

THE ACTIVITY TO COLORING ANIMAL'S PICTURE ON THE PRIMARY SCHOOL

Muhammad Itqan Hidayat¹, Suci Fitri Rahayu²

¹Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

²Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Email: itqan36@gmail.com, sucifitriahayu.umbjm@gmail.com

ABSTRACT

The distance from the village of Antasan Segera to the city makes it difficult for students to get school facilities that support students to study. In addition, their parents also only have limitations to support their children to get supportive school facilities for students to be more enthusiastic about learning. Almost all of their parents are busy working individually to fulfill their daily needs and the children are left to go to school with only makeshift facilities. which is located in Mandastan District, Barito Kuala District. The purpose of this study was to determine the extent to which students know the colors of animals and the extent to which students' imaginations about animals are based on real life. This activity is carried out using the method of observation and documentation. The subjects were 12 students of SDN Antasan Segera 01. After the activity took place it was found that the use of animal's picture really helped the fourth grade students of SDN Antasan Segera 01 to growth the imagination to coloring the animals picture's in their real life.

Keywords : Activity, Coloring, Picture, Primary School

PENDAHULUAN

Jauhnya kawasan sekolah untuk menempuh kawasan kota membuat siswa kurang bisa memiliki kelengkapan fasilitas untuk belajar di sekolah. Daerah tersebut adalah kawasan trans dan orangtuanya dianggap sesederhana mungkin menyekolahkan anak mereka. Dana hampir sebagian besar penghasilan orangtua mereka hanyalah sebagai petani.

Adanya kegiatan ini maka sangat ingin mengetahui tanggapan siswa akan kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa. Makna kegiatan tersebut yakni ialah tindakan yang dilakukan secara serius dan sistematis agar mencapai tujuan. Kegiatan yang dilaksanakan ini adalah berupa bermain. Siswa tidak hanya mendapatkan ilmu dengan cara belajar secara langsung saja, akan tetapi dengan cara bermain sambil menghibur meka juga dapat menjadi cara lain untuk mereka mendapatkan ilmu, asalkan dalam permainan tersebut mengandung pelajaran yang ingin disampaikan. Pentingnya kegiatan yang dipilih anak karena menyenangkan, bukan untuk hadiah atau pujian. Semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan melalui bermain. Melalui permainan bebas, anak dapat menggabungkan pengetahuan yang ada dan bereksplorasi untuk menemukan hal-hal baru (Ahmad, 2015).

Bermain tidak hanya diadakan pada sekolah dasar saja, akan tetapi pada umur sebelum mereka memasuki usia sekolah dasar atau pada saat mereka berada di umur masa memasuki pendidikan usia dini, mereka juga bisa belajar melalui bermain. Dengan bermainlah mereka biasanya lebih gampang untuk menerima ilmu secara tidak langsung dikarenakan usia mereka memang belajar melalui bermain saja.

Kemudian permainan yang disiapkan ini adalah tentang mewarnai untuk anak sekolah dasar. Menurut (Asmarawanti & Lustyawati, S, 2018) mewarnai adalah suatu bentuk kegiatan kreatif yang mendorong anak untuk menambah guratan satu warna atau lebih pada suatu bentuk atau pola agar tercipta suatu kreasi seni.

Menurut Aka (2016) pendidikan sekolah dasar merupakan tingkat dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan. Sekolah dasar membantu membangun pengetahuan siswa yang dapat digunakan untuk pendidikan lebih lanjut.

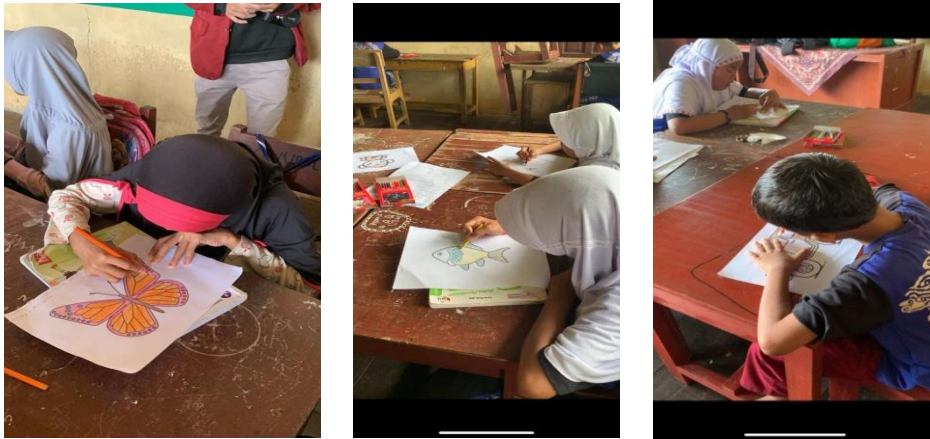
METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebelum dilaksanakan kegiatan untuk mengetahui permasalahan. Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan saat kegiatan yang sedang berlangsung. Subjek kegiatan ini adalah siswa kelas IV SDN Antasan Segera 01 sebanyak 12 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, siswa SDN Antasan Segera 01 yang terletak di desa membuat lokasinya cukup jauh dengan toko alat tulis yang lengkap seperti pensil warna, hal ini membuat siswa masih ada yang belum memiliki pensil warna.

Pada saat kegiatan berlangsung, mahasiswa membagikan sketsa gambar hewan dan pensil warna kepada masing-masing siswa kelas IV SDN Antasan Segera 01. Kemudian siswa tersebut mewarnai gambar yang sudah disediakan. Kemudian siswa tersebut sangat antusias dengan mewarnai gambar yang telah diberikan tersebut. Gambar yang diberikan oleh mahasiswa berbeda-beda, lalu mahasiswa memberikan motivasi dan mengingatkan siswa tersebut agar siswa mewarnai gambar hewan berdasarkan hewan yang mereka lihat di kehidupan yang nyata.



Gambar 1. Siswa yang sedang mewarnai

Pada saat kegiatan berlangsung, siswa merasa sangat senang dengan adanya kegiatan menggambar di kelas mereka kegiatan ini meskipun hanya terlihat sederhana akan tetapi kegiatan ini juga bisa membantu siswa untuk mengingatkan kembali hewan yang ada di alam yang nyata dengan cara memberikan gambar yang berbeda pada setiap siswa sesuai gambar yang dia pilih dan berdasarkan ingatan mereka warna apa yang sesuai dengan gambar hewan tersebut pada kenyataannya dan yang terakhir penyerahan hadiah kepada siswa yang sudah mewarnai dengan baik berdasarkan hewan pada kehidupan nyata.



Gambar 2. Penyerahan hadiah dan foto bersama

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan mewarnai sangat membantu siswa kelas IV SDN Antasan Segera 01 dalam menuangkan imajinasi mereka dalam mewarnai gambar hewan. Tahapan tersebut meliputi:

1. menyediakan gambar-gambar hewan lalu masing-masing siswa mengambil salah satu dari gambar hewan tersebut.
2. kemudian memberikan pensil warna kepada siswa-siswa.
3. lalu siswa mewarnai gambar hewan dengan pensil warna yang telah diberikan. Siswa-siswa merasa senang dengan adanya kegiatan mewarnai dikelas berdasarkan masing-masing imajinasi mereka.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada Kepala sekolah dan wali kelas IV SDN Antasan Segera 01 karena telah mendukung sepenuhnya kegiatan yang telah dilaksanakan, serta seluruh siswa/i kelas IV yang mengikuti kegiatan ini dengan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, Kukuh Andri. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Jurnal Pedagogia ISSN 2089-3833*, 5(1):35-46.
- Asmarawanti & Lustyawati, S. (2018). Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun). *Program Studi Diploma III Keperawatan STIKES Sukabumi*, 3(1):83-92.
- Zaini, Ahmad. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus*, 3 (1):118-134.