

Submitted:
18-01-2025

Revised:
11-10-2025

Accepted:
13-10-2025

Published:
13-10-2025

Menggambar Kreatif dari Angka untuk Mengembangkan Imajinasi Anak Usia 4-5 Tahun

Malikatus Sholihah¹, Ulya Ainur Rofi'ah², Hilda Putri Nailil Izzah³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

¹malikatussolihah@iainutuban.ac.id, ²ulyaainurrofiah77@gmail.com, ³puputbn12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dalam menggambar melalui teknik menggambar sederhana menggunakan angka di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes. Dengan memanfaatkan angka sebagai dasar, anak-anak didorong untuk mengembangkan imajinasi mereka ke dalam berbagai bentuk gambar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan proses dan hasil penerapan teknik ini kepada anak-anak Kelompok A. Instrumen data dan teknik analisis yang digunakan membantu dalam memahami sejauh mana menggambar dari angka dapat menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak kecil dapat dengan mudah mengubah angka menjadi objek gambar kreatif, yang berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan kemampuan kreatif mereka. Hasil juga menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan ide secara visual. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi para pendidik dalam menggunakan pendekatan sederhana namun efektif untuk merangsang kreativitas pada anak usia dini, dan menyoroti pentingnya metode pembelajaran yang inovatif dalam pengaturan pendidikan dini. **Kata Kunci:** Menggambar dari Angka, Pengembangan Kreativitas, Imajinasi Anak Usia 4-5 Tahun.

Abstract

This study aims to explore and enhance the creativity of 4-5-year-old children in drawing through a simple drawing technique using numbers at RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes. By utilizing numbers as a base, children are encouraged to develop their imagination into various forms of drawings. This research employs a descriptive method to illustrate the process and outcomes of applying this technique to Group A children. The data instruments and analysis techniques used help in understanding the extent to which drawing from numbers can foster early childhood creativity. The findings indicate that young children can easily transform numbers into creative drawing objects, significantly contributing to the



development of their creative abilities. The results also show that this approach not only improves children's fine motor skills but also builds their confidence in expressing ideas visually. This study provides valuable insights for educators in employing simple yet effective approaches to stimulate creativity in early childhood, and highlights the importance of innovative learning methods in early education settings.

Keywords: Drawing from Numbers, Development of Creativity, Imagination of 4–5 Year Old Children.

PENDAHULUAN

Menggambar adalah salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh anak usia dini dan memiliki peran penting dalam perkembangan mereka. Aktivitas menggambar tidak hanya sekadar hobi, tetapi juga merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan merangsang kreativitas anak. Melalui kegiatan menggambar, anak dapat mengekspresikan diri mereka dengan cara yang menakjubkan, membentuk dasar yang kuat untuk proses berkreasi di masa depan, apa pun bidang yang mereka tekuni.

Anak-anak memiliki daya imajinasi yang luar biasa, yang menjadi fondasi utama kreativitas mereka. Keingintahuan yang besar, sering kali ditunjukkan melalui pertanyaan-pertanyaan berulang, mencerminkan rasa ingin tahu mereka yang tinggi. Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan inovasi baru dengan menghubungkan ide-ide yang sudah ada untuk membentuk sesuatu yang baru. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan dan memupuk kreativitas sejak dini agar dapat berkembang dengan optimal.

Kreativitas adalah proses mental yang menghasilkan ide-ide baru atau karya yang inovatif. Dengan memberikan dukungan yang tepat sejak kecil, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif dan mampu menghasilkan gagasan yang bermanfaat bagi masyarakat di masa depan.

Anak mempunyai daya imajinasi yang kuat yang menjadi landasan kreativitasnya yang tercermin dari rasa ingin tahunya yang besar, yang tercermin dari seringnya anak bertanya terkadang berulang kali. Karena kreativitas mampu mewujudkan ide menjadi kenyataan, maka kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menciptakan inovasi-inovasi baru berupa ide-ide yang mampu

menghubungkan sesuatu yang sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang baru. Agar kreativitas anak dapat tumbuh subur, pertumbuhannya perlu dipupuk sejak ia masih kecil. Kreativitas seseorang merupakan suatu proses mental yang menghasilkan terciptanya ide atau karya baru.

Karena pertumbuhan dan perkembangan anak semakin pesat pada usia ini, maka masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak kecil berusia 2 hingga 6 tahun dianggap berisiko. Pada usia ini, sering juga disebut usia cemerlang, yang merupakan usia yang sangat penting dibandingkan dengan usia selanjutnya, karena anak lebih mudah mempertahankan dorongan yang diterimanya, terutama pada usia ini, kemampuan otak anak untuk mempertahankan datanya sangat lemah. sangat tinggi (Susanto 2021a). Anak mulai mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilan pada usia ini. Jika setiap anak diberikan pensil, pulpen, krayon, pensil warna, spidol, dan sebagainya, maka secara naluriah mereka akan membuat coretan ketika mulai mengeksplorasi berbagai keterampilannya, misalnya belajar menggambar. Sekalipun coretan-coretan itu tidak ada maknanya, namun makna dan kreativitas akan muncul ketika dilempar ke berbagai media, seperti tanah, meja, dan sebagainya. Seringkali, anak-anak mulai menyukai coretan sederhana ketika mereka aktif. Menurut Tabrani, kreativitas anak dimulai dari menggambar (Tabrani; 2006). Coretan Anda akan mulai menjadi lebih bervariasi dan jelas seiring bertambahnya usia. Anak-anak dapat menyampaikan emosi, pikiran, bahkan pengalamannya melalui gambar (Tabrani; 2014).

Sejak saat ini, anak-anak tumbuh pada tingkat yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Menurut Susanto , kreativitas merupakan salah satu kemampuan bawaan anak yang memerlukan pengembangan sejak dini. Setiap anak memiliki kemampuan kreatif unik yang dapat dipupuk sejak usia dini (Rofi'ah et al. 2025). Kemampuan kreatif seorang anak tidak akan berkembang secara maksimal jika tidak dipupuk sejak dini. Setiap fase kreatif tidak selalu terlihat jelas, dan dapat bergerak lebih cepat atau lebih lambat tergantung pada kemampuan

anak. Jika orang dewasa dan guru mampu mengasuh dan membimbing anak-anak melalui proses kreatif, mereka dapat memainkan peran yang sangat penting.

Berdasarkan pengamatan awal, peneliti menemukan bahwa anak kelompok A di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan menggambar. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti kurangnya kemandirian dan rasa percaya diri anak, keterbatasan kesempatan untuk bereksplorasi, serta belum diterapkannya strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide secara visual. Dari 15 anak kelompok A, sekitar 60% anak terlihat ragu-ragu saat diminta menggambar secara mandiri. Mereka cenderung menunggu instruksi atau contoh dari guru. Sebanyak 26% anak masih belum mampu mengontrol gerakan tangannya dengan baik sehingga hasil gambar tidak beraturan dan tidak sesuai tema, sementara hanya 14% anak yang mampu menggambar dengan ide sendiri secara utuh dan menunjukkan perpaduan warna yang harmonis.

Selain itu, anak-anak juga tampak cepat kehilangan fokus ketika menggambar dan lebih tertarik pada aktivitas lain. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menggambar yang dilakukan sebelumnya belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar anak. Keterbatasan alat dan bahan gambar yang variatif juga menjadi faktor yang menghambat kreativitas. Beberapa anak hanya terbiasa menggunakan krayon dengan satu warna tanpa eksplorasi kombinasi warna lain, sehingga hasil karyanya cenderung monoton.

Masalah ini menjadi penting untuk diteliti karena kreativitas merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak usia dini. Anak usia 4–5 tahun seharusnya sudah mampu mengekspresikan ide dan perasaannya melalui gambar sederhana sesuai imajinasinya. Ketika kreativitas tidak terstimulasi dengan baik, maka kemampuan berpikir divergen, keberanian bereksperimen, serta rasa percaya diri anak pun tidak akan berkembang optimal.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar anak lebih tertarik dan berani berkreasi. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah teknik menggambar mudah menggunakan angka, yaitu kegiatan menggambar dengan memanfaatkan bentuk angka menjadi gambar menarik sesuai ide dan imajinasi anak. Teknik ini diharapkan dapat membantu anak mengenal bentuk, berpikir kreatif, serta menikmati proses belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak secara optimal. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat digunakan adalah kegiatan seni. Berbagai kegiatan seperti menyanyi dan gerak terbukti dapat menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini (Lestari and Hibana 2022). (Laranti et al. 2023) juga menegaskan bahwa berbagai karya seni lainnya memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Salah satu bentuk kegiatan seni yang efektif untuk mengasah kreativitas anak adalah menggambar. Menurut Veryawan, kegiatan menggambar merupakan bentuk ekspresi dan sarana aktualisasi diri, serta menjadi media eksplorasi teknis, gaya, hasrat ide, dan kreativitas anak (Veryawan et al. 2020). Berdasarkan paparan tersebut, menggambar dapat dijadikan kegiatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan imajinasi dan daya cipta anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Menggambar Kreatif dari Angka untuk Mengembangkan Imajinasi Anak Usia 4–5 Tahun”

METODE

Penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian deskriptif menggambarkan dan menjelaskan keadaan sebenarnya atau sebaliknya dalam bentuk, aktivitas, ciri-ciri, perubahan, persamaan hubungan, dan sebagainya (Sukmadinata; 2017). Subyek penelitian ini adalah anak-anak usia 4 sampai 5 tahun di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes yang mendeskripsikan dan

menganalisis pemanfaatan gambar sederhana dari angka untuk mendorong kreativitas.

Di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes, anak-anak berusia empat hingga lima tahun menjadi peserta penelitian. Kegiatan menggambar ini diselesaikan oleh 12 siswa. Penulis mengandalkan data yang telah dikumpulkan untuk melakukan analisis data mengenai metode alternatif sederhana untuk mengajar anak kecil menggambar angka. Praktek langsung menggambar dengan angka di lokasi penelitian dan hasil dokumentasi menjadi sumber data yang dikumpulkan. Penulis kemudian mengkaji gambar anak kelompok A RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes yang dibuat dengan menggunakan angka.

Penulis menggunakan instrumen penelitian untuk menganalisis data. Dalam penelitian, instrumen adalah hal yang paling penting. Kualitas instrumen menentukan kualitas penelitian; data yang akan dijadikan landasan temuan dan kesimpulan yang diperoleh dari instrument (Sarie et al. 2023). Skala deskriptif dan skor digunakan untuk mengukur aspek-aspek yang akan penulis evaluasi dengan instrumen yang berbentuk rubrik penilaian. Menurut Kunandar (2015), kategori Baik, Cukup, dan Buruk termasuk dalam skala deskriptif ini (Budiarjo,S.PdI 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui keterlibatan dalam aktivitas bermain, anak usia lima hingga enam tahun memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial sekaligus membentuk karakter. Permainan tradisional seperti bebengan berperan dalam menumbuhkan kemampuan bekerja sama serta memperkuat perilaku kooperatif di antara anak-anak dalam suatu kelompok. Memainkan permainan tradisional merupakan salah satu hasil keagamaan yang paling signifikan, yang sebenarnya merupakan hasil keagamaan anak-anak dalam mengejar fantasi, kreativitas, berolahraga, bahkan realisme (Suprayitno and Wahyudi 2020).

Kegiatan menggambar di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan menggambar ini dilaksanakan setiap hari Kamis setelah

kegiatan pembelajaran utama selesai, dimulai pukul 10.00 WIB, dan dibimbing langsung oleh guru kelas. Sebelum kegiatan menggambar dimulai, guru biasanya bercerita dan memberikan penjelasan terlebih dahulu agar anak-anak memahami tema gambar yang akan dibuat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N (guru kelas B di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes, wawancara, 2025), kegiatan menggambar ini selalu diawali dengan pengenalan teknik dasar menggambar yang mudah dipahami oleh anak usia dini. Ibu N menjelaskan bahwa, *"anak-anak biasanya saya ajari mulai dari mencoret, membuat garis lurus, melengkung, lalu membentuk gambar sederhana seperti bentuk geometri. Setelah itu mereka boleh berkreasi dengan gambar bebas sesuai ide masing-masing."*

Selain itu, guru juga mencontohkan penggunaan teknik tertentu dalam menggambar, salah satunya adalah teknik menggambar mudah menggunakan angka. Teknik ini dipilih karena anak usia dini, khususnya usia 4 sampai 5 tahun, sudah mengenal angka 1 sampai 10 sehingga kegiatan menggambar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan contoh menggambar menggunakan angka, kemudian anak-anak menirukan dengan cara mereka sendiri.

Masih menurut Ibu N (wawancara, 2025), *"dengan menggambar menggunakan angka, anak-anak terlihat lebih antusias karena mereka merasa seperti bermain tebak-tebakan gambar. Misalnya, angka 1 bisa dijadikan gambar lilin, angka 2 menjadi bebek, dan angka 3 bisa berubah menjadi ikan. Mereka senang sekali saat menyadari bahwa angka bisa menjadi gambar yang lucu dan menarik."*

Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar menggambar, tetapi juga melatih imajinasi, koordinasi motorik halus, serta kemampuan berpikir kreatif. Pendekatan yang digunakan guru membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi anak usia dini. Dalam kegiatan menggambar menggunakan angka di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes, salah satu teknik yang diajarkan kepada anak-anak adalah menggambar dengan angka dua yang dikembangkan menjadi gambar bebek. Kegiatan ini diawali dengan guru mengajak

anak-anak menulis angka dua di atas kertas gambar. Guru memberikan contoh di papan tulis sambil menjelaskan bahwa angka dua yang sederhana dapat diubah menjadi bentuk hewan yang lucu. Setelah semua anak menulis angka dua, guru memandu mereka untuk memperhatikan bagian lengkung dan garis lurus pada angka tersebut. Lengkungan bagian atas kemudian dijelaskan sebagai bentuk kepala bebek, sedangkan bagian bawah dapat dikembangkan menjadi badan.

Selanjutnya, guru menambahkan beberapa detail sederhana agar bentuknya menyerupai bebek. Bagian ujung atas angka dua diberi tambahan paruh kecil, lalu di bagian tengah ditambahkan titik sebagai mata. Anak-anak kemudian diajak menambahkan ekor kecil di belakang dan dua kaki di bagian bawah sebagai penyempurna gambar. Setelah bentuk bebek selesai, anak-anak melanjutkan kegiatan dengan mewarnai hasil gambar mereka. Guru memberikan arahan agar anak menggunakan warna-warna cerah seperti kuning untuk tubuh bebek dan oranye untuk paruh serta kakinya, namun anak tetap diberi kebebasan memilih warna sesuai imajinasi masing-masing.

Selama proses menggambar, guru aktif berkeliling membantu anak-anak yang mengalami kesulitan sambil memberikan pujian dan dorongan. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan motorik halus dan koordinasi mata-tangan anak, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri serta kreativitas dalam mengembangkan bentuk dari angka menjadi gambar nyata. Melalui pembelajaran yang sederhana namun menyenangkan ini, anak-anak belajar bahwa angka bukan hanya simbol matematika (Ardipal 2012), tetapi juga dapat menjadi dasar untuk berimajinasi dan berkarya secara artistik. Berikut dokumentasi proses menggambar menggunakan angka:



Gambar 1. Proses Menggambar menggunakan Angka

Selama proses pembelajaran menggambar, guru memiliki peran penting dalam menguasai teknik yang akan diajarkan kepada anak. Setiap kali akan memulai kegiatan, guru harus menyiapkan bahan, alat, serta memahami teori dasar yang berkaitan dengan teknik menggambar tersebut. Penguasaan teknik oleh guru sangat diperlukan agar kegiatan menggambar berjalan efektif dan anak-anak dapat mengikuti dengan baik. Selain itu, setiap harinya guru juga dituntut untuk menguasai variasi teknik menggambar lain yang disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu S (guru kelas A di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes, wawancara, 2025), kegiatan menggambar di lembaga tersebut selalu dirancang dengan memperhatikan minat dan kemampuan anak. Ibu S menyampaikan bahwa, *"kami sebagai guru harus benar-benar siap sebelum mengajar menggambar. Anak-anak cepat bosan, jadi tekniknya harus bervariasi dan menyenangkan. Biasanya saya menyiapkan contoh gambar dan media warna yang menarik supaya mereka semangat."*

Apabila terdapat kegiatan perlombaan menggambar, guru akan memberikan pembinaan tambahan agar anak-anak dapat lebih terampil dalam teknik menggambar dan mewarnai sesuai dengan tema lomba. Pembinaan tersebut dilakukan dengan cara memberi latihan tambahan dan contoh gambar yang relevan dengan tema perlombaan. Anak-anak juga didorong untuk berkreasi menggunakan imajinasinya sendiri.

Masih menurut Ibu S (wawancara, 2025), *"kalau ada lomba, kami latih mereka lebih fokus pada detail warna dan bentuk, tapi tetap tidak membatasi ide mereka. Misalnya, kami beri tema hewan, anak boleh membuat gambar bebek dari angka dua atau kelinci dari angka tiga. Yang penting mereka senang dan berani mencoba."*

Penerapan teknik menggambar mudah menggunakan angka di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes terbukti mampu mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mengembangkan kreativitas anak usia 4 sampai 5 tahun. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenali bentuk dan angka, tetapi juga

mengekspresikan ide secara bebas dalam bentuk visual. Guru menjadi fasilitator yang membantu anak menggali potensi kreatif mereka melalui kegiatan yang menyenangkan dan edukatif. Kegiatan menggambar dengan angka juga melatih koordinasi mata dan tangan, kesabaran, serta kemampuan anak dalam memahami hubungan antara simbol (angka) dan bentuk konkret. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi anak. Berikut dokumentasi hasil menggambar dari angka:



Gambar 2. Hasil Menggambar dari Angka

Penerapan penilaian pada kegiatan menggambar dengan angka di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu proses, motif, dan warna. Setiap aspek memiliki indikator yang menggambarkan tingkat capaian perkembangan anak. Penilaian dilakukan secara observatif saat kegiatan berlangsung, di mana guru memperhatikan keterlibatan anak, kemandirian, serta kreativitas dalam menciptakan bentuk dari angka yang diberikan. Aspek proses menilai bagaimana anak mengikuti langkah-langkah menggambar dari angka menjadi bentuk tertentu (misalnya angka dua menjadi bebek). Anak yang mampu mengikuti instruksi dengan mandiri dan bahkan membantu temannya dikategorikan Sangat Berkembang (SAB). Sementara anak yang masih memerlukan sedikit arahan atau bantuan akan dikategorikan sesuai tingkat kemampuannya (BSH, SB, atau MB).

Aspek motif berfokus pada hasil visual dari gambar yang dibuat anak. Penilaian ini mencakup kejelasan bentuk gambar yang dihasilkan dari angka. Anak yang berhasil membentuk gambar dengan proporsional dan mudah dikenali akan

memperoleh nilai tertinggi. Aspek warna menilai bagaimana anak mengaplikasikan warna pada gambar. Penilaian ini melihat kerapian, keberagaman warna yang digunakan, serta kemampuan anak dalam mengombinasikan warna secara harmonis. Anak yang mampu mewarnai dengan rapi, penuh, dan menggunakan beberapa warna secara seimbang akan memperoleh kategori SAB. Berikut hasil penilaian kegiatan menggambar dengan angka di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes:

Tabel 1. Aspek Penilaian

Aspek	Deskripsi	SAB	BSH	SB	MB
Proses	Langkah-langkah sesuai				
Motif	Terlihat jelas bentuk gambarnya				
Warna	Warna terlihat penuh, rapi, dan kolaborasi beberapa warna				

Keterangan hasil capaian:

SAB : Sangat Berkembang (Menggambar dengan mandiri dan dapat membantu temannya yang kesulitan)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Menggambar dengan mandiri)

SB : Sedang Berkembang (Menggambar dengan arahan guru)

MB : Mulai Berkembang (Menggambar dengan bantuan guru)

Dari hasil menggambar menggunakan angka yang diterapkan pada anak usia 4 sampai 5 tahun di RA Muslimat NU Darul Ulum, didapatkan bahwa yang mendapat hasil capaian SAB berjumlah 6 anak, mendapat hasil capaian BSH berjumlah 3 anak, mendapat hasil capaian SB berjumlah 2 anak, dan mendapat hasil capaian MB 1 anak. Sehingga kemampuan anak berkembang menggunakan Teknik menggambar mudah dari angka. Menggambar menggunakan angka yang diterapkan pada anak usia 4 sampai 5 tahun di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes, sebagian besar anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan berkreasi dengan baik. Hal tersebut terlihat selama proses menggambar dari proses awal sampai akhir. Walaupun masih ada anak yang membuat karya kurang rapi, namun hanya beberapa anak saja.

SIMPULAN

Dari hasil menggambar mudah dari angka yang diterapkan pada anak usia 4 sampai 5 tahun di RA muslimat NU Darul ULum Ngembes dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar anak sudah dapat mengembangkan kreativitasnya menggunakan Teknik menggambar dengan angka. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya anak yang mendapatkan hasil capaian SAB lebih banyak. Setelah melakukan penerapan menggambar dengan angka diharapkan anak dapat mengembangkan ide dan kreativitasnya lebih luas dalam berkarya. Pembelajaran menggambar menggunakan Teknik dari menggambar menggunakan angka bisa menjadi referensi guru maupun pendidik lainnya yang dapat dikembangkan di Lembaga Pendidikan manapun. Semoga penelitian ini dapat membdrikan manfaat baik bagi guru maupun siswa di dunia Pendidikan.

REFERENSI

- Abubakar, Abubakar, And Ngalimun Ngalimun. 2019. *Psikologi Perkembangan (Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Anak)*. Edited By Hamdanah Hamdanah. K-Media. [Http://Digilib.Iain-Palangkaraya.Ac.Id/2487/](http://Digilib.Iain-Palangkaraya.Ac.Id/2487/).
- Adawiyah, Baiq Rabiatal, Bq Ulan Saswariaji, Baedatul Izzah, Dayang Yunita Fadila, And Siti Istiningsih. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Math Playground Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscienceed Journal)* 6 (1): 475–81. <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.V6i1.612>.
- Aprinawati, Iis. 2017. "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1): 1. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V1i1.33>.
- Ardipal, Ardipal. 2012. "Kurikulum Pendidikan Seni Budaya Yang Ideal Bagi Peserta Didik Di Masa Depan." *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni* 11 (1). <https://doi.org/10.24036/Komposisi.V11i1.69>.
- Babullah, Rubi. 2022. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran." *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1 (2): 2. <https://doi.org/10.70287/Epistemic.V1i2.10>.
- Budiarjo,S.Pdi. 2019. *Implementasi Evaluasi Pembelajaran: Praktis, Sederhana Dan Tepat*). Rumah Belajar Matematika Indonesia.

- Faizin, Imam, And Hartono. 2024. "Menggores Imajinasi, Menyentuh Emosi: Studi Peran Menggambar Bebas Pada Anak Usia Dini." *Al-Athfal* 5 (2): 2. <https://doi.org/10.58410/Al-Athfal.V5i2.1020>.
- Fathoni, Tamrin. 2023. "Mengintegrasikan Konsep Vygotsky Dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua Dalam Memaksimalkan Potensi Anak." *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (1): 1.
- Hanafi, M. Zakaria. 2014. *Implementasi Metode Sentra Dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. July. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/41647>.
- Hasan, Moch Sya'roni, Abd Rozaq, And Ragil Saifullah. 2024. "Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 4 (2): 2. <https://doi.org/10.54437/Irsyaduna.V4i2.1669>.
- Ismoyo, Sindu Lintang. 2024. "Seni Rupa Sebagai Media Pengembangan Keterampilan Metakognitif Dan Neurosains Pada Anak: Fine Arts As A Tool For Developing Metacognitive And Neuroscience Skills In Children." *Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif* 5 (1): 1. <https://doi.org/10.70571/Psik.V5i1.128>.
- Kuntarto, Eko. 2016. "Kesantunan Berbahasa Ditinjau Dari Prespektif Kecerdasan Majemuk." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari* 16 (02): 02.
- Laranti, Trisna Ayu Anugrah, Rusijono Rusijono, And Irena Yolanita Maureen. 2023. "Analisis Dasar Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Asmaul Husna Bagi Anak Usia Dini." *Edutech* 22 (1): 1. <https://doi.org/10.17509/E.V22i1.54126>.
- Ledang, Irwan, And Siti Mutiaraningsih Asshagab. 2024. "Diterminasi Sosial Dan Lingkungan Budaya Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini." *Cahaya: Journal Of Research On Science Education* 2 (2): 2. <https://doi.org/10.70115/Cahaya.V2i2.183>.
- Lestari, Sinta Ayu, Muhammad Ishaq Gery, And Dyah Lyesmaya. 2024. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni Melipat Origami Pada Anak Kelompok A Tk Aisyiyah 3 Cipetir." *Semnasfip*, No. 0 (September): 0. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Semnasfip/Article/View/23567>.
- Lestari, Yuyun Ayu, And Hibana Hibana. 2022. "Pemikiran Tokoh-Tokoh Kreativitas Anak Usia Dini Serta Pengembangannya Dalam Perspektif Islam." *Motorik: Jurnal Penelitian Anak Usia Dini* 3 (1): 1. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/Motorik/Article/View/10000>.

- Nurjannah, Nurjannah, Putri Ramasari, Putridary Aprillia Nasution, Lili Aspinda, And Sri Retno Anjani. 2024. "Pengaruh Tayangan Televisi Edukatif Si Bolang Dengan Nilai Kehidupan: Kajian Sosiologi Sastra." *Lambung Aksara* 4 (2): 2.
- Prasetyo, Safiudin Abdi, And Winarno Winarno. 2024. "Analisis Metode Dan Teknik Pembelajaran Melukis Di Sanggar Seni Rupa Merak Ati." *Jurnal Seni Rupa* 12 (3): 131-40.
- Prasetyaningsih, Asri. 2018. "Dampak Penyertaan Media Berbasis Teknologi Informasi Dalam Kehidupan Keluarga." *Seling: Jurnal Program Studi Pgra* 4 (2): 2. <https://doi.org/10.29062/Seling.V4i2.304>.
- Prasetyoningrom, Wahyu. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Tema Pekerjaan Melalui Media Puzzle Gambar (Penelitian Tindakan Kelas Anak Kelompok B2 Tk Pertiwi 02 Jenengan, Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014)*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/42773/Meningkatkan-Kecerdasan-Visual-Spasial-Pada-Tema-Pekerjaan-Melalui-Media-Puzzle-Gambar-Penelitian-Tindakan-Kelas-Anak-Kelompok-B2-Tk-Pertiwi-02-Jenengan-Boyolali-Tahun-Ajaran-20132014>.
- Rofi'ah, Ulya Ainur, Diani Lestari, And Muhimmatul Choirh. 2024. "Finger Painting Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Era Society 5.0." *Alzam: Journal Of Islamic Early Childhood Education* 4 (1): 28-35.
- Rofi'ah, Ulya Ainur, Dewi Safitri, And Nur Khotimah. 2024. "Implementasi Kegiatan Menggambar Dekoratif Dalam Mengembangkan Kreativitas Aud." *Alzam: Journal Of Islamic Early Childhood Education* 4 (2): 19-25.
- Rofi'ah, Ulya Ainur, Malikatus Sholiha, Ummidlatu Salamah, Et Al. 2025. "Transformasi Pembelajaran Paud Melalui Seni: Membangun Kreativitas Dan Ekspresi Anak Dengan Pendekatan Inovatif." *Ngabekti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3 (1): 14-26.
- Sari, Erma Catur Wulan, And Sukiman Sukiman. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pop Up Book Dalam Pembelajaran Alfabet Melalui Tema Buah-Buahan Pada Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7 (3): 3. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.4957>.
- Sarie, Dr Fatma, I. Nyoman Tri Sutaguna M.Par S. St Par, Dr I. Putu Suiroaka M.Kes S. St, Et Al. 2023. *Metodelogi Penelitian*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sholihah, Malikatus, Ulya Ainur Rofi'ah, And Kholifaharurrohman Kholifaharurrohman. 2024. "The Impact Of Gadget Consumption Patterns On Early Childhood Social Interaction In Era 5.0." *Magister Scientiae* 52 (2): 157-62.

- Sigai, Ervantia Restulita L. 2018. "Tradisi Ngokoi Okan Perentehu Dayak Lawangan: Pendekatan Fungsional Struktural Talcott Parson." *Dharma Duta* 16 (1): 1. <https://doi.org/10.33363/Dd.V16i1.136>.
- Siregar, Nurfadila Ulfa, Fitry Khairany Pulungan, Malika Thahara, Et Al. 2023. "Penerapan Aplikasi Geogebra Pada Pembelajaran Matematika." *Journal On Education* 5 (3): 3. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i3.1602>.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan / Nana Syaodih Sukmadinata*. Pt.Rosdakarya Bandung. Bandung. [//Pasca.Perpus.Iainkediri.Ac.Id%2findex.Php%3fp%3dshow_Detail%26id%3d2758%26keywords%3d](http://Pasca.Perpus.Iainkediri.Ac.Id%2findex.Php%3fp%3dshow_Detail%26id%3d2758%26keywords%3d).
- Suprayitno, Adi, And Wahid Wahyudi. 2020. *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. Deepublish.
- Suryaningsih, Ayu, And Ni Luh Rimpiati. 2018. "Implementation Of Game-Based Thematic Science Approach In Developing Early Childhood Cognitive Capabilities." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (2): 2. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V2i2.113>.
- Susanto, Ahmad. 2021a. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2021b. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara.
- Syauqia, Dina Zuhda, Triyanti, Alya Fasihah, Firza Hardyn Aira Zahra, Sri Wahyu Hidayah, And Shafira Ramadhani Amanda Putri. 2025. "Dampak Lingkungan Belajar Pada Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Naratif* 6 (1): 1. <https://ijurnal.com/1/index.php/jipn/article/view/494>.
- Tabrani, Primadi; 2006. *Kreativitas & Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas Dalam Perikehidupan Manusia*. Jalasutra. Yogyakarta. [//elib.fiss.unpas.ac.id%2findex.php%3fp%3dshow_Detail%26id%3d1279%26keywords%3d](http://elib.fiss.unpas.ac.id%2findex.php%3fp%3dshow_Detail%26id%3d1279%26keywords%3d).
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Erlangga. Jakarta. [//opac.perpus.iainmadura.ac.id%2findex.php%3fp%3dshow_Detail%26id%3d12182%26keywords%3d](http://opac.perpus.iainmadura.ac.id%2findex.php%3fp%3dshow_Detail%26id%3d12182%26keywords%3d).
- Veryawan, Veryawan, Julianti Julianti, And Rapita Aprilia. 2020. "Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 129–38.

Wahyuti, Ery, Purwadi Purwadi, And Nila Kusumaningtyas. 2023. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini." *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3 (2): 2. <https://doi.org/10.37304/Enggang.V3i2.8730>.

Wijayanti, Fitri. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Gambar Tunggal Dan Kata Kunci Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Tlobo Li, Jatiyoso, Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/27697/Peningkatan-Kemampuan-Menulis-Puisi-Dengan-Menggunakan-Media-Gambar-Tunggal-Dan-Kata-Kunci-Pada-Siswa-Kelas-V-Sd-Negeri-Tlobo-Li-Jatiyoso-Karanganyar-Tahun-Ajaran-20112012>.