

## Pengaruh Penerapan Terapi Bermain Menggambar dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Prasekolah di TK Kumara Asih Karang Bedil Mataram

Haryani<sup>1</sup>, Zurriyatun Thoyibah<sup>2</sup>, Sri Hardiani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> STIKES Yarsi Mataram

<sup>3</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mataram

Email Korespondensi: [oyiqyarsi@gmail.com](mailto:oyiqyarsi@gmail.com)

---

### Intisari

**Pendahuluan:** salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia prasekolah adalah kreativitas anak, khususnya kemampuan anak dalam menggambar dan mewarnai. Karena menggambar dan mewarnai merupakan jenis kegiatan yang sangat disukai anak untuk mengembangkan daya cipta dan kreativitas anak dengan cara menuangkan semua ide dan imajinasinya melalui coretan dan goresan dan mengakhirinya dengan masa pembuatan gambar-gambar yang mirip dengan benda yang digambar. **Tujuan:** penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan terapi bermain menggambar dan mewarnai dalam meningkatkan kreativitas pada anak. **Desain:** penelitian ini menggunakan desain praeksperimen dengan rancangan one group pre-posttest pada 16 sampel anak usia 4-5 tahun. **Hasil:** hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum terapi bermain menggambar dan mewarnai, terdapat 18,8% dengan kategori kreativitas tinggi, 25% dengan kategori kreativitas sedang dan 56,2% dengan kategori kreativitas rendah. Selanjutnya, setelah terapi bermain menggambar dan mewarnai terdapat perubahan menjadi 93,8% dengan kategori kreativitas tinggi dan 6,2% dengan kategori kreativitas sedang. **Kesimpulan:** Hasil analisis dengan uji t test dependent didapatkan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), yang berarti ada pengaruh penerapan terapi bermain menggambar dan mewarnai dalam meningkatkan kreativitas pada anak.

**Kata Kunci:** Terapi bermain menggambar dan mewarnai, kreativitas, anak usia prasekolah

### Abstract

**Introduction:** one of the abilities that must be developed in the education of preschool aged children is children's creativity, especially children's ability to draw and color. Because drawing and coloring are types of activities that children really like to develop children's inventiveness and creativity by expressing all their ideas and imagination through scribbles and scratches and ending it with a period of making pictures that are similar to the object being drawn. **Objective:** This research aims to determine the effect of applying drawing and coloring play therapy in increasing creativity in children. **Design:** This study used a pre-experimental design with a one group pre-posttest design on a sample of 16 children aged 4-5 years. **Results:** The research results showed that before the drawing and coloring play therapy, there were 18.8% in the high creativity category, 25% in the medium creativity category and 56.2% in the low creativity category. Furthermore, after playing therapy with drawing and coloring, there was a change to 93.8% in the high creativity category and 6.2% in the medium creativity category. **Conclusion:** The results of the analysis using the dependent t test showed  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ), which means there is an influence of the application of drawing and coloring play therapy in increasing creativity in children.

**Keywords:** Drawing and coloring play therapy, creativity, preschool age children

## Pendahuluan

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Terdapat beberapa fungsi bermain pada anak diantaranya adalah membantu perkembangan sensorik dan motorik, membantu perkembangan kognitif, meningkatkan sosialisasi anak, meningkatkan kreativitas, meningkatkan kesadaran diri, mempunyai nilai terapeutik, dan mempunyai nilai moral pada anak (Hidayat,2005).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15%. Departemen kesehatan RI dalam (Widati, 2012) melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Widati,2012).

Sedangkan menurut Dinas Kesehatan dalam (Widati, 2012) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan. Dari data Riskesdas (2013) angka prevalensi stunting (Hambatan pertumbuhan) pada balita di Nusa Tenggara

Barat adalah sebesar 24,5 %. Data yang didapat dari Dinas kesehatan Kota Mataram pada tahun 2013 terdapat sebanyak 1.136 balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan.

Pada pendidikan usia dini akan diletakkan dasar-dasar pendidikan bagi anak didik, sehingga segenap potensi yang dimiliki anak didik dapat dikembangkan secara maksimal. Dengan demikian untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut, maka disinilah sangat dibutuhkan peranan guru yang lebih baik. Salah satu kemampuan yang mesti dikembangkan dalam pendidikan di TK/RA adalah kreativitas anak, khususnya kemampuan anak dalam menggambar dan mewarnai. Karena menggambar dan mewarnai merupakan jenis kegiatan yang sangat disukai anak untuk mengembangkan daya cipta dan kreativitas anak dengan cara menuangkan semua ide dan imajinasinya melalui coretan dan goresan dan mengakhirinya dengan masa pembuatan gambar-gambar yang mirip dengan benda yang digambar. Menggambar itu sendiri merupakan jenis kegiatan yang universal yang disukai dan dilakukan oleh anak-anak dari berbagai bangsa dan berbagai zaman (Herawati, 2012).

Pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa penyelenggaraan PAUD masih belum mengacu betul dengan tahap-tahap perkembangan. Pada umumnya,

penyelenggaraan di fokuskan pada peningkatan kemampuan akademik baik dalam hal hafal-hafalan maupun kemampuan baca, tulis dan hitungan yang prosesnya sering kali mengabaikan tahapan perkembangan anak. Penggunaan pendekatan secara bermain ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan anak untuk belajar akan terus terbangun baik saat anak-anak bermain atau saat mereka beres-beres setelah bermain. Anak bermain memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka pengetahuan diri sendiri. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal (Holis, 2016).

Berdasarkan observasi awal pada anak yang berjumlah 16 orang siswa ditemukan beberapa masalah diantaranya, percaya diri, kemampuan sosial dan kreativitas. Pertama. Percaya diri, dimana dari 16 siswa hanya 6 orang yang mampu dan berani menjawab dan 10 orang lainnya yang masih diam mendengarkan pelajaran yang diberikan oleh gurunya pertanyaan tanpa ada pertanyaan yang diajukan atau bila diberi pertanyaan oleh guru hanya dijawab dengan jawaban singkat saja. Kedua. Perkembangan sosial, dimana rata-rata kemampuan sosial anak masih sangat rendah. Hal ini bisa dilihat ketika anak belum menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan, belum mau berbagi, dan belum mampu menunjukkan rasa percaya diri. Ketiga. Kreativitas, dimana siswa memiliki kreativitas

yang rendah sebanyak 13 orang dari jumlah siswa siswa. Hal itu bisa dilihat ketika anak diminta untuk mewarnai dengan jari, anak malah melakukan persis yang diwarnai oleh gurunya.

Berdasarkan pengamatan peneliti kreativitas anak rendah diperkirakan karena kurang bervariasi metode pembelajaran dan sarana pendukung lainnya yang digunakan guru sehingga pembelajaran di kelas kurang menarik perhatian anak sehingga banyak anak yang menjadi kurang aktif, kurang konsentrasi dan kurang bisa berekspresi di dalam kemampuan menggambar dan mewarnai sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menunjang kreativitas anak.

Berdasarkan paparan di atas peneliti memilih masalah belum berkembangnya tingkat kreativitas anak, oleh karena itu dibutuhkan cara untuk mengatasi masalah tersebut. Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru dengan gagasan yang ia miliki, bila anak mampu menciptakan gagasannya berarti ia mampu untuk menuangkan idenya melalui goresan yang akan berbentuk gambar dengan harapan anak dapat meningkatkan minat terhadap pelajaran menggambar dengan cara menggali semua potensi yang dimiliki melalui belajar sambil bermain karena dunia anak adalah dunia bermain (Susanto,2011).

Hal ini diperkuat dengan diperkuat oleh pernyataan Munandar (dalam Suyatmi,

2014) yang menyatakan bahwa berkaitan dengan kreativitas melalui produksi menggambar berdasarkan TCT-DP (Test for Creative Thinking Drawing Production) menunjukkan bahwa anak Indonesia mencapai skor kreativitas paling rendah dibanding negara lain, diantaranya: Filipina, India, dan Afrika Selatan. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia

dini. Oleh karena itu, kreativitas perlu diperhatikan dan dikembangkan sejak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas masalah kreativitas anak perlu menjadi perhatian khusus sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Terapi Bermain Menggambar dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak prasekolah Usia 4-5 Tahun di TK Kumara Asih Karang Bedil Mataram.

dan belum lancar. Apabila jawaban ya dengan lancar skor nya 3, kurang lancar skor nya 2, dan belum lancar skornya 1. Dan apabila jawaban nya tidak maka diberikan nilai nol. Responden dikategorikan dalam kreativitas lancar jika mendapat skor 26-36, dan kreativitas kurang lancar jika mendapat skor 13-25 serta kreativitas belum lancar jika skor 1-12.

## HASIL

Hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Distribusi Frekuensi Responden

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin**

Umur	Frequency	Percent
4 Tahun	4	25.0
5 Tahun	12	75.0
Laki Laki	8	50.0
Perempuan	8	50.0

Sumber data: Data primer yang diolah

Tabel 1 mendeskripsikan data responden yang paling banyak berumur 5 tahun yaitu 12 orang (75%) dan jenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki frekuensi yang sama yaitu masing-masing 8 orang (50%).

### 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Kreatifitas

## BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan desain praeksperimen dengan rancangan one group pre-posttest, dimana rancangan ini tidak ada kelompok pembanding (kontrol), tetapi paling tidak sudah dilakukan observasi pertama (pretest) yang memungkinkan menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya eksperimen (program) (Notoadmodjo, 2010).

Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berusia 4-6 tahun yang berada di TK Kumara Asih Karang Bedil Mataram sebanyak 16 orang anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner yang disusun dalam dua bagian yaitu bagian pertama berupa identitas responden dan bagian kedua adalah kuisioner kreativitas yang digunakan untuk mempeoleh data mengenai tingkat kreativitas responden. Kuesioner terdiri dari 12 pertanyaan, dengan pilihan jawaban ya, tidak, lancar, kurang lancar,

**Tabel 2. Identifikasi Tingkat Kreatifitas Anak Sebelum diberikan Penerapan Terapi Bermain**

No	Kategori	Frequency	Percent
1	Tinggi	3	18.8
2	Sedang	4	25.0
3	Rendah	9	56.2
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100.0</b>

Sumber data: Data primer yang diolah

Tabel 2 menunjukkan bahwa hanya terdapat 3 orang (18,8%) anak saja yang dapat menuangkan kreativitasnya dalam menggambar dengan baik atau berada dalam kategori tinggi, sementara 4 orang (25%) anak yang kreativitasnya belum berkembang secara optimal atau berada dalam kategori sedang, 9 orang (56,2%) diantaranya anak yang masih membutuhkan stimulasi dan latihan atau berada pada kriteria rendah.

**Tabel 3. Identifikasi Tingkat Kreatifitas Anak setelah Penerapan Terapi Bermain**

No	Kategori	Frequency	Percent
1	Tinggi	15	93.8
2	Sedang	1	6.2
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100.0</b>

Sumber data: Data primer yang diolah

Tabel 2 menunjukkan bahwa hanya terdapat 15 orang (93,8%) anak yang dapat menuangkan kreativitasnya dalam menggambar dengan baik atau berada dalam kategori tinggi, sementara 1 orang (6,2%) anak yang kreativitasnya belum berkembang secara optimal atau berada dalam kategori sedang.

### 3. Analisa Pengaruh Penerapan Terapi Bermain Menggambar dan Mewarnai

**Tabel 4. Analisa Pengaruh Penerapan Terapi Bermain Menggambar dan Mewarnai untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak**

Kreativitas Anak	Mean	SD	Df	Sig-2 Tailed	Kesimpulan

Sebelum Perlakuan	-4.93	2.95	15	0,000	Signifikan 0,000<0,05
-------------------	-------	------	----	-------	--------------------------

Sumber data: Data primer yang diolah Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan hasil uji t test dependent dengan hasil statistic signifikan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), artinya hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan terapi bermain menggambar dan mewarnai dalam meningkatkan kreativitas pada anak 4-5 Tahun di TK Kumara Asih Karang Bedil Mataram

## PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi Kreativitas Sebelum Terapi Bermain

Sebelum dilakukan penelitian eksperimen, terlebih dahulu dilakukan praeksperimen, hal ini digunakan untuk memperoleh data dan kemampuan masing-masing anak. Kemudian data yang diperoleh tersebut digunakan untuk mengukur seberapa tingkat kreativitas yang dimiliki oleh anak. Pada saat sebelum dilakukan terapi menunjukkan bahwa anak masih kurang kreatif dalam menuangkan kreativitasnya melalui aktivitas menggambar bebas. Anak terbiasa menunggu perintah dari guru dan menunggu contoh gambar yang telah dibuat oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi penelitian sebelum dilakukan terapi menunjukkan bahwa kreativitas anak masih belum berkembang dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil presentase yang berkisar hanya 3 orang (18,8%) saja anak yang langsung dapat

menuangkan ide-idenya sendiri dalam menggambar.

Presentase tersebut menunjukkan bahwa kreativitas pada anak berada pada kategori rendah. Dengan melihat hal tersebut maka dibutuhkannya suatu metode yang dapat menstimulasi kreativitas anak dan kegiatan yang dapat memancing berkembangnya kreativitas agar dapat berkembang lebih optimal.

Proses pembelajaran yang dilakukan kurang mendukung terhadap peningkatan kreativitas yang ada dalam diri anak. Proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak masih monoton, begitu-begitu saja dan belum banyak banyak kesempatan yang luas yang diberikan pada anak untuk berkreasi.

Terlalu banyak kegiatan yang hanya mengembangkan kognitif saja, sementara minim pada pengembangan kreativitas. Guru kurang mengarahkan anak untuk kreatif, cenderung diulang-ulang dan kurang menarik.

Kurang optimalnya kreativitas ini pada anak dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada saat menggambar anak-anak kurang terlihat antusias pada kegiatan tersebut. Banyak terdapat anak-anak yang tidak tertarik dan terlihat bingung dengan apa yang akan mereka gambar. Mereka belum dapat menuangkan ide-ide kreatifitasnya melalui kertas gambarnya. Bahkan sebagian ada yang minta digambarkan oleh gurunya.

Beberapa anak ditanya oleh peneliti tentang gambar yang ia buat, namun anak bingung tak dapat menceritakan tentang hasil gambar yang ia buat. Ada juga beberapa anak yang menceritakan hasil gambarnya namun apa yang anak ungkapkan tidak sesuai dengan apa yang ia gambar. Pada saat anak melakukan kegiatan, peneliti bersama observer mengamati dan mencatat perkembangan anak. Selain itu juga peneliti memotivasi, memberi pujian pada anak dalam melakukan kegiatan.

Pada kegiatan praeksperimen diketahui beberapa kendala yang menyebabkan kreativitas anak dalam aktivitas menggambar belum banyak peningkatan. Penyebabnya adalah kurangnya dorongan atau motivasi kepada anak sebelum kegiatan dilaksanakan, akibatnya anak tidak tertarik dalam aktivitas menggambar, terbukti masih ada anak yang awalnya terpaksa mengikuti kegiatan. Hurlock (2013) menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak antara lain adalah dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap berbeda dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orang tua khawatir.

Aktivitas menggambar dapat membantu anak untuk mengungkapkan kreativitas anak. Melalui 4 aspek yang diamati (kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi) dapat diketahui kelancaran anak dalam membuat berapa banyak gambar, kemampuan

anak untuk menceritakan/ menjelaskan hasil gambarnya dengan bahasa sendiri, apakah gambar anak asli buatan anak atas dasar pemikiran mereka sendiri atau meniru teman baik sebagian maupun seluruhnya, apakah anak menunjukkan kemampuan menjelaskan tentang ide/gagasan anak setelah melihat hasil gambar mereka sendiri.

## **2. Identifikasi Kreatifitas Setelah dilakukan Terapi**

Berdasarkan tabel 5.4 dapat dilihat bahwa 15 orang (93,8%) anak sudah berkembang kreativitasnya dengan optimal walaupun tingkat pencapaian skor berbeda-beda antara satu anak dengan anak lainnya., namun hal tersebut sudah memenuhi standar indikator pencapaian perkembangan yang telah ditentukan. Hanya ada 1 orang (6,2%) saja anak yang masuk dalam kriteria pencapaian sedang. Berdasarkan hasil setelah dilakukan eksperimen telah terdapat peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah pencapaian skor yang diperoleh pada setiap aspek penilaian yang mengalami peningkatan.

Pelaksanaan posttest menunjukkan peningkatan kreativitas anak.Peningkatan ini karena anak melakukan aktivitas menggambar dengan senang dan tidak takut salah.Anak tidak enggan lagi mengikuti menggambar, karena menggambar adalah kebutuhan bagi mereka. Seperti apa yang diungkapkan oleh Hajar Pamadhi (2008) bahwa aktivitas menggambar

merupakan kegiatan naturalia atau alami bagi anak. Karena hampir setiap hari anak melakukan aktivitas ini untuk bercerita dengan orang lain. Aktivitas menggambar adalah suatu kegiatan seni lukis yang merupakan bahasa visual dan merupakan salah satu media komunikasi (Suwarna, 2005). Artinya bahwa anak dapat berkomunikasi melalui gambar yang ia buat sendiri.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Utami (2014), tentang pmainan melukis berpengaruh positif terhadap kreativitas seni anak kelompok B di TK 02 Buran Tasik madu Karang anyar Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini terbukti dari hasil uji t yang memperoleh nilai t hitung  $> t$  tabel yaitu  $8,800 > 2,093$  diterima pada taraf signifikansi 5%.Nilai rata-rata kreativitas seni anak setelah eksperimen mencapai 36,150, lebih tinggi dibandingkan sebelum eksperimen yang hanya mencapai 25,500.Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang berbunyi permainan melukis berpengaruh terhadap kreativitas seni anak TK telah terbukti.

## **3. Analisa Pengaruh Penerapan Terapi Bermain Menggambar dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas**

Setelah dilakukannya eksperimen yang dilakukan terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain menggambar dan mewarnai dimana bias dilihat pada tabel 5.5 dengan nilai P-Value 0.000 ( $P < 0.05$ ), berarti

Hal diterima ada pengaruh terapi bermain menggambar dan mewarnai pada anak. Berdasarkan tabel 3 menunjukan bahwa kegiatan menggambar terdapat peningkatan yang signifikan yakni 93,8% anak yang dapat menuangkan kreativitasnya melalui menggambar, meskipun masih terdapat 1 (6,2%) anak yang masuk dalam kriteria sedang dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Dari urain tersebut diatas dapat diketahui dan ditarik kesimpulannya bahwa melalui kegiatan menggambar dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mengembangkan kreativitas pada anak. hal ini dipengaruhi oleh intensitas menggambar kegiatan, kegiatan anak menggambar secara bertahap dan sesuai dengan tahapan perkembangan menggambar pada anak, dan penyampaian yang menarik yang diajikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sukrisnawti & Syamsyuri (2013) yang menyatakan bahwa bila kegiatan seni rupa termasuk menggambar digunakan dengan sebaik baiknya, sangat bermanfaat untuk mempermudah dan mempercepat anak dalam menyerap bahan pelajaran, memfokuskan perhatian mereka terhadap pengajaran, dan lebih dari itu dapat menciptakan susasana belajar mengajar yang menyenangkan.

Setelah beberapa hari diadakannya dan diberikannya aktifitas menggambar ini, anak-anak menjadi lebih aktif, senang dengan kegiatan yang berhubungan kreatifitas, dan

anak-anak lebih percaya diri dalam mengungkapkan ekspresi serta ide ide gagasanya ke dalam sebuah gambar yang anak buat. Hal ini sejalan dengan pendapat Pamilu (2013) yang menyatakan bahwa aktivitas menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk usia Taman Kanak-Kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengekspresikan diri dan membantu anak untuk mengembangkan dan meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur dan bentuk dengan metode menggambar yang dituangkan sesuka hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual.

Penelitian ini juga sejalan dengan pandangan teori belajar menurut Behavioristik (Budianingsih, 2008) yang menyatakan bahwa belajar adalah hasil tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon. Mengandung makna bahwa belajar atau latihan merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi stimulus dan respon.

Dalam hal ini, dari berbagai stimulasi-stimulasi yang dilakukan oleh peneliti bersama observer dari aktivitas menggambar yang telah dialakukan, serta memotivasi, penghargaan, pujian pada anak berhasil merubah hasil belajar anak menjadi lebih jauh lebih baik. Yang mana pada awalnya anak tidak tertarik dengan kegiatan menggambar dan anak cenderung



kurang kreatif dalam menggambar, anak menjadi tertarik dengan kegiatan tersebut dan anak dapat menuangkan kreativitasnya pada kegiatan-kegiatan menggambar.

Penelitian ini sesuai pula dengan pendapat Hurlock (2006) yang menjelaskan nilai kreativitas tersebut bagi anak, bahwa kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar. Penghargaan mempunyai pengaruh yang nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Jelas dalam penelitian ini anak benar-benar merasa senang dan puas saat karya mereka mendapat penghargaan dari guru dan teman sebayanya. Dan ini memberikan dampak yang baik pada perkembangan kreativitas pada anak. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya yang merupakan pusat kegiatan hidup mereka. Jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Dalam hal ini melalui aktivitas menggambar yang dirancang dan diberikan secara menyenangkan anak menjadi senang untuk melakukan kegiatan ini.

## KESIMPULAN

Ada pengaruh penerapan terapi bermain menggambar dan mewarnai dalam meningkatkan kreativitas pada anak prasekolah usia 4-5 Tahun di TK Kumara Asih Karang Bedil Mataram.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati & Nasution. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Balita*. Yogyakarta. Cakrawala Ilmu.
- Arita. (2009). *Pengantar Konsep Dasar Keperawatan*. Jakarta. Salemba Medika.
- Asnidar (2012). Peningkatan kreativitas mewarnai gambar melalui metode pemberian tugas di kelompok B1 TK Negeri Pembina Palu Utara. Tidak diterbitkan.
- Bahiyatun. (2010). *Buku ajar psikologi ibu dan anak*. Jakarta:EGC
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi.(2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hanafi & Sujarwo (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK kota Bima. Vol.2, November (215-225).
- Herawati, Dian. (2012). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Di Kelompok B TK PGRI Taripa. Tidak diterbitkan.
- Hidayah, Rita.(2009). *Psikologi Pengasuhan Anak Malang*: Malang Press.
- Hidayat, Aziz Alimul. (2011). Metodelogi penelitian keperawatan dan teknik analisis data. Jakarta. Salemba medika.
- Holis, Ade. (2016). *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*. Tidak diterbitkan.
- Maimunah & Aminin (2012). Meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan media balok pada kelompok B TK darma wanita Kesimantengah Pacet mojokerto. Tidak diterbitkan.
- Maryani. (2015). *Pengembangan Kreativitas anak melalui proses pembelajaran Pada Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Tidak diterbitkan.
- Moeslichatoen. (2014). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta.Rineka Cipta.

- Purwanto, Setyoadi. (2016). Pendidikan karakter melalui seni. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Soetjiningsih (2010). Tumbuh Kembang Anak. Jakarta. EGC.
- Soetjiningsih. (2012). Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: EGC
- Stikes Yarsi Mataram. (2014). Buku Panduan Penyusunan Proposal Dan Skripsi
- Sugiyono. (2012). Memahami penelitian kualitatif. Bandung. Alfabeta.
- Supriadi. (2010). Kreativitas Kebudayaan Dan Perkembangan Iptek. Bandung. Alfabeta.
- Suratno. (2005). Macam-Macam Sumber Belajar. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Suwarna. (2005). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyatmi. (2006). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas menggambar pada anak kelompok A di TK ABA Ngabean 2 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2014.[http://eprints.uny.ac.id/13558/1/Suyatmi%20\(10111247020\).pdf](http://eprints.uny.ac.id/13558/1/Suyatmi%20(10111247020).pdf) diunduh pada tanggal 24 NOVEMBER 2016, pukul 20.35.
- Widati. (2012). Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui media autovisual Universitas Muhamadiyah Surakarta Angkatan 2008. Diunduh pada tanggal 4 JANUARI 2017, pukul 20.14
- Yusuf, H.S. (2010). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : Remaja Rosdakarya.