

## KEGIATAN MENGGAMBAR SEBAGAI MEDIA DALAM MENGASAH KREATIVITAS SISWA-SISWI SDN 07 KREO, TANGERANG, BANTEN.

Haclav Hendri R.M.T<sup>1,\*</sup>, Ashri Lutfia<sup>2</sup>, Putri Karimah<sup>3</sup>, Dana Al Azhar Sinaga<sup>4</sup>, Muhammad Maulana Arrasy<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>2</sup>Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>3</sup>Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>4</sup>Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>5</sup>Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

\*E-mail : [haclavhendri@gmail.com](mailto:haclavhendri@gmail.com)

### ABSTRAK

Menggambar merupakan suatu media belajar yang bisa meningkatkan kepribadian anak, kepekaan rasa, proses imajinatif, kemampuan kreatif, dan pengembangan intelektual. Menggambar bagi anak sama halnya dengan bermain, dengan bermain anak bisa menemukan suatu kebebasan dan kegembiraan. Dengan demikian, melalui kegiatan menggambar seorang anak mampu menemukan jati diri mereka baik dalam berekspresi, berkreasi dan berkomunikasi. Sebagai sarana meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan menggambar, maka diadakan sebuah kompetisi melalui lomba gambar yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 07 Kreo Kec. Larangan, Kota Tangerang, Banten. Tujuan utama dari kegiatan yang dilaksanakan adalah menyalurkan bakat dan mengembangkan skill (keterampilan) siswa SDN 07 Kreo dalam bidang seni menggambar. Di samping itu, tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan edukasi dan mampu meningkatkan kualitas guru SDN 07 Kreo yang mengajar pada mata pelajaran ekstrakurikuler, khususnya menggambar agar mampu melihat dan memotivasi anak didiknya yang memiliki potensi di bidang seni menggambar, sehingga bakat dan kemampuan mereka benar-benar tersalurkan. Capaian yang diharapkan dari kegiatan ini cukup potensial, hal ini dapat dilihat dari tingginya minat siswa dan sebagian besar siswa sudah memiliki bakat dan keterampilan menggambar yang baik. Bakat dan keterampilan yang dimiliki peserta dapat dilihat dari gambar yang dihasilkan cukup menarik dan memiliki nilai estetis baik dari segi bentuk, ide dan gagasan, serta unsur cerita yang ada di dalamnya.

**Kata kunci:** Menggambar, Kreativitas, Ekstrakurikuler

### ABSTRACT

*Drawing is a learning medium that can improve a child's personality, taste sensitivity, imaginative process, creative ability, and intellectual development. Drawing for children is the same as playing, by playing children can find a freedom and joy. Thus, through drawing activities a child is able to find their identity both in expression, creativity and communication. As a means of increasing students' interest in participating in drawing activities, a competition was held through a drawing competition which was held at the State Elementary School (SDN) 07 Kreo Kec. Prohibition, Tangerang City, Banten. The main objective of the activities carried out is to channel talents and develop the skills of SDN 07 Kreo students in the art of drawing. In addition, the purpose of this activity is to provide education and be able to improve the quality of SDN 07 Kreo teachers who teach extracurricular subjects, especially drawing so that they are able to see and motivate their students who have potential in the field of drawing art, so that their talents and abilities can truly develop. properly distributed. The expected achievement of this activity is quite potential, it can be seen from the high interest of students and most of the students already have talent and good drawing skills. The talents and skills possessed by the participants can be seen from the images produced which are quite interesting and have aesthetic value both in terms of shapes, ideas and ideas, as well as the story elements in them.*

**Keywords:** Drawing, Creativity, Extracurricular

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter dan mampu berkompetisi di era globalisasi. Optimalisasi sistem pendidikan harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya mulai dari Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dan kepribadian dengan melihat potensi-potensi setiap individu seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Salam di dalam bukunya menjelaskan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah salah satu kegiatan yang bertujuan mengembangkan kepribadian seseorang dan sekaligus mempersiapkannya menjadi masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab (Salam, 2001). Jenjang paling dasar dalam memperoleh pendidikan adalah Sekolah Dasar. Pada jenjang inilah seorang anak akan dididik dengan ilmu pengetahuan yang bersifat dasar, mulai dari ilmu matematika, bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, hingga pembelajaran ekstrakurikuler. Dengan adanya proses pembelajaran ekstrakurikuler yang diterapkan di Sekolah Dasar mampu mengembangkan daya kreativitas siswa khususnya dibidang seni.

Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat, atau peti maka hal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang dihasilkan bervariasi.

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap

hal baru dilingkungan sekitar. Anak selalu ingin mencoba hal-hal yang baru untuk mendapatkan pengalaman. Usia dini adalah masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak.

Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati.

## 2. METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Mewarnai

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SDN Kereo 07 Kec. Larangan, Kota Tangerang, Banten. Kegiatan yang dilakukan berupa Kreativitas Anak (Mewarnai). Dalam pelaksanaan kegiatan ini seluruh siswa-siswi diberikan kertas yang sudah ada gambarnya untuk diwarnai. Mahasiswa membebaskan siswa-siswi untuk mewarnai sendiri, kegiatan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik.

Perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Menurut Hurlock pengendalian otot tangan, bahu dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak, dan pada umur 12 tahun anak hampir mencapai tingkat kesempurnaan seperti orang dewasa. Sebaliknya pengendalian otot jari tangan yang baik berkembang lebih lambat. Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya perbedaan ini juga dipengaruhi oleh bawaan anak dan

stimulus yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa pertama kehidupannya.

Gerakan yang terlibat dalam mewarnai seperti memegang alat dan mewarnai dengan krayon dapat membantu dalam pengembangan otot-otot kecil di pergelangan tangan, jari, dan tangannya. Keterampilan motorik halus membantu mereka menulis dan menggunakan benda.

Aktifitas mewarnai ini dapat membantu dalam hal berkonsentrasi. Konsentrasi ini sangat diperlukan untuk siswa dan siswi SDN 07 Kreo dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dalam kegiatan mewarnai, terutama mewarnai bidang kosong merupakan cara seorang siswa dan siswi SDN 07 Kreo ini mengungkapkan perasaan dirinya. Mewarnai juga membutuhkan Kerjasama yang baik antara tangan dan mata agar hasilnya menjadi sempurna. Mewarnai juga menjadi ajang mengasah kemampuan dan kreativitas. Dengan mewarnai, kemampuan yang berkorelasi dengan kecerdasan intelektual dan kecerdasan bersosialisasi akan meningkat dengan sendirinya.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program kegiatan yang dilaksanakan kelompok yaitu menggambar sebagai media dalam mengasah kreativitas siswa-siswi SDN 07 Kreo Kelas 2, 3 dan 4, Tangerang, Banten pada Selasa, 16 Agustus 2022 dan Kamis, 18 Agustus 2022.

Pada dasarnya semua anak-anak suka pada kegiatan menggambar. Menggambar bagi anak yang penting proses anak menggambar bukan hasilnya. Sesuatu yang digambar anak bukan semata-mata yang dilihatnya, melainkan hasil kerja sama semua indera yang ia rasakan, dan imajinasinya yang menghasilkan gambar. Kegiatan menggambar bagi anak sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir dengan rupa (membayangkan) yang akan memperlancar proses kreasi pada dirinya. Gambar setiap anak cenderung unik, walaupun garis besar gambarnya sama. Karena, dalam menggambar anak ingin bercerita (story telling).

Pada saat kegiatan berlangsung anak-anak terlihat senang dan antusias. Melalui

kegiatan ini terlihat anak-anak saling bersosialisasi untuk bertukar pikiran maupun tolong menolong untuk meminjam alat warna. Kegiatan mewarnai pada anak juga harus dilakukan dengan tepat, salah satunya adalah memberi sebuah penghargaan dan dukungan. Karena dengan mengapresiasi dan memberikan dorongan motivasi kepada anak hal ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri mereka untuk terus melanjutkan aktivitasnya. Selain itu, selama proses kegiatan berlangsung, biarkan anak berekspresi dengan berbagai warna. Jika anak salah dalam memilih warna maka jangan langsung dihentikan, ajak ia untuk memperhatikan kembali benda yang ia warnai secara nyata.

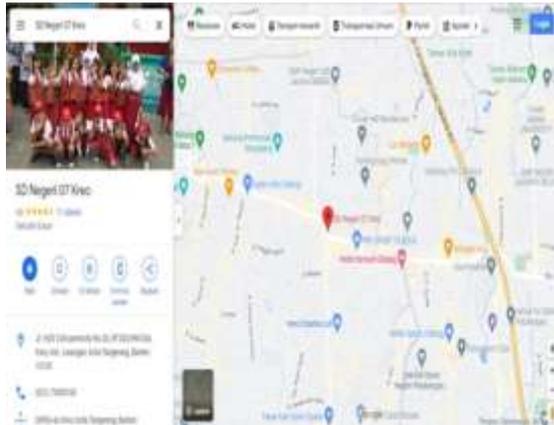
#### **1) Keadaan Geografis, Ekonomi, Sosial, Keagamaan dan Budaya.**

Secara geografis SDN Kereo 7 terletak di daerah yang cukup strategis dan cukup aman untuk anak-anak usia 6-12 tahun. Dikarenakan letak SDN Kereo 7 masuk ke dalam gang dan untuk masuknya tidak jauh, sehingga tetap bisa dijangkau dengan jalan kaki saja. Namun, untuk keadaan gedung SDN Kereo 7 kurang memadai, karena terdapat beberapa sekolah lain juga yang dijadikan satu di lokasi tersebut. Untuk luas tanah di SDN Kereo 7 seluas 1,440 M<sup>2</sup>.

Keadaan ekonomi di SDN Kereo 7 menurut kepala sekolah, mayoritasnya berasal dari keluarga menengah hingga menengah kebawah. Untuk keadaan sosial di lingkungan sekolah terlihat sangat padat, terdapat beberapa wali murid yang saling berbincang saat menunggu anaknya pulang sekolah. Untuk keagamaan dan budaya dapat dikatakan cukup baik, karena letak dari SDN Kereo 7 ini berada di antara pemukiman masyarakat.

#### **2) Denah Lokasi**

SDN Kereo 7 berlokasi di HOS Cokroaminoto No.26, RT.003/RW.004, Kreo, Kec. Larangan, Kota Tangerang, Banten 15155. SDN Kereo 7 terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk sekitar yang padat, sehingga untuk masuk ke dalam SDN Kereo 7 cukup sulit untuk diakses menggunakan kendaraan roda empat, untuk kendaraan roda dua pun cukup sulit apabila melewati di saat jam-jam sekolah, karena terdapat jajan-jajanan di luar sekolah yang cukup memakan tempat.



### **Peraturan atau Tata Tertib SDN Kereo 7 MASUK SEKOLAH**

- 1) Semua murid harus datang di sekolah selambat-lambatnya 5 menit sebelum pelajaran dimulai.
- 2) Murid datang terlambat tidak diperkenankan langsung masuk kelas, melainkan harus lapor terlebih dahulu pada kepala sekolah.
- 3) Murid absen hanya karena sungguh sungguh sakit atau ada keperluan yang sangat penting
- 4) Urusan keluarga harus dikerjakan diluar sekolah atau waktu libur sehingga tidak mengganggu hari sekolah.
- 5) Murid yang absen pada waktu belajar harus kembali melapor kepada Kepala Sekolah dengan membawa surat - surat yang diperlukan (Surat dokter/orang tua/walinya).
- 6) Murid tidak boleh meninggalkan sekolah selama jam pelajaran berlangsung.
- 7) Murid yang sudah merasa sakit saat berada dirumah, lebih baik tidak masuk sekolah

### **KEWAJIBAN MURID**

- 1) Taat kepada guru dan Kepala Sekolah.
- 2) Ikut bertanggung jawab atas kebersihan, keamanan dan ketertibankelas dan sekolah pada umumnya.
- 3) Ikut bertanggung jawab atas pemeliharaan gedung, halaman perabot dan peralatan sekolah.
- 4) Membantu kelancaran pelajaran baik dikelasnya maupun di sekolah pada umumnya.

- 5) Ikut menjaga nama baik sekolah guru dan pelajar pada umumnya baik didalam dan diluar sekolah.
- 6) Menghormati guru dan Saling harga menghargai antar sesama murid.
- 7) Melengkapi diri dengan keperluan sekolah.
- 8) Murid yang membawa kendaraan agar menempatkannya ditempat yang telah ditentukan dalam keadaan terkunci.
- 9) Ikut membantu agar tata tertib sekolah dapat berjalan dan ditaati.

### **LARANGAN MURID**

- 1) Meninggalkan sekolah selama jam pelajaran berlangsung kecuali dengan ijin guru kelas, guru piket.
- 2) Membeli makanan dan minuman diluar sekolah
- 3) Menerima surat - surat atau tamu disekolah
- 4) Memakai perhiasan yang berlebihan dan berdandan yang tidak sesuai dengan etika di sekolah
- 5) Merokok didalam dan diluar sekolah.
- 6) Meminjam uang dan alat-alat pelajaran antara sesama murid.
- 7) Mengganggu jalannya pelajaran baik dikelasnya maupun dikelas lain.
- 8) Berada didalam kelas selama waktu istirahat
- 9) Berkelahi dan main hakim sendiri jika menemui persoalan antar teman
- 10) Menjadi anggota Perkumpulan anak-anak nakal dan gang-gang terlarang.

### **HAL PAKAIAN DAN LAIN-LAIN**

- 1) Setiap murid wajib memakai seragam sekolah sesuai dengan ketentuan sekolah
- 2) Murid-murid putri dilarang
- 3) Memelihara kuku panjang dan memakai alat kecantikan kosmetik yang lazim digunakan oleh oran dewasa.
- 4) Rambut dipotong rapih, bersih dan terpelihara.
- 5) Pakaian olahraga sesuai ketentuan sekolah

### **HAK-HAK MURID**

- 1) Murid-murid berhak Mengikuti pelajaran selama tidak melanggar tata tertib.

- 2) Murid - murid dapat meminjam buku - buku dari perpustakaan sekolah dengan mentaati peraturan perpustakaan yang berlaku.
- 3) Murid - murid berhak Mendapat perlakuan yang sama dengan murid - murid yang lain sepanjang tidak melanggar tata tertib

#### **4. KESIMPULAN**

KKN merupakan wahana bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan-keterampilannya secara langsung serta ikut merasakan, menjalankan aktivitas-aktivitas yang ada dalam masyarakat. Melalui KKN, mahasiswa dapat belajar bersosialisasi dan mengabdikan dirinya kepada masyarakat. Program kerja yang telah dilaksanakan dalam KKN telah disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat setempat berdasarkan observasi. Seluruh program kerja yang direncanakan telah dilaksanakan semaksimal mungkin, seluruh program kerja yang telah di rencanakan dapat dilaksanakan semua dengan baik dan lancar.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang di lakukan oleh Kelompok 18 berupa bentuk kegiatan Kreativitas Anak (Mewarnai), bersama siswi-siswi dari sekolah SDN Kereo 07 kelas 2 sampai kelas 4. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan menggambar dilakukan dengan tujuan mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan menggambar, mewarnai, dan menggambar bebas. Perencanaan pada saat kegiatan menggambar meliputi persiapan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian. dan menyiapkan media pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan menggambar meliputi menyiapkan peralatan menggambar, memberi materi atau contoh menggambar.

Dan dengan melakukan kegiatan seperti ini anak mengalami peningkatan pada kreativitas menggambar anak. Kemampuan kreativitas menggambar anak ditunjukkan dengan anak mencapai indikator-indikator penilaian kreativitas menggambar. Selain itu hadiah yang menggiurkan membantu meningkatkan penambahan minat dari anak-anak SDN Kereo 07 kelas 2 sampai Keas 4. Dan dengan hadirnya KKN UMJ Kelompok 18 dengan Program Kreativitas Anak di SDN Kereo 07 dengan Siswa-Siswi kelas 2 sampai

Kelas 4 dapat meningkatkan Kreativitas pada anak agar lebih kreatif.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Universitas Muhammadiyah Jakarta selaku perguruan tinggi yang telah menyelenggarakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) tahun 2022.
- 2) Bapak Dr. Ma'mun Murod Al-Barbasy, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- 3) Ibu Dr. Lusi Andriyani, M.Si., selaku Ketua Pelaksana Kegiatan KKN UMJ Tahun 2022.
- 4) SDN Kereo 7 selaku mitra yang sudah bersedia meluangkan tempatnya untuk dilangsungkan program kerja dari KKN UMJ Kelompok 18.
- 5) Bapak Dr. Khaerul Umam Noer, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah membantu dan membimbing selama kegiatan KKN berlangsung. dan,
- 6) Teman-teman kelompok 18 yang sudah bekerja sama dan saling memberikan dukungan satu sama lain, sehingga KKN ini dapat berjalan dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmawati, Luluk dkk. (2010). *Pengelolaan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuk
- Sya'ban, D. I., Anpasa, A., Baihaqi, W., & Herdianyah, D. (2021, October). *LOMBA MEWARNAI UNTUK ANAK ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19*. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.