

PENINGKATAN KUALITAS PENGAJARAN MELALUI KREATIVITAS MENGGAMBAR DASAR BAGI GURU TK

Tiphanny Aurumajeda^{1*}, Martiyadi Nurhidayat², Ema Aprianti³

¹Universitas Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia,

²Telkom University, Bandung, Indonesia,

³Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bandung Indonesia

Korespondensi: tiphannyaurumajeda@gmail.com

Submission: 24 Desember 2024; Revisi: 12 Maret 2025; Accepted: 17 Maret 2025

Kata Kunci:

Menggambar, Guru TK, Kreativitas, Participatory Action Research, Pembelajaran Interaktif

Abstrak

Kompetensi guru Taman Kanak-Kanak (TK) dalam mengajar sangat dipengaruhi oleh kreativitas dan keterampilan mereka dalam menyampaikan materi secara interaktif. Salah satu keterampilan yang dapat menunjang hal tersebut adalah kemampuan menggambar secara demonstratif. Namun, banyak guru yang kurang percaya diri dalam menggambar dan tidak mengetahui teknik yang cepat serta mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan menggambar guru TK melalui metode partisipatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan guru TK sebagai subjek utama. Kegiatan dilakukan dalam beberapa tahapan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan aksi, implementasi pelatihan menggambar, hingga evaluasi melalui pretest dan posttest. Pengukuran efektivitas dilakukan dengan kuesioner skala Likert dan observasi langsung. Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah dalam menggambar. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan signifikan pada kepercayaan diri dan kemampuan teknis mereka dalam menggambar. Hasil posttest mengindikasikan bahwa jumlah guru yang merasa percaya diri meningkat, sementara yang merasa tidak mampu berkurang drastis. Peningkatan keterampilan menggambar berdampak positif pada metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Guru mampu menggunakan ilustrasi untuk memperjelas konsep pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pelatihan menggambar berbasis PAR terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan menggambar guru TK. Ke depan, pendampingan jangka panjang dan integrasi dengan teknologi digital disarankan untuk keberlanjutan program.

Keywords:

Drawing, Kindergarten Teachers, Creativity, Participatory Action Research, Interactive Learning

Abstract

The competence of Kindergarten (TK) teachers in teaching is greatly influenced by their creativity and skills in delivering materials interactively. One of the skills that can support this is the ability to draw demonstratively. However, many teachers lack confidence in drawing and do not know techniques that are fast and easy to understand. Therefore, this study aims to improve kindergarten teachers' confidence and drawing skills through participatory methods. This study uses a Participatory Action Research (PAR) approach involving kindergarten teachers as the main subjects. Activities are carried out in several stages, from identifying problems, planning actions, and implementing drawing training to evaluation through pretests and posttests. Effectiveness measurements are carried out using a Likert scale questionnaire and direct observation. The pretest results showed that most teachers had low confidence in drawing. After participating in the training, there was a significant increase in their confidence and technical skills in drawing. The posttest results showed that the number of confident teachers increased, while those who felt incapable decreased drastically. Improved drawing skills positively impact more creative and interactive teaching methods. Teachers can use illustrations to clarify learning concepts, increase student involvement, and create a more enjoyable learning atmosphere. PAR-based drawing training has been proven effective in improving kindergarten teachers' confidence and drawing skills. In the future, long-term mentoring and integration with digital technology are recommended for unintended programs.



PENDAHULUAN

Kompetensi guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Indonesia saat ini semakin diperketat untuk memastikan kualitas pendidikan anak usia dini yang lebih baik. Salah satu standar kompetensi yang diharuskan adalah lulusan Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Kebijakan ini sejalan dengan program pemerintah yang bertujuan meningkatkan profesionalitas tenaga pengajar di lembaga PAUD, sehingga pembelajaran di TK dapat dilaksanakan secara optimal dengan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. *A suitable learning method is not only able to convey teaching material but can also provide a pleasant knowledge experience.* (Akhmadi et al., 2024). Guru TK yang berlatar belakang Sarjana PAUD diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi perkembangan anak, metode pengajaran yang ramah anak, dan pendekatan pembelajaran kreatif yang dapat merangsang aspek kognitif, motorik, serta emosional anak. Selain itu, lulusan Sarjana PAUD dibekali dengan berbagai strategi pembelajaran yang interaktif, seperti seni, bermain peran, dan kegiatan eksperimen sederhana yang menumbuhkan rasa ingin tahu anak.

Kemampuan ini sangat mendukung program pemerintah dalam memberikan pendidikan berkualitas sejak dini, sehingga anak-anak Indonesia memiliki fondasi yang kuat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Dengan kompetensi tersebut, guru TK dapat memberikan pengajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan kemandirian anak. Implementasi standar ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh serta mendukung tercapainya tujuan pemerintah dalam membangun generasi yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing tinggi.

Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika mendatangkan (memunculkan) suatu ide baru dengan menggabungkan ide-ide yang sebelumnya dilakukan (Agustina, 2019). Kemampuan menggambar secara demonstrasi merupakan salah satu cara mengasah berpikir kreatif di kelas menjadi kompetensi penting bagi guru TK untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menggambar adalah salah satu cara bagi anak untuk mengembangkan imajinasi, yang penting untuk mendukung kreativitas mereka sejak usia dini (Pamadhi, 2012, h. 166). Bagi guru menggambar memungkinkan menyampaikan konsep secara visual, merangsang kreativitas anak, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keterampilan ini juga mendukung guru dalam memperkenalkan karakter, bentuk, dan warna secara efektif, memudahkan pemahaman siswa.

Untuk mencapai tujuan belajar mengajar tertentu, dibutuhkan strategi belajar mengajar tertentu. (Widayanti, 2004). Strategi tersebut dirancang dengan berbagai aspek salah satunya metode mengajar berupa demonstrasi. Kemampuan menggambar langsung di kelas (demonstrasi) merupakan keterampilan penting bagi guru TK untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melakukan demonstrasi ketika proses KBM (kegiatan belajar mengajar) dilakukan adalah salah satu yang menciptakan pembelajaran menyenangkan. Demonstrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan. (Ningsih & Simatupang, 2020). Aktivitas menggambar tidak hanya melibatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong pengembangan imajinasi dan kreativitas, baik bagi guru maupun siswa. Ketika guru mampu menggambar secara spontan di depan kelas, mereka dapat menghidupkan materi pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi anak-anak.

Banyak media yang dapat membantu peranan guru dalam memperlancar interaksi pembelajaran antara guru dan siswa nya (Raibowo et al., 2024). Menggambar seperti menyusun unsur dan prinsip seni kedalam sebuah media yang diatur oleh komposisi (Nurhidayat, 2023). Menyusun unsur seni dan prinsip seni sebagai indikator dalam menggambar dan sebuah seni lukis atau desain adalah sekumpulan indikator yang indah. Hal ini sangat memungkinkan guru untuk menyampaikan konsep menggambar secara demonstrasi yang mudah dipahami, sehingga anak-anak lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut Lilis kepala sekolah TK Kartika VIII-25 mengungkapkan “Permasalahan utama adalah guru tidak percaya diri dengan kemampuan gambar yang dimiliki dan guru tidak mengetahui cara membuat bentuk dengan metode yang cepat dan mudah dipahami, selain itu terdapat siswa yang ragu, gugup dan takut salah akan menggambar yang merupakan pada masa anak ini senang sekali dengan menggambar” (Lilis Kepala Sekolah TK Kartika VIII-25 wawancara pribadi 20 Agustus 2024) .

Menggambar sambil mendongeng merupakan suatu hal yang unik dan memerlukan daya kreativitas dan imajinasi yang tinggi serta diperlukan keahlian khusus terutama dalam bidang menggambar. (Anifah, 2020), kompetensi menggambar dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi. Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan karena mengajak anak bermain hal ini lebih bermanfaat untuk pengembangan otak anak(Sandi, 2020). imajinasi dan kreatifitas sangat dekat dengan dunia anak dalam sehari-hari maka gambar adalah Solusi melampiaskan emosi anak, maka dari itu kegiatan ini sangat penting dan sangat dianjurkan guru memiliki kompetensi menggambar langsung di kelas.

Melaksanakan pengabdian masyarakat berupa pelatihan menggambar dasar untuk guru TK ini memberikan tips dan trik dalam mengambil garis, membuat objek dan menggambar sketsa dengan cepat untuk guru TK sehingga dapat diimplementasikan lagi kepada siswa sebagai media pembelajaran pengantra pada topik pembelajaran seperti mendongeng, menganal huruf, angka dan lainnya agar dapat lebih menyenangkan, karena menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengeskpresikan diri dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuai hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individu(Ukar et al., 2021). Maka dari itu menggambar akan mengekspresikan luapan emosi pada anak dan menjadi menambah kompetensi guru dalam menggambar langsung di kelas.

METODE

Menggunakannya metode Participatory Action Research (PAR) bertujuan pada pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan harus selalu memenuhi kebutuhan dan penyelesaian masalah yang ada di tengah-tengah masyarakat. *PAR has some antecedents.1 It reflects questioning about the nature of knowledge and the extent to which knowledge can represent the interests of the powerful and serve to reinforce their positions in society.2 It affirms that experience can be a basis of knowing and that experiential learning can lead to a legitimate form of knowledge that influences practice.3 Adult educators in low-income countries drew on these intellectual perspectives to develop a form of research that was sympathetic to the participatory nature of adult learning (Baum, 2006).*

Disamping itu, PAR juga berorientasi pada pengembangan dan mobilisasi ilmu pengetahuan di tengah masyarakat agar masyarakat dapat menjadi aktor perubahan, bukan obyek pengabdian. *I prefer to use the term 'participatory action research', but occasionally use 'action research' for brevity. I have often said that action research is a broad church, movement or family of highly desirable activities.(McTaggart, 1994)* . Pendekatan Participatory Action Research (PAR) memiliki keterkaitan yang erat dengan objek pengabdian yang berlokasi di TK Kartika VIII-25, Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Dalam implementasinya, guru-guru TK di sekolah

tersebut merupakan objek utama dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan tim pengabdian masyarakat berperan sebagai fasilitator yang mendukung guru dalam mengembangkan keterampilan mereka, khususnya dalam meningkatkan kompetensi menggambar dasar sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.



Gambar 1. Alur metode pengabdian Masyarakat Participatory Action Research (PAR)

Peta konsep di atas menggambarkan tahapan dalam metode penelitian tindakan yang berlangsung dalam bentuk siklus berkelanjutan untuk mencapai perbaikan. Proses dimulai dengan identifikasi masalah, di mana masalah utama yang dihadapi diidentifikasi secara mendalam. Setelah itu, dilakukan perencanaan aksi untuk merumuskan langkah-langkah yang akan diambil dalam menyelesaikan masalah tersebut. Pelaksanaan aksi kemudian dijalankan sesuai rencana untuk melihat pengaruh tindakan terhadap masalah tahapan ceramah atau ekspositori dipergunakan untuk mensosialisasi berbagai program kegiatan (Johan et al., 2023). Selama pelaksanaan, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait efektivitas tindakan dan mengidentifikasi kebutuhan akan penyesuaian. Tahapan berikutnya adalah refleksi dan perbaikan, di mana hasil observasi dianalisis untuk menilai keberhasilan dan kekurangan, serta merancang langkah perbaikan. Siklus ini diulang melalui pengulangan siklus hingga tercapai solusi atau perbaikan optimal. Proses ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan terus-menerus dalam mengatasi masalah serta meningkatkan kualitas secara bertahap. Tahapan tersebut meliputi persiapan, perencanaan kegiatan, perencanaan aksi, implementasi, dan evaluasi (Junarto et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menganalisis masalah diatas kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam menggambar di depan kelas, diperlukan metode yang tepat untuk memahami akar permasalahan dan menemukan solusi efektif. Metode Participatory Action Research (PAR) menjadi pilihan yang ideal karena melibatkan guru secara aktif dalam proses pelatihan menggambar untuk mengatasi masalah. Dengan pendekatan PAR, guru tidak hanya menjadi objek penelitian, tetapi juga berpartisipasi dan mengimplementasikannya. Pada tahap ini hasil dan pembahasan sesuai dengan alur dan tahapan pada gambar 1 sub bab metode. Proses ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi hambatan dalam kreativitas dan rasa percaya diri mereka, sambil menerima pelatihan dan dukungan langsung yang berfokus pada keterampilan menggambar.

1. Identifikasi Masalah

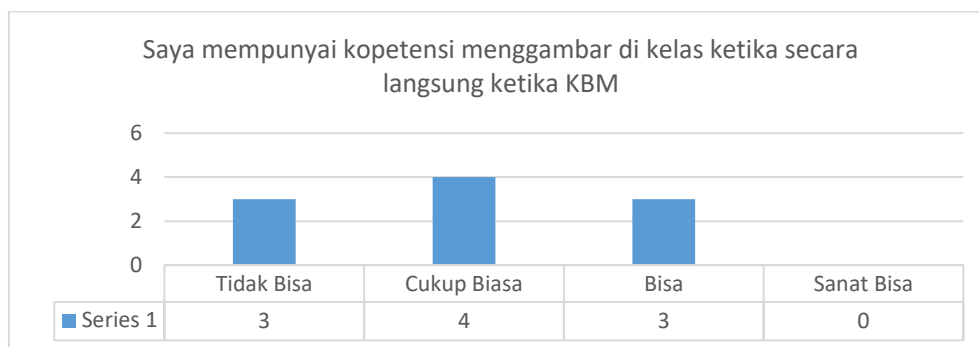
Identifikasi masalah merupakan tahapan awal pada metode PAR, langkah awal dalam proses pencarian data yang mana didalamnya terdapat wawancara, observasi, survei, dan kuesioner ke masyarakat sasaran. Dilakukannya observasi untuk mengenali permasalahan secara mendalam

sehingga dapat dipahami akar penyebabnya. Identifikasi masalah membantu peneliti atau praktisi mengumpulkan informasi dasar dan menentukan fokus yang spesifik. Langkah ini krusial karena hasil observasi akan menentukan langkah-langkah selanjutnya dalam perencanaan aksi dan pelaksanaan.



Gambar 2. Observasi dan wawancara kepada masyarakat sasaran diantaranya Guru dan Kepala sekolah TK Kartika VIII-25.

Dengan memahami masalah secara jelas, pengabdian masyarakat dengan merancang tindakan yang lebih efektif dan relevan untuk mencapai hasil yang optimal. Memperllihatkan validasi masalah dengan menyebar kuesioner dengan hasil seperti berikut:

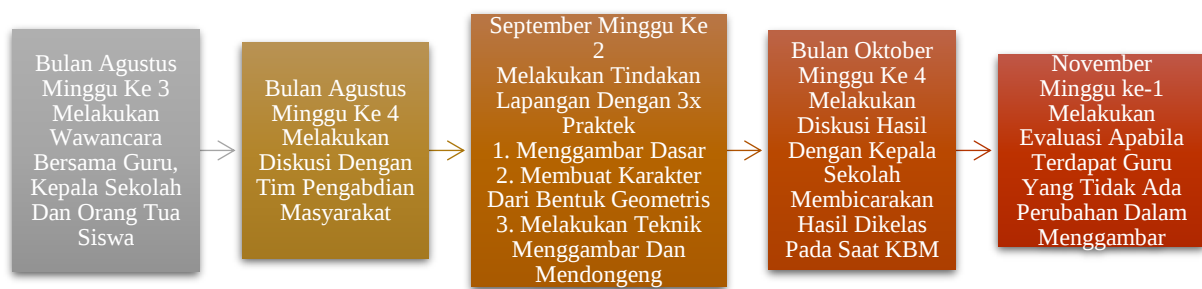


Gambar 3. hasil kuesioner dari guru TK

Grafik di atas menampilkan hasil survei menggunakan skala Likert pada 10 responden yang berprofesi sebagai guru TK Kartika VIII-25 yang mengukur tingkat kompetensi menggambar mereka untuk diterapkan langsung di kelas selama kegiatan belajar-mengajar (KBM). Dari hasil tersebut, 3 responden menyatakan "Tidak Bisa," menunjukkan bahwa mereka merasa kurang percaya diri atau belum memiliki keterampilan menggambar yang memadai untuk diterapkan di kelas. Sebagian besar responden, yaitu 4 orang, merasa "Cukup Bisa," yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri dan kompetensi yang cukup tetapi mungkin masih memerlukan pengembangan. Sementara itu, 3 responden menyatakan "Bisa," menunjukkan kemampuan yang lebih baik namun masih di bawah kategori tertinggi.

Tidak ada responden yang memilih "Sangat Bisa," yang mengindikasikan bahwa tidak ada guru yang merasa sangat mahir menggambar di kelas. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru berada pada tingkat kompetensi menggambar yang menengah, dengan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut melalui pelatihan atau dukungan tambahan. Hal ini penting untuk diupayakan agar guru-guru TK dapat menggunakan keterampilan menggambar secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung perkembangan imajinasi anak-anak.

2. Perencanaan Aksi



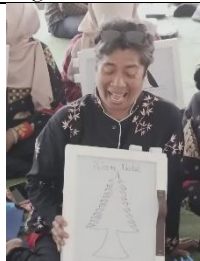
Gambar 4. Proses alur perencanaan Aksi

Gambar alur di atas menunjukkan tahapan pelaksanaan kegiatan pengembangan keterampilan menggambar bagi guru. Dimulai dengan wawancara bersama guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa pada tanggal tertentu untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi. Tahap selanjutnya adalah diskusi bersama tim pengabdian masyarakat untuk merancang strategi pelatihan. Setelah itu, dilakukan tindakan lapangan melalui tiga sesi praktik, meliputi menggambar dasar, membuat karakter dari bentuk geometris, serta teknik menggambar untuk mendukung aktivitas mendongeng.

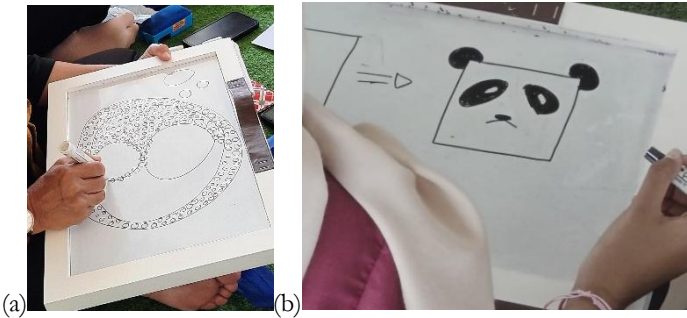
Hasil dari sesi praktik ini kemudian didiskusikan kembali dengan kepala sekolah untuk meninjau implementasi di kelas selama kegiatan belajar mengajar (KBM). Tahapan terakhir adalah evaluasi untuk menentukan apakah ada guru yang memerlukan pelatihan lanjutan jika tidak terjadi perubahan keterampilan menggambar setelah sesi-sesi tersebut. kegiatan pelatihan dan pendampingan tidak hanya dilakukan saat terjadinya pengabdian saja, tetapi juga dapat menjadi diteruskan secara berkelanjutan pasca kegiatan pengabdian selesai dilakukan (Adawiyah et al., 2023). Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam mengajar dengan teknik visual. hasil beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan memiliki pengaruh yang besar terhadap kinerja seseorang (Sujarwati et al., 2023).

3. Pelakasanaan Aksi

Tabel 1. Alur Aksi Dalam Pengabdian Masyarakat

Konten	Aksi 1	Aksi 2	Aksi 3
Materi	Menggambar dasar	Menggambar karakter dengan betuk bangun datar	Menggambar dan mendongeng
Sub Materi	Melatih dan memperkenalkan dasar dasar menggambar	Membuat karakter dari bentuk bulat, segitiga, dan lingkaran	Mengggambar ilustrasi dengan menyesuaikan cerita dongeng
Evidence			
Teori	Garis mempunyai peran mendasar yang sangat besar dalam sebuah perancangan desain,karenagaris mempunyai fungsi dominan dalam membentuk ruang, bentuk,	Sketsa memiliki peran interaktif untuk menyatukan ide-ide dalam pikiran, menentukan fungsi dan makna gambar; menemukan	Menggunakan gambar sebagai media untuk mendongeng atau bercerita tentunya sudah umum dilakukan oleh beberapa pendongeng, namun

	kontur, dll.(Widyokusumo, 2013)	arah, baru(Nurcahyo, 2022)	bentuk-bentuk baru(Nurcahyo, 2022)	menggambar sambil mendongeng merupakan suatu hal yang unik dan memerlukan daya kreativitas dan imajinasi yang tinggi serta diperlukan keahlian khusus terutama dalam bidang menggambar(Anifah, 2020)
Output	Kopetensi guru dalam menggambar dapat dilatih melalui latihan unsur prinsip seni yang menjadikan latihan sachari hari.		Guru mengetahui konsep menggambar karakter yang sederhana	Dapat mendemonstrasikan menggambar dan mendongeng secara bersamaan ketika KBM berlangsung.



Gambar 5. (a) aksi 1 guru melakukan latihan melenturkan tangan untuk menggambar (b) aksi 2 membuat karakter dengan kata sifat melalui objek bangun datar.

Pelatihan ini penting karena sebagai bekal untuk menggambar langsung di depan kelas dapat memberikan dampak positif pada interaksi antara guru dan siswa, membantu siswa lebih mudah memahami materi melalui visualisasi, serta menumbuhkan minat belajar. Sadar akan pentingnya keterampilan menggambar dalam seni rupa, maka belajar menggambar sudah selayaknya menjadi kebutuhan dan sekaligus menjadi kegiatan yang menyenangkan (Sari et al., 2020).

Menggambar objek yang dilihat langsung dengan cara mengamati dan menggambaranya secara langsung (*on the spot*) dan serupa (*similar*) (Asdiansyah et al., 2020). Pelatihan ini juga mendorong kreativitas dan improvisasi, dua aspek yang esensial dalam mengajar anak-anak usia dini. Anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. (Hairiyah, n.d.). Dengan kepercayaan diri yang meningkat, para guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung keterlibatan aktif siswa.

4. Observasi dan Evaluasi

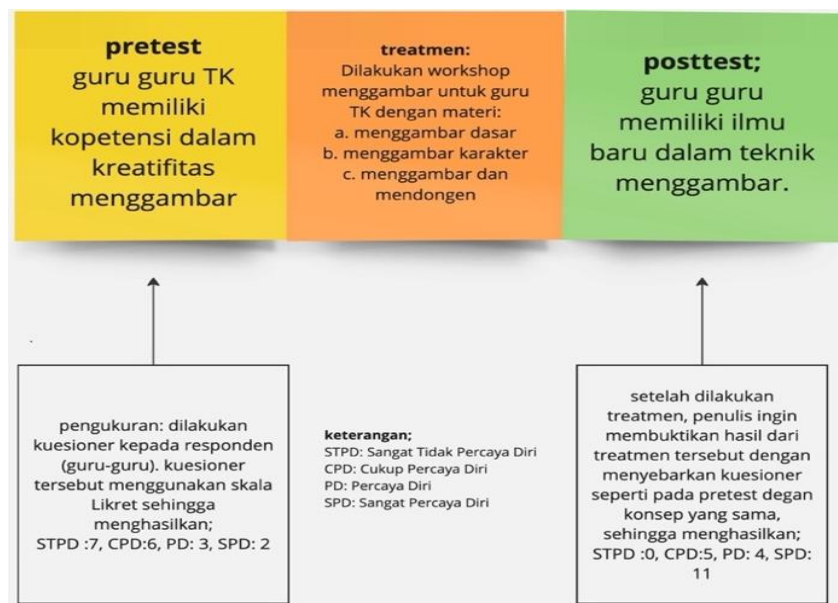
Melakukan observasi bertujuan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan pengabdian masyarakat, maka dari itu obserfasi menggunakan teknik pretest-posttest agar dapat diketahui maka teradapat rumus seperti berikut:

Tabel 2. Tahap teknik pengolahan data untuk menghasilkan hasil dari Observasi dengan menggunakan teknik

One-Group Pretest-Posttest			
Pretest	Treatmen	Posttest	O ₁ : hasil test awal
O ₁	X	O ₂	X: penerapan
			O ₂ :hasil tes

Quasi-Experiment: One-Group Pretest-Posttest Design yang merupakan *quasi-experiment* dimana sebuah kelompok diukur dan diobservasi sebelum dan setelah perlakuan (*treatement*) diberikan (William & Hita, 2019). Rumus diatas menunjukkan perbandingan antara pretest dan posttest yang menggambarkan kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment*. pretest diperlukan untuk membangun pengetahuan awal dan posttest diperlukan untuk mengukur pembelajaran. Umumnya, peserta yang memperoleh nilai pretest tinggi menunjukkan peningkatan terbesar pada posttest. Sebaliknya, peserta yang menunjukkan peningkatan pretest posttest paling sedikit mungkin berkinerja buruk pada saat pretest (Banuwa & Susanti, 2021).

Teknik ini digunakan untuk menggali data secara sistematis sehingga dapat mengukur perubahan yang terjadi setelah intervensi dilakukan. Pendekatan ini efektif dalam proses observasi untuk memperoleh validasi dan memastikan akurasi data hasil pengukuran.



Gambar 6. Hasil observasi dengan teknik pengumpulan data pretest dan postes

Bagan ini menggambarkan proses penelitian yang bertujuan meningkatkan kompetensi kreativitas menggambar guru TK melalui tiga tahapan utama: pretest, treatment, dan posttest. Pada tahap pretest, dilakukan pengukuran awal tingkat percaya diri guru TK dalam menggambar menggunakan kuesioner berbasis skala Likert. Hasil pretest menunjukkan bahwa 7 guru berada pada kategori Sangat Tidak Percaya Diri (STPD), 6 guru Cukup Percaya Diri (CPD), 3 guru Percaya Diri (PD), dan hanya 2 guru yang Sangat Percaya Diri (SPD).

Selanjutnya, pada tahap treatment, diadakan workshop menggambar yang mencakup tiga materi utama, yaitu menggambar dasar, menggambar karakter, dan menggambar sambil mendongeng. Workshop ini dirancang untuk memberikan keterampilan baru sekaligus meningkatkan rasa percaya diri guru dalam teknik menggambar. Setelah workshop selesai, dilakukan posttest menggunakan kuesioner yang sama untuk mengukur perubahan tingkat percaya diri.

Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri guru TK. Jumlah guru dalam kategori Sangat Tidak Percaya Diri (STPD) berkurang dari 7 menjadi 0, sementara kategori Sangat Percaya Diri (SPD) meningkat dari 2 menjadi 11. Selain itu, kategori Cukup Percaya Diri (CPD) berkurang menjadi 5, dan Percaya Diri (PD) menjadi 4. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa treatment berupa workshop menggambar berhasil meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan menggambar guru TK secara signifikan.

Pelatihan menggambar dasar bagi guru efektif meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan mengajar mereka. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan setelah pelatihan, membuktikan bahwa metode Participatory Action Research (PAR) berkontribusi dalam penguatan keterampilan praktis. Namun, tantangan masih ada, terutama dalam penerapan berkelanjutan di kelas. Beberapa guru memerlukan pendampingan lebih lanjut agar lebih percaya diri dalam menggunakan teknik yang telah dipelajari. Penggunaan papan tulis portabel terbukti membantu, tetapi eksplorasi media digital perlu dilakukan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Integrasi menggambar dengan mendongeng juga efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Untuk keberlanjutan program, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai strategi yang lebih optimal dalam mengimplementasikan keterampilan menggambar dalam pengajaran.

5. Refleksi dan Perbaikan

a. Refleksi

Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan kepercayaan diri guru TK setelah mengikuti workshop menggambar, membuktikan bahwa pelatihan dengan materi menggambar dasar, menggambar karakter, dan mendongeng memiliki dampak positif. Meskipun demikian, evaluasi masih bersifat kuantitatif dan belum menggali data kualitatif seperti tantangan, pengalaman, dan masukan peserta.

b. Perbaikan

Untuk meningkatkan efektivitas program, beberapa perbaikan dapat dilakukan. Integrasi refleksi kualitatif dapat dilakukan dengan menambahkan sesi wawancara atau pertanyaan terbuka setelah *posttest* untuk menggali perasaan, tantangan, dan masukan dari peserta. Selanjutnya, monitoring dan evaluasi berkelanjutan perlu dilakukan 1-3 bulan setelah workshop untuk melihat sejauh mana keterampilan menggambar diterapkan dalam pengajaran sehari-hari. Pengembangan materi juga bisa dibuat lebih variatif, seperti teknik menggambar berbasis digital atau penggunaan media interaktif agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta. Selain itu, pendampingan pasca-workshop melalui platform komunikasi online dapat membantu guru TK berbagi hasil karya dan mengatasi kendala yang dihadapi. Terakhir, penambahan skala pengukuran berupa observasi langsung atau studi kasus terhadap karya peserta dapat melengkapi data kuantitatif sehingga hasil evaluasi lebih menyeluruh dan akurat.

6. Pengulangan Siklus

Pelatihan menggambar dasar berbasis Participatory Action Research (PAR) terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan menggambar guru TK di TK Kartika VIII-25. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan menggambar serta penerapan teknik menggambar dalam proses pembelajaran. Guru yang sebelumnya ragu kini lebih percaya diri dalam menggunakan gambar sebagai media ajar, menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan interaktif. Untuk keberlanjutan program, disarankan:

1. Pendampingan jangka panjang bagi guru dalam menerapkan keterampilan menggambar di kelas.
2. Integrasi teknologi digital dalam pelatihan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Pengembangan materi lebih variatif, seperti teknik menggambar berbasis digital atau penggunaan media interaktif.
4. Monitoring dan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas pelatihan serta dampaknya terhadap metode pengajaran guru.
5. Peningkatan kolaborasi antara lembaga pendidikan dan komunitas kreatif untuk memperkaya wawasan guru dalam bidang seni dan ilustrasi pendidikan.

Dengan langkah ini, diharapkan keterampilan menggambar guru TK dapat terus berkembang, memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran anak usia dini

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan pentingnya meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan menggambar guru taman kanak-kanak melalui pelatihan partisipatif. Pendekatan Penelitian Aksi Partisipatif (PAR) secara efektif mengidentifikasi tantangan, memberikan pelatihan langsung, dan mengukur peningkatan, yang menghasilkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri dan kemampuan menggambar teknis. Hasilnya, guru dapat mengintegrasikan ilustrasi ke dalam pelajaran mereka, membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi pelajar muda. Studi ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis PAR merupakan strategi yang efektif untuk pengembangan profesional dalam pendidikan anak usia dini. Untuk dampak yang berkelanjutan, inisiatif kegiatan PKM mendatang harus menggabungkan pendampingan jangka panjang dan perangkat digital untuk lebih mendukung guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, kami menyampaikan terima kasih atas segala dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami tujukan kepada Program Pengabdian Masyarakat Pemula (BIMA) yang telah memberikan bantuan dana pengabdian sehingga program ini dapat berjalan dengan baik. Kami juga mengucapkan apresiasi kepada PPM Universitas Teknologi Bandung yang memberikan dukungan penuh selama proses pelaksanaan pengabdian ini. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada dosen-dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu dan berkontribusi dalam berbagai tahapan kegiatan. Tak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada masyarakat sasaran TK Kartika VIII-25, terutama kepada kepala sekolah dan para guru yang telah aktif terlibat dan mendukung kegiatan ini. Semoga kerja sama ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi semua pihak dan semakin memperkuat sinergi antara dunia pendidikan dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Yuli, S., Sa'diyah, S., Kurniawan, K., Amirullah, F., Alting, M. G., & Aroyandini, E. N. (2023). Pelatihan dan pendampingan manajemen laboratorium terpadu dan perpustakaan sekolah untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 105–117. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i2.26762>
- Agustina, M. (2019). Problem Base Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kreatif siswa. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 164-173. Retrieved from <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/173>
- Akhmadi, A., Ismiranti, A. S., Nur Sheha, A., & Telkom University. (2024). Virtual reality (VR) method to improve sense of place for interior design studio students. *Journal of ICT Research and Applications*, 18(2), 81–92. <https://doi.org/10.5614/itbj.ict.res.appl.2023.18.2.1>
- Anifah, D. P. (2020). Menggambar ilustrasi sebagai metode mendongeng: Kajian proses kreatif tokoh pendongeng “KAK KEMPHO.” *Eduarts: Journal of Arts Education*, 9(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Asdiansyah, A., Mustaji, M., & Sitompul, N. (2020). Pengaruh project based learning an minat belajar terhadap hasil belajar menggambar bentuk (Still Life) dalam pelajaran visual art. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.17977/um039v5i22020p119>

- Banuwa, A. K., & Susanti, A. N. (2021). Evaluasi skor pre-test dan post-test peserta pelatihan teknis new SIGA di perwakilan BKKBN provinsi Lampung. *Jurnal Ilmiah Widyaismara*, 1(2), 77–85. <https://doi.org/10.35912/jiw.v1i2.1266>
- Baum, F. (2006). Participatory action research. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 60(10), 854–857. <https://doi.org/10.1136/jech.2004.028662>
- Hairiyah, S. (n.d.). *Pengembangan kreativitas anak usia dini Kariman*, Volume 07, Nomor 02, Desember 2019 | 265 Siti Hairiyah & Mukblis. 07, 265–282.
- Johan, S., Supiyati, & Suwarsono. (2023). Mitigasi bahaya penguatan refraksi gelombang tsunami bagi komunitas sekolah. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 129–142. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i2.27125>
- Junarto, R., Salim, M. N., & Wulansari, H. (2023). *Pembaharuan data profil desa Bumirejo sebagai dasar menetapkan sasaran program pembangunan*. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 90–104. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i2.26485>
- McTaggart, R. (1994). Participatory action research: Issues in theory and practice. *Educational Action Research*, 2(3), 313–337. <https://doi.org/10.1080/0965079940020302>
- Ningsih, A. S., & Simatupang, D. (2020). Pengaruh penerapan metode demonstrasi terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di PAUD harapan kita. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 6(1), 26–31.
- Nurcahyo, M. (2022). Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86–97.
- Nurhidayat, M. (2023). *Dasar dasar sketsa produk*. Percetakan Tel-U Press. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/198388/slug/dasar-dasar-sketsa-produk.html>
- Raibowo, S., Restu Ilahi, B., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan menjadi guru Kreatif dengan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan canva, figma, wordwall di era merdeka belajar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 286–294. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i2.30328>
- Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa sekolah dasar. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 79–87. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v6i1.688>
- Sari, J., Tarigan, N., Erdansyah, F., & Sumarsono, S. (2020). Pengaruh penguasaan prinsip dan unsur seni rupa terhadap hasil belajar menggambar flora di SMP swasta al-ulum Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18308>
- Sujarwati, I., Harahap, A., & Sofyan, D. (2023). Pelatihan pemberian umpan balik korektif dimediasi komputer bagi guru bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 155–170. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i2.26648>
- Ukar, D. S., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis kreativitas menggambar anak melalui kegiatan menggambar. *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD*, 3(1), 117–128. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2262>
- Widayanti, A. (2004). Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, III(1), 1–3.
- Widyokusumo, L. (2013). Fungsi garis pada desain dan sketsa. *Humaniora*, 4(1), 339. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3444>
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71–80. <https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>