

Kegiatan Lomba Mewarnai sebagai Wadah Melatih Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Coloring Competition Activities as a Place to Train the Creativity of Lower Grade Elementary School Students

Zulvia Misykah^{1*}, Dewi Sartika Panggabean², Dinda Widyastika³, Sintia Siallagan⁴

¹²³⁴ Universitas Battuta, Indonesia

via.javanese@gmail.com^{1*}

Alamat: Jl. Sekip, Sekip, Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: via.javanese@gmail.com

Article History:

Received: July 01, 2024;

Revised: July 15, 2024;

Accepted: August 03, 2024;

Published: August 06, 2024;

Keywords: Coloring Competition, Training Student Creativity, learning while playing

Abstract: Learning activities at the lower elementary school level are a process of preservation from kindergarten to elementary school level, in this case the learning principle applied in the lower grades is learning while playing. Activities that stimulate creativity either directly or embedded in other learning activities. One activity that can stimulate creativity is drawing and coloring. Coloring can increase students' imagination and concentration. Students are expected to be able to choose and combine colors correctly between their imagination and real objects. In the activity of coloring a picture, students will also be measured on how neat and clean the results are. Coloring will create a fun learning process. This research aims to measure how creative students are through coloring competition activities. The research method used is a qualitative method with data collection through observation, interviews and documentation. From the results of research that increases creativity through drawing and coloring activities above, it is clear that students will be more easily interested in playing activities and will be interested in colors. This coloring activity can make students express their thoughts and imagination.

Abstract

Kegiatan pembelajaran di tingkat SD kelas rendah merupakan proses peralihan dari TK menuju jenjang sekolah dasar dalam hal ini prinsip belajar yang diterapkan di kelas rendah adalah kegiatan belajar sambil bermain. Kegiatan-kegiatan yang merangsang kreativitas baik secara langsung atau pun disisipkan pada kegiatan pembelajaran lainnya. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kreativitas adalah menggambar dan mewarnai. Mewarnai dapat meningkatkan daya imajinasi dan konsentrasi pada diri siswa. Siswa diharapkan dapat memilih dan memadukan warna dengan tepat antara imajinasinya dengan benda nyatanya. Dalam kegiatan mewarnai sebuah gambar, siswa juga akan dinilai seberapa rapi dan bersih hasilnya. Dengan mewarnai nantinya akan menciptakan proses kegiatan belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa kreatif siswa melalui kegiatan lomba mewarnai. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian bahwa peningkatan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai di atas, dapat diperoleh fakta bahwa siswa akan lebih mudah tertarik dengan kegiatan bermain dan serta tertarik dengan warna. Kegiatan mewarnai ini dapat membuat siswa menuangkan hasil pemikiran dan imajinasinya.

Kata kunci; Lomba Mewarnai, Melatih Kreativitas Siswa, belajar sambil bermain

1. PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki potensi kreatif, untuk dapat mengembangkan potensi kreatifnya diperlukan suatu upaya yang kreatif agar anak tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Dunia bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa terbebani. Aneka ragam bermain membuat anak merasa asyik sehingga merangsang perkembangannya. Jenis bermain dan alat permainan yang digunakan hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan memberikan lingkungan yang merangsang perkembangan anak dapat membantu meningkatkan kreativitasnya. Anak-anak secara alami ingin tahu dan tidak terkendali, yang membuat tahap ini ideal untuk menumbuhkan kreativitas dan potensi mereka. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak usia dini adalah melalui pembelajaran pengenalan warna (Farhan, 2022). Ukuran besar, dengan warna kontras dan gambar yang jelas, dapat mengimbangi perkembangan penglihatan sensorik pada anak usia dini sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik dan lengkap untuk merangsang kemampuan kognitif dan kreativitas anak. Kegiatan mewarnai memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, membuat, merefleksikan, bereksperimen, dan belajar di lingkungannya (Wisnu, 2021)

Daya kreatif (kreativitas) merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak untuk penting kembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan. Merangsang serta memupuk kreativitas sejak usia dini adalah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendapatkan anak yang kreatif. Anik Pamilu (2007: menyatakan bahwa anak yang kreatif suka berkreasi. Dengan berkreasi ia akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya. Anik Pamilu (2007: 69) menegaskan bahwa dengan memberikan kegiatan permainan kepada anak, aktivitas kesenian dapat membantu anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. termasuk aktivitas menggambar dan mewarnai. Kegiatan mewarnai merupakan salah satu kegiatan yang disukai anak didik, karena pada kegiatan ini anak didik dapat menuangkan perasaan mereka. Kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang dapat melatih kreativitas siswa yang mana anak diajak untuk memberikan sesuatu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar sehingga anak didik mampu mengasilakan sebuah karya seni. Mewarnai adalah wadah atau media yang dapat melatih anak didik memiliki kreativitas yang baik. Hal ini sesuai dengan yang di katakan Rudiana dalam Zulvia (2021:206) Media pembelajaran yaitu alat-alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam penyampaian isi/materi pelajaran.

Dalam kegiatan mewarnai anak dapat mengenal perbedaan warna dasar, warna gradasi dan bagaimana caranya memadukan dengan beberapa warna agar menghasilkan warna yang sangat menarik. Dalam mewarnai dapat juga meningkatkan konsentrasi pada anak, dan saat mewarnai anak akan fokus pada bidang yang sedang ia jalani (Husnaini and Jumrah 2019). Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata mereka. Saat mereka memegang dan memanipulasi alat mewarnai, seperti krayon atau spidol, anak-anak memperbaiki pegangan dan kontrol mereka, yang penting untuk tugas-tugas seperti menulis dan menggambar. Kegiatan mewarnai dapat merangsang perkembangan kognitif anak-anak saat mereka terlibat dalam berbagai proses pengambilan keputusan. Mereka harus memilih warna, memutuskan area mana yang akan diwarnai, dan membuat penilaian estetika tentang karya seni mereka.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai macam metode ataupun strategi yang dikembangkan oleh para guru. Salah satu metode yang dikembangkan yaitu melalui metode mewarnai. Metode mewarnai merupakan metode yang memberikan kesempatan pada anak dalam melakukan kegiatan mewarnai gambar berdasarkan petunjuk langsung dari pendidik sehingga anak dapat memahami kegiatan mewarnai gambar secara nyata dan dapat dilakukan dengan tuntas. Hasil penelitian Susilowati (2015) mengungkapkan bahwa Kegiatan mewarnai untuk anak sangat bermanfaat selain bermanfaat bagi perkembangan motorik halus anak juga dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Kreativitas anak juga muncul saat dia berani dan mampu mengkombinasikan berbagai paduan warna menjadi gradasi yang bervariasi, sehingga tercipta hasil pewarnaan yang indah. Munculnya kreativitas pada anak, tentu tidak serta merta, namun dengan bimbingan guru, kegiatan mewarnai dapat dijadikan media stimulasi kreativitas anak. Berdasarkan Uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan kegiatan Pengabdian dengan Tema “ Kegiatan Lomba Mewarnai Sebagai wadah melatih kreativitas Siswa Sekolah Dasar kelas Rendah”.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis pelaksanaan yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Dimana peneliti menggunakan analisa berdasarkan hasil data yang berasal dari observasi di lapangan. Menurut Sidiq dan Choiri dalam Waruwu, (2023) mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah strategi yang berisi mengenai makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala dari sebuah fenomena yang bersifat alami, mengutamakan sebuah kualitas yang nantinya akan disajikan secara naratif dalam sebuah penelitian ilmiah. Penelitian kualitatif ini

digunakan karena peneliti ingin memberikan pelatihan kepada para siswa untuk membangun, menumbuhkan ataupun mengasah kemampuan kreativitas siswa yang dapat dilihat melalui kegiatan lomba mewarnai. Siswa yang mengikuti kegiatan lomba mewarnai berjumlah sekitar 50 anak SD kelas rendah yang rentang usianya 7-9 tahun yang berasal dari SD yang ada di kota medan. Siswa nantinya akan mewarnai sesuai dengan imajinasi dan kemampuan kreativitas yang dimilikinya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan 2 tahapan yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan

Tahap Persiapan

1. Tim dosen beserta panitia menyiapkan materi yaitu memilih tema gambar yang disesuaikan dengan memperingati hari pendidikan nasional.
2. Kemudian menentukan tempat atau lokasi yang strategis yaitu kegiatan lomba mewarnai dilaksanakan di Mall Manhattan Times Square.
3. Menentukan waktu pelaksanaan lomba mewarnai, yaitu dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 Juni 2024 pukul 13.00 WIB sampai selesai.
4. Menentukan juri dalam kegiatan, juri kegiatan dalam lomba mewarnai adalah Ibu Kharida Shaleha S.Pd., M.Pd, Ibu Zulvia Misykah S.Pd., M.Pd dan Bapak Rudi Hermansyah sitorus., S.Pd., M.Pd
5. Menentukan Penggunaan Teknik Alternatif Selain mewarnai dengan krayon atau pensil warna pertimbangan untuk memasukkan teknik lain seperti pensil grafit, spidol atau bahkan finger painting untuk anak-anak yang memungkinkan memiliki kesulitan dalam menggunakan alat tradisional.
6. Menentukan tim pendamping, yakni memilih mahasiswa yang mau menjadi sukarelawan dalam kegiatan lomba mewarnai, mereka bertugas mendampingi adik-adik, seperti memberikan penjelasan mewarnai, memegang alat dan lain sebagainya.
7. Menentukan kegiatan hiburan, kegiatan hiburan adalah menampilkan tarian daerah yang dipersembahkan oleh sanggar tari dari Universitas Battuta
8. Menentukan pemateri, pemateri dalam kegiatan lomba mewarnai ini di bawa oleh Prof. DR. Dr Ridha Dharmajaya, SpBS (K)
9. Menentukan MC, yakni yang dibawa oleh kak Nurul
10. Tahap yang terakhir dalam persiapan ini adalah menyusun rundown acara.

Tahap Pelaksanaan

1. Sebelum kegiatan dimulai para peserta lomba mewarnai melakukan registrasi, dan para panitia memastikan kelengkapan alat-alat mewarnai.
2. Kegiatan lomba mewarnai dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 8 juni 2024 pukul 13.00 WIB
3. Kegiatan diawali dengan membaca do'a.
4. Dilanjutkan dengan penyampaian kata sambutan dari wakil rektor 1 Universitas Battuta bapak Rudi Hermansyah Sitorus S.Pd., M.Pd
5. Kegiatan berikutnya adalah pertunjukkan tari daerah yang dibawakan oleh anggota sanggar tari Clarinta dari Universitas Battuta.
6. Setelah penampilan tari daerah dilanjutkan dengan penjelasan kriteria penilaian yang disampaikan oleh ibu Zulvia Misykah S.Pd., M.Pd dan Ibu Kharida Saleha.
7. Kemudian para peserta lomba memulai kegiatan mewarnai.



Gambar 1. Peserta lomba mewarnai

8. Disela-sela kegiatan mewarnai Prof Ridha menyampaikan Materi kepada para orang tua tentang gerakan gadget sehat bagi anak-anak.
9. Kegiatan mewarnai berlangsung selama hampir 2 jam, setelah waktunya selesai. Hasil mewarnai para peserta didik dikumpulkan untuk dinilai oleh dewan juri.
10. Dewan juri menilai hasil gambar para siswa dan menentukan pemenang dalam kegiatan lomba mewarnai.
11. Setelah proses penilaian selesai dewan juri mengumumkan nama-nama para juara, juara terbagi dari mulai harapan 3 sampai juara 1, dewan juri juga memberikan penguatan bagi para peserta lomba agar tidak berkecil hati apabila belum mendapatkan juara.

12. Kegiatan berikutnya adalah pembagian hadiah bagi para pemenang dilanjutkan dengan sesi foto bersama
13. Dengan demikian berakhirilah kegiatan lomba mewarnai pada hari ini.



Gambar 2. Peserta lomba mewarnai

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah kami laksanakan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan hasil kegiatan lomba mewarnai pada penelitian yang kami lakukan, maka dapat kami simpulkan bahwa siswa kelas rendah jenjang usia sekolah dasar dengan rentang usia 7-9 tahun di kota Medan yang menjadi peserta lomba, telah memahami bagaimana cara mewarnai terkait memegang alat tulis memadukan warna dan membuat gradasi warna, namun untuk memadukan warna masih ada beberapa siswa yang belum bisa menyelaraskan warna dengan tema mewarnai. Kendati demikian berdasarkan wawancara yang dilakukan panitia, anak-anak merasa senang dengan kegiatan lomba mewarnai ini, bahkan kedepannya para siswa akan lebih giat lagi untuk belajar mewarnai dan akan mengikuti kegiatan-kegiatan seperti ini lagi di lain waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik, Pamilu. 2007. Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak. Jakarta: Buku kita
- Farhan, Muhammad, Mahesa Ijlal, dan Umi Chotijah. "Color Recognition Educational Game using Fisher- Yates for Early Childhood Potential Development." JURNAL INOVTEK POLBENG, 2022, 267–77.

- Husnaini,N. Jumrah. 2019. Kegiatan Mewarnai sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(2), 112-133
- Misykah, Zulvia, and Dewi Sartika Panggabean. "PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD NURUL FATHIMIYAH BANDAR KLIPPA TAHUN AJARAN 2021/2022."
- Susilowati, Siti Endang. Mewarnai Gambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Bergolo Kecamatan 76 Ngawen Kabupaten Blora. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). Jurnal Pendidikan Tambusai , 7(1), 2896–2910
- Wisnu kanita, Maria, Ika Subekti Wulandari, Gatot Suparmanto, dan Heni Nur Kusumawati. “Efektifitas Modul Basic Airway Management Berbasis Guided Inquiry Learning Model Terhadap Keterampilan Mahasiswa Keperawatan.” Jurnal Kesehatan Kusuma Husada 12, no. 2 (2021): 215–21. <https://doi.org/10.34035/jk.v12i2.773>.