



PEMBELAJARAN MODELING DALAM MENGGAMBAR DAN DAMPAKNYA TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Maria Tiara Gultom¹⁾, Putri Rana Hutasoit²⁾, Moranta Siboro³⁾, Tri Cintami⁴⁾, Elya Siska Anggraini⁵⁾

¹⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Email: mariatiaragultom@gmail.com

²⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Email: putrihutasoit@gmail.com

³⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Email: morantasiboro@gmail.com

⁴⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Email: tricintami@gmail.com

⁵⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Email: elyasiskaanggraini@gmail.com

Abstract

Modeling is an effective form of learning to help children understand the basic steps and techniques of drawing. According to Albert Bandura (1977), learning occurs through the process of observing and imitating a given model. With examples from the teacher, children more easily follow and produce structured drawings. However, the dominant use of modeling in drawing activities can create problems, namely, limiting the space for children to develop their creativity. Children's drawings tend to be uniform because they simply imitate the examples given without exploring their own ideas. This contradicts Utami Munandar's (2009) opinion, which states that creativity emphasizes divergent thinking and the generation of original ideas. Furthermore, in art learning, children should be given the freedom to express themselves through aesthetic experiences, dialogue, and reflection. K. Eglinton (2003) states that art learning should not only focus on technical skills but also on the process of exploration and self-expression.

Keywords: Modeling learning, drawing, creativity, early childhood.

Abstrak

Pembelajaran modeling merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif dalam membantu anak memahami langkah-langkah dan teknik dasar dalam menggambar. Menurut Albert Bandura (1977), pembelajaran terjadi melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang diberikan. Dengan adanya contoh dari guru, anak lebih mudah mengikuti dan menghasilkan gambar yang terstruktur. Namun, penggunaan metode modeling secara dominan dalam kegiatan menggambar dapat menimbulkan permasalahan, yaitu terbatasnya ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Hasil gambar anak cenderung seragam karena anak hanya meniru contoh yang diberikan tanpa mengeksplorasi ide sendiri. Hal ini bertentangan dengan pendapat Utami Munandar (2009) yang menyatakan bahwa kreativitas menekankan pada kemampuan berpikir divergen dan menghasilkan ide-ide yang orisinal. Selain itu, dalam pembelajaran seni, anak seharusnya diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri melalui pengalaman estetika, dialog, dan refleksi. K. Eglinton (2003) menyatakan bahwa pembelajaran seni tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada proses eksplorasi dan ekspresi diri anak.

Kata kunci: Pembelajaran modeling, menggambar, kreativitas, anak usia dini.



PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa perkembangan pesat yang sering disebut sebagai golden age di mana berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan kreativitas berkembang secara optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat. Salah satu bentuk stimulasi yang penting diberikan kepada anak adalah melalui kegiatan seni, khususnya kegiatan menggambar.

Menggambar adalah kegiatan membuat gambar, yaitu menorehkan garis atau bentuk pada suatu bidang (seperti kertas) dengan alat tertentu sehingga menghasilkan suatu objek atau karya visual.

Menggambar tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga menjadi sarana ekspresi diri dan pengembangan imajinasi anak.

Dalam proses pembelajaran menggambar, pendekatan yang digunakan oleh pendidik sangat memengaruhi hasil dan perkembangan kreativitas anak. Salah satu metode yang sering digunakan adalah pembelajaran *modeling* atau pemberian contoh oleh guru. Menurut Bandura (1977), pembelajaran modeling merupakan proses belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap perilaku yang ditampilkan oleh model.

Pembelajaran modeling merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif dalam membantu anak memahami langkah-langkah dan teknik dasar dalam menggambar. Menurut Albert Bandura (1977), pembelajaran terjadi melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang diberikan. Dengan adanya contoh dari guru, anak lebih mudah mengikuti dan menghasilkan gambar yang terstruktur.

Namun, penggunaan metode modeling secara dominan dalam kegiatan menggambar dapat menimbulkan permasalahan, yaitu terbatasnya ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Hasil gambar anak cenderung seragam karena anak hanya meniru contoh yang diberikan tanpa mengeksplorasi ide sendiri. Hal ini bertentangan dengan pendapat Utami Munandar (2009) yang menyatakan bahwa kreativitas menekankan pada kemampuan berpikir divergen dan menghasilkan ide-ide yang orisinal.

Selain itu, dalam pembelajaran seni, anak seharusnya diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri melalui pengalaman estetika, dialog, dan refleksi. K. Eglinton (2003) menyatakan bahwa pembelajaran seni tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada proses eksplorasi dan ekspresi diri anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)

Pembelajaran modeling dalam menggambar dan dampaknya terhadap kreativitas anak usia dini dengan latar

belakang Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa perkembangan pesat yang sering disebut sebagai golden age di mana berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan kreativitas berkembang secara optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat. Salah satu bentuk stimulasi yang penting diberikan kepada anak adalah melalui kegiatan seni, khususnya kegiatan menggambar.

Menggambar adalah kegiatan membuat gambar, yaitu menorehkan garis atau bentuk pada suatu bidang (seperti kertas) dengan alat tertentu sehingga menghasilkan suatu objek atau karya visual.

Menggambar tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga menjadi sarana ekspresi diri dan pengembangan imajinasi anak.

Dalam proses pembelajaran menggambar, pendekatan yang digunakan oleh pendidik sangat memengaruhi hasil dan perkembangan kreativitas anak. Salah satu metode yang sering digunakan adalah pembelajaran modeling atau pemberian contoh oleh guru. Menurut Bandura (1977), pembelajaran modeling merupakan proses belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap perilaku yang ditampilkan oleh model.

Pembelajaran modeling merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif dalam membantu anak memahami langkah-langkah dan teknik dasar dalam menggambar. Menurut Albert Bandura (1977), pembelajaran terjadi melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang diberikan. Dengan adanya contoh dari guru, anak lebih mudah mengikuti dan menghasilkan gambar yang terstruktur.

Namun, penggunaan metode modeling secara dominan dalam kegiatan menggambar dapat menimbulkan permasalahan, yaitu terbatasnya ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Hasil gambar anak cenderung seragam karena anak hanya meniru contoh yang diberikan tanpa mengeksplorasi ide sendiri. Hal ini bertentangan dengan pendapat Utami Munandar (2009) yang menyatakan bahwa kreativitas menekankan pada kemampuan berpikir divergen dan menghasilkan ide-ide yang orisinal.

Selain itu, dalam pembelajaran seni, anak seharusnya diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri melalui pengalaman estetika, dialog, dan refleksi. K. Eglinton (2003) menyatakan bahwa pembelajaran seni tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada proses eksplorasi dan ekspresi diri anak. Abstrak

Pembelajaran modeling merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif dalam membantu anak memahami langkah-langkah dan teknik dasar dalam menggambar. Menurut Albert Bandura (1977), pembelajaran terjadi melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang diberikan. Dengan adanya contoh dari



guru, anak lebih mudah mengikuti dan menghasilkan gambar yang terstruktur. Namun, penggunaan metode modeling secara dominan dalam kegiatan menggambar dapat menimbulkan permasalahan, yaitu terbatasnya ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Hasil gambar anak cenderung seragam karena anak hanya meniru contoh yang diberikan tanpa mengeksplorasi ide sendiri. Hal ini bertentangan dengan pendapat Utami Munandar (2009) yang menyatakan bahwa kreativitas menekankan pada kemampuan berpikir divergen dan menghasilkan ide-ide yang orisinal.

Selain itu, dalam pembelajaran seni, anak seharusnya diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri melalui pengalaman estetika, dialog, dan refleksi. K. Eglinton (2003) menyatakan bahwa pembelajaran seni tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada proses eksplorasi dan ekspresi diri anak. Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan menggambar dimulai dengan guru memberikan contoh gambar di papan tulis. Anak-anak kemudian memperhatikan dan menyalin gambar tersebut ke dalam buku mereka. Sebagian besar anak terlihat fokus mengikuti garis dan bentuk yang dicontohkan, meskipun beberapa anak tampak ragu dan berulang kali melihat contoh untuk memastikan kesesuaian hasil gambarnya. Dokumentasi menunjukkan bahwa hasil karya anak memiliki tingkat kesamaan yang tinggi, baik dari segi bentuk, susunan, maupun detail. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan cenderung berorientasi pada imitasi teknis dan keseragaman hasil.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran modeling yang dikemukakan oleh Bandura (1977), bahwa anak belajar melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang diberikan. Dalam konteks ini, imitasi berfungsi sebagai kerangka awal yang membantu anak memahami pola, prosedur, dan teknik dasar menggambar. Dampak positif dari pendekatan ini terlihat pada perkembangan motorik halus anak, di mana mereka mampu mengontrol goresan, membentuk simbol, dan merepresentasikan objek secara lebih terstruktur.

Namun, jika dikaitkan dengan teori kreativitas menurut Utami Munandar (2009), kreativitas menekankan pada kemampuan berpikir divergen, orisinalitas, dan kebebasan dalam mengeksplorasi ide. Hasil gambar yang relatif seragam menunjukkan bahwa ruang bagi anak untuk mengembangkan ide-ide kreatif masih terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang terlalu berfokus pada imitasi dapat menghambat perkembangan kreativitas anak.

Sejalan dengan itu, Eglinton (2003) menyatakan bahwa pembelajaran seni yang optimal seharusnya tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pengalaman estetika, dialog, serta refleksi.

Artinya, anak perlu diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasinya secara bebas, bukan hanya meniru contoh yang diberikan guru.

1. Anak Usia Dini dan Perkembangannya

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami masa perkembangan yang sangat pesat, sering disebut sebagai golden age. Pada masa ini, berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, serta kreativitas berkembang secara optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran yang kaya akan pengalaman menjadi sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

2. Menggambar sebagai Stimulasi Perkembangan Anak

Menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan seni yang penting bagi anak usia dini. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan kemampuan motorik halus melalui koordinasi tangan dan mata, tetapi juga berfungsi sebagai sarana ekspresi diri. Melalui menggambar, anak dapat menuangkan ide, perasaan, serta imajinasinya dalam bentuk visual. Dengan demikian, menggambar menjadi media yang efektif dalam mengembangkan kreativitas serta kemampuan simbolik anak.

3. Pembelajaran Modeling dalam Menggambar

Pembelajaran modeling merupakan salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam proses pembelajaran menggambar. Menurut Bandura (1977), pembelajaran terjadi melalui proses observasi dan peniruan terhadap perilaku yang ditampilkan oleh model. Dalam konteks pembelajaran menggambar, guru berperan sebagai model yang memberikan contoh langkah-langkah dan teknik dasar menggambar.

Pendekatan ini memiliki kelebihan, yaitu membantu anak memahami struktur, pola, serta prosedur dalam menggambar. Anak menjadi lebih mudah mengikuti arahan dan menghasilkan karya yang lebih terorganisir. Selain itu, pembelajaran

modeling juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan motorik halus, seperti kemampuan mengontrol garis, membentuk objek, dan merepresentasikan simbol visual secara lebih jelas.

4. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Menurut Utami Munandar (2009), kreativitas berkaitan dengan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide yang orisinal, fleksibel, dan inovatif. Kreativitas tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses eksplorasi, kebebasan berekspresi, serta keberanian dalam mencoba hal baru.



Dalam konteks pembelajaran seni, kreativitas anak seharusnya dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan ruang eksplorasi dan kebebasan berekspresi. Anak perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan ide sendiri tanpa terlalu terikat pada contoh yang kaku.

5. Dampak Pembelajaran Modeling terhadap Kreativitas

Pembelajaran modeling memiliki dua sisi dampak terhadap perkembangan anak, khususnya dalam kegiatan menggambar.

a. Dampak Positif

Pendekatan modeling membantu anak memahami teknik dasar menggambar serta meningkatkan keterampilan motorik halus. Anak mampu menghasilkan gambar yang lebih terstruktur dan proporsional karena mengikuti contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa modeling efektif sebagai tahap awal pembelajaran.

b. Dampak Negatif

Namun, penggunaan modeling secara dominan dapat membatasi kreativitas anak. Anak cenderung meniru contoh tanpa mengembangkan ide sendiri, sehingga hasil gambar menjadi seragam. Kondisi ini menunjukkan kurangnya ruang bagi anak untuk berpikir divergen dan menghasilkan karya yang orisinal. Dengan demikian, pembelajaran yang terlalu berfokus pada imitasi dapat menghambat perkembangan kreativitas.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran modeling dalam kegiatan menggambar serta dampaknya terhadap kreativitas anak usia dini.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Santo Thomas 2. Subjek penelitian adalah satu kelas anak usia dini yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan kesesuaian dengan fokus penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran menggambar, dimulai dari guru memberikan contoh gambar di papan tulis hingga anak-anak menyalin gambar tersebut ke dalam buku mereka.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan hasil karya gambar anak serta foto kegiatan pembelajaran untuk melihat tingkat kesamaan dan variasi hasil gambar.

3. Catatan Anekdotal

Catatan anekdot digunakan untuk mencatat perilaku anak selama kegiatan berlangsung, seperti tingkat fokus, keraguan, cara meniru, serta respon anak terhadap pembelajaran.

Teknik Analisis Data

- a) Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan tahapan:
- b) A.Reduksi data, yaitu memilih data yang relevan dengan fokus penelitian
- c) B.Penyajian data, dalam bentuk deskripsi hasil pengamatan
- d) C.Penarikan kesimpulan, untuk mengetahui dampak pembelajaran modeling terhadap kreativitas anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas, kegiatan menggambar berlangsung dengan pola yang cukup terstruktur. Guru terlebih dahulu memberikan contoh gambar di papan tulis, kemudian anak-anak diminta untuk menyalin gambar tersebut ke dalam buku mereka masing-masing. Selama proses ini, terlihat bahwa sebagian besar anak berusaha mengikuti setiap garis dan bentuk dengan teliti. Mereka tampak serius dan fokus, bahkan beberapa anak beberapa kali menoleh ke papan tulis untuk memastikan hasil gambar mereka sesuai dengan contoh. Ada juga anak yang terlihat ragu-ragu, terutama ketika menghadapi bagian gambar yang dianggap sulit, sehingga mereka cenderung berhenti sejenak sebelum melanjutkan.

Dari dokumentasi hasil karya anak, terlihat bahwa sebagian besar gambar memiliki kemiripan yang cukup tinggi. Baik dari segi bentuk, posisi, maupun detail, hasilnya hampir seragam. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih banyak berusaha "benar" dalam meniru dibandingkan mencoba membuat variasi sendiri. Di satu sisi, kondisi ini menunjukkan bahwa anak mampu mengikuti instruksi dengan baik. Mereka juga terlihat mulai memiliki kemampuan mengontrol gerakan tangan, seperti membuat garis yang lebih rapi dan membentuk gambar yang lebih jelas dibandingkan tahap sebelumnya.

Jika dikaitkan dengan teori pembelajaran modeling dari Bandura (1977), apa yang terjadi di kelas ini merupakan contoh yang cukup jelas. Anak belajar melalui melihat dan meniru apa yang dilakukan oleh guru. Dalam tahap awal belajar, cara ini memang sangat membantu, terutama untuk mengenalkan dasar-dasar menggambar seperti bentuk, pola, dan cara memegang alat tulis. Anak jadi punya "pegangan" sehingga tidak merasa bingung harus mulai dari mana. Hal ini juga berdampak baik pada perkembangan motorik halus mereka, karena kegiatan



menyalin melatih koordinasi tangan dan mata secara lebih terarah.

Namun, jika dilihat lebih dalam, pendekatan ini juga memiliki keterbatasan. Ketika anak terlalu sering diarahkan untuk meniru, mereka cenderung bergantung pada contoh. Anak menjadi kurang berani mencoba ide sendiri karena takut hasilnya berbeda atau dianggap salah. Dari sini terlihat bahwa kesempatan anak untuk bereksplorasi masih belum banyak muncul. Padahal, dalam kegiatan seni, proses mencoba dan bereksperimen justru menjadi bagian penting dari perkembangan anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Utami Munandar (2009) yang menekankan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan berpikir bebas, menghasilkan ide yang beragam, dan tidak terpaku pada satu jawaban saja. Jika hasil karya anak cenderung sama, maka bisa dikatakan bahwa ruang untuk berpikir kreatif belum berkembang secara maksimal. Anak belum sepenuhnya diberi kesempatan untuk menuangkan imajinasi atau pengalaman pribadi mereka ke dalam gambar.

Selain itu, Eglinton (2003) juga menyatakan bahwa pembelajaran seni seharusnya tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pengalaman, perasaan, dan ekspresi anak. Dalam konteks ini, kegiatan menggambar bisa menjadi sarana bagi anak untuk bercerita, mengungkapkan emosi, atau menunjukkan cara pandang mereka terhadap sesuatu. Namun, jika kegiatan hanya berfokus pada meniru, maka fungsi ini menjadi kurang terlihat.

Oleh karena itu, dari hasil pengamatan ini dapat dipahami bahwa kegiatan menggambar yang dilakukan sudah memberikan dasar yang baik bagi anak, terutama dalam hal keterampilan teknis dan motorik halus. Akan tetapi, ke depan perlu ada keseimbangan antara kegiatan meniru dan kegiatan yang memberi kebebasan. Misalnya, setelah anak menyalin contoh dari guru, mereka bisa diberi kesempatan untuk menambahkan atau mengubah bagian tertentu sesuai dengan imajinasi mereka. Dengan cara ini, anak tetap mendapatkan dasar yang jelas, tetapi juga memiliki ruang untuk berkembang secara kreatif.

Dengan pendekatan yang lebih seimbang, diharapkan kegiatan menggambar tidak hanya menghasilkan karya yang rapi dan seragam, tetapi juga beragam, unik, dan mencerminkan karakter masing-masing anak. Ini penting agar perkembangan anak tidak hanya terarah pada kemampuan teknis, tetapi juga pada keberanian berpikir, berimajinasi, dan mengekspresikan diri.



Gambar 1. Anak Menggambar

KESIMPULAN

pembelajaran modeling dalam kegiatan menggambar memiliki peran penting sebagai dasar pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam membantu mereka memahami teknik, pola, dan langkah-langkah menggambar secara terstruktur. Melalui proses observasi dan peniruan, anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus serta menghasilkan karya yang lebih rapi dan terarah.

Namun, jika diterapkan secara dominan, pembelajaran modeling cenderung membatasi ruang eksplorasi anak. Anak menjadi lebih fokus meniru contoh daripada mengembangkan ide sendiri, sehingga hasil karya yang dihasilkan bersifat seragam dan kurang mencerminkan kreativitas. Padahal, pada masa golden age, anak membutuhkan stimulasi yang mendorong berpikir divergen, imajinasi, dan kebebasan berekspresi.

Oleh karena itu, pembelajaran menggambar yang efektif bagi anak usia dini adalah pembelajaran yang seimbang, yaitu mengombinasikan modeling sebagai tahap awal untuk memberikan pemahaman dasar, dengan pendekatan yang memberi kesempatan luas bagi anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide secara bebas. Dengan demikian, perkembangan keterampilan teknis dan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan.

SARAN

Saran untuk Guru

1. Gunakan modeling secara proporsional, yaitu hanya sebagai contoh awal, bukan sebagai satu-satunya acuan yang harus ditiru.
2. Berikan kebebasan kepada anak untuk memodifikasi atau mengembangkan gambar sesuai imajinasi mereka.
3. Hindari menuntut hasil yang seragam; hargai setiap karya anak sebagai bentuk ekspresi yang unik.
4. Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terbuka, dan tidak menekan agar anak berani bereksplorasi.



5. Ajukan pertanyaan pemantik seperti “kamu mau menambahkan apa lagi?” untuk merangsang ide kreatif anak.
6. Sediakan berbagai media dan alat menggambar (krayon, cat air, pensil warna) agar anak dapat mencoba beragam teknik.
7. Berperan sebagai fasilitator yang mendampingi, bukan hanya sebagai pemberi instruksi.

Saran untuk Orang Tua

1. Berikan kesempatan kepada anak untuk menggambar secara bebas di rumah tanpa terlalu banyak aturan.
2. Hindari mengoreksi atau membandingkan hasil gambar anak dengan standar orang dewasa atau anak lain.
3. Berikan apresiasi terhadap proses dan usaha anak, bukan hanya hasil akhirnya.
4. Sediakan alat dan bahan menggambar yang sederhana namun bervariasi untuk mendukung eksplorasi.
5. Dampingi anak saat menggambar dengan memberikan dukungan dan motivasi, bukan tekanan.
6. Ajak anak bercerita tentang gambar yang dibuat untuk melatih imajinasi dan kemampuan berbahasa.
7. Bangun komunikasi dengan guru agar pendekatan pembelajaran di rumah dan di sekolah selarasn (OECD, 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Eglinton, Kristen Ali. (2003). *Art in the Early Years*. London: RoutledgeFalmer.
- Gordon, Ann Miles, & Browne, Kathryn Williams. (2022). *Beginnings & Beyond: Foundations in Early Childhood Education (11th ed.)*. Boston: Cengage Learning.
- Hartanti, W., & Afandi, N. K. (2023). Analisis implementasi metode menggambar bagi pembentukan kreativitas anak usia dini dalam perspektif teori konstruktivisme. *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 193–204.
- Jackman, H. (2009). *Early education curriculum: A child's connection to the world*. New York: Delmar Cengage Learning.
- Lestari, N., Zulkarnain, & Prisuna, B. F. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui strategi menggambar dari angka di TK Tunas Bangsa. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 8(1).
- Masganti Sit, dkk. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini: Teori dan praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Mayar, Farida. (2022). *Seni Rupa Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.

- Ningrum, N. N., Masunah, J., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2025). Optimizing children's creativity through drawing activities and its implications for cognitive development. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(3), 799–814.
- Putri, C. A. (2025). *Exploring drawing art to develop creativity in early childhood at PAUD Riyadul Arshaka*. *Kiddie*, 2(2), 89–94.
- Risdianty, R., & Pamungkas, J. (2022). Model penerapan metode menggambar untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6478–6501