dapatkan 2.3 anak-anak sudah bisa menggambar tehnik grafito tapi belum bisa mewarnai, dan pada treatment III nilai yang di dapatkan 3.17 anak-anak sudah bisa menggambar dan mewarnai tehnik grafito.

### 3. Deskripsi Data *Posttest*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Islam Terpadu

An Nida Aceh Besar, diperoleh nilai *Posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data *Posttest* Kreativitas Anak

No	Inisial Anak	Indikator			Total	Rata-rata
		I	II	III		
1	AH	4	4	4	12	4.0
2	AAI	3	3	4	10	3.3
3	AR	4	4	4	12	4.0
4	AA	4	4	3	11	3.7
5	ASZ	4	4	4	12	4.0
6	AT	3	3	3	9	3.0
7	APR	3	3	3	9	3.0
8	CKM	4	3	3	10	3.3
9	FHD	4	3	3	10	3.3
10	FAA	2	2	2	6	2.0
11	H	3	3	3	9	3.0
12	HA	3	3	3	9	3.0
13	IU	4	3	3	10	3.3
14	KS	4	4	4	12	4.0
15	MK	4	4	4	12	4.0
16	PHJ	4	4	4	12	4.0
17	PRR	3	3	4	10	3.3
18	RK	3	3	4	10	3.3
19	SM	4	4	4	12	4.0
20	SZ	3	4	4	11	3.7
21	WA	3	4	4	11	3.7
22	ZH	4	4	4	12	4.0
<b>Jumlah</b>		77	76	78	231	77
<b>Rata rata</b>		3.50	3.45	3.55	10.50	3.50

Sumber: Hasil *Posttest* Anak Kelas B

Berdasarkan Tabel 4.6, terlihat bahwa hasil rekapitulasi rata-rata data *Posttest* kreativitas anak pada kelompok B mencapai 3.50. Hal ini mengindikasikan bahwa kreativitas anak berada dalam kategori sudah muncul sebagian besar atau terlihat secara keseluruhan pada indikator yang diukur. Berikut disajikan tabel data hasil *Pretest* dan *Posttest* di PAUD Islam Terpadu An Nida Aceh Besar.

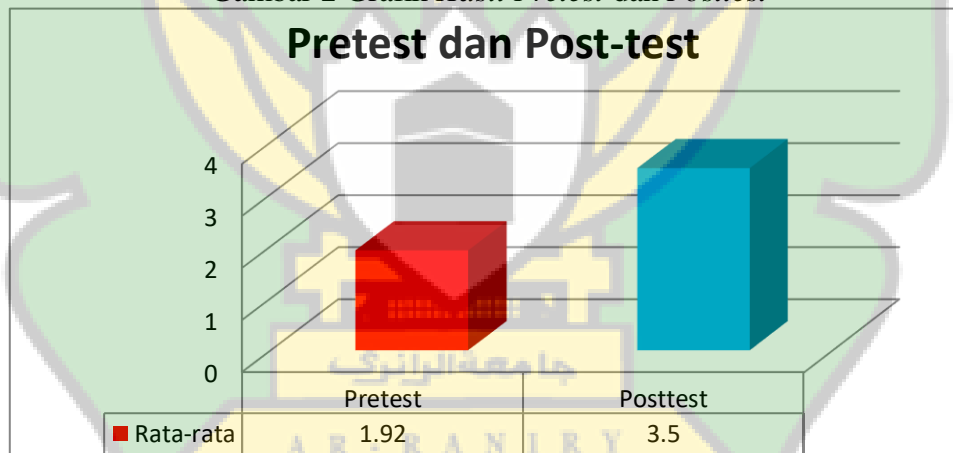
Tabel 4.7 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Inisial Anak	Jumlah skor			
		<i>Pretest</i>	Rata-rata	<i>Posttest</i>	Rata-rata
1	AH	6	2	12	4
2	AAI	8	2.7	10	3.3
3	AR	5	1.7	12	4
4	AA	6	2	11	3.7
5	ASZ	5	1.7	12	4
6	AT	5	1.7	9	3
7	APR	6	2	9	3
8	CKM	5	1.7	10	3.3
9	FHD	6	2	10	3.3
10	FAA	6	2	6	2
11	H	6	2	9	3
12	HA	6	2	9	3
13	IU	6	2	10	3.3
14	KS	4	1.3	12	4
15	MK	6	2	12	4
16	PHJ	6	2	12	4
17	PRR	5	1.7	10	3.3
18	RK	6	2	10	3.3
19	SM	7	2.3	12	4
20	SZ	6	2	11	3.7
21	WA	4	1.3	11	3.7
22	ZH	7	2.3	12	4
<b>Jumlah</b>		127	42.3	231	77
<b>Rata rata</b>		5.77	1.92	10.5	3.5

Sumber : Hasil *Pretest* dan *Posttest* Anak Kelas B1

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa subjek penelitian mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *Pretest* sebesar 1.92, sedangkan nilai rata-rata *Posttest* meningkat menjadi 3.5, dapat disimpulkan bahwa pengaruh kegiatan seni menggambar menggunakan teknik grafito memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Islam Terpadu An Nida Aceh Besar. pengaruh kreativitas anak pada kelas B1 dapat dilihat melalui perbandingan nilai *Pretest* dan *Posttest* yang tersaji pada grafik berikut:

Gambar 2 Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Sumber: Microsoft Excel

Berdasarkan grafik di atas, diketahui bahwa nilai *Pretest* sebesar 1.92, sedangkan nilai *Posttest* meningkat menjadi 3.5. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada nilai *Posttest* dibandingkan dengan nilai *Pretest*.

## D. Pengelolaan dan Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS dengan metode Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai Signifikansi (Sig) > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal; sebaliknya, jika nilai Sig < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah:

Ha: Data dari populasi berdistribusi normal.

Ho: Data dari populasi tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas mengenai pengaruh kegiatan kreasi makanan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Islam Terpadu An Nida dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	0.279	22	0.000	0.873	22	0.009
	Posttest	0.199	22	0.023	0.838	22	0.006

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Output SPSS V25

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, terlihat bahwa uji normalitas dilakukan menggunakan dua metode, yakni Uji tipe Kolmogorov-Smirnov digunakan

dalam uji normalitas apabila nilai sampel  $>50$  sedangkan uji tipe Shapiro-Wilk digunakan dalam uji normalitas apabila nilai sampel  $<50$ .<sup>1</sup> Dalam penelitian ini, karena sampel yang digunakan berjumlah kurang dari 100, metode Shapiro-Wilk yang digunakan menunjukkan hasil signifikansi. Pada pengujian *Pretest*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.009, sementara pada pengujian *Posttest*, nilai signifikansi tercatat sebesar 0.006. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, di mana data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh memenuhi kriteria distribusi normal, baik pada tahap *Pretest* maupun *Posttest*.

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan ketika data berdistribusi normal, sehingga diterapkan uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi  $< 5\%$  atau 0,05. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ini adalah sebagai berikut: apabila nilai *Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas pada data *Pretest* dan *Posttest*. Sebaliknya, jika nilai *Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara kreativitas pada data *Pretest* dan *Posttest*.

Berdasarkan kriteria tersebut, perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Ningsih, D. A., dan Fadillah, L. (2019). Efektivitas pembelajaran di luar kelas dalam pembentukan sikap percaya diri peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 190 Cenning. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4 no 2, 1-12.

Ha: Ada pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak.

Ho: Tidak ada pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak.

Tabel Uji Hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.727	1.856	0.396	-5.550	-3.904	-11.945	21	0.000

Sumber : *Output SPSS V25*

Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas pada data *Pretest* dan *Posttest*. Pada hasil uji  $t_{hitung}$  menunjukkan angka 11.945, sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,073. Demikian terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas pada data *Pretest* dan *Posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kegiatan seni menggambar menggunakan teknik grafito memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Islam Terpadu An Nida Aceh Besar.



## E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Islam Terpadu An Nida, yang berlokasi di Jalan Lrg. TGK Hasyem Tingkeum, Kec. Darul Imarah, Kab. Aceh Besar, Provinsi Aceh. Penelitian berlangsung selama lima hari, dimulai pada tanggal 21 Agustus hingga 3 September 2024. Pada pertemuan pertama, yakni tanggal 21 Agustus 2024, kegiatan diawali dengan pemberian tes awal (*Pretest*) kepada anak-anak untuk mengukur tingkat kreativitas mereka sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Pada tes akhir (*Posttest*), kegiatan yang diberikan berupa mewarnai gambar ayam, di mana anak-anak diminta untuk mewarnai ayam sesuai dengan warna pilihan mereka. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 3 Tes Awal *Pretest*

Berdasarkan ilustrasi di atas menunjukkan hasil tes awal (*Pretest*) anak dalam kegiatan mewarnai. Tes ini mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas anak masih

rendah, terlihat dari beberapa anak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengekspresikan ide kreatif mereka. Berdasarkan kegiatan tersebut, diperoleh nilai rata-rata *Pretest* sebesar 1.92, yang menunjukkan bahwa kreativitas anak masih berada dalam kategori belum muncul. Oleh karena itu, diperlukan perlakuan (*treatment*) lebih lanjut untuk mengembangkan kreativitas anak, salah satunya melalui kegiatan seni menggambar dengan teknik grafito.

Pada tanggal 26 Agustus 2024, anak-anak diberikan perlakuan pertama (*Treatment I*). Pada perlakuan ini, kegiatan yang dilakukan adalah menggambar tehnik grafito, dengan tujuan untuk mengamati kreativitas anak dalam mengkreasikan warna pada gambar tersebut. Aktivitas anak selama pelaksanaan *Treatment I* dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4 *Treatment I*

Berdasarkan ilustrasi yang di tampilkan di atas menunjukkan pelaksanaan *Treatment I*, di mana kreativitas anak diimplementasikan melalui kegiatan menggambar tehnik grafito. Hasil nilai dari *Treatment I* adalah 3.15, yang menunjukkan bahwa pengaruh kreativitas anak berada dalam kategori sudah mulai muncul dan mulai berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang telah mampu melakukan menggambar tehnik grafito dengan baik dan mengekspresikan ide kreatif mereka dengan lebih jelas.

Pada tanggal 28 Agustus 2024, anak-anak diberikan *Treatment II* melalui kegiatan menggambar dengan teknik grafito. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana anak mampu mengekspresikan kreativitas mereka melalui gambar grafito sesuai dengan potensi individual masing-masing. Proses dan aktivitas anak selama *Treatment II* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5 *Treatment II*

Berdasarkan ilustrasi yang di tampilkan di atas pelaksanaan *Treatment II*, yang melibatkan kegiatan menggambar menggunakan teknik grafito. Berdasarkan hasil penilaian pada *Treatment II* ini, rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.3, yang menunjukkan bahwa pengaruh kreativitas beberapa anak belum sepenuhnya berkembang saat mereka menerapkan teknik grafito dalam menggambar. Hal ini terlihat dari minimnya inovasi dan variasi yang ditampilkan dalam karya anak-anak selama kegiatan tersebut.

Pada tanggal 29 Agustus 2024, anak-anak diberikan *Treatment III* dengan kegiatan menggambar menggunakan teknik grafito. Dalam *Treatment III*, anak-anak masih dibimbing dan diajarkan cara mengkreasikan gambar grafito agar lebih bervariasi dan sesuai dengan imajinasi mereka. Tujuannya adalah agar pada tes akhir, anak-anak sudah mampu mengaplikasikan teknik grafito secara mandiri, mengekspresikan kreativitas mereka tanpa arahan. Teknik grafito sendiri melibatkan proses menggoreskan garis-garis pada permukaan gambar, menciptakan efek yang unik dan tekstur yang kaya, sehingga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi ide-ide visual mereka secara lebih mendalam. Aktivitas anak-anak selama *Treatment III* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6 *Treatment III*

Berdasarkan ilustrasi yang ditampilkan di atas terkait pelaksanaan *Treatment III*, hasil penilaian menunjukkan rata-rata skor sebesar 3.17, yang mengindikasikan bahwa pengaruh kreativitas anak sudah berada pada kriteria mulai muncul. Dalam konteks teknik grafito, kreativitas anak terlihat dari kemampuan mereka memadukan berbagai elemen visual seperti garis, goresan, dan tekstur untuk menciptakan karya yang unik dan orisinal. Peningkatan ini mencerminkan pemahaman anak-anak yang semakin baik terhadap teknik grafito serta keberanian mereka dalam bereksperimen, yang merupakan indikator penting dalam pengembangan kreativitas visual pada usia dini.

Pada tanggal 03 September 2024, anak diberikan tes akhir (Posttest) dengan mengimplementasikan kegiatan yang telah dilakukan saat treatment. Anak diminta

untuk menggambar menggunakan teknik graffito tahap terakhir. Kegiatan anak pada saat melakukan kegiatan *Protest* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7 Tes Akhir *Posttest*

Gambar di atas merupakan hasil dari tes akhir (*Posttest*) yang dilakukan setelah anak-anak mengikuti serangkaian treatment. Pada tahap ini, anak diminta untuk menggambar menggunakan teknik graffito. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh kreativitas anak dengan nilai rata-rata sebesar 3.50, yang mengindikasikan bahwa kreativitas mereka berada pada kategori "terlihat" secara keseluruhan. Peningkatan ini dapat diamati setelah melalui tahapan *Pretest*, *Treatment II*, dan *Treatment III*, di mana anak-anak tidak hanya mampu menggunakan teknik graffito dengan baik, tetapi juga berhasil memunculkan ide-ide kreatif dalam karya mereka.

Penelitian ini untuk mengembangkan pengaruh teknik menggambar grafito terhadap kreativitas anak di PAUD IT An Nida, Aceh Besar. Penelitian berlangsung selama lima hari, dimulai dengan tes awal (*Pretest*) untuk mengukur kreativitas anak. Hasil *Pretest* menunjukkan kreativitas anak tergolong rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 1.92.

Berdasarkan beberapa tahap perlakuan dilakukan, Pada *Treatment I*, *Treatment II* dan *Treatment III*, anak-anak diberi kesempatan menggambar menggunakan teknik grafito, di mana skor rata-rata anak meningkat, namun masih menunjukkan beberapa anak belum sepenuhnya kreatif. Pada tes akhir (*Posttest*), hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata 2.9, menempatkan kreativitas anak pada kategori terlihat. Secara keseluruhan, kegiatan menggambar dengan teknik grafito terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak secara bertahap, dari *Pretest* hingga *Posttest*. Hasil ini menekankan pentingnya memberikan stimulus yang tepat untuk merangsang kreativitas pada usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik grafito memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengaruh seni menggambar kreativitas anak. Seiring dengan berjalannya waktu serta penerapan perlakuan secara konsisten, anak-anak mulai menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam bereksperimen dan mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Teknik grafito ini tidak hanya berperan dalam mengasah keterampilan visual mereka, tetapi juga mendorong perkembangan rasa percaya diri anak dalam mengekspresikan imajinasi secara mandiri dan orisinal. Dampak positif ini menunjukkan bahwa teknik grafito

merupakan metode yang efektif dalam merangsang kreativitas visual pada usia dini, sekaligus memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi artistik mereka secara lebih bebas dan variatif.

Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Melalui kegiatan seni yang terstruktur dan interaktif seperti teknik grafito, anak-anak dapat lebih banyak belajar tentang seni menggambar dan mengeksplorasi dunia di sekitar mereka melalui perspektif visual. Oleh karena itu, seni grafito dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk merangsang kreativitas di kalangan anak-anak, memberikan mereka alat untuk mengekspresikan diri dan menumbuhkan kemampuan berpikir imajinatif yang kelak akan bermanfaat dalam kehidupan mereka.

Pada Tabel 4.8 tentang Hasil Uji Normalitas, hasil pengujian *Pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.009, sedangkan pada pengujian *Posttest* tercatat nilai signifikansi sebesar 0.006. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* memenuhi kriteria distribusi normal. Pada penelitian pertiwi *et al* pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Grafito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang, menyatakan bahwa berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa  $T_{hitung} < T_{tabel}$ , terdapat pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak tahun di PAUD IT An Nida Aceh Besar, sehingga dapat disimpulkan kalau data yang didapatkan dari variabel sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol berdistribusi normal, Sesuai dengan tabel output di atas maka nilai



Sig.(2-tailed) adalah sebesar  $0,00 < 0,05$ . Dengan demikian sehingga disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti adanya perbedaan perkembangan seni rupa anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan.<sup>1</sup>

Pada hasil penelitian Nurheti dan Ningrum pengaruh kegiatan menggambar terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Dharma Wanita, menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisa data didapatkan dari perhitungan uji *Mann-Whitney U-Test* dengan bantuan SPSS (Statistical Product and Service Salution) versi 19.0 for windows. Hasil uji *Mann-Whitney U-Test* diketahui nilai Asymp.Sig. (2 tailed) yaitu sebesar  $0,020 < 0,05$  maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji Mann Whitney U Test dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penolakan terhadap  $H_0$  mengandung pengertian bahwa ada pengaruh kegiatan menggambar terhadap kemampuan kreativitas pada kelompok B di TK Dharma Wanita Pabean II.<sup>2</sup>

Pada Tabel 4.9 mengenai hasil uji hipotesis, analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara tingkat kreativitas pada data *Pretest* dan *Posttest*. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai thitung adalah 11.945, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,074, sebagaimana tercantum dalam Lampiran 1 Tabel T Statistik. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

---

<sup>1</sup> Pertiwi, Desra Mega, and Farida Mayar. "Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah v Padang." Jurnal pendidikan tambusai 4, no. 1 (2020): 39–44.

<sup>2</sup> Nurheti, A., dan Ningrum, M. A. Pengaruh Kegiatan Menggambar terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita. Jurnal PAUD Teratai Vol, 8 no 1 (2019).

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas pada data *Pretest* dan *Posttest*. Penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan seni menggambar menggunakan teknik grafito memiliki pengaruh yang berarti terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Islam Terpadu An Nida Aceh Besar. Pada hasil penelitian Kamala dan Amelia pengaruh menggambar bebas terhadap kreativitas anak kelompok B di Tk Garing Tarantang Desa tumbang manggu Kabupaten Katingan, menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis data penelitian menggunakan uji-t, diperoleh  $t_{hitung} (9,880) > t_{tabel} (2,131)$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu ada pengaruh kegiatan menggambar<sup>3</sup> bebas terhadap kreativitas anak kelompok B TK Garing Tarantang Desa Tumbang Manggu.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini yang berjudul pengaruh seni menggambar menggunakan teknik grafito terhadap kreativitas anak di Paud IT AN Nida Aceh Besar. Pada hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *Pretest* sebesar 0.009 dan *Posttest* sebesar 0,006. Meskipun nilai signifikansi  $< 0,05$ , data tetap dapat digunakan karena analisis berfokus pada perubahan antara *Pretest* dan *Posttest*, yang sesuai dengan distribusi data yang teramati. Pada hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kreativitas anak pada tahap *Pretest* dan *Posttest*. Nilai t-hitung sebesar 11.945 jauh lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,073, yang

---

<sup>3</sup> Kamala, I., and Amelia, D. Pengaruh Menggambar Bebas Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Garing Tarantang Desa Tumbang Manggu Kabupaten Katingan.

berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan seni menggambar menggunakan teknik grafito memberikan dampak positif terhadap pengaruh kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, kegiatan menggambar bebas menggunakan teknik grafito terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan teknik seni yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru diharapkan dapat lebih sering menerapkan metode ini untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas anak secara optimal. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pertiwi *et al* pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Grafito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang, Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan perkembangan seni rupa anak usia dini di TK Aisyiyah V Padang antara kelas eksperimen (B6) dan kelas kontrol (B4). Kelas eksperimen yang menggunakan teknik grafito memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi (13,35) dibandingkan kelas kontrol (11,2). Nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini membuktikan bahwa teknik grafito berpengaruh terhadap perkembangan seni menggambar anak. Disarankan agar guru mengadopsi kegiatan pembelajaran yang bervariasi untuk mengoptimalkan perkembangan seni menggambar anak.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Pertiwi, Desra Mega, and Farida Mayar. "Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Grafito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah v Padang." *Jurnal pendidikan tambusai* 4, no. 1 (2020): 39–44.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian adanya pengaruh seni menggambar dengan teknik grafito terhadap kreativitas anak usia 5-6 di PAUD IT An Nida Aceh Besar, berdasarkan uji normalitas nilai signifikan yang didapatkan dalam nilai *pretest* 0.009 dan nilai *Posttest* 0.006, maka hasil tersebut kriteria distribusi normal. Berdasarkan Uji Hipotesis Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal, dengan uji digunakan *Paired Sample T-Test*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas pada data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji t menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 11.945, sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) 21 sebesar 2,074. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dapat disimpulkan bahwa seni menggambar menggunakan tehnik grafito berpengaruh terhadap kreativitas anak di PAUD IT An-Nida Aceh Besar. Oleh karena itu, metode ini terbukti efektif dalam merangsang seni menggambar kreativitas pada usia dini, sehingga penting untuk diterapkan bagian dari kegiatan pembelajaran kreatif.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pengajar di PAUD IT An Nida Aceh Besar, Diharapkan agar para pendidik di PAUD Islam Terpadu An Nida atau lembaga pendidikan lainnya dapat mengintegrasikan teknik grafito dalam kegiatan seni menggambar anak-anak. Melalui teknik ini, anak-anak dapat lebih bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan kreativitas mereka, serta belajar mengatasi tantangan dalam menciptakan karya visual. Pendekatan ini juga diharapkan mampu mengasah kemampuan kreativitas anak sejak dini. Orang tua diharapkan dapat mendukung pengembangan kreativitas anak dengan menyediakan bahan dan lingkungan yang kondusif untuk bereksplorasi secara visual di rumah. Memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi melalui teknik grafito atau aktivitas seni lainnya akan membantu menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam berekspresi. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji teknik-teknik seni visual lain yang dapat diterapkan pada anak usia dini, serta melihat dampak jangka panjang dari kegiatan ini terhadap perkembangan kreativitas anak. Dengan begitu, hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi tentang metode pengembangan kreativitas yang efektif dan inovatif bagi anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andaryani, Eka Titi. "Proses Terjadinya Suatu Karya Seni." *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni* 14, no. 2 (2016): 157–163.
- Anitayus. "Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak." In *Jakarta: Perdana Media Group*. Vol. 1, 2011.
- Antara, Putu Aditya. "PENGEMBANGAN BAKAT SENI ANAK PADA TAMAN KANAK-KANAK." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 10, no. 1 (2015).
- Budiyono, Jimin, and Dharsono Sony Kartika. "SENI LUKIS KARIKATUR KARYA GM. SUDARTA." *Gelar : Jurnal Seni Budaya* 15, no. 2 (2018).
- Caecilia Tridjata, S, and Widia Pekerti. "Wawasan Seni Dan Pendidikan Kesenian Di Taman Kanak-Kanak" (n.d.).
- Damayanti, Eka, and M. Ansar Nasrul. "Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun." *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020).
- Hadijah, Hadijah, Ika Anggraheni, and Ari Kusuma Sulyandari. "PENGARUH MENGGAMBAR BEBAS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TA AL KAUTSAR KOTA MALANG." *Jurnal Dewantara* 4, no. 2 (2022): 155–162.
- Hasnawati, Hasnawati, and Dwi Anggraini. "Mozaiksebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupamenggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan." *Jurnal Pgsd* 9, No. 2 (2018).
- Hayati, Sitti Nur, and Khamim Zarkasih Putro. "BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI." *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021).
- Htb, P. J. (2024). Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).
- Kamala, I., and Amelia, D. Pengaruh Menggambar Bebas Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Garing Tarantang Desa Tumbang Manggu Kabupaten Katingan.
- Kurnia, Rita, Guslinda Guslinda, and Maria Safriyanti. "Meningkatkan Perkembangan Membaca Melalui Buku Cerita Rakyat Melayu Pada Anak Usia

- Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).
- Mendikbud. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014.
- Ningsih, D. A., dan Fadillah, L. (2019). Efektivitas pembelajaran di luar kelas dalam pembentukan sikap percaya diri peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 190 Cenning. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4 no 2, 1-12.
- Nurheti, A., dan Ningrum, M. A. Pengaruh Kegiatan Menggambar terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita. *Jurnal PAUD Teratai* Vol, 8 no 1 (2019).
- Pamadhi, Hajar, Dwi Retno Sri Ambarwati, and Eni Puji Astuti. "PENGEMBANGAN PEDOMAN RUANG RAMAH ANAK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK FASILITAS PENDIDIKAN USIA DINI." *Imaji* 14, no. 1 (2016).
- Pebriana, Aulia Riska, Muhammad Ali, and Dian Miranda. "PENGARUH TEKNIK GRAFFITO TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BEBAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IDHATA PONTIANAK." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 9 (2022): 1628–1636.
- Pertiwi, Desra Mega, and Farida Mayar. "Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah v Padang." *Jurnal pendidikan tambusai* 4, no. 1 (2020): 39–44.
- Putri, A.R., Maison dan Darmaji. Kerjasama dan Kekompakkan Siswa Dalam Pembelajaran Fisika di Kelas XII MIPA SMAN 3 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3 no 2 (2018), 32-40.
- Rachmadani, Bian. "Makna Kerja Bagi Pelukis Di Yogyakarta." Universitas Islam Indonesia, 2023.
- Rondhi, M. (2014). Fungsi seni bagi kehidupan manusia: Kajian teoretik. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(2), 115-128.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Edited by Alfabeta. Bandung, 2014.
- Yuliana, Dyan, dan Okta Ayu Wulandari Putri. "Pengaruh penggunaan digital storytelling terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis." *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan* 1.1 (2021): 36-46

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji T Statistik

DK	Untuk Uji Satu Pihak ( One Tail Test)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	Untuk Uji Dua Pihak (Two Tail Test)					
	0.5	0.2	0.1	0.05	0.02	0.01
1	1	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657
2	0.816	1.886	2.92	4.303	6.965	9.925
3	0.765	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	0.741	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	0.727	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	0.718	1.44	1.943	2.447	3.143	3.707
7	0.711	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	0.706	1.397	1.86	2.306	2.896	3.355
9	0.7	1.383	1.833	2.262	2.821	3.25
10	0.697	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	0.695	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	0.694	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	0.692	1.35	1.771	2.16	2.65	3.012
14	0.691	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	0.69	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	0.689	1.337	1.746	2.12	2.583	2.921
17	0.688	1.333	1.74	2.11	2.567	2.898
18	0.688	1.33	1.734	2.101	2.552	2.878
19	0.687	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	0.686	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	0.686	1.323	1.721	2.08	2.518	2.831
22	0.686	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	0.685	1.319	1.714	2.069	2.5	2.807
24	0.685	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	0.684	1.316	1.708	2.06	2.485	2.787
26	0.684	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	0.684	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	0.683	1.313	1.699	2.048	2.467	2.763
30	0.683	1.31	1.697	2.042	2.457	2.75



40	0.681	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704
60	0.679	1.289	1.671	2	2.39	2.66
120	0.677	1.282	1.658	1.98	2.358	2.617



## Lampiran 2. SK Penetapan Pembimbing Skripsi



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
NOMOR: B-1531/Un.08/FTK/Kp.07.6/1/2024

**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi,
  - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
  - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
  - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU** : Menunjukkan Saudara :  
**Lina Amella, M.Pd**
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Syalwa Indah kinanti  
NIM : 200210009  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An-Nida Aceh Besar
- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 23 Januari 2024



- Tembusan**
- Sekyan Kementerian Agama RI di Jakarta;
  - Dipen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
  - Direktor Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
  - Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
  - Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
  - Kepala Lembaga Kelembagaan dan Akreditasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
  - Yang bersangkutan;
  - Arin



Lampiran 3. SK Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6355/Un.08/FTK.1/TL.00/8/2024  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah PAUD IT An Nida Kabupaten Aceh Besar  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : SYALWA INDAH KINANTI / 200210009  
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Jl. Mata ie Lr. Rahmat, Lambheu Barat, kecamatan Darul imarah (Keutapang)

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 19 Agustus 2024  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



*Bertaku sampai : 30 September  
2024*

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 Surat selesai penelitian



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
ISLAM TERPADU (PAUD IT) AN NIDA**

Jl. Panglima Hasan Saleh, Lr. Tgk. Hasyem, No. 46, Desa Lampeuneurut Ujong Blang,  
Kec. Darul Imarah, Kab. Aceh Besar KodePos : 23352

**SURAT KETERANGAN**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Amini, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : PAUD IT AN NIDA  
Alamat : Lampeuneurut, Kec. Darul Imarah, Kab. Aceh Besar

**Menerangkan bahwa :**

Nama : SYALWA INDAH KINANTI  
NIM : 200210009  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Intansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Saudari yang tersebut namanya di atas benar telah melaksanakan penelitian, guna penyusunan skripsi, mulai Tgl 21, 26, 28, 29 dan 03 Agustus dan September 2024 dengan judul *Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito terhadap Kreativitas Anak di PAUD IT An Nida Aceh Besar.*

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Aceh Besar, 29 Agustus 2024

Kepala Sekolah  
  
PAUD IT AN NIDA  
Amini, S.Pd

Lampiran 4. Lembar *Pretest* dan *Posttest*

**LEMBAR OBSERVASI ANAK PRETEST**

**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR**

Kelas :  
 Usia Anak :  
 Nama Anak :  
Petunjuk Pengisian

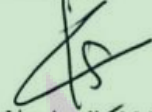
1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian kemunculan, tempat/waktu dan kejadian yang teramati
2. Isilah dengan tanda ceklis ( ✓ ) pada bagian kemunculan ( × ) pada bagian ketidakmunculan

Sub Elemen	ATP	Pengamatan				
		Kemunculan	Ketidakmunculan	Konteks	Tempat dan Waktu	Kejadian Teramati
Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.	1. Anak mengeksplorasi berbagai media seni menggambar (kelancaran)			anak mencoba berbagai alat dan bahan untuk menggambar, seperti cryon, kertas khusus, dan alat kerik atau lidi untuk menciptakan efek tertentu.		
	2. Anak mampu mengungkapkan ide-ide baru melalui menggambar (keaslian)			anak menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dalam kegiatan menggambar, seperti menciptakan pola atau gambar yang unik.		
	3. Anak mampu bereksperimen mencampur warna dengan menggunakan teknik menggambar (keluwasan)			anak melakukan percobaan mencampur berbagai warna dan mengamati hasil campuran tersebut pada kegiatan menggambar mereka.		
	4. Anak mampu			anak dapat		

mengkomunikasikan berbagai proses seni dalam menggambar (kerincian)			menjelaskan dan mendemostrasikan proses yang mereka lalui dalam membuat menggambar, mulai dari ide awal hingga hasil akhir.		
---	--	--	---	--	--

Mengetahui

Pembimbing



Lina Amelia, M. Pd  
NIP.195809071020122010

Banda Aceh, Agustus 2024

Validator



Rani Puspa Juwita, M.Pd.  
NIP. 199006182019032016



mengkomunikasikan berbagai proses seni dalam menggambar (kerincian)			menjelaskan dan mendemonstrasikan proses yang mereka lalui dalam membuat menggambar, mulai dari ide awal hingga hasil akhir.		
---	--	--	--	--	--

Mengetahui

Pembimbing

Lina Amelia, M. Pd  
NIP.195809071020122010

Banda Aceh, Agustus 2024

Validator

Rani Puspa Juwita, M. Pd.  
NIP. 199006182019032016



**LEMBAR OBSERVASI ANAK POSTEST**

**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR**

Kelas :  
 Usia Anak :  
 Nama Anak :  
Petunjuk Pengisian

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian kemunculan, tempat/waktu dan kejadian yang teramati
2. Isilah dengan tanda ceklis ( ✓ ) pada bagian kemunculan ( × ) pada bagian ketidakmunculan

Sub Elemen	ATP	Pengamatan				
		Kemunculan	Ketidakmunculan	Konteks	Tempat dan Waktu	Kejadian Teramati
Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.	1. Anak mengeksplorasi berbagai media seni menggambar (kelancaran)			anak mencoba berbagai alat dan bahan untuk menggambar, seperti cryon, kertas khusus, dan alat kerik atau lidi untuk menciptakan efek tertentu.		
	2. Anak mampu mengungkapkan ide-ide baru melalui menggambar (keaslian)			anak menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dalam kegiatan menggambar, seperti menciptakan pola atau gambar yang unik.		
	3. Anak mampu bereksperimen mencampur warna dengan menggunakan teknik menggambar (keluwasan)			anak melakukan percobaan mencampur berbagai warna dan mengamati hasil campuran tersebut pada kegiatan menggambar mereka.		
	4. Anak mampu			anak dapat		



mengkomunikasikan berbagai proses seni dalam menggambar (kerincian)			menjelaskan dan mendemonstrasikan proses yang mereka lalui dalam membuat menggambar, mulai dari ide awal hingga hasil akhir.		
---	--	--	--	--	--

Mengetahui

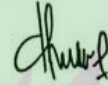
Pembimbing



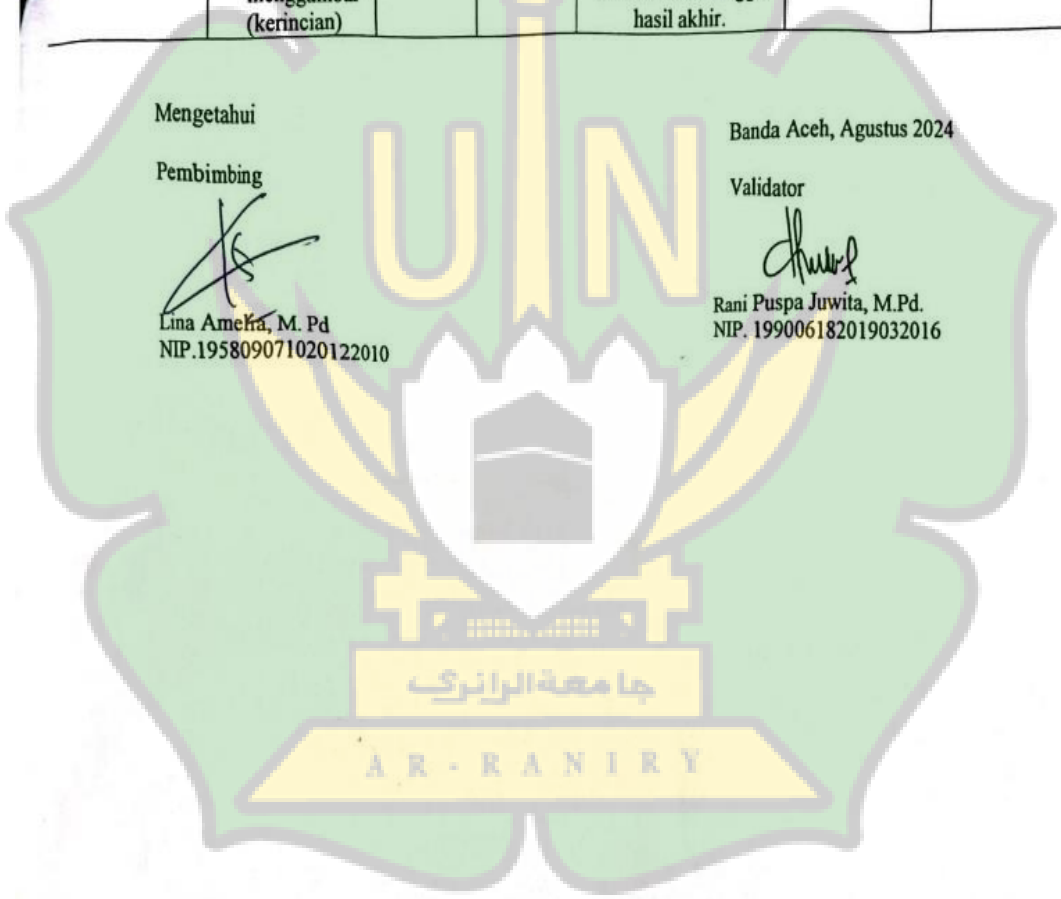
Lina Ameika, M. Pd  
NIP.195809071020122010

Banda Aceh, Agustus 2024

Validator



Rani Puspa Juwita, M.Pd.  
NIP. 199006182019032016



Lampiran 5. Surat permohonan validasi instrumen observasi anak



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

omor : B-585/Un.08/Kp.PIAUD/07/2024  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Instrumen Observasi Anak*

Kepada Yth,  
**Ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd**  
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Ahli Materi dan Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Syalwa Indah Kinanti  
Nim : 200210009  
Judul : Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD IT An-Nida Aceh Besar  
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran dan Lembar Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh 08 Agustus 2024  
Ketua Prodi PIAUD,



**LEMBAR OBSERVASI ANAK PRETEST**

**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR**

Kelas : B

Usia Anak : 5 tahun

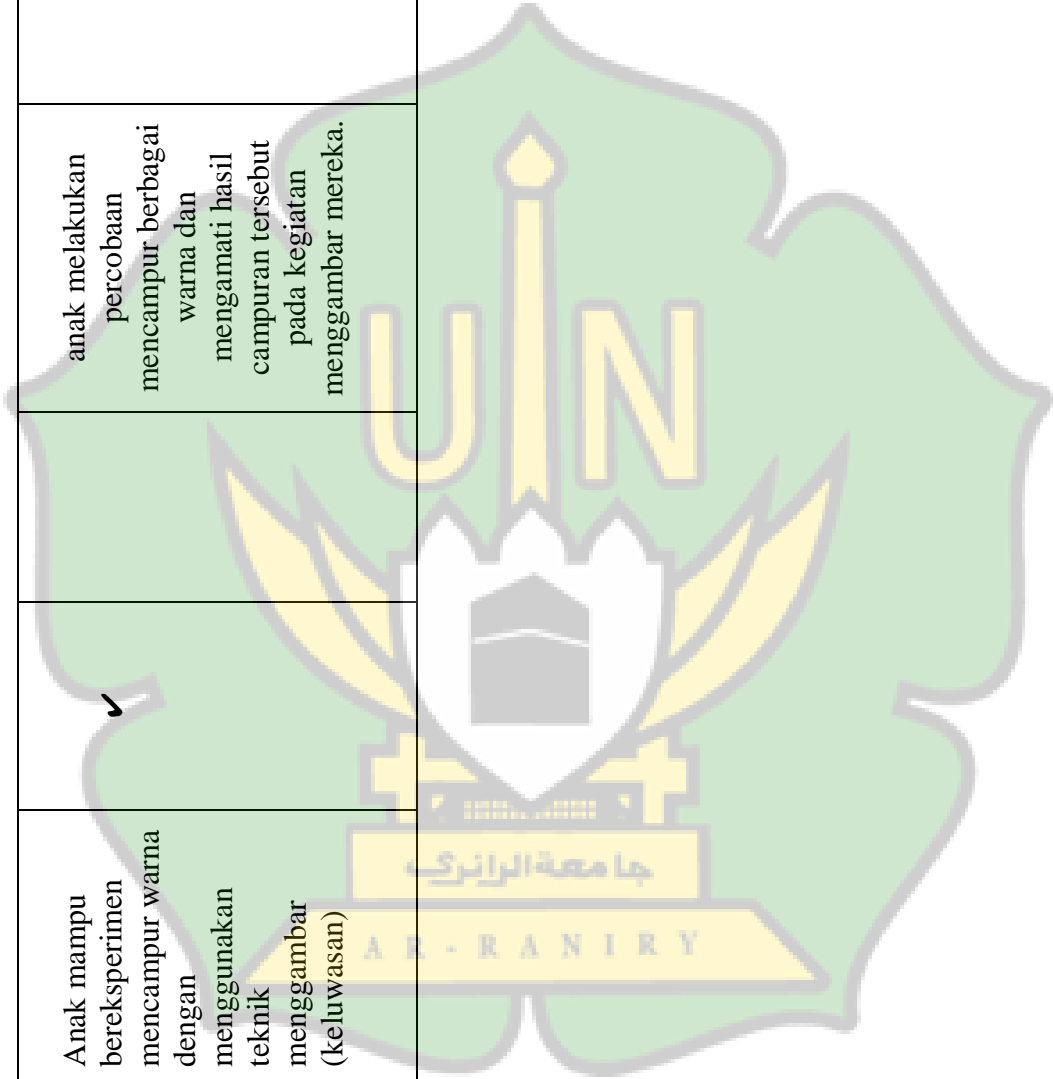
Nama Anak : Hilayah

**Petunjuk Pengisian**

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian kemunculan, tempat/waktu dan kejadian yang teramati
2. Isilah dengan tanda ceklis ( ✓ ) pada bagian kemunculan ( × ) pada bagian ketidak munculan

Sub Elemen	ATP	Pengamatan				Kejadian Teramati
		Kemunculan	Ketidak munculan	Konteks	Tempat dan Waktu	
Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikan nya serta mengapresiasi karya seni.	1. Anak mengeksplorasi berbagai media seni menggambar (kelancaran)	✓		anak mencoba berbagai alat dan bahan untuk menggambar, seperti cryon, kertas khusus, dan alat kerik atau lidi untuk menciptakan efek tertentu.	di kelas, Jam 10.40 WIB	Anak sudah Mampu menggunakan Crayon dalam mewarnai gambar di buku majalah mereka namun masih di bimbing oleh guru (Layak/2).
	2. Anak mampu mengungkapkan ide-ide baru melalui menggambar (keaslian)	✓		anak menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dalam kegiatan menggambar, seperti menciptakan pola atau gambar yang unik.		Anak sudah mampu mengungkapkan beberapa ide – ide menarik dalam mewarnai di majalah gambar. namun masih di bimbing oleh guru. (Layak/2).

	<p>3. Anak mampu bereksperimen mencampur warna dengan menggunakan teknik menggambar (keluwasan)</p>	<p>✓</p>	<p>anak melakukan percobaan mencampur berbagai warna dan mengamati hasil campuran tersebut pada kegiatan menggambar mereka.</p>	<p>Anak sudah mampu mencampur berbagai warna dari crayon dalam sebuah gambar pada majalah mereka. namun masih di bimbing oleh guru. (Layak/2).</p>
--	---	----------	---	--



**LEMBAR OBSERVASI ANAK POSTTEST**

**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA ACEH BESAR**

Kelas : B

Usia Anak : 5 tahun

Nama Anak : Hilyah

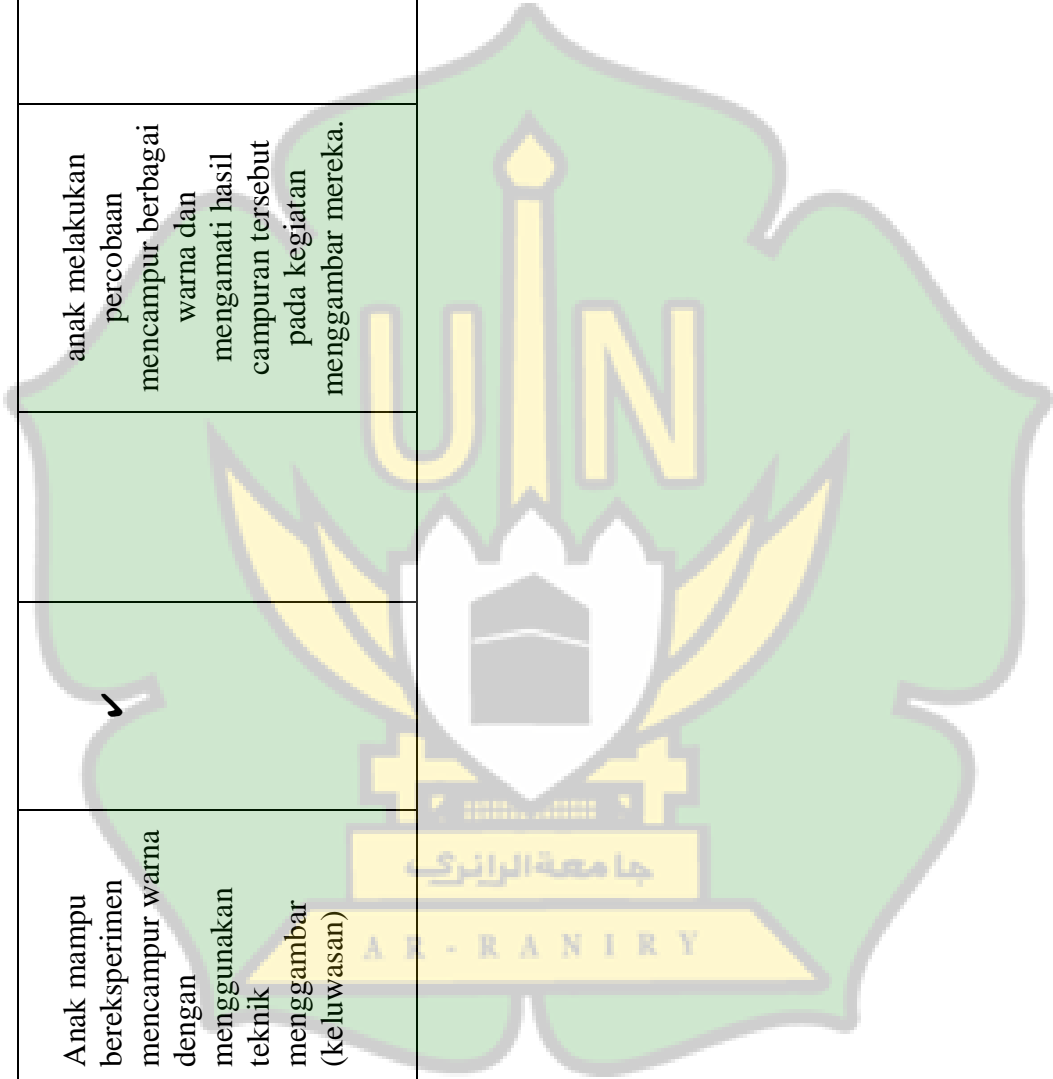
**Petunjuk Pengisian**

3. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian kemunculan, tempat/waktu dan kejadian yang teramati
4. Isilah dengan tanda ceklis ( ✓ ) pada bagian kemunculan ( × ) pada bagian ketidak munculan

5.

Sub Elemen	ATP	Pengamatan				Kejadian Teramati
		Kemunculan	Ketidak munculan	Konteks	Tempat dan Waktu	
Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikan nya serta mengapresiasi karya seni.	1. Anak mengeksplorasi berbagai media seni menggambar (kelancaran)	✓		anak mencoba berbagai alat dan bahan untuk menggambar, seperti cryon, kertas khusus, dan alat kerik atau lidi untuk menciptakan efek tertentu.	di kelas, Jam 10.40 WIB	Mampu menggunakan berbagai alat dan bahan untuk teknik grafito secara mandiri.
	2. Anak mampu mengungkapkan ide-ide baru melalui menggambar (keaslian)	✓		anak menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal dalam kegiatan menggambar, seperti menciptakan pola atau gambar yang unik.		Mampu mengungkapkan ide baru dalam karya grafito secara mandiri.

	<p>3. Anak mampu bereksperimen mencampur warna dengan menggunakan teknik menggambar (keluwasan)</p>	✓	<p>anak melakukan percobaan mencampur berbagai warna dan mengamati hasil campuran tersebut pada kegiatan menggambar mereka.</p>	<p>Mampu mencampur berbagai warna dengan teknik grafito secara mandiri.</p>
--	---	---	---	---





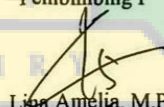
**LEMBAR PERMOHONAN  
SURAT VALIDASI INSTRUMEN**

Nama : Syalwa Indah Kinanti  
NIM : 200210009  
Judul Penelitian : Pengaruh Seni Menggambar Menggunakan Teknik Grafito Terhadap Kreativitas Anak di Paud IT AN-NIDA Aceh Besar  
Petunjuk : Silahkan *check list* sesuai dengan kebutuhan penelitian dengan **MELAMPIRKAN SEMUA INSTRUMENT** yang diperlukan setelah ditandatangani oleh pembimbing 1 dan pembimbing 2.

No	Nama Instrumen	Check List
1	Instrumen Ahli Materi	
2	Instrumen Ahli Media	
3	Instrumen Observasi Anak	✓
4	Instrumen Angket/Kuesionaire	
5		
6	Lainnya (Silahkan di isikan).....	

Banda Aceh, 31 Juli 2024

Mengetahui,  
Pembimbing I

  
Lisa Amelia, M.Pd  
NIP.195809071020122010

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK**  
**GRAFITO TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA**  
**ACEH BESAR**

Nama Sekolah : PAUD IT AN-NIDA ACEH BESAR  
 Tahun Ajaran : 2023/2024  
 Peneliti : Syalwa Indah Kinanti  
 Nama Validator I :  
 Pekerja Validator : Dosen

**A. Petunjuk**

1. Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian sesuai menurut bapak/ibu
2. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek : Format, Bahasa, dan Konten Subtansi

No	Aspek Pengamatan	Skala Penilaian
<b>I</b>	<b>FORMAT</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas ② Seluruhnya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③ Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data sudah sama ③ Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik ② Sebagian sudah menarik 3. Seluruhnya sudah menarik
<b>II</b>	<b>BAHASA</b>	

1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami <input checked="" type="radio"/> 3. Seluruhnya dapat dipahami dengan baik
2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana <input checked="" type="radio"/> 3. Seluruhnya menggunakan kalimat sederhana
3. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas <input checked="" type="radio"/> 3. Seluruhnya jelas
4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik <input checked="" type="radio"/> 3. Sangat baik
<b>III KONTEN SUBSTANSI</b>	
1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai <input checked="" type="radio"/> 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti
2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Sebagian indikator sudah lengkap <input checked="" type="radio"/> 3. Seluruh indikator lengkap

#### B. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik

4. Baik sekali


b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4.  Dapat digunakan tanpa revisi

**C. Komentar dan Saran**

Perbaikan lembar Observasi anak Pretest, dikato  
Pretest di basih tanda kurung, Judul lembar observasi  
nya dileasih 1 SPASI, kotak di lembar observasinya  
dikecilkan

Banda Aceh, 19 Agustus 2024  
Validator,

  
Rani Puspa Juwita, M.Pd.  
NIP. 199006182019032016

جامعة الرانيري  
AR-RANIRY

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGARUH SENI MENGGAMBAR MENGGUNAKAN TEKNIK**  
**GRAFITO TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT AN NIDA**  
**ACEH BESAR**

Nama Sekolah : PAUD IT AN-NIDA ACEH BESAR  
 Tahun Ajaran : 2023/2024  
 Peneliti : Syalwa Indah Kinanti  
 Nama Validator I :  
 Pekerja Validator : Dosen

**A. Petunjuk**

1. Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian sesuai menurut bapak/ibu
2. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek : Format, Bahasa, dan Konten Subtansi

No	Aspek Pengamatan	Skala Penilaian
<b>I</b>	<b>FORMAT</b>	
	1. Sistem penomoran	<input type="radio"/> 1 Tidak jelas <input type="radio"/> 2 Sebagian sudah jelas <input type="radio"/> 3 Seluruhnya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	<input type="radio"/> 1 Tidak teratur <input checked="" type="radio"/> 2 Sebagian besar sudah teratur <input type="radio"/> 3 Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	<input type="radio"/> 1 Seluruhnya berbeda-beda <input checked="" type="radio"/> 2 Sebagian data sudah sama <input type="radio"/> 3 Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	<input type="radio"/> 1 Tidak menarik <input type="radio"/> 2 Sebagian sudah menarik <input type="radio"/> 3 Seluruhnya sudah menarik
<b>II</b>	<b>BAHASA</b>	

1. Kebenaran tata bahasa	<input checked="" type="radio"/> 1. Tidak dapat dipahami <input type="radio"/> 2. Sebagian dapat dipahami <input type="radio"/> 3. Seluruhnya dapat dipahami dengan baik
2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	<input type="radio"/> 1. Tidak sederhana <input checked="" type="radio"/> 2. Sebagian sederhana <input type="radio"/> 3. Seluruhnya menggunakan kalimat sederhana
3. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	<input type="radio"/> 1. Tidak jelas <input checked="" type="radio"/> 2. Sebagian sudah jelas <input type="radio"/> 3. Seluruhnya jelas
4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	<input type="radio"/> 1. Tidak baik <input checked="" type="radio"/> 2. Cukup baik <input type="radio"/> 3. Sangat baik
<b>III KONTEN SUBSTANSI</b>	
1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	<input type="radio"/> 1. Tidak sesuai <input checked="" type="radio"/> 2. Sebagian sesuai <input type="radio"/> 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti
2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	<input type="radio"/> 1. Tidak lengkap <input checked="" type="radio"/> 2. Sebagian indikator sudah lengkap <input type="radio"/> 3. Seluruh indikator lengkap

#### B. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

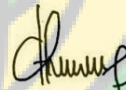
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**C. Komentar dan Saran**

Perbaikan Lembar Observasi: anale Posttest, dikata  
Posttest dilasih tanda kurung, Judul lembar observasi  
nya dibasih 1 spasi, dan kotak di lembar observasi  
nya di kecilkan

Banda Aceh, 14 Agustus 2024

Validator,



Rani Puspa Juwita, M.Pd.  
NIP. 199006182019032016

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**TP.2024-2025 ( RPP)**

***PRETEST***

Satuan Pendidikan : PAUD IT AN NIDA

Kelompok : B

Model Pembelajaran : Kelompok

Tema/Subtema : Lingkunganku/Keluargaku

Hari/tanggal : Rabu/ 21 Agustus 2024

Alokasi waktu : 45 Menit

**Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mau bersyukur kepada Allah yang telah menciptakan diri manusia (NAM1.2)
2. Anak terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan suatu kegiatan (NAM. 3.1;4.1)
3. Anak mampu menggunting dan menempel gambar topi (F.M 3..3, 4.3)
4. Anak mau mematuhi peraturan bermain yang telah disepakati bersama (SOSEM. 2.6)
5. Anak dapat mengetahui peran orang tua (KOG. 3.6;4.6)
6. Anak mampu mewarna gambar kuas ( SENI 3.15, 4.15)
7. Anak dapat menceritakan hasil karyanya (BHS 3.11,4.11)

**Materi Pembiasaan**

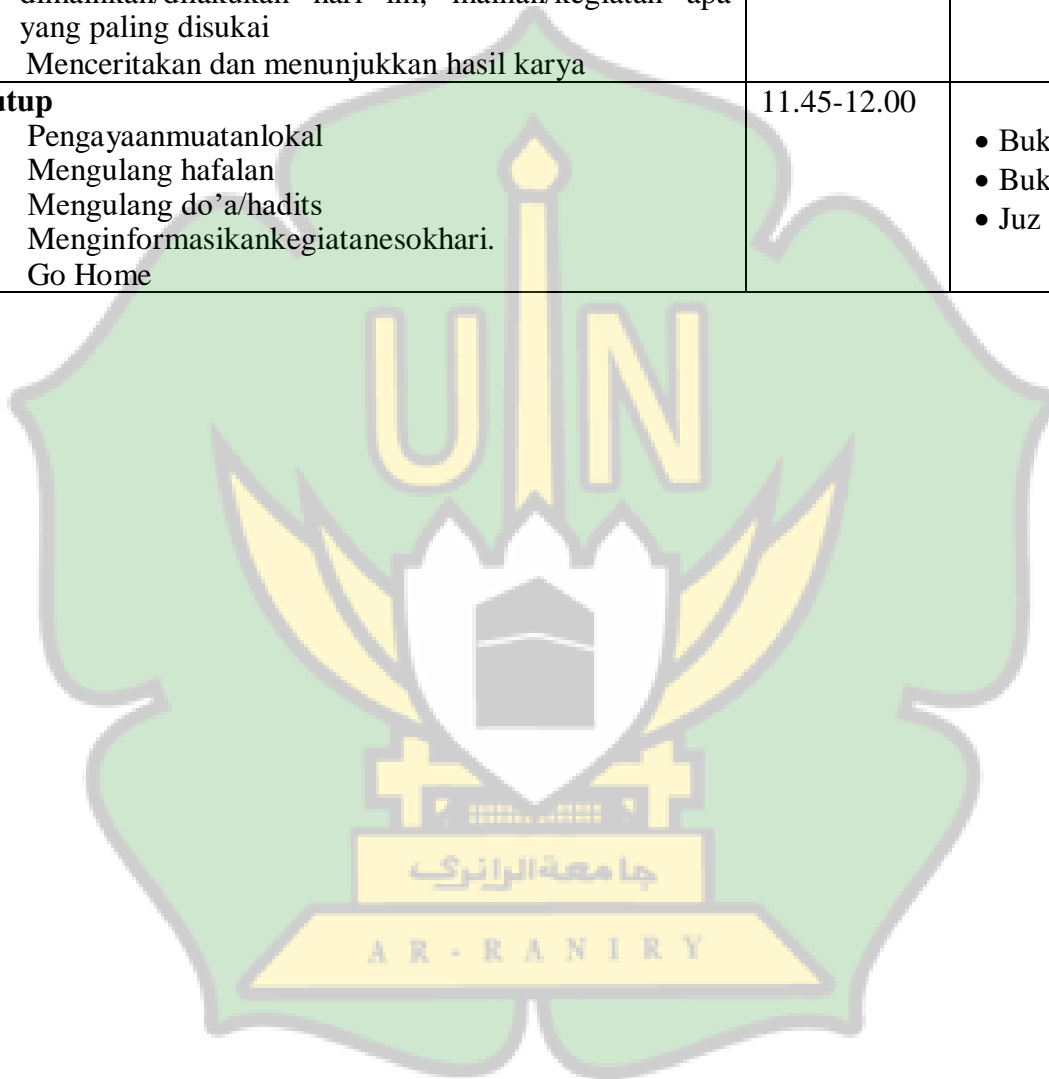
1. SOP Penyambutan dan penjemputan.
2. Membaca Ikrar
3. SOP Pembukaan.
4. Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan



### Kegiatan Belajar

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
<b>1</b>	<b>Jurnal Pagi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut anak</li> <li>• Privat iqra'</li> </ul>	07.30 –08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Buku Iqra'</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris-berbaris</li> <li>• Upacara/senam</li> <li>• Ikrar</li> </ul>	08.15 – 08.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Speakers</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Klasikal</li> <li>• Syahadat</li> <li>• Do'a terang hati</li> <li>• Do'a belajar</li> <li>• Bacaan shalat</li> <li>• Hadits/Do'a</li> <li>• Hafalan surah</li> </ul>	08.30 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku tuntunan shalat</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istirahat</li> <li>• Cuci tangan/berdo'a sebelum dan sesudah makanbermain</li> </ul>	09.30-10.30	
<b>2</b>	<b>Penyambutan di luar Kelas</b>	<b>10.30-10.35</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris sebelum masuk kelas</li> <li>• Membaca do'a masuk kelas</li> </ul>		
<b>3</b>	<b>KBM</b>	10.35- 10.45	
	<b>Kegiatan Awal</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam</li> <li>• Presensi</li> <li>• Kesepakatan membuat peraturan yang akan digunakan didalam kelas</li> <li>• Berdo'a sebelum melakukan kegiatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Apersepsi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang peran orang tua</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>KegiatanInti</b>	10.45- 11.30	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak diminta untuk mewarnai gambar ayam yang ada di dalam buku majalah bergambar menggunakan teknik grafito</li> <li>• Anak diminta mewarnai gambar ayam yang ada di dalam buku majalah dengan rapi</li> <li>• Anak diminta untuk menceritakan hasil karyanya secara verbal.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Majalah bergambar</li> <li>• Crayon</li> </ul>

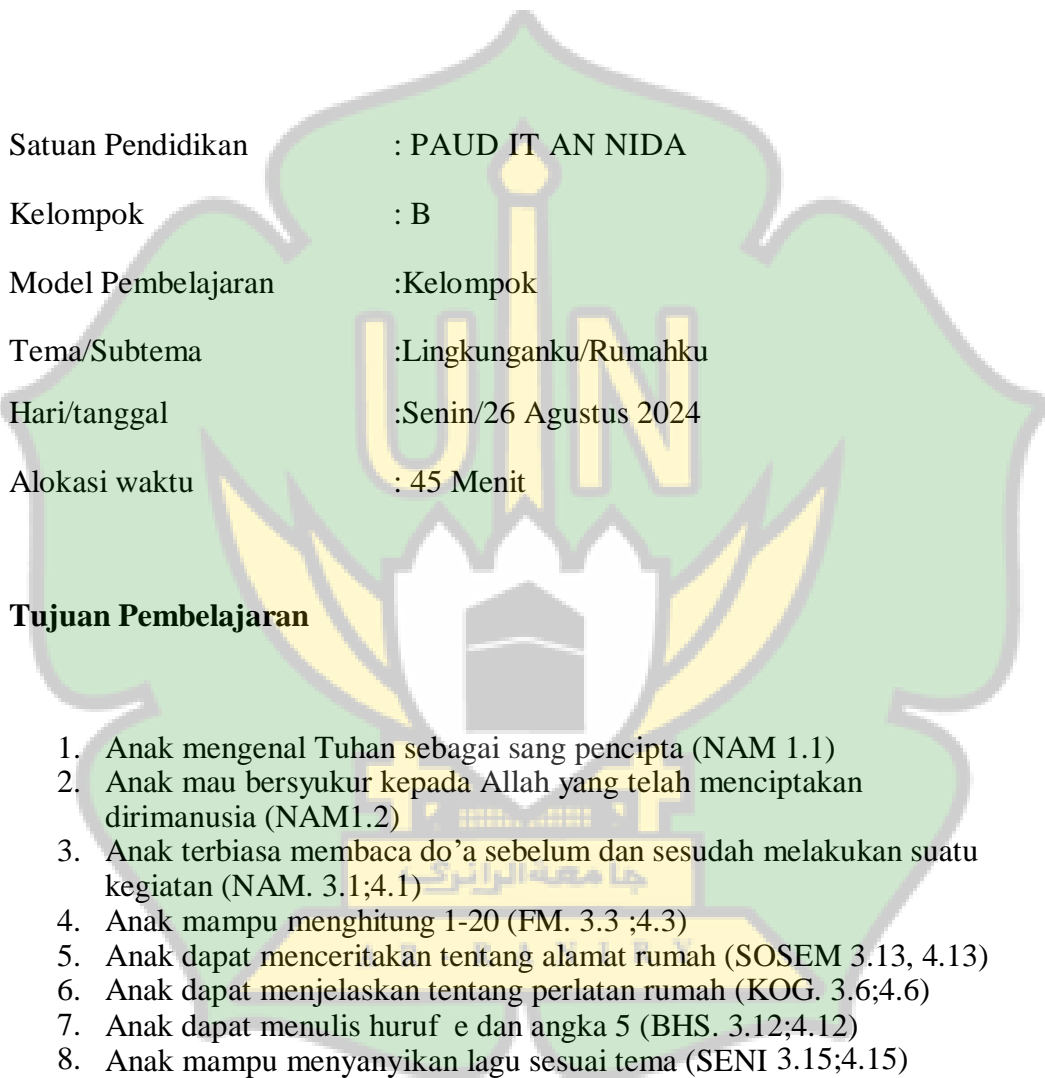
No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
	<b>Kegiatan Akhir</b>	11.30- 11.45	
	<b>Recalling (Penguatan dan Kesimpulan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merapikan alat dan bahan yang telah digunakan</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan/dilakukan hari ini, mainan/kegiatan apa yang paling disukai</li> <li>• Menceritakan dan menunjukkan hasil karya</li> </ul>		
	<b>Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan muatan lokal</li> <li>• Mengulang hafalan</li> <li>• Mengulang do'a/hadits</li> <li>• Menginformasikan kegiatan esok hari.</li> <li>• Go Home</li> </ul>	11.45-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

TP.2024-2025 ( RPP)

### *Treatment I*



Satuan Pendidikan	: PAUD IT AN NIDA
Kelompok	: B
Model Pembelajaran	:Kelompok
Tema/Subtema	:Lingkunganku/Rumahku
Hari/tanggal	:Senin/26 Agustus 2024
Alokasi waktu	: 45 Menit

#### **Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mengenal Tuhan sebagai sang pencipta (NAM 1.1)
2. Anak mau bersyukur kepada Allah yang telah menciptakan dirimanusia (NAM1.2)
3. Anak terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan suatu kegiatan (NAM. 3.1;4.1)
4. Anak mampu menghitung 1-20 (FM. 3.3 ;4.3)
5. Anak dapat menceritakan tentang alamat rumah (SOSEM 3.13, 4.13)
6. Anak dapat menjelaskan tentang peralatan rumah (KOG. 3.6;4.6)
7. Anak dapat menulis huruf e dan angka 5 (BHS. 3.12;4.12)
8. Anak mampu menyanyikan lagu sesuai tema (SENI 3.15;4.15)

#### **Materi Pembiasaan**

1. SOP Penyambutan dan penjemputan.
2. Membaca Ikrar
3. SOP Pembukaan.
4. Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

### Kegiatan Belajar

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
<b>1</b>	<b>Jurnal Pagi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut anak</li> <li>• Privat iqra'</li> </ul>	07.30 –08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Buku Iqra'</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris-berbaris</li> <li>• Upacara</li> <li>• Ikrar</li> </ul>	08.15 – 08.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Speakers</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Klasikal</li> <li>• Syahadat</li> <li>• Do'a terang hati</li> <li>• Do'a belajar</li> <li>• Bacaan shalat</li> <li>• Hadits/Do'a</li> <li>• Hafalan surah</li> </ul>	08.30 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku tuntunan shalat</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istirahat</li> <li>• Cuci tangan/berdo'a sebelum dan sesudah makan bermain</li> </ul>	09.30-10.30	
<b>2</b>	<b>Penyambutan di luar Kelas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris sebelum masuk kelas</li> <li>• Membaca do'a masuk kelas</li> </ul>	<b>10.30-10.35</b>	
<b>3</b>	<b>KBM</b>	10.35- 10.45	
	<b>Kegiatan Awal</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam</li> <li>• Presensi</li> <li>• Kesepakatan membuat peraturan yang akan digunakan didalam kelas</li> <li>• Berdo'a sebelum melakukan kegiatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Apersepsi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernyanyi tentang rumahku</li> <li>• Berdiskusi tentang lingkungan rumah</li> <li>• Menceritakan tentang alat-alat rumah dan alamat rumah</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>KegiatanInti</b>	10.45- 11.30	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak diminta untuk membuat kotak persegi panjang dalam pembuatan teknik grafito menggunakan kertas HVS</li> <li>• Setelah anak diminta untuk membuat kotak persegi panjang di kertas HVS, anak juga diminta untuk</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crayon</li> <li>• Penggaris</li> <li>• Pensil</li> <li>• Kertas HVS</li> <li>• Lidi</li> </ul>

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
	<p>mengariskan garis lurus di dalam kotak persegi panjang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah anak diminta untuk mengariskan garis lurus, anak juga diminta untuk mewarani garis lurus tersebut dengan warna -warna yang cerah, seperti warna kuning, pink, biru dll.</li> <li>• Setelah anak mewarnai- warna cerah di dalam garis, anak juga diminta untuk menimpa warna hitam sampai full.</li> <li>• Setelah anak menimpa warna hitam sampai full, kemudian anak diminta untuk mengkerik atau menggambar dengan menggunakan lidi yang sudah di sediakan oleh guru.</li> <li>• Setelah anak diminta untuk mengkerik atau menggambar di warna hitam tersebut, selanjutnya anak diminta untuk menggambar bebas sesuai dengan kreativitas mereka masing -masing.</li> <li>• Setelah anak menggambar bebas sesuai kreativitas mereka masing -masing, anak juga diminta menjelaskan alasan anak tentang kegiatan teknik grafito secara verbal.</li> </ul>		
	<b>Kegiatan Akhir</b>	11.30. 11.45	
	<p><b>Recalling (Penguatan dan Kesimpulan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merapikan alat dan bahan yang telah digunakan</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan/dilakukan hari ini, mainan/kegiatan apa yang paling disukai</li> </ul>		
	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan muatan lokal</li> <li>• Mengulang hafalan</li> <li>• Mengulang do'a/hadits</li> <li>• Menginformasikan kegiatan esok hari.</li> <li>• Go Home</li> </ul>	11.45-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

TP.2024-2025

### Treatment 2

Satuan Pendidikan : PAUD IT AN NIDA  
Kelompok : B  
Model Pembelajaran : Kelompok  
Tema/Subtema : Lingkunganku/Rumahku  
Hari/tanggal : Rabu/ 28 Agustus 2024  
Alokasi waktu : 45 Menit

#### Tujuan Pembelajaran

1. Anak mau bersyukur kepada Allah yang telah menciptakan diri manusia (NAM1.2)
2. Anak terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan suatu kegiatan (NAM. 3.1,4.1)
3. Anak mampu menggunakan gunting (F.M 3.3, 4.3)
4. Anak mau mematuhi peraturan bermain yang telah disepakati bersama. (SOSEM. 2.6)
5. Anak dapat mengelompokkan balok dari ukuran besar ke ukuran yang terkecil (KOG 3.6,4.6)
6. Anak mampu menceritakan hasil karyanya ( SENI 3.15, 4.15)
7. Mewarnai gambar badut (SENI 2.4)

#### Materi Pembiasaan

1. SOP Penyambutan dan penjemputan.
2. Membaca Ikrar
3. SOP Pembukaan.
4. Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

### Kegiatan Belajar

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
<b>1</b>	<b>Jurnal Pagi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut anak</li> <li>• Privat iqra'</li> </ul>	07.30 –08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Buku Iqra'</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris-berbaris</li> <li>• Upacara/senam</li> <li>• Ikrar</li> </ul>	08.15 – 08.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Speakers</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Klasikal</li> <li>• Syahadat</li> <li>• Do'a terang hati</li> <li>• Do'a belajar</li> <li>• Bacaan shalat</li> <li>• Hadits/Do'a</li> <li>• Hafalan surah</li> </ul>	08.30 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku tuntunan shalat</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istirahat</li> <li>• Cuci tangan/berdo'a sebelum dan sesudah makan bermain</li> </ul>	09.30-10.30	
<b>2</b>	<b>Penyambutan di luar Kelas</b>	<b>10.30-10.35</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris sebelum masuk kelas</li> <li>• Membaca do'a masuk kelas</li> </ul>		
<b>3</b>	<b>KBM</b>	<b>10.35- 10.45</b>	
	<b>Kegiatan Awal</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam</li> <li>• Presensi</li> <li>• Kesepakatan membuat peraturan yang akan digunakan didalam kelas</li> <li>• Berdo'a sebelum melakukan kegiatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Apersepsi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernyanyi tentang rumah</li> <li>• Berdiskusi tentang rumah</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Kegiatan Inti</b>	<b>10.45- 11.30</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak diminta untuk membuat kotak persegi panjang dalam pembuatan teknik grafito menggunakan kertas HVS</li> <li>• Setelah anak diminta untuk membuat kotak persegi panjang di kertas HVS, anak juga diminta untuk mengariskan garis lurus di dalam kotak persegi panjang.</li> <li>• Setelah anak diminta untuk mengariskan garis lurus,</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crayon</li> <li>• Penggaris</li> <li>• Pensil</li> <li>• Kertas HVS</li> <li>• Lidi</li> </ul>

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
	<p>anak juga diminta untuk mewarani garis lurus tersebut dengan warna -warna yang cerah, seperti warna kuning, pink, biru dll.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah anak mewarnai- warna cerah di dalam garis, anak juga diminta untuk menimpa warna hitam sampai full.</li> <li>• Setelah anak menimpa warna hitam sampai full, kemudian anak diminta untuk mengkerik atau menggambar dengan menggunakan lidi yang sudah di sediakan oleh guru.</li> <li>• Setelah anak diminta untuk mengkerik atau menggambar di warna hitam tersebut, selanjutnya anak diminta untuk menggambar bebas sesuai dengan kreativitas mereka masing -masing.</li> <li>• Setelah anak menggambar bebas sesuai kreativitas mereka masing -masing, anak juga diminta menjelaskan alasan anak tentang kegiatan teknik grafito secara verbal.</li> </ul>		
	<b>Kegiatan Akhir</b>	11.30. 11.45	
	<p><b>Recalling (Penguatan dan Kesimpulan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merapikan alat dan bahan yang telah digunakan</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan/dilakukan hari ini, mainan/kegiatan apa yang paling disukai</li> <li>• Menceritakan dan menunjukkan hasil karya</li> </ul>		
	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan muatan lokal</li> <li>• Mengulang hafalan</li> <li>• Mengulang do'a/hadits</li> <li>• Menginformasikan kegiatan esok hari.</li> <li>• Go Home</li> </ul>	11.45-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

TP.2024-2025

### Treatmen 3

Satuan Pendidikan : PAUD IT AN NIDA  
Kelompok : B  
Model Pembelajaran : Kelompok  
Tema/Subtema : Lingkunganku/Rumahku  
Hari/tanggal : Kamis/29 Agustus 2024  
Alokasi waktu : 45 Menit

#### Tujuan Pembelajaran

1. Anak mau bersyukur kepada Allah yang telah menciptakan dirimanusia (NAM1.2)
2. Anak terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan suatu kegiatan (NAM. 3.1;4.1)
3. Anak mampu mengurus diri sendiri (FM. 2.1)
4. Anak mampu menggerakkan tubuhnya (F.M 3..3, 4.3)
5. Anak mampumengikuti arahan (SOSEM. 2.6)
6. Anak mampu menyelesaikan kegiatan (KOG.3.5, 4.5)
7. Anak mampu mengikuti gerakan sesuai musik (SENI. 2.5)

#### Materi Pembiasaan

1. SOP Penyambutan dan penjemputan.
2. Membaca Ikrar
3. SOP Pembukaan.
4. Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

### Kegiatan Belajar

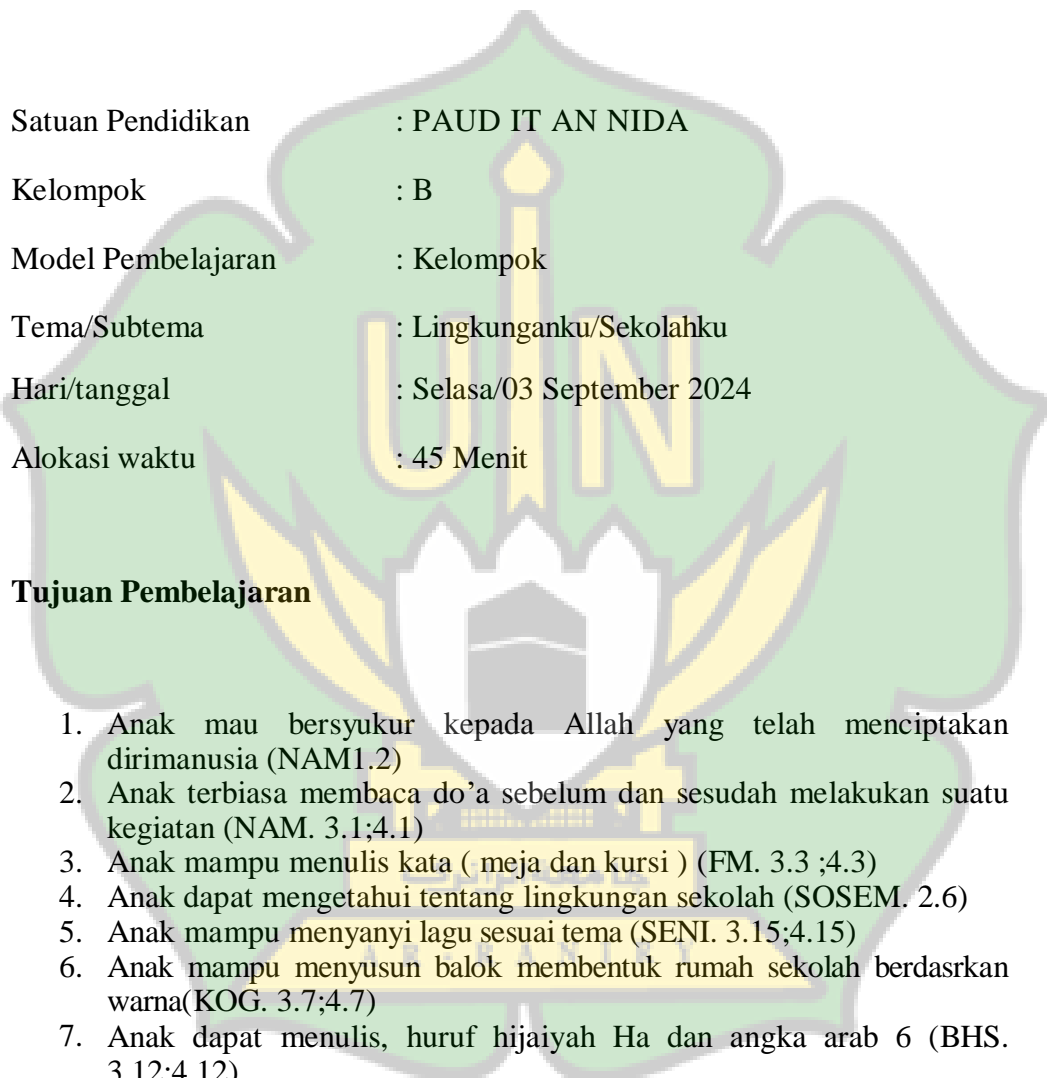
No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
<b>1</b>	<b>Jurnal Pagi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut anak</li> <li>• Privat iqra'</li> </ul>	07.30 –08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Buku Iqra'</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris-berbaris</li> <li>• Upacara/senam</li> <li>• Ikrar</li> </ul>	08.15 – 08.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Speakers</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Klasikal</li> <li>• Syahadat</li> <li>• Do'a terang hati</li> <li>• Do'a belajar</li> <li>• Bacaan shalat</li> <li>• Hadits/Do'a</li> <li>• Hafalan surah</li> </ul>	08.30 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku tuntunan shalat</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istirahat</li> <li>• Cuci tangan/berdo'a sebelum dan sesudah makan bermain</li> </ul>	09.30-10.30	
<b>2</b>	<b>Penyambutan di luar Kelas</b>	<b>10.30-10.35</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris sebelum memulai kegiatan</li> <li>• Membaca do'a</li> </ul>		
<b>3</b>	<b>KBM</b>	<b>10.35- 10.45</b>	
	<b>Kegiatan Awal</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam</li> <li>• Presensi</li> <li>• Kesepakatan membuat peraturan yang akan digunakan didalam kelas</li> <li>• Berdo'a sebelum melakukan kegiatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Apersepsi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernyanyi aku diriku sendiri</li> <li>• Memberi arahan untuk melakukan kegiatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Kegiatan Inti</b>	<b>10.45- 11.30</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing - masing anak diberi satu lembar kertas HVS yang masing kosong ( yang belum di beri kotak persegi panjang )</li> <li>• Anak di minta untuk membuat satu kotak persegi panjang dan masih didampingi oleh guru</li> <li>• Anak di minta untuk mengariskan garis lurus di dalam kotak persegi panjang dan masih di dampingi oleh guru.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crayon</li> <li>• Penggaris</li> <li>• Pensil</li> <li>• Kertas HVS</li> <li>• Lidi</li> </ul>

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah anak diminta untuk menggariskan garis lurus, anak juga diminta untuk mewarani garis lurus tersebut dengan warna -warna yang cerah, seperti warna kuning, pink, biru dll.</li> <li>• Setelah anak mewarnai- warna cerah di dalam garis, anak juga diminta untuk menimpa warna hitam sampai full.</li> <li>• Setelah anak menimpa warna hitam sampai full, kemudian anak diminta untuk mengkerik atau menggambar dengan menggunakan lidi yang sudah di sediakan oleh guru.</li> <li>• Setelah anak diminta untuk mengkerik atau menggambar di warna hitam tersebut, selanjutnya anak diminta untuk menggambar bebas sesuai dengan kreativitas mereka masing -masing.</li> <li>• Setelah anak menggambar bebas sesuai kreativitas mereka masing -masing, anak juga diminta menjelaskan alasan anak tentang kegiatan teknik grafito secara verbal.</li> </ul>		
	<b>Kegiatan Akhir</b>	11.30. 11.45	
	<b>Recalling (Penguatan dan Kesimpulan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang bagaimana kegiatan menari hari ini</li> <li>• Menceritakan kembali bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti kegiatan</li> </ul>		
	<b>Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan muatan lokal</li> <li>• Mengulang hafalan</li> <li>• Mengulang do'a/hadits</li> <li>• Menginformasikan kegiatan esok hari.</li> <li>• Go Home</li> </ul>	11.45-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

TP.2024-2025

### POSTEST



Satuan Pendidikan	: PAUD IT AN NIDA
Kelompok	: B
Model Pembelajaran	: Kelompok
Tema/Subtema	: Lingkunganku/Sekolahku
Hari/tanggal	: Selasa/03 September 2024
Alokasi waktu	: 45 Menit

#### Tujuan Pembelajaran

1. Anak mau bersyukur kepada Allah yang telah menciptakan dirimanusia (NAM1.2)
2. Anak terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan suatu kegiatan (NAM. 3.1;4.1)
3. Anak mampu menulis kata ( meja dan kursi ) (FM. 3.3 ;4.3)
4. Anak dapat mengetahui tentang lingkungan sekolah (SOSEM. 2.6)
5. Anak mampu menyanyi lagu sesuai tema (SENI. 3.15;4.15)
6. Anak mampu menyusun balok membentuk rumah sekolah berdasar warna(KOG. 3.7;4.7)
7. Anak dapat menulis, huruf hijaiyah Ha dan angka arab 6 (BHS. 3.12;4.12)

#### Materi Pembiasaan

1. SOP Penyambutan dan penjemputan.
2. Membaca Ikrar
3. SOP Pembukaan.
4. Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

### Kegiatan Belajar

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
<b>1</b>	<b>Jurnal Pagi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sambut anak</li> <li>• Privat iqra'</li> </ul>	07.30 –08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Buku Iqra'</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris-berbaris</li> <li>• Upacara/senam</li> <li>• Ikrar</li> </ul>	08.15 – 08.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Speakers</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Klasikal</li> <li>• Syahadat</li> <li>• Do'a terang hati</li> <li>• Do'a belajar</li> <li>• Bacaan shalat</li> <li>• Hadits/Do'a</li> <li>• Hafalan surah</li> </ul>	08.30 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku tuntunan shalat</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istirahat</li> <li>• Cuci tangan/berdo'a sebelum dan sesudah makan bermain</li> </ul>	09.30-10.30	
<b>2</b>	<b>Penyambutan di luar Kelas</b>	<b>10.30-10.35</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris sebelum masuk kelas</li> <li>• Membaca do'a masuk kelas</li> </ul>		
<b>3</b>	<b>KBM</b>	<b>10.35- 10.45</b>	
	<b>Kegiatan Awal</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi salam</li> <li>• Presensi</li> <li>• Kesepakatan membuat peraturan yang akan digunakan didalam kelas</li> <li>• Berdo'a sebelum melakukan kegiatan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Apersepsi</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernyanyi tentang sekolahku</li> <li>• Berdiskusi tentang lingkungan sekolah</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> </ul>
	<b>Kegiatan Inti</b>	<b>10.45- 11.30</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing - masing anak diberi satu lembar kertas HVS yang masing kosong ( yang belum di beri kotak persegi panjang )</li> <li>• Anak di minta untuk membuat satu kotak persegi panjang dan masih didampingi oleh guru</li> <li>• Anak di minta untuk mengariskan garis lurus di dalam kotak persegi panjang dan masih di dampingi oleh guru.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crayon</li> <li>• Penggaris</li> <li>• Pensil</li> <li>• Kertas HVS</li> <li>• Lidi</li> <li>•</li> </ul>

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Media/Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah anak diminta untuk menggariskan garis lurus, anak juga diminta untuk mewarani garis lurus tersebut dengan warna -warna yang cerah, seperti warna kuning, pink, biru dll.</li> <li>• Setelah anak mewarnai- warna cerah di dalam garis, anak juga diminta untuk menimpa warna hitam sampai full.</li> <li>• Setelah anak menimpa warna hitam sampai full, kemudian anak diminta untuk mengkerik atau menggambar dengan menggunakan lidi yang sudah di sediakan oleh guru.</li> <li>• Setelah anak diminta untuk mengkerik atau menggambar di warna hitam tersebut, selanjutnya anak diminta untuk menggambar bebas sesuai dengan kreativitas mereka masing -masing.</li> <li>• Setelah anak menggambar bebas sesuai kreativitas mereka masing -masing, anak juga diminta menjelaskan alasan anak tentang kegiatan teknik grafito secara verbal.</li> </ul>		
	<b>Kegiatan Akhir</b>	11.30. 11.45	
	<b>Recalling (Penguatan dan Kesimpulan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak merapikan alat dan bahan yang telah digunakan</li> <li>• Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan/dilakukan hari ini, mainan/kegiatan apa yang paling disukai</li> </ul>		
	<b>Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan muatan lokal</li> <li>• Mengulang hafalan</li> <li>• Mengulang do'a/hadits</li> <li>• Menginformasikan kegiatan esok hari.</li> <li>• Go Home</li> </ul>	11.45-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku do'a</li> <li>• Buku hadits</li> <li>• Juz amma</li> </ul>

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

**Pertemuan *Pretest***



Gambar peneliti ini sedang menjelaskan kegiatan tentang mewarnai gambar ayam.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan *pretes* yaitu mewarnai gambar ayam sesuai dengan kreativitas anak masing-masing

## Pertemuan *Treatment I*



Gambar peneliti ini sedang menjelaskan kegiatan treatment 1 yaitu tentang bagaimana cara menggunakan teknik grafito kepada anak.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan teknik grafito yang di gunakan dengan kertas hvs, penggaris, krayon, dan lidi. Lidi digunakan untuk mengkerik agar anak dapat menggambar bebas sesuai kreativitas mereka.



## Pertemuan *Treatment II*



Gambar peneliti sedang menjelaskan kegiatan *Treatment II* yaitu masih tentang menggunakan cara bagaimana mewarnai / menggambar dengan teknik grafito.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan mewarnai / menggambar menggunakan teknik grafito.

### Pertemuan *Treatment III*



Gambar peneliti sedang menjelaskan kegiatan *Treatment III* yaitu tentang mewarnai/ menggambar dengan teknik grafito sesuai dengan kreativitas anak masing-masing.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan mewarnai /menggambar dengan menggunakan teknik grafito, agar anak -anak tersebut dapat berkerasi dengan menggunakan teknik grafito tersebut.

## Pertemuan *Postest*



Gambar peneliti sedang menjelaskan tentang menggunakan teknik grafito kepada anak, dan setelah menjelaskan tentang teknik grafito kepada anak, selanjutnya membagikan alat dan bahan dalam kegiatan membuat kreativitas gambar yaitu menggunakan teknik grafito.

A R - R A N I R Y



Gambar hasil kreativitas menggambar anak yang telah mereka buat secara mandiri, dengan menggunakan teknik grafito.



Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup Penulis

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS**



**A. Identitas Diri**

**:**  
Nama : Syalwa Indah Kinanti  
Tempat/Tanggal Lahir : Banda Aceh, 21 April 2001  
  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Mata Ie Lr. Rahmat, Kec. Darul  
Imarah  
Telpon : 081290679664  
Status : Mahasiswi  
Email : syalwaindahkinanti683@gmail.com  
NIM : 200210009

**B. Identitas Orang Tua**

**:**  
Nama Ayah : Kusmiono  
Nama Ibu : Hastuti  
Pekerjaan Ayah : Pensiunan Telkom  
Pekerjaan Ibu : Irt  
Alamat Orang Tua : Jl. Mata Ie Lr. Rahmat, Kec. Darul  
Imarah

**C. Riwayat Pendidikan :**

TK : TK Pertiwi Kota Pekan Baru  
SD : SD Negeri 51 Banda Aceh  
SMA : SMA Negeri 2 Banda Aceh  
SMP : SMP Negeri 4 Banda Aceh  
UNIVERSITAS : UIN Ar- Raniry Banda Aceh