

Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak	ISSN Cetak : 2477-4715	Diterima : 18 Agustus 2017
Vol. 3 (2), 2017	ISSN Online : 2477-4189	Direvisi : 10 September 2017
DOI:-		Disetujui : 30 september 2017

Available online on: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal>

Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Kreativitas Menggambar Anak di Taman Kanak-Kanak Bani Toifur Kabupaten Nganjuk

Ratna Pangastuti
Qumillaila
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
e-mail: ratnapangastuti@hotmail.com

Abstract

Many kinds of learning methods for early age level in stimulate all aspects of its development. One of the methods is karyawisata method. With this method the children directly faced with concrete objects that corresponds to its development stage. In addition to play and and imagine, early children have extraordinary creativity level. In this study researchers want to know how much the influence of karyawisata method against the ability of creativity of early childhood (kindergarten) through activities such as drawing. Where the drawing included in the learning achievement indicator on the Fine motoric aspects. this study use the quantitative approach and analysis technique with product moment in order to measure the scale of "influence" against two variables variable X as bound namely karyawisata method and a variable Y as free namely creativity. While the population is all the students of class B kindergarten of bani Toifur Nganjuk Regency. From the collected data and data processing obtained the result that the table of the value of the "r" product moment with df of 18, on the rank of the significance of 5 percent obtained $r_{table} = 0,444$. Because the r_{xy} on the rank of the significance of 5 percent greater than r_{tables} , $0,47 > 0,444$ dors to write it on the rank of the significance of 5 percent zero hypothesis was rejected, while the alternative hypothesis is received. This means that between both variables X and Y is the influence of the karyawisata method against creativity drawing children in kindergarten of Bani Toifur there is a significant positive correlation

Keyword: *Tourism Method, Creativity, Drawing*

Abstrak

Berbagai macam metode pembelajaran yang ada di tingkat anak usia dini dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Salah satu metode tersebut adalah metode karyawisata. Dengan metode ini anak langsung berhadapan dengan benda konkret yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain dunia bermain dan imajiner ulung, anak usia dini

memiliki tingkat kreativitas yang luar biasa. Dalam riset ini peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode karyawisata terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini (Taman Kanak-kanak) melalui kegiatan menggambar. Dimana menggambar termasuk dalam indikator pencapaian hasil belajar pada aspek motorik halus. Pendekatan yang digunakan dalam riset ini adalah kuantitatif dengan teknik analisis *product moment* guna mengukur besaran “pengaruh” terhadap dua variabel, variabel X sebagai terikat yaitu metode karyawisata dan variabel Y sebagai bebas yaitu kreativitas. Sedangkan populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas B TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk. Dari pengumpulan data dan pengolahan data diperoleh hasil bahwa tabel nilai “r” *product moment* bahwa dengan df sebesar 18, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,444$. Karena r_{xy} pada taraf signifikansi 5% lebih besar dari r_{tabel} , yaitu $0,47 > 0,444$; maka pada taraf signifikansi 5% hipotesis nol ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima. Hal ini berarti antara kedua variabel X dan Y yaitu pengaruh metode karyawisata terhadap kreativitas menggambar anak di TK Bani Toifur terdapat korelasi positif yang signifikan.

Kata kunci: Metode Karyawisata, Kreativitas, Menggambar

Pendahuluan

Usia 4-6 tahun ini merupakan masa peka bagi anak karena anak mulai sensitif untuk menerima rangsangan yang tepat. Pada masa ini merupakan masa yang fundamental yaitu meletakkan dasar pertama setelah keluarga dalam mengembangkan berbagai macam perkembangan diantaranya kemampuan fisik, kognitif, perkembangan bahasa, konsep diri, kedisiplinan, kemandirian, seni, dan nilai-nilai agama.

Karyawisata merupakan suatu metode pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati objek secara langsung. Dengan mengamati, anak dapat mendengar, merasakan, melihat dan melakukan secara langsung benda-benda di sekitarnya. Melalui karyawisata maka seluruh panca indra dapat diaktifkan. Indra penglihatan, pendengaran, penciuman/pembauan, pengecap dan indra peraba dapat memberikan informasi kepada anak. Informasi dapat membentuk persepsi yang membantu anak mengembangkan perbendaharaan pengetahuan dan memperluas wawasan sehingga membentuk suatu kemampuan pada diri anak.

Karyawisata merupakan salah satu metode pembelajaran di TK yang dilaksanakan dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Anak-anak dapat diajak mengamati manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya. Melalui pengamatan langsung, anak dapat memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan itu diperoleh melalui panca indra seperti penglihatan, pendengaran, pengecap, pembauan, dan perabaan (Moeslichatoen, 2004).

Penerapan karyawisata sebagai suatu metode belajar, anak didik dibawah bimbingan guru mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan maksud untuk belajar. Hal ini tentunya berbeda dengan bertamasya, dimana tamasya hanya bertujuan untuk mencari hiburan. Sedangkan karyawisata terikat oleh tujuan dan tugas-tugas belajar.

Karyawisata dapat dilakukan di luar kelas/sekolah. Misalnya: kebun binatang, museum, dan tempat wisata alam. Pelaksanaan karyawisata dimulai dengan pemberian informasi untuk mengenali tempat yang dikunjungi. Informasi yang diberikan meliputi tempat yang dikunjungi, dan aspek yang ingin dicapai dari kegiatan karyawisata. Melalui karyawisata anak dapat menumbuhkan minat dan rasa keingintahuan pada dirinya. Metode karyawisata dapat mendorong aktivitas belajar dan kreativitas anak. Misalnya anak dapat bercerita, bernyanyi, menggambar dan mewarnai.

Pelaksanaan kegiatan karyawisata merupakan perwujudan dari rancangan metode karyawisata yang telah disusun guru. Rancangan tersebut memberikan arah pada program kegiatan yang harus dilaksanakan sebagaimana mestinya. Adapun rancangan pelaksanaan karyawisata yang harus diwujudkan adalah pertama, menyiapkan seluruh peralatan dan bahan yang diperlukan. Peralatan dan bahan sebaiknya sudah dalam kondisi siap pakai. Guru juga menyiapkan kendaraan sebagai sarana transportasi yang menjamin keamanan dan kenyamanan anak (Moeslichatoen, 2004). Kedua, kegiatan menentukan kelompok-kelompok anak serta pembimbingnya. Membagikan tanda pengenal kepada masing-masing anak dan memberikan panduan kepada setiap pembimbing. Kemudian pembimbing mendampingi setiap kelompok untuk memasuki kendaraan yang sudah ditetapkan. Selanjutnya guru mengakomodasikan tata tertib yang harus dipatuhi selama karyawisata. Ketiga, sebelum berangkat menuju tempat wisata didahului dengan membaca do'a bersama. Ketika di perjalanan, anak diajak untuk bernyanyi menyanyikan lagu sesuai dengan tema karyawisata yang dilaksanakan. Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulus dan memotivasi anak untuk belajar. Guru juga menginformasikan kepada anak tentang tujuan dari dilaksanakannya karyawisata. Keempat, mengarahkan perhatian anak pada sasaran yang harus diamati yang merupakan bagian yang terkandung dalam tujuan dan tema yang sudah ditetapkan.

Pelaksanaan evaluasi karyawisata merupakan perwujudan rancangan penilaian karyawisata sesudah karyawisata berakhir. Penilaian melalui tindak lanjut yaitu penerapan hasil belajar karyawisata ke dalam kegiatan di kelas dalam kaitan pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui kegiatan menggambar. Apabila anak menunjukkan kemajuan, maka tujuan pengajaran melalui karyawisata telah berhasil

Kreativitas merupakan salah satu aspek mental yang harus digali dan dikembangkan. Setiap anak tentunya memiliki potensi untuk menjadi pribadi yang berpotensi kreatif. Adanya kreativitas dapat membuat kehidupan menjadi lebih dinamis. Kegiatan yang dapat digunakan sebagai sarana dalam mengekspresikan kreativitas adalah menggambar sejak dini. Melalui gambar, anak dapat mengungkapkan sesuatu yang dirasakan, dipikirkan, dan bahkan yang dialaminya. Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan semua yang tidak lazim, dengan cara yang berbeda dan menghasilkan solusi yang unik terhadap permasalahan. Kreativitas mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan menghasilkan suatu pembentukan korelasi baru. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang menghasilkan produk seni. Jadi kreativitas adalah proses yang mencerminkan motivasi dan keuletan dalam menggunakan pengalaman, pengetahuan dan informasi untuk melahirkan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi penciptanya berupa ide-ide ataupun karya nyata, dalam bentuk kongkret maupun abstrak (Siti Khorriyatul. 2014). Kemampuan kreativitas pada

anak dapat dikembangkan melalui kegiatan seni, sebab pada hakikatnya seni sangat dekat dengan kreativitas. Pada anak usia dini, kegiatan seni yang paling disukai anak adalah pada kegiatan seni rupa menggambar. Kegiatan menggambar dapat mempersiapkan anak untuk mampu menghayati, membuat, dan menangkap pesan baik melalui imajinasinya sendiri maupun melalui karya gambarnya.

Ciri-ciri anak usia dini yang berjiwa kreatif adalah (Mulyasa, 2012) : a.) senang menjelajahi lingkungan, mengamati dan memegang sesuatu, mendekati segala macam tempat, haus akan pengalaman, memiliki rasa ingin tahu yang besar; b.) senang bereksperimen. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak yang suka mencoba-coba hal yang berbeda dengan anak lainnya dan membuat guru keheranan; c.) senang mengajukan pertanyaan yang membuat orang lain tidak mampu menjawabnya. anak merasa tidak pernah puas dengan jawaban yang diberikan, sehingga ia memberikan pertanyaan yang lainnya; d.) memiliki daya imajinasi yang tinggi; e.) haus akan pengalaman baru dan senang melakukan hal baru. Anak memiliki jiwa berpetualang untuk mengeksplorasi lingkungan; f.) memiliki sifat spontan dalam menyatakan pikiran dan perasaan.

Strategi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui (Mulyasa, 2012) :

a. Karya nyata

Melalui karya nyata setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk menghasilkan suatu karya (gambaran) sesuai dengan khayalannya. Dalam menciptakan suatu karya nyata kemampuan kreativitas dan kognitif anak akan berkembang dengan baik. Strategi ini mendorong anak untuk menggunakan imajinasinya untuk mencoba sesuatu yang baru. Ketika anak menciptakan karya nyata (gambar) terjadi proses internalisasi antara imajinasi dan kemampuan kreatifnya. Setiap anak akan menunjukkan hasil karya yang berbeda sesuai dengan kemampuan dan daya imajinasinya. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya sehingga mereka memperoleh hasil yang berbeda satu sama lain.

b. Imajinasi

Imajinasi diartikan sebagai daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar-gambar, kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Imajinasi dapat dikatakan sebagai khayalan. Imajinasi merupakan kemampuan berfikir divergen yang dimiliki setiap anak usia dini, yang dilakukan tanpa batas, dan multiperspektif dalam merespons suatu rangsangan. Melalui imajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, anak bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya.

c. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagian yang unik, serta mengenal cara hidup objek tersebut. Kegiatan eksplorasi bermanfaat bagi anak, diantaranya: wawasan informasi yang lebih luas dan nyata; menumbuhkan rasa ingin tahu anak; memperjelas konsep pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki; serta memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada. Kegiatan

yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan alam sekitar (*outbond*). Melalui alam sekitar anak akan mengenal banyak hal yang beragam, unik, dan spesifik. Anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya melalui aktivitas menggambar.

Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain sehingga menimbulkan gambar. Kegiatan ini dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan suatu gambar secara tidak sengaja sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah menggambar karena hal itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain (Hajar Pamadhi, Dkk, 2008).

Menggambar merupakan salah satu sarana untuk mengekspresikan kreativitas manusia yang sudah dimulai sejak usia 1-2 tahun melalui coretan. Coretan merupakan ekspresi kreativitas yang bersifat awal yang akan berkembang menjadi bentuk yang semakin jelas dan variatif. Melalui gambar anak dapat mengungkapkan sesuatu yang dirasakan, dipikirkan, dan dialaminya. Anak menggambar apa yang dilihat, disenangi dan dirasakan. Sejak dini anak mulai mencoret-coret di kertas atau dinding. Guru dan orang tua dapat memfasilitasi anak menggambar agar anak dapat mencoret-mencoret menuangkan kreativitasnya pada media yang disediakan. Kemudian anak ditanya mengenai cerita dibalik hasil karyanya. Pada umumnya, cerita anak jauh lebih seru daripada coretannya (Slamet Suyanto, 2005).

Pada prinsipnya, kegiatan menggambar yang dilakukan anak merupakan kegiatan naluriah. Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain sehingga menimbulkan gambar. Kegiatan ini dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan suatu gambar secara tidak sengaja sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah menggambar karena hal itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain (Hajar Pamadhi, Dkk, 2008).

Anak-anak menyukai kegiatan menggambar suatu peristiwa. Penghayatan anak begitu dalam saat anak menggambar peristiwa, seakan-akan peristiwa tersebut benar-benar terjadi dan anak terlibat di dalamnya. Sehingga menggambar bukanlah hanya tugas semata melainkan menggambar merupakan proses belajar bagi anak (Primadi Tabrani, 2014). Pentingnya kegiatan menggambar pada anak dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan anak di taman kanak-kanak. Sering kali guru memberikan tugas menggambar kepada anak. Namun hasil menggambar anak belum dapat berkembang secara optimal. Hasil karya anak cenderung monoton, kurang menarik dan kreativitas belum berkembang optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru tentang pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini pada saat menggambar, kurangnya media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar, pendidik dan anak didik banyak menghabiskan waktu belajarnya didalam kelas misalnya mewarnai, menggambar. Anak-anak jarang sekali diajak belajar/jalan-jalan keluar kelas ketempat karyawisata. Sehingga anak-anak selalu berada di dalam kelas dan belum mendapatkan stimulus untuk melihat suatu objek secara langsung, sehingga anak-anak kurang mampu secara kreatif dan imajinatif. Guru mengembangkan kreativitas anak menggunakan metode karyawisata yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Hal ini dapat diwujudkan melalui metode karyawisata. Persepsi penglihatan

membantu anak mengembangkan perbendaharaan pengetahuan dan memperluas wawasan. Anak dapat mengetahui bahwa:

- a. Setiap benda, tumbuh-tumbuhan, hewan, dan manusia memiliki sifat yang dapat dilihat dan dideskripsikan.
- b. Benda-benda tersebut dapat dibandingkan berdasarkan persamaan dan perbedaan dalam warna, bentuk, dan ukurannya.
- c. Setiap benda, tumbuh-tumbuhan, hewan, dan manusia dapat digolongkan berdasarkan kesamaan sifat yang dimiliki dalam satu kelompok.

Fantasi setiap anak telah muncul sejak usia dini dan akan berkembang dalam rentang usia 3-6 tahun. Pada masa ini anak-anak banyak melakukan aktivitas bermain dan sudah dapat menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda-benda yang ada di sekitarnya. Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program permainan dan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Adapun pentingnya kreativitas pada anak adalah (Mulyasa, 2012):

- a. Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu. Berkreasi dapat membuat orang untuk mengaktualisasikan dirinya. Maslow dengan teori kebutuhannya mengatakan bahwa aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam PAUD.
- c. Kegiatan kreatif dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan tersebut akan mendorong anak untuk melakukan kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.
- d. Kreativitas dapat membuat anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide, penemuan dan teknologi baru. Oleh karena itu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Minat dan kreativitas anak berkembang secara perlahan seiring dengan bertambahnya usia. Minat dan kreativitas dapat berkembang secara optimal apabila disertai dengan adanya stimulus dari lingkungannya. Kreativitas sangat penting bagi perkembangan anak karena kreativitas memberikan kesenangan dan kepuasan pribadi yang besar bagi anak. Kreativitas juga dapat menjadi sumber penyesuaian pribadi, penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah. Keberhasilan dalam memupuk kreativitas pada masa kanak-kanak dapat mengantarkan anak menjadi individu dewasa dengan cara berpikir dan berkepribadian kreatif. Karena pada masa usia dini merupakan periode kritis perkembangan anak (Siti Khorriyatul, 2014).

Kondisi yang meningkatkan kreativitas adalah waktu bermain, lingkungan dan motivasi berkreasi, sarana untuk bermain, hubungan orang tua-anak yang tidak posesif, kesempatan memperoleh pengetahuan sebagai dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Sementara kondisi yang dapat menghambat kreativitas adalah kegagalan dalam merangsang kreativitas, ketidakmampuan mendeteksi kreativitas, sikap sosial, melamun yang berlebihan, serta keadaan rumah, keadaan sekolah yang tidak menguntungkan (Siti Khorriyatul, 2014).

Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran harus dilakukan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu diperlukan suatu perencanaan yang baik dan matang. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini adalah (Mulyasa, 2012) :

a. Pembelajaran yang menyenangkan

Montessori mengemukakan bahwa masa usia dini merupakan fase *absorbmind*, yaitu masa menyerap pikiran. Fase ini bagaikan sebuah spons yang menyerap air, artinya pada fase ini anak dapat dengan mudah menyerap kesan, pengetahuan dan keteladanan yang terjadi di lingkungannya termasuk kesannya terhadap aktivitas belajar. Apabila pendidik dapat memberikan kesan positif terhadap aktivitas belajar, maka anak menyukai proses belajar hingga dewasa. Pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, memberikan kesempatan anak untuk berkreasi, membuat anak antusias dan banyak bertanya menunjukkan bahwa guru berhasil menciptakan kesan positif tentang belajar.

b. Pembelajaran yang interaktif

Pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas, namun juga dapat dilakukan di luar kelas maupun luar sekolah melalui karyawisata. Kegiatan belajar tidak hanya dibatasi oleh dinding kelas, namun harus ditunjang dengan sarana pendukung yang lebih luas dari ruang kelas. Hal ini bertujuan agar anak dapat melakukan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna melalui eksplorasi tanpa batas. Pembelajaran interaktif merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan anak seoptimal mungkin dan dikenal dengan cara belajar siswa aktif (*student active learning*), yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student center*). Pembelajaran ini mendorong anak untuk bereksplorasi terhadap lingkungan dengan cara melihat, mengamati, mendengarkan, mencari tahu, mencium, memegang, dan membuat sesuatu dengan benda-benda di sekitarnya. Pendekatan ini sejalan dengan program pengembangan kreativitas anak usia dini yang memberikan kebebasan untuk mencari dan menemukan pengetahuan secara mandiri serta mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

c. Belajar dalam konteks nyata

Bagi anak usia dini melalui pengamatan dan interkasi secara langsung dengan objek materi pembelajaran dapat menjadikan wawasan dan pengetahuan menjadi lebih bermakna. Belajar dalam konteks nyata sangat penting bagi anak usia dini karena anak masih berada dalam tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional konkret. Penjelasan guru yang bersifat abstrak dirasakan sulit untuk dipahami anak. Oleh karena itu, eksplorasi terhadap objek secara langsung dapat membantu proses belajar, menyenangkan, mengaktifkan multisensori anak sehingga pengetahuan dapat dengan mudah diingat dan dimengerti.

Metode

Peneliti ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bersifat non eksperimental, dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variasi dalam suatu faktor berhubungan dengan faktor lainnya. Hubungan antara variabel bisa berbentuk saling hubungan atau hubungan sebab- akibat. Kekuatan hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya digunakan indeks yang disebut koefisien korelasi yang diberi simbol r . Nilai koefisien korelasi berkisar antara 0-1 untuk hubungan positif dan sampai-1 bila hubungannya negatif (Rukaesih Maolani. 2015). Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin mengetahui hubungan antara dua variabel

yaitu metode karyawisata meningkatkan kreativitas menggambar anak sebagai variabel bebas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Taman Kanak-Kanak Bani Toifur Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 20 anak. Sampel adalah sebagian anggota yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti serta dianggap mewakili seluruh populasi diambil menggunakan teknik tertentu. Apabila subjek kurang dari seratus lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Jika subyeknya besar atau lebih dari seratus dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Mengingat yang menjadi sampel adalah penelitian ini adalah 20 orang, maka seluruh populasi akan menjadi sampel dan penelitian ini disebut penelitian populasi.

Variabel sangat penting dalam penelitian dan memiliki peran tersendiri dalam menyelidiki suatu peristiwa atau fenomena yang akan diteliti. Dalam suatu penelitian, variabel sangat ditentukan oleh landasan teoritis dan ditegaskan oleh hipotesis penelitiannya. Variabel merupakan suatu fenomena yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi (Arifin, Zainal, 2012). Hubungan antara variabel bisa berbentuk korelasional yang menunjukkan saling berhubungan antara dua variabel atau lebih. Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun variabel bebasnya adalah metode karyawisata meningkatkan kreativitas menggambar anak. Sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan kreativitas menggambar anak.

Pada penelitian ini, data yang diperoleh berupa data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan jalan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data yang ada dalam penelitian ini termasuk dalam data kontinu, karena datanya diperoleh dari hasil pengukuran terhadap hasil karya anak. Data kontinu memiliki 4 tingkatan, yaitu data nominal, data ordinal, data interval, dan data rasio. Pada penelitian ini, hasil data yang diperoleh termasuk dalam kategori data interval. Data interval adalah data yang memiliki jarak antara satu dan yang lain sama, tetapi tidak memiliki nilai 0 (nol).

Pada pengukuran sikap anak dalam mengikuti karyawisata, skala yang ditetapkan adalah 1-2-3-4. Angka 1 berarti anak kurang mampu mengikuti kegiatan karyawisata. Sedangkan angka 4 berarti anak sudah mampu mengikuti kegiatan karyawisata dengan baik. Sedangkan pada pengukuran kreativitas menggambar anak, skala yang ditetapkan adalah 1-2-3-4. Angka 1 berarti anak kurang mumpuni dalam berkreativitas melalui kegiatan menggambar. Sedangkan angka 4 berarti anak memiliki kreativitas yang tinggi dalam hal menggambar (Arifin, Zainal, 2012). Sumber data yang diperoleh peneliti berasal dari hasil wawancara, observasi, serta hasil penilaian hasil karya anak berdasarkan kriteria penilaian yang telah disusun.

Peneliti mengamati pengaruh metode karyawisata, sehingga dapat diketahui seberapa berpengaruh metode karyawisata dalam meningkatkan kreativitas menggambar. Wawancara, merupakan proses tanya jawab antara pewawancara dengan informan untuk memperoleh informasi yang lebih terperinci sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun informan yang ada dalam penelitian ini adalah guru kelas, kepala sekolah, dan beberapa informan lainnya. Teknik wawancara dilaksanakan sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disusun peneliti. Tujuannya agar peneliti dapat menerima informasi seluas-luasnya. Dokumentasi, merupakan teknik mencari data mengenai hal-hal yang variabelnya berupa catatan, transkrip, buku, dsb. Data dapat

diperoleh dalam bentuk dokumentasi, catatan harian, daftar nama anak di TK Bani Toifur, buku kehadiran anak, hasil karya anak, laporan capaian perkembangan anak serta foto kegiatan anak. Data yang diperoleh melalui dokumentasi dapat dipertanggung jawabkan karena data diperoleh dari arsip lembaga tersebut. Penelitian ini menggunakan berbagai indikator yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas menggambar pada anak antara lain : sikap anak mengikuti karyawisata, ketelitian anak dalam mengamati objek, keaktifan anak dalam mengikuti karyawisata, kreativitas anak dalam menuangkan ide / gagasan saat menggambar, kerapian anak dalam menggambar, dan ketepatan gambar anak warna.

Teknik analisis data adalah suatu cara yang dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian untuk membuktikan dan menguji kebenaran hipotesis yang ada. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan metode korelasi *product moment*. Metode korelasi *product moment* adalah teknik untuk mencari antara dua variabel yang diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan. Kuat-lemahnya korelasi antar dua variabel dapat dilihat dari angka indeks korelasi yang diberi lambang "r". Pada penelitian ini terdapat dua variabel, sehingga diberi lambang " r_{xy} ".

Rumusnya

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2 - (\sum X)^2)][N(\sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

r_{xy} : Angka indeks korelasi antara variabel X dan variabel Y.

N : *Number of Case*

$\sum XY$: Jumlah dari hasil perkalian antara skor variabel X dan skor variabel Y.

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X.

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y.

Apabila r hitung $>$ r table, maka H_a diterima dan terdapat korelasi antara variabel X dan variabel Y. Apabila r hitung $<$ r table, maka H_0 diterima dan tidak terdapat korelasi antara variabel X dan variabel Y.

Pembahasan

Pada hasil penelitian, peneliti menyajikan data umum dan data khusus. Data umum meliputi data yang ada pada siswa TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk. Sedangkan data khusus, diperoleh melalui penelitian yang peneliti lakukan di TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk.

Data Umum

Data umum berkaitan dengan segala hal yang berkaitan dengan gambaran umum pada TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk. TK Bani Toifur merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Dusun Kandeg Desa Waung Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk yang didirikan oleh keluarga besar Bani Toifur pada tanggal 20 Juli 1998. Murid kelompok A berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Pendidik yang ada berjumlah 4 orang dan 1 kepala sekolah. Kegiatan belajar mengajar yang ada dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah disusun dengan menggunakan kurikulum 2013.

Setiap lembaga pendidikan tentunya juga didukung oleh adanya sarana prasarana yang dimiliki. TK Bani Toifur telah memiliki sarana prasarana yang cukup

memadai, meskipun terlihat sederhana. Namun semua dapat digunakan dan tetap terjaga dengan baik.

Data Khusus

Data khusus adalah data yang berhubungan dengan variabel bebas dan variabel terikat. Data ini diperoleh dari peserta didik TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk. Adapun data khusus mengenai peserta didik di TK Bani Toifur adalah:

Variabel Bebas (X)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode karyawisata. Kegiatan karyawisata dilaksanakan di Jatim Park 2 Malang. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengenal berbagai macam hewan dan tumbuhan yang belum pernah mereka jumpai di lingkungannya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, maka kriteria penilaian metode karyawisata adalah sikap anak mengikuti karyawisata, ketelitian anak dalam mengamati objek, keaktifan anak dalam mengikuti karyawisata

Tabel 1
Data Hasil Observasi Karyawisata Tk Bani Toifur Kabupaten Nganjuk

No	Nama Anak	Karyawisata (X)			ΣX
		Sikap	Ketelitian	Keaktifan	
1	Muhammad Hafidz	4	4	4	12
2	Nabil Arrafi	4	3	3	10
3	Noval Maulana	4	3	2	9
4	Raffa Satria Wicaksono	3	3	4	9
5	Ricky Andita Pratama	4	4	3	11
6	Wahyu Naycano	4	4	3	11
7	M.Farhan Yusuf	3	4	3	10
8	M. Fachri Daffa	4	4	4	12
9	Rifki Aditya	4	3	4	11
10	Diska Alfiani	3	4	3	10
11	Ernik Fitriani	4	3	2	9
12	Intan Nadia Pratiwi	4	3	4	11
13	Nilna Nafidzatul	4	4	4	12
14	Oktavia Dwi Ariyanti	3	3	4	10
15	Liziyah Kirana	4	3	2	9
16	Rania Nami	4	3	2	9
17	Monica Maulida	4	4	4	12
18	Angelita Dwi Oktaviani	4	3	4	11
19	Nur Laila Fabiah	4	3	3	10
20	Ni'ma Maulal Husna	4	3	2	9
Jumlah		76	68	64	207

Keterangan:

Nilai 1: BB (Belum Berkembang)

Nilai 2: MB (Mulai Berkembang)

Nilai 3: BSH (Berkembang Seseuai Harapan)

Nilai 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diatas, kita dapat mencari rata-rata pada setiap kriteria penilaian, yaitu dengan cara menjumlahkan seluruh nilai dengan jumlah anak. Sehingga dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Nilai rata-rata dari kriteria pertama yaitu sikap anak dalam mengikuti karyawisata diperoleh nilai 3,8 dibulatkan menjadi 4, sehingga pada kriteria pertama setiap anak sudah dapat dikatakan mampu dengan sangat baik.
- b. Nilai rata-rata dari kriteria kedua yaitu ketelitian anak dalam mengamati objek karyawisata diperoleh nilai 3,4 dibulatkan menjadi 3, sehingga pada kriteria kedua setiap anak sudah dapat dikatakan mampu dengan baik.
- c. Nilai rata-rata dari kriteria ketiga yaitu kreaktifan anak dalam mengikuti karyawisata diperoleh nilai 3,2 dibulatkan menjadi 3, sehingga pada kriteria ketiga setiap anak sudah dapat dikatakan mampu dengan baik.

Dari keseluruhan jumlah nilai rata-rata dalam setiap kriteria penilaian yang ada pada variabel bebas, dapat diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu dengan menjumlahkan nilai rata-rata yang sudah ada, kemudian dibagi dengan jumlah kriteria yang ada pada variabel bebas. Selanjutnya, menarik kesimpulan apakah semua anak mampu atau tidak dalam melaksanakan kegiatan karyawisata.

Adapun hasil perhitungan dari data diatas, diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan 3,4 dibulatkan menjadi 3, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh anak sudah mampu mengikuti kegiatan karyawisata dengan baik.

Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas menggambar anak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, maka kriteria penilaian kreativitas menggambar anak adalah: kreativitas anak dalam menuangkan ide / gagasan saat menggambar, kerapian anak dalam menggambar, dan ketepatan warna pada gambar anak.

Tabel 2
Data Hasil Observasi Menggambar Tk Bani Toifur Kabupaten Nganjuk

No	Nama Anak	Menggambar (Y)			ΣY
		Kreativitas	Ketepatan	Kerapian	
1	Muhammad Hafidz	4	3	4	11
2	Nabil Arrafi	3	3	3	9
3	Noval Maulana	3	2	3	8
4	Raffa Satria Wicaksono	3	3	2	8
5	Ricky Andita Pratama	3	3	4	10
6	Wahyu Naycano	4	4	4	12
7	M.Farhan Yusuf	4	3	3	10
8	M. Fachri Daffa	3	4	4	11
9	Rifki Aditya	4	4	4	12
10	Diska Alfiani	4	3	3	10
11	Ernik Fitriani	3	4	3	10

12	Intan Nadia Pratiwi	3	3	3	9
13	Nilna Nafidzatul	3	4	4	11
14	Oktavia Dwi Ariyanti	3	3	3	9
15	Liziyah Kirana	3	3	3	9
16	Rania Nami	4	4	4	12
17	Monica Maulida	3	4	3	10
18	Angelita Dwi Oktaviani	3	4	4	11
19	Nur Laila Fabiah	3	3	3	9
20	Ni'ma Maulal Husna	4	2	4	10
Jumlah		67	66	68	201

Keterangan:

Nilai 1: BB (Belum Berkembang)

Nilai 2: MB (Mulai Berkembang)

Nilai 3: BSH (Berkembang Seseuai Harapan)

Nilai 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diatas, kita dapat mencari rata-rata pada setiap kriteria penilaian, yaitu dengan cara menjumlahkan seluruh nilai dengan jumlah anak. Sehingga dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

- d. Nilai rata-rata dari kriteria pertama yaitu kreativitas anak dalam menuangkan ide / gagasan saat menggambar diperoleh nilai 3,3 dibulatkan menjadi 3, sehingga pada kriteria pertama setiap anak sudah dapat dikatakan mampu dengan baik.
- e. Nilai rata-rata dari kriteria kedua yaitu kerapian anak dalam menggambar diperoleh nilai 3,3 dibulatkan menjadi 3, sehingga pada kriteria kedua setiap anak sudah dapat dikatakan mampu dengan baik.
- f. Nilai rata-rata dari kriteria ketiga yaitu ketepatan gambar anak warna diperoleh nilai 3,4 dibulatkan menjadi 3, sehingga pada kriteria ketiga setiap anak sudah dapat dikatakan mampu dengan baik.

Dari keseluruhan jumlah nilai rata-rata dalam setiap kriteria penilaian yang ada pada variabel bebas, dapat diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu dengan menjumlahkan nilai rata-rata yang sudah ada, kemudian dibagi dengan jumlah kriteria yang ada pada variabel bebas. Selanjutnya, menarik kesimpulan apakah semua anak mampu atau tidak dalam melaksanakan kegiatan menggambar.

Adapun hasil perhitungan dari data diatas, diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan 3,3 dibulatkan menjadi 3, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh anak sudah mampu mengikuti kegiatan karyawisata dengan baik.

Analisis Data

Pada penelitian yang berjudul pengaruh metode karyawisata terhadap kreativitas menggambar anak, untuk membuktikan dan menguji kebenaran hipotesis yang ada peneliti menggunakan teknik analisis data dengan metode korelasi *product moment*. Metode korelasi *product moment* adalah teknik untuk mencari antara dua variabel yang diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan. Analisis variabel X dan variabel Y dengan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

Tabel 3

Nilai Perhitungan Product Moment

No	X	Y	X ²	Y ²	X.Y
1	12	11	144	121	132
2	10	9	100	81	90
3	9	8	81	64	72
4	9	8	81	64	72
5	11	10	121	100	110
6	11	12	121	144	132
7	10	10	100	100	100
8	12	11	144	121	132
9	11	12	121	144	132
10	10	10	100	100	100
11	9	10	81	81	90
12	11	9	121	121	99
13	12	11	144	144	132
14	10	9	100	100	90
15	9	9	81	81	81
16	9	12	81	81	108
17	12	10	144	144	120
18	11	11	121	121	121
19	10	9	100	100	90
20	9	10	81	81	90
Jumlah	207	201	2167	2049	2093

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

$$N = 20$$

$$\sum X = 207$$

$$\sum Y = 201$$

$$\sum X^2 = 2167$$

$$\sum Y^2 = 2049$$

$$\sum X.Y = 2093$$

Kemudian, dimasukkan kedalam rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{20 \times 2093 - 207 \times 201}{\sqrt{[20 \times 2167 - (207)^2][20 \times 2049 - (201)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{253}{533}$$

$$r_{xy} = 0,47$$

Setelah menganalisis data, kemudian menginterpretasikan hasil yang diperoleh secara kasar/ sederhana. Dari perhitungan di atas, ternyata angka korelasi antara variabel X dan variabel Y bertanda positif, berarti di antara kedua variabel terdapat korelasi positif (korelasi yang berjalan searah). Dengan memperhatikan besarnya r_{xy} yaitu 0,47 yang besarnya berkisar antara 0,40-0,70 berarti korelasi positif antara variabel X dan variabel Y termasuk korelasi positif yang sedang atau cukupan.

Kemudian kita menginterpretasi dengan menggunakan tabel nilai "r". Namun kita harus mencari nilai df terlebih dahulu.

$$df = N - nr$$

$$= 20-12$$

$$= 18$$

Dengan memeriksa tabel nilai “r” product moment bahwa dengan df sebesar 18, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,444$. Karena r_{xy} pada taraf signifikansi 5% lebih besar dari r_{tabel} , yaitu $0,47 > 0,444$; maka pada taraf signifikansi 5% hipotesis nol ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima. Hal ini berarti antara kedua variabel X dan Y yaitu pengaruh metode karyawisata terhadap kreativitas menggambar anak di TK Bani Toifur terdapat korelasi positif yang signifikan.

Simpulan

Pada masa anak usia dini merupakan masa peka bagi anak karena anak mulai sensitif untuk menerima rangsangan yang tepat. Pada masa ini merupakan masa yang fundamental yaitu meletakkan dasar pertama setelah keluarga dalam mengembangkan berbagai macam perkembangan anak. Di dalam PAUD, anak sudah mulai berkembang dan pada diri mereka telah timbul suatu kreativitas yang tinggi yang bersifat alamiah.

Kreativitas seni pada anak sangatlah urgen di dunia pendidikan, karena kreativitas anak berkaitan dengan keaktifan dan imajinasi anak dalam mengekspresikan imajinasi melalui hasil gambarannya. Pentingnya kegiatan menggambar pada anak dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan anak di taman kanak-kanak.

Salah satu metode untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak adalah melalui metode karyawisata. Karyawisata merupakan suatu metode pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati objek secara langsung. Dengan mengamati, anak dapat mendengar, merasakan, melihat dan melakukan secara langsung benda-benda di sekitarnya. Melalui karyawisata maka seluruh panca indra dapat diaktifkan. Adapun karyawisata yang diterapkan di TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk sebagai berikut:

1. Karyawisata yang diterapkan di TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk adalah dengan mengajak anak ke tempat wisata Jatim Park 2 Malang. Sebelum berangkat guru mempersiapkan segala keperluan yang diperlukan. Sesampainya di tempat guru mengajak anak untuk berkeliling ke tempat wisata untuk mengenal segala macam hewan dan tumbuhan yang ada.
2. Metode karyawisata berpengaruh terhadap kreativitas menggambar anak di TK Bani Toifur Kabupaten Nganjuk. Adanya pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai hasil analisis data yaitu $r_{xy} = 0,47$ yang besarnya berkisar antara 0,40-0,70 berarti terdapat korelasi positif antara variabel X dan variabel Y termasuk korelasi positif yang sedang atau cukup.
3. Kemudian diinterpretasi dengan menggunakan tabel nilai “r”, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,444$. Karena r_{xy} pada taraf signifikansi 5% lebih besar dari r_{tabel} , yaitu $0,47 > 0,444$; maka pada taraf signifikansi 5% hipotesis nol ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima. Hal ini berarti antara kedua variabel X dan Y yaitu pengaruh metode karyawisata terhadap kreativitas menggambar anak di TK Bani Toifur terdapat korelasi positif yang signifikan.

Daftar Pustaka

- Alfina Imanissa. 2015. *Meningkatkan Daya Imajinasi Menggambar Anak Melalui Penggunaan Metode Karyawisata (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Paud Mandiri Terpadu Cimahi Tahun Pelajaran 2015-2016)*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Khorriyatul, Siti. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya : UIN Sunan Ampel
- Maolani, Rukaesih. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Neneng Nurrohmah Hasanah. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Menggambar Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Karyawisata*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Nurlaela, Luthfiyah. 2015. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak
- Pamadhi, Hajar. Dkk. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pnagastuti, Ratna. 2014. *Edutainmen PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharmi. 2013. *Mengembangkan Kreativitas Menggambar Melalui Metode Karya Wisata Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 3 Krendowahono Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012 / 2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan PAUD*. Yogyakarta: Hikayat
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media

