

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AZKIA
SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**AULIA PUTRI P.
NPM : 1711070058**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1443 H / 2022 M**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AZKIA
SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

AULIA PUTRI P.

NPM : 1711070058

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1443 H / 2022 M**

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun gagasan. Adapun penelitian ini di latar belakang masalah rendahnya kreativitas anak dalam memadukan warna. Baik saat mewarnai, menggambar, melukis ataupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan warna. Masalah yang akan di teliti yakni, tentang kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, menggunakan desain model Suharsimi Arikunto. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dimana satu siklus terdiri dari empat tahapan yakni : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung dengan subyek penelitian peserta didik usia 5-6 tahun kelas B2 dengan indikator keberhasilan mencapai 75% bertujuan untuk mengetahui melalui permainan warna dengan media benang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak tentu harus dilakukan dan direncanakan secara baik agar berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan. Berdasarkan pengamatan dari siklus I peserta didik menunjukkan perkembangan dalam aspek kreativitas baik penggunaan warna, kerapihan, kecepatan dan menggunakan ide dan imajinasinya dalam permainan warna. Presentase pada siklus I mencapai Presentase 20% BB dengan jumlah anak 3, 40% MB dengan jumlah anak 6, 26% BSH dengan jumlah anak 4 dan 14% BSB dengan jumlah anak 2. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II dapat dilihat perkembangan anak yang lebih bersemangat ikut terlibat dalam beberapa kegiatan, serta kefokusannya, kerapihan dan kecepatan anak juga sudah berkembang. Dapat dilihat pada hasil tingkat perkembangan kreativitas anak siklus II yang belum berkembang 0%, mulai berkembang 3 anak (20%), berkembang sesuai harapan 3 anak (20%), dan berkembang sangat baik 9 anak (60%). Dengan ini artinya menandakan bahwa tingkat perkembangan anak berkembang sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Kata Kunci : Kreativitas, Permainan Warna Media Benang.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Putri P.
NPM : 1711070058
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 17 Mei 2022
Penulis



Aulia Putri P.
NPM.1711070058



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui
Permainan Warna Dengan Media Benang Di
TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung**

**Nama : Aulia Putri P
NPM : 1711070058
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang
munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I
NIP. 196306121993032002**

**Ida Fiterlani, M.Pd
NIP. 198206242011012004**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**DR. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001**



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Melalui Media Benang Di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung** yang disusun oleh: **Aulia Putri P, NPM. 1711070058**, Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Kamis, 28 April 2022**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Guntur Cahaya Kesuma, M.A.** 

Sekretaris : **Kanada Komariyah, M.Pd.I** 

Penguji Utama : **Dr. Laila Maharani, M.Pd** 

Penguji I : **Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I** 

Penguji II : **Ida Fiteriani, M.Pd** 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP.19640828 198803 2 002

MOTTO

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ٢١٩

Artinya : " Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir" (Q.S. Al- Baqarah :219)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Surabaya, : Halim, 2014), h. 34

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin...

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT dan segala kerendahan hati, ku persembahkan karya yang sederhana ini untuk orang yang mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama untuk :

1. Kedua orangtua ku Bapak Muhammad Arbain Pakpahan (Alm) dan Mama Ni Made Suwendri, yang telah tanpa pamrih mengasuh, membesarkan, membimbing, mendukung dan senantiasa mendoakan keberhasilanku.
2. Abangku tersayang Zuan Fedrik Pakpahan dan Mba Rani Oktasari, S.Pd yang selalu memberiku semangat dan memberi motivasi sehingga studiku dapat terselesaikan.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Aulia Putri P, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 02 Maret 1999. Anak dari pasangan Bapak Muhammad Arbain Pakpahan dan Mama Ni Made Suwendri. Penulis memulai pendidikan pertama pada Taman Kanak-Kanak Al-Azhar 6 Jatimulyo Lulus Pada Tahun 2005, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 5 Jatimulyo Lulus Pada Tahun 2011, selanjutnya penulis meneruskan jenjang pendidikan di SMP Negeri 19 Bandar Lampung Lulus Pada Tahun 2014. Dan melanjutkan pendidikannya pada SMA Yadika Bandar Lampung Lulus Pada Tahun 2017. Dan pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan tinggi dan diterima di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan kelancaran. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang merupakan uswatun hasana atau suri tauladan bagi seluruh umat manusi dimuka bumi ini. Dengan terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung” penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa dukungan semua pihak dengan berbagai bentuk kontribusi yang diberikan. Dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr.Hj.Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung dan Yulan Puspita Rini, M.A selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj.Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Ida Fiteriani, M.Pd. selaku pembimbing II penulis yang telah memberikan semangat dan memotivasi penulis agar terselesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terkhusus Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
5. Epi Marlina, S.Pd, selaku Kepala TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung.
6. Sahabat Desti Rahayu, Chynthia Clarita, Resti Hidayati serta Teman-teman PIAUD B, terimakasih atas kekompakkan dan kerjasama selama ini dalam suka maupun duka. Semoga silaturahmi kita tetap akan berjalan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, hal itu tidak lain karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan,

semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau peneliti berikutnya untuk pertimbangan ilmu pengetahuan khususnya Pendidikan Islam Anak Usia Dini .

Bandar Lampung, 17 Mei 2022

Penulis,

Aulia Putri P.

NPM.1711070058



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi Masalah.....	14
D. Batasan Masalah.....	14
E. Rumusan Masalah.....	15
F. Tujuan penelitian.....	15
G. Manfaat Penelitian.....	15
H. Peneliti yang relevan.....	16
I. Sistematika Penulisan.....	19

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep tentang kreativitas AUD.....	21
1. Pengertian Kreativitas.....	21
2. Ciri – ciri Kreativitas.....	22
3. Strategi Dalam Pengembangan Kreativitas.....	24
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas.....	26
B. Permainan Warna dengan Media Benang.....	29
1. Pengertian Permainan Warna.....	29

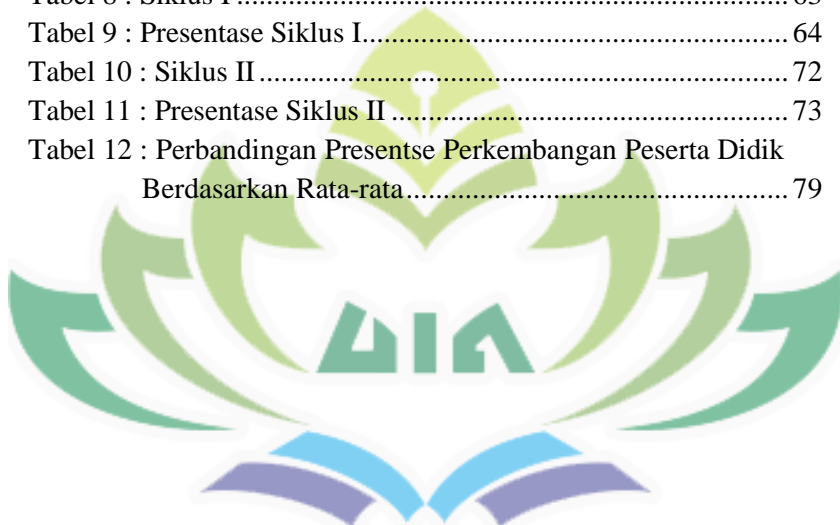
2. Pengertian Media Benang.....	30
3. Alat dan Bahan	33
4. Langkah Membuat Permainan Warna Dengan Media Benang	34
5. Hubungan Antara Permainan Warna Dengan Kreativitas Anak.....	34
C. Model Tindakan.....	36
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Metode dan Rancangan Siklus.....	40
D. Subyek Penelitian	40
E. Peran dan Posisi Peneliti.....	40
F. Tahapan Intervensi Tindakan	41
G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	43
H. Tehnik Pengumpulan Data	43
I. Keabsaha Data	47
J. Analisis Data.....	47
K. Indikator Keberhasilan	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
B. Keadaan Sarana dan Prasarana	52
C. Keadaan Tenaga Pendidik	53
D. Keadaan Peserta Didik.....	66
E. Hasil Penelitian.....	67
1. Siklus I.....	68
2. Siklus II	70
F. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	75
C. Penutup.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Indikator Mengembangkan Kreativitas Anak	13
Tabel 2 : Hasil Data Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas	15
Tabel 3 : Hasil Pengamatan Pra Penelitian Mengembangkan Kreativitas	16
Tabel 4 : Kisi-kisi Observasi	50
Tabel 5 : Lembar Observasi Mengembangkan kreativitas Anak ..	51
Tabel 6 : Pedoman Wawancara Guru	52
Tabel 7 : Kriteria Keberhasilan	55
Tabel 8 : Siklus I	63
Tabel 9 : Presentase Siklus I	64
Tabel 10 : Siklus II	72
Tabel 11 : Presentase Siklus II	73
Tabel 12 : Perbandingan Presentse Perkembangan Peserta Didik Berdasarkan Rata-rata	79



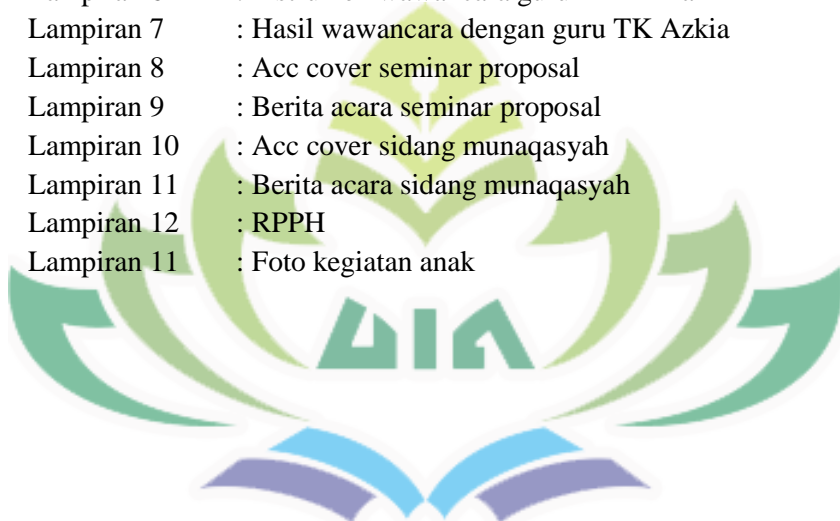
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Skema PTK oleh Suharsimi Arikunto.....	41
Gambar 2 : Siklus Keberhasilan Siklus I.....	66
Gambar 3 : Siklus Keberhasilan Siklus II.....	74
Gambar 4 : Grafik Pencapaian Perkembangan anak Pra Siklus ..	75
Gambar 5 : Grafik Pencapaian Perkembangan Anak Pra Siklus dan Siklus I.....	76
Gambar 6 : Grafik Pencapaian Perkembangan Anak Siklus I dan II.....	78
Gambar 7 : Grafik Perbandingan Kreativitas Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	80



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat izin penelitian
Lampiran 2 : Surat keterangan penelitian
Lampiran 3 : kartu konsultasi
Lampiran 4 : Kisi-kisi observasi mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang usia 5-6 tahun di TK
Lampiran 5 : Pedoman observasi mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang usia 5-6 tahun di TK
Lampiran 6 : Instrumen wawancara guru TK Azkia
Lampiran 7 : Hasil wawancara dengan guru TK Azkia
Lampiran 8 : Acc cover seminar proposal
Lampiran 9 : Berita acara seminar proposal
Lampiran 10 : Acc cover sidang munaqasyah
Lampiran 11 : Berita acara sidang munaqasyah
Lampiran 12 : RPPH
Lampiran 11 : Foto kegiatan anak



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar terdapat kejelasan dan ketegasan maksud dari judul skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan maksud dari judul skripsi ini. Skripsi ini berjudul : “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6- tahun di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung” penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan

Mengembangkan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Mengembangkan juga dapat diartikan sebagai proses desain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹

Mengembangkan pula merupakan suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk suatu produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2005) h. 24

Kreativitas menurut Utami Munandar merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.²

3. Permainan Warna

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-difatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Bermain warna merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak usia dini. Permainan ini melibatkan beberapa warna untuk dijadikan obyek permainan. Ini merupakan bentuk suatu media yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, yaitu seni. Kegiatan implementasi permainan warna ini dilakukan guna menentukan sejauh mana kreativitas anak pada saat menggunakan warna.³

4. Media Benang

Syaiful Bahri Djamarah media merupakan sebuah alat bantu, yang bisa berupa apa saja, digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) benang adalah tali halus yang dipintal dari kapas (sutra dan sebagainya) dipakai untuk menjahit atau menenun. Benang biasanya dibuat untuk menjahit baju, tapi untuk benang tertentu biasanya bisa digunakan sebagai pemanis.

Sedangkan TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung merupakan suatu lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang peneliti pilih sebagai lokasi dalam skripsi ini. Karena di

²Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014). 6.

³Devi dan Suyadi, "Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air Di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020).

TK Azkia sebelumnya belum pernah menggunakan media apapun dalam hal mengembangkan kreativitas. Mereka hanya menggunakan pewarna baik pensil maupun krayon dalam melatih kreativitas anak. Jadi, maksud judul skripsi ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6- tahun di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai individu, masyarakat, bangsa dan negara selalu hidup dalam ruang sosial. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk mengembangkan keterampilan dan potensi yang dimilikinya melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup pembelajaran informal, formal dan nonformal. Pendidikan didapatkan dari sejak usia dini sampai pada pendidikan di jenjang perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik.

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.⁴ Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu semua warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi.

Dalam bidang pendidikan seorang anak lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan

⁴ H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 44.)

disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan dan kondisi masing-masing baik secara intelektual, emosional dan sosial. Pendidikan juga merupakan hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan sebagai sumber daya insani sepatutnyalah mendapat perhatian secara terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya.

Pendidikan yang bermutu dan berkualitas dapat menunjang kemajuan suatu bangsa, karena dengan pendidikan yang bermutu dan berkualitas akan mampu mencetak dan menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas pula. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaruan dalam bidang pendidikan waktu ke waktu tanpa henti.⁵ Proses pertumbuhan dan perkembangan anak bersifat unik, anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada usia dini dapat memberikan pengaruh kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya.

Setiap anak memiliki sejumlah potensi baik potensi fisik, biologis, kognitif maupun sosial emosional. Anak adalah makhluk yang sedang taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَآخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

*Artinya : “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal”
(Q.S. Ali Imran : 190)⁶*

⁵ Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah dan Imro'atun Hasanah, “meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna”, jurnal PG-PAUD Trunojoyo Madura, Vol.4 No 1, 2017

⁶ Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

Anak usia taman kanak-kanak berada pada rentang usia 4-6 tahun. Di dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pada Bab VI Pasal 28 dijelaskan bahwa “Taman kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 4-6 tahun.” Tujuan pendidikan taman kanak-kanak untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, ketrampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Dalam tumbuh kembangnya, anak usia taman kanak-kanak selalu mengikuti irama perkembangannya, pada masa usia ini disebut juga dengan istilah masa keemasan (Golden age).⁷

Pada masa keemasan atau golden age anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya dia belajar seraya bermain. Bagi anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktifitas bermain, anak akan mencoba berkreasi tentang segala yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasu, berfikir dan bereksplorasinya.

Kreativitas anak belajar melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh guru dan orangtua dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin. Dimana masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan meningkatkan kreativitas anak agar dapat menjadi manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang. Oleh karenanya Allah swt selalu mendorong manusia untuk berpikir. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur’an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78 berbunyi sebagai berikut :

⁷ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2016), 26.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu dapat bersyukur.”⁸

Berdasarkan ayat diatas, pada fitrahnya setiap anak telah dilahirkan dengan memiliki potensi. Potensi yang di berikan oleh Allah yaitu pendengaran, penglihatan dan juga hati. Dengan adanya potensi itulah yang akan digunakan anak untuk dapat belajar dari lingkungan, alam serta masyarakat dimana ia tinggal dengan harapan agar menjadi manusia dewasa yang berakhlak. Tiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu dikembangkan secara optimal agar anak pula dapat menjadi anak yang memiliki kreativitas.

Maxim mengungkapkan bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali. Oleh karena itu, seorang guru harus yakin bahwa anak-anak didik mereka semua kreatif, hanya bagaimana lingkungan merangsang kemunculan kreativitas mereka.⁹ Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain, dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, memahami kehidupan, dan juga memahami dunianya.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga

⁸ Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. *Op.cit.* 220.

⁹Farida Mayar Ihsan Maulana, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dibi Di Era Revolusi,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2019), 114.

aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang.

Menurut Moeslichatoen Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.¹⁰ Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inheren*) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa dalam kegiatan bermain.

Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan diri dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Tidak hanya itu, bermain juga dapat menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi. Sebab itulah, pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu mengenal dan memahami makna bermain agar mampu berkreasi menciptakan permainan-permainan yang sekiranya bisa mengembangkan kecerdasan anak serta menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan dapat menarik minat anak untuk belajar secara alami.

Vgotsky percaya bahwa bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak seperti yang dikemukakan piaget bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua are perkembangan baik fisik, kognitif, bahasa serta sosioemosional.¹¹ Adanya media akan mendukung proses bermain bagi anak, media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Oleh karena itu, pentingnya media dalam belajar dan bermain yang dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi anak dan

¹⁰ Khamim Zarkasih Putro, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain," *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 16, no. 1 (2016): 19–27.

¹¹ Sihadi Yuliani Nurani, sofia hartati, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020).

memperbaharui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Fungsi media yaitu sebagai perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong anak belajar cepat dan sebagai alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat kita pahami bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian dan penerimaan pesan dari pengirim kepada penerima. Yaitu dari pendidik kepada peserta didik untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian hingga proses belajar yang aktif dan menyenangkan berjalan dengan baik. Menjadi pribadi yang kreatif tidaklah didapat dengan tiba-tiba ketika seorang telah dewasa dan dihadapkan pada aneka permasalahan. Keativitas memerlukan proses. Ibarat tanaman, kreativitas pun perlu di pupuk , di siram dan di rawat agar bisa tumbuh subur. Disinilah peran orang tua dan pendidik untuk membantu anak-anak mengoptimalkan potensi kreatifnya sejak dini sebagai bekal bagi mereka melalui zaman yang berada dari sekarang.

Kreativitas anak belajar melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh guru dan orangtua dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, dimana masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan meningkatkan kreativitas anak agar dapat menjadi manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang. Kreativitas dalam berbagai bentuk selalu akan dibutuhkan untuk menjadikan hidup ini menjadi lebih baik. Hasrat menusalah yang menyebabkan proses kreatif seolah tidak pernah berhenti.

Kreativitas dibutuhkan oleh setiap manusia termasuk anak usia dini, agar hidup mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis serta menyenangkanb. Potensi kreatif telah dibawa oleh setiap manusia melalui blue print atau skema berpikir yang dikaruniakan oleh Allah. Santrock menyatakan bahwa kreativitas

adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa, serta melahirkan satu solusi unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Kreativitas berperan penting dalam pertumbuhan anak selanjutnya. Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, tanah liat, dan pasir), mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).

Warna adalah suatu proses yang terjadi dimana cahaya mengenai suatu benda. Setiap orang pasti menyukai warna terutama anak-anak karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan, kesenangan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang. Sudah banyak pembelajaran yang ada di PAUD terkait bermain warna yang disajikan oleh guru untuk pembelajaran kreativitas seni anak. Seni bermain warna merupakan sebuah kegiatan seni yang berbentuk seni rupa yang diterapkan melalui alat permainan edukatif serta berbagai warna dasar yang menarik. Kreativitas seni bermain warna ini bertujuan untuk pengungkapan ekspresi emosional anak. Ketika anak sedang bermain warna saat menggambar ataupun melukis dengan car air, anak akan memilih warna sesuai dengan ekspresi emosionalnya.

Pada kenyataannya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun di TK Azkia Bandar Lampung, belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Kurangnya prasarana papan warna yang seharusnya dapat dikenalkan dan dilihat anak agar anak mengetahui macam-macam warna belum ada di Tk Azkia. Dengan adanya permasalahan ini muncul pula hambatan pada kreativitas anak dalam memadukan warna. Baik saat mewarnai, menggambar, melukis ataupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan warna. Permasalahan ini ditemukan saat anak sedang mewarnai gambar dan memberi

hiasan pada gambar. Hanya sedikit dari semua anak usia 5-6 tahun memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik.

Banyak yang masih bertanya kepada guru perihal warna apa yang harus digunakan. Padahal kegiatan ini merupakan kegiatan yang sesuai imajinasi anak. Akibat yang ditimbulkan dari permasalahan ini, seperti anak menjadi kurang semangat dalam melakukan kegiatan, ada beberapa anak yang ketinggalan dalam melakukan kegiatan karena kesulitan dalam warna. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti dan guru merasa sangat perlu untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan warna untuk mengembangkan kreativitas anak.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak tentunya harus dilakukan dan direncanakan secara baik agar berjalan sesuai dengan apa yang di inginkan. Potensi pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik melalui bermain warna dengan media benang. Metode bermain merupakan metode yang sangat cocok dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, tentunya juga untuk mengembangkan kreativitas anak.

Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang di pergunakan juga harus mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru. Adapun beberapa indikator kreativitas anak usia dini yang perlu dikembangkan, berdasarkan teori perkembangan kreativitas anak yaitu : Mampu menghasilkan suatu bentuk, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, memiliki daya imajinasi kuat, kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, dan menjawab pertanyaan sederhana.¹²

¹² Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineke Cipta, 2013), 71.

Tabel 1
Indikator Pencapaian Kreativitas Anak

Perkembangan Kreativitas	Kompetensi Inti	Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
Perkembangan Kreativitas	Memiliki daya imajinasi kuat, memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, kreatif dan memiliki sikap estetik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki daya imajinasi yang kuat 2. Mampu meniru suatu bentuk 3. Memecahkan masalah dengan kreatif 4. Memiliki rasa keindahan 5. Bebas dalam menyatakan pendapat

Sumber : Kemendiknas, Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD, Jakarta : Depdiknas, 2013

Dalam kemampuan kreativitas pada anak usia dini termasuk TK, adalah pembelajaran yang didalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pada usia dini mengutamakan bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan mengembangkan kemampuannya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak Usia Dini adalah melalui sesuatu kegiatan yang berorientasi bermain, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain kreatif dan menyenangkan.¹³

¹³ Sumiati, "Peningkatan Kreativitas AUD Melalui Bermain Balok," *Jurnal Peningkatan Kreativitas AUD* 1, no. 2 (2014).

Tabel 2
Observasi awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Ard	BB	BB	BB	BB	BB	BB
2	Ibn	BB	BB	BB	BB	BB	BB
3	Knr	BB	MB	BB	BB	BB	MB
4	Alf	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSH
5	Ryhn	BB	BB	BB	BB	BB	BB
6	Ibr	BB	MB	BB	BB	BB	MB
7	Njw	BB	BB	BB	BB	BB	BB
8	Azh	BB	BB	BB	BB	BB	BB
9	Shk	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
10	Ans	BB	BB	BB	BB	BB	BB
11	Dfn	BB	BB	BB	BB	BB	BB
12	Syf	BB	BB	BB	BB	BB	BB
13	Fhr	BB	BB	BB	BB	BB	BB
14	Tsqf	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
15	Alfz	BB	BB	BB	BB	BB	BB

Sumber : Observasi kelompok B TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung

Keterangan kemampuan siswa :

1. Memiliki daya imajinasi yang kuat
2. Mampu meniru suatu bentuk
3. Memecahkan masalah dengan kreatif

4. Memiliki rasa keindahan
 5. Bebas dalam menyatakan pendapat
1. BB (Belum Berkembang) : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan dengan score 1 (*)
 2. MB (Mulai Berkembang) : Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu dibantu dengan score 2 (**)
 3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : anak menunjukkan sesuatu indikator dengan score 3 (***)
 4. BSB (Berkembang Sangat Baik) : anak mampu melaksanakan tanpa bantuan secara tepat/cepat/lengkap/benar dengan score 4 (****)¹⁴

Hasil dokumentasi penilaian Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung maka dapat di persentasikan sebagai berikut :

Tabel 3
Hasil Pengamatan Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak di TK Azkia Bandar Lampung

No	Keterangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BB	10	67%
2	MB	3	20%
3	BSH	2	13%
4	BSB	-	-
	Jumlah	15	100%

¹⁴ Prima Sucirohmadheny. Sigit Purnama, Hardiyanti Pratiwi, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), 108-109.

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dipahami bahwa perkembangan kreativitas anak diketahui bahwa dari 15 anak pada usia 5-6 tahun di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung yang memenuhi kriteria BSB belum ada, BSH berjumlah 2 anak dengan tingkat presentasi 13%, kemudian 3 anak berada pada kriteria MB dengan tingkat presentase 20% dan ada 10 anak berada pada kriteria BB dengan tingkat presentase 67%.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti lakukan di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung dalam mengembangkan kreativitas anak belum berkembang secara keseluruhan atau belum optimal melihat dari hasil presentase tadi maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat apakah melalui permainan warna dengan media benang dapat mengembangkan kreativitas anak.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah di dapat, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait, diantaranya :

1. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak kurang bervariasi.
2. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. Adanya hambatan pada tingkat ketercapaian perkembangan kreativitas anak.

D. Batasan Penelitian

Agar tidak terjadi permasalahan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah-masalah yang terjadi dalam Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui permainan warna dengan media benang dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6- tahun di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung?.”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui melalui permainan warna dengan media benang dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan apa saja atau siapa saja yang akan memperoleh manfaat dari penelitian ini. Dengan demikian, rumusan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, Sebagai tambahan wawasan untuk guru dan mahasiswa khususnya pra kader pendidik anak usia dini dan juga sebagai kajian pustaka untuk penelitian yang serupa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak
 - 1) Anak menjadi lebih kreatif dalam permainan warna media benang sehingga dapat menciptakan perpaduan warna dengan baik.
 - 2) Melatih kreativitas anak dalam belajar.
 - 3) Melatih konsentrasi sekaligus koordinasi tangan dan mata pada saat permainan warna dengan media benang.
 - b. Bagi guru
 - 1) Meningkatkan kualitas mengajar guru dalam bidang seni

- 2) Guru terampil dalam meningkatkan kreativitas seni anak
- c. Bagi sekolah
- 1) Dapat memberikan kemajuan dalam proses belajar mengajar di sekolah
 - 2) Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam penerapan metode pembelajaran.

H. Peneliti yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu :

1. Aisyah (2017) “permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik check list dan observasi dengan jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Sedangkan analisis data dilakukan dengan teknik pre test dan post test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak begitu bergairah dan bersemangat saat melakukan berbagai kegiatan permainan warna sehingga dari satu anak yang muncul tergolong kreatif saat pre test (sebelum kegiatan permainan warna) dan dapat meningkat sesudah kegiatan permainan warna (saat post test)¹⁵

Penelitian yang dilakukan Aisyah, memiliki persamaan yaitu menggunakan permainan warna untuk mengembangkan kreativitas anak. Namun, ia tidak menggunakan media benang pada penelitiannya. Jenis penelitian yang digunakan oleh Aisyah adalah penelitian kualitatif deskriptif sedangkan yang dilakukan peneliti adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian Aisyah dilakukan di sekitar kompleks rumah sumber mukti indah,

¹⁵ Aisyah, “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 118–23, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>, 118-123.

rombang pada saat pandemi covid-19 dan peneliti melakukan di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung.

2. Eca Trisnahayu (2014) “Meningkatkan Kreativitas seni anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak kelompok B PAUD Nurul amal desa betungan, kecamatan kedurang ilir kabupaten Bengkulu Selatan” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan portofolio dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Sedangkan analisis data dilakukan dengan tehnik presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan warna dengan media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak, saran kepada guru bahwa melalui permainan warna dengan media benang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kreativitas seni anak.¹⁶

Penelitian yang dilakukan Eca Trisnahayu memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan. Yaitu kesamaan nya pada media yang digunakan yaitu media benang dan juga untuk mengembangkan kretivitas anak. Dan juga dalam jenis penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan alat pengumpulan data observasi, dokumentasi dan portofolio. Perbedaannya terletak pada kemampuan yang dikembangkan. Peneliti terdahulu meningkatkan kreativitas menggunakan hanya beberapa pewarna sedangkan penelitian saat ini menggunakan berbagai warna dan terdapat pencampuran warna sesuai dengan imajinasi anak, dan juga dalam teknik penggunaan media benang peneliti terdahulu hanya menggunakan satu metode tarik benang dengan cara lipatan kertas sedangkan peneliti saat ini menggunakan metode tarikan benang berbagai macam. Untuk tempat penelitian, peneliti terdahulu dilakukan di kabuipaten bengkulu

¹⁶ Eca Trisnahayu, “Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betung Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan” (Universitas Bengkulu, 2014).

sedangkan penelitian ini dilakukan di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung.

3. Sukatmi (2011) “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna dengan Media Cat Air pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan analisis data dilakukan dengan tehnik presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pencampuran warna dengan media cat air merupakan salah satu media alternatif untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Karena dengan cat air mempunyai kelebihan tidak berbau, mudah dibersihkan dan mudah kering, bahkan mudah tercampur dengan air.¹⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Sukatmi memiliki persaan yaitu untuk mengembangkan nilai kreativitas pada anak. Terletak pada perbedaan nya peneliti terdahulu menggunakan media cat air tanpa menggunakan media benang seperti penelitian yang dilakukan saat ini.

4. Devi Vionitta Wibowo (2020) “Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air di Masa Pandemi” Jenis penelitian pada artikel ini adalah penelitian kualitatif deskriptif analisis yang memuat tentang penelitian kreativitas seni anak dini melalui permainan warna cat air. Peneliti menggunakan sebuah metode deskriptif berupa frase penjabaran dari hasil penelitian karena artikel ini memuat tentang implementasi kegiatan kreativitas seni anak melalui permainan warna cat air di masa pandemi covid 19. Agar dapat menjadikan sebuah penelitian yang realitis, peneliti menggunakan tahap triangulasi sebagai teknik analisis data dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian

¹⁷ Sukatmi, “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya” (Universitas Negeri Surabaya, 2011).

menyatakan bahwa sebagian besar anak sudah mampu melakukan aktivitas seni dengan baik. Meskipun usia mereka terbilang belia, yaitu antara usia 3-5 tahun, mereka dapat menciptakan hasil karya yang sungguh luar biasa.¹⁸

I. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam skripsi ini secara garis besar dibagi dalam lima bab, yang terdiri dari :

Bab I : Pendahuluan yang berisikan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian relevan, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teori tentang mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di TK Azkia Sukabumi Bandar Lampung yang berisi pengertian kreativitas, pengertian permainan warna dan pengertian media benang.

Bab III : Metode penelitian berisikan populasi dan sampel, data dan sumber data, tehnik pengumpulan data, kerangka dasar penelitian, teknik pengolahan data dan analisa data, dan prosedur penelitian.

Bab IV : Laporan hasil penelitian berikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V : penutup, berisikan kesimpulan dan saran-saran, serta daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

¹⁸ Suyadi Devi Vionitta, "Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air Di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 74–87, <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep tentang kreativitas AUD

1. Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.¹⁹

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Supriyadi kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.²⁰ Menurut James J. Gallagher mengatakan bahwa "Creativity is a mental process

¹⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), h. 68

²⁰ Aris Apriyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* no. 02 (2014), 44.

by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Menurut Gordon Gownie mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah di miliki. Sedangkan Menurut Endang Rini Sukanti kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang yang bermakna atau bermanfaat.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif dan yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Nilai sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana karya tersebut berhasil di ciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya.

2. **Ciri – ciri Kreativitas**

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya, upaya menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Anak-anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak lain pada umumnya. Di indonesia ciri pribadi kreatif yang dirumuskan kelompok pakar psikologi ialah

imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan bernai dalam pendirian dan keyakinan.

Kreativitas memiliki ciri-ciri non-aptitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Munandar yang mengatakan bahwa ciri anak kreativitas adalah :

- a. Dorongan ingin tahu besar
- b. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- c. Sering mengajukan pertanyaan
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam salah satu bidang seni
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
- h. Dapat bekerja sendiri dan senang mencoba hal baru²¹

Mayesky menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain.

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang

²¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2014), 27.

tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanoa mental sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

3. Strategi Dalam Pengembangan Kreativitas

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kretaitvas anak dengan pendekatan 4 p menurut Utami Munandar :

a. Pribadi (Person)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. dari ungkapan pribadi yang unik ialah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong (Press)

Dalam mewujudkan dan mengembangkan bakat kreatif anak diperlukan dorongan (motivasi), baik dari dalam diri (motivasi internal) maupun dari lingkungan

sekitar yang berupa suasana kondusif, apresiasi, pujian dan lain sebagainya (motivasi eksternal).

c. Proses (Process)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk kreatif. Pendidik hendaknya dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dan pendidik hanya sebagai mediator yang menyediakan sarana prasarana yang diperlukan anak diberi kebebasan untuk berekspresi baik melalui tulisan, gambar, dan sebagainya.

d. Produk

Keadaan yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk-produk kreatif dan bermanfaat adalah kondisi pribadi dan lingkungan. Sejauh mana kedua aspek tersebut, mendorong seseorang untuk melibatkan diri dalam proses kegiatan kreatif.²²

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif oleh anak dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Sebagai pendidik hendaknya menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya dengan orang lain, sehingga anak akan lebih termotivasi.

Dengan memperhatikan 4P diatas, dan menyikapinya dengan bijaksana diharapkan kreativitas anak dapat dikembangkan secara optimal, karena itu merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan yang mampu melaksanakan salah satu tugasnya, yaitu menciptakan orang-orang yang mampu melakukan sesuatu yang baru, tidak hanya mengulang apa yang telah dikerjakan oleh generasi sebelumnya. Dengan begitu dapat disimpulkan dengan adanya 4P faktor yang sangat berpengaruh yaitu pribadi

²²Munandar, *Ibid*, 45-46.

anak. Setelah itu anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak itu sendiri ataupun dari lingkungannya. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berfikir dan menggunakan waktu dan kesempatannya untuk mengolah sesuatu, berfikir, menemukan ide atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses terjadi maka akan dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda, melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra maupun pemecahan masalah.

4. **Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

a. Faktor pendukung kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas.

Hurlock mengatakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- 1) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru.
- 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.
- 3) Dorongan, terlepas dari seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif.²³

Selain itu, Adhipura menyebutkan upaya-upaya yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu :

²³ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2013), 11.

1. Menghormati pertanyaan yang tidak biasa
 2. Menghormati gagasan-gagasan anak yang tidak biasa, serta imajinatif dari anak
 3. Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar atas prakarsa sendiri
 4. Memberi penghargaan pada anak
 5. Meluangkan waktu bagi anak untuk belajar dan menyibukkan diri tanpa suasana penilaian.²⁴
- b. Faktor Penghambat Kreativitas

Imam Musbiin menyatakan ada 8 penghambat kreativitas anak diantaranya adalah:

- 1) Tidak ada dorongan bereksplorasi, yaitu tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak dapat menghambat kreativitas anak.
- 2) Jadwal yang terlalu ketat, penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.
- 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga, adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak akan belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.
- 4) Tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Orangtua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imainasi mereka.

²⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 90.

- 5) Orangtua konservatif, orang tua yang biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasaanya.
- 6) Over protektif, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda.
- 7) Disiplin otoriter, karena disiplin otoriter mengarah pada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orangtua. Akibatnya, kreativitas anak menjado terhalang oleh- aturan-aturan yang belum tentu benar.
- 8) Penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif.²⁵

Sedangkan menurut Sartika M. Taher dan Erni Munaswati faktor penghambat kreativitas yaitu :

1. Peran keluarga
2. Rasa emosional anak yang berlebihan
3. Pengawasan guru yang terlalu ketat dalam proses pembelajaran anak²⁶

Dari pemaparan di atas, orangtua atau guru harus dapat memilih alat permainan yang tepat. Beberapa penghambat tersebut di atas hendaknya diperhatikan oleh guru maupun orangtua agar tidak mematikan kreativitas anak. Harapannya dengan memhami faktor penghambat kretaiivitas tersebut

²⁵ Imam Musbiin, *Buku Pintar PAUD (dalam Prespektif Islam)* (Yogyakarta: Laksana, 2010), 107.

²⁶ Erni Munaswati Sartika M. Taher, “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi’in Yogyakarta” (Universitas Islan Negeri Sunan Kalijaga, 2019), 46-47.

para guru TK dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan pelayanan pada anak didik.

B. Permainan Warna dengan Media Benang

1. Pengertian Permainan Warna

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kedalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-difatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.²⁷

Ibert H. Munsell berpendapat warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia.²⁸ Menurut Haidar warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Sedangkan Amminudin mengungkapkan bahwa warna merupakan rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna).

Pendapat serupa diungkapkan oleh Sanyoto warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda misalnya adalah cat, rambut, daun dan lain-lain. Menurut Sir Isaac Newton ia melakukan percobaan dan menyimpulkan, apabila dilakukan pemecahan warna spektrum dari sinar matahari, akan ditemukan warna-warna yang beraneka ragam yang terdiri dari merah, jingga, kuning,

²⁷ Tadrikoatun Musfioh, *Cerdas Melalui Bermain* (Yogyakarta: Grasindi, 2008).h 1

²⁸ Dkk Dwi Nurhayati, Adhani, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 4, no. 1 (2017): 64–75.

hijau, biru dan ungu. Warna-warna tersebut dapat kita lihat pada pelangi.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan warna adalah suatu proses perpaduan warna yang satu dengan warna yang lain sehingga menghasilkan warna baru. Setiap orang pasti menyukai warna terutama anak-anak karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan, kesenangan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang.

2. **Pengertian Media Benang**

a. **Media**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan alat (sarana) komunikasi, perantara atau penghubung. Jika dilihat pula dari asal katanya, 'Medius' (bahasa latin) yang berarti 'tengah', maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media mengarah pada sebuah sarana/alat yang digunakan untuk menyajikan informasi.

Media sendiri banyak dipakai dalam berbagai bidang kehidupan manusia, terutama dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga pesan yang disampaikan pemberi informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima informasi.

Menurut Ahmad Rohani media merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia, yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi (Proses belajar mengajar). Blake dan Horalsen mengatakan media adalah saluran komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan antara pemberi pesan (sumber) dengan penerima pesan.

Arsyad menyatakan media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan, dari pengirim pesan ke penerimanya. Sementara itu Syaiful Bahri Djamarah

media merupakan sebuah alat bantu, yang bisa berupa apa saja, digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat di pergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Benang

Benang merupakan bahan utama dalam pembuatan tekstil. Benang juga digunakan sebagai bahan untuk menjahit dan untuk ditenun. Benang merupakan bahan pokok pembuatan tekstil, dimana dihasilkan dari serat alam maupun buatan. Benang sebenarnya adalah lebih tebal dan tidak mudah lentur, dipuntir dan ditekan, walaupun lebih mudah dilipat dari pada kawat.²⁹

Benang, biasanya digunakan untuk menjahit baju, tapi untuk benang tertentu biasanya bisa digunakan sebagai pemanis baju tersebut, begitu juga dengan pita. Pita biasa digunakan sebagai pemanis media apa saja. Karena pada dasarnya sifat pita adalah memang sebagai pemanis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) benang adalah tali halus yang dipintal dari kapas (sutra dan sebagainya) dipakai untuk menjahit atau menenun. Menurut Poespo benang adalah untaian serat-serat yang berkesinambungan dan dipergunakan dalam pembuatan bahan tenun dan bahan rajut.

Hartanto menyatakan benang merupakan bahan yang dibuat dari seikat serat yang dipilin. Sementara itu Hardisurya berpendapat benang adalah helaian atau tali

²⁹ Anik Lailatul Khoiriah, "Pengaruh Jenis Barang Benang Rajut Terhadap Hasil Jadi Tatting Pada Kerah Rebah," *E-Journal* 05, no. 3 (2016): 1-8.

halus yang dipintal dari serat, dipakai untuk menjahit atau menenun.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa benang adalah susunan serat-serat yang teratur kearah memanjang dengan garis tengah dan jumlah antihan tertentu yang diperoleh dari suatu pengolahan yang disebut permintalan. Serat-serat yang dipergunakan untuk membuat benang, ada yang berasal dari alam dan ada yang dari buatan. Serat-serat tersebut ada yang mempunyai panjang tidak terbatas (disebut filamen).

Ada beberapa jenis benang yang biasa digunakan. Tentunya sesuai dengan kebutuhan, yaitu seperti dibawah ini:

1. Benang Jahit

Untuk sebagian besar orang, pasti sudah mengenal benda tersebut. Hampir disetiap rumah pasti ada benang jahit. Karena benda tersebut berfungsi untuk menjahit bahan yang sobek seperti dalam keadaan darurat. Sebelum akhirnya memutuskan untuk pergi ke tukang jahit untuk merapkannya. Selain itu benang jahit juga mudah di dapat. Cara penggunaannya juga sangatlah mudah. Tidak perlu ada pelajaran khusus untuk menggunakan benang tersebut.

2. Benang Rajut

Benang ini memang sedikit berbeda dengan kedua benda tersebut diatas. Karena selain volume benangnya yang lebih tebal, fungsinya pun berbeda. Biasanya benang rajut ini dipergunakan untuk membuat sesuatu. Seperti lukisan, pakaian, a topi, sepatu, dll. Warnanya pun lebih beragam.

3. Benang Kasur

Benang kasur disebut juga benang jagung. Benang ini bertekstur kasar, diameter besar, dan kuat. Selain untuk menjahit kasur, benang dari serat selulosa ini juga digunakan untuk aplikasi hiasan pada pakaian.

4. Benang Katun

Benang katun adalah benang rajut yang terbuat dari serat alami (kapas). Benang ini adalah benang yang biasa digunakan oleh pemula yang baru belajar merajut. Benang katun sifatnya dingin, ringan dan memiliki banyak variasi warna. Benang katun bisa digunakan untuk membuat berbagai macam pernik sulam.

5. Benang Nilon

Benang Nilon adalah benang yang karena sifatnya yang kuat dan elastis serta mengkilat. Oleh karena itu benang nilon banyak digunakan sebagai bahan tas rajut. Benang nilon yang berukuran kecil bisa digunakan untuk membuat berbagai aksesoris.

3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk permainan melukis dengan benang adalah sebagai berikut:

- a. Pewarna makanan atau cet air
- b. Sagu
- c. Palete atau piring kecil
- d. Air secukupnya
- e. Kertas hvs 80gsm
- f. Benang
- g. Tisu atau lap tangan

4. **Langkah Membuat Permainan Warna Dengan Media Benang**

Berikut adalah cara kerja membuat permainan warna dengan media benang:

- a. Lipat kertas hvs menjadi 2 bagian, setelah itu buka lebar kembali.
- b. Siapkan piring kecil untuk mengadon sagu
- c. Teteskan masing-masing pewarna makanan pada adonan sagu yang telah diberi air secukupnya.
- d. Masukkan benang kasur ke dalam piring atau palet tersebut hingga tenggelam berwarna
- e. Setelah itu angkat benang jangan lupa agak dilap sedikit, agar benang tidak terlalu basah. Karena jika terlalu basah hasil lukisan terlalu tebal dan dapat mengakibatkan kertas robek.
- f. Buat putaran atau lengkungan pada kertas hvs , lalu tarik perlahan

5. **Hubungan Antara Permainan Warna dengan Kreativitas Anak**

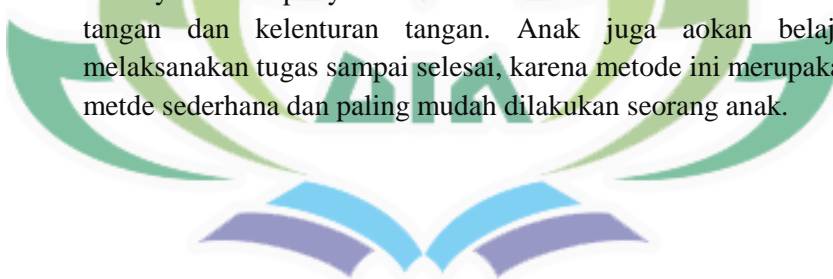
Anak usia dini berada pada masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru, orangtua dan orang yang lebih dewasa di lingkungannya. Pemberian pengalaman belajar pada masa peka ini merupakan saat yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, perlu dikembangkan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian terhadap proses kreativitas, cara-cara memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting karena :

- 1) Dengan kreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia.

- 2) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
- 3) Secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan terhadap individu.
- 4) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Pengembangan kreativitas terhadap paud tidak hanya bertemu pada bidang

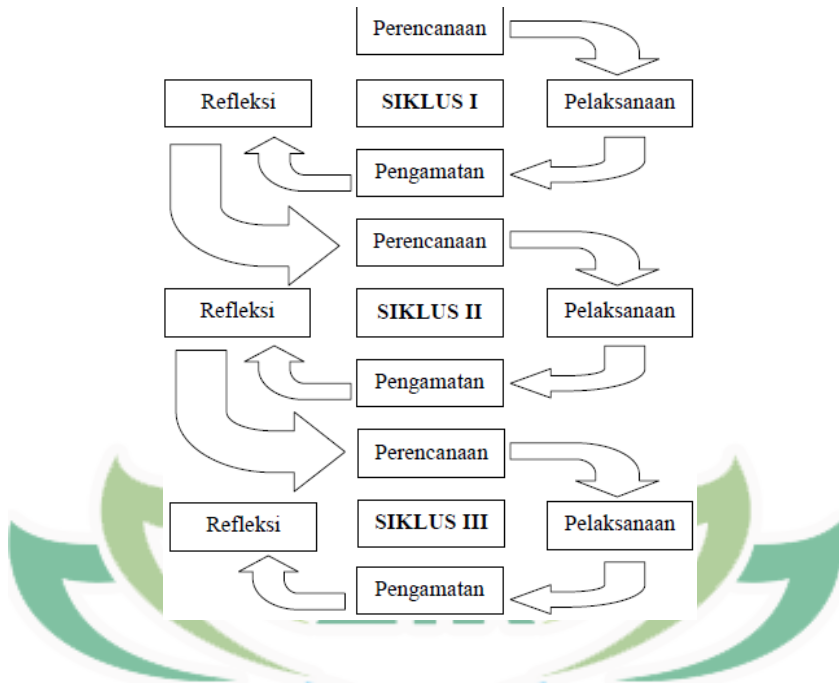
pengembangan kemampuan dasar saja melainkan ada pada seluruh bidang kemampuan dasar, yaitu bahasa, kognitif, fisik, serta motorik. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan penulis terkait dengan bidang pengembangan kreativitas mencakup mengekspresikan diri melalui media kreatif, seperti melukis dengan cat atau benang. Adapun manfaat benang menurut Prasetyono mempunyai manfaat untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kelenturan tangan. Anak juga akan belajar melaksanakan tugas sampai selesai, karena metode ini merupakan metode sederhana dan paling mudah dilakukan seorang anak.



C. Model Tindakan

Gambar 1

“Skema PTK oleh Suharsimi Arikunto”



Metode penelitian yang di gunakan penulis pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), PTK adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang di lakukan dalam suatu usaha untuk memahami apa yang terjadi dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Menurut Kemdikbud, dalam buku penelitian tindakan kelas “penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya”. Pemberian tindakan yang dilakukan oleh guru menyangkut penyajian strategi, pendekatan, metode atau cara untuk memperoleh hasil melalui sebuah tindakan dan dilakukan secara berulang-ulang sampai

memperoleh informasi yang matang tentang pelaksanaan model yang digunakan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Metode penelitian ini mengacu pada tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)³⁰

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini direncanakan terbagi kedalam 4 tahapan yang dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (Planning), tindakan (acting), pengamatan (oberving), dan refleksi. Melalui 2 tahap siklus. Demikian dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Menyusun proposal penelitian berdasarkan permasalahan yang ada.
2. Menyusun instrument sesuai dengan permasalahan yang diteliti.
3. Membuat instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi, media pembelajaran, dan lembar tugas anak.
4. Melaksanakan penelitian sesuai rencana pembelajaran yang dirancang, waktu dan tempat penelitian.
5. Mengumpulkan data dan menganalisis data yang didapat.
6. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan (Skripsi).

³⁰ Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 15.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. "Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 118–23. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.
- Apriyanto, Aris. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* no. 02 (2014).
- Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Asy'ari, Supari Imam. *Metodelogi Penelitian*. Surabaya: Usaha Nasional, 2017.
- Devi Vionitta, Suyadi. "Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air Di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 74–87. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>.
- Dwi Nurhayati, Adhani, Dkk. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 4, no. 1 (2017): 64–75.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2013.
- Ihsan Maulana, Farida Mayar. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2019).
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Surabaya: Halim, 2014.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011.
- Khoiriah, Anik Lailatul. "Pengaruh Jenis Barang Benang Rajut Terhadap Hasil Jadi Tatting Pada Kerah Rebah." *E-Journal* 05, no. 3 (2016): 1–8.
- Marlina, Epi. "Interview Kepala TK Azkia." Sukabumi Bandar, 2021.
- Mulyasa, H.E. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- . *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2014.
- . *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineke Cipta, 2013.
- Musbiin, Imam. *Buku Pintar PAUD (dalam Prespektif Islam)*. Yogyakarta: Laksana, 2010.
- Nugiantoro. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Bandung: Edu Publisher, 2017.
- Putro, Khamim Zarkasih. “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain.” *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 16, no. 1 (2016): 19–27.
- Sartika M. Taher, Erni Munaswati. “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi’in Yogyakarta.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019.
- Sigit Purnama, Hardiyanti Pratiwi, Prima Sucirohmadheny. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukatmi. “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkt Surabaya.” Universitas Negeri Surabaya, 2011.
- Sumiati. “Peningkatan Kreativitas AUD Melalui Bermain Balok.” *Jurnal Peningkatan Kreativitas AUD* 1, no. 2 (2014).
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.

Susilowati. “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mongokan,” 2010.

Suyadi, Devi dan. “Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air Di Masa Pandemi.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020).

Tadrikoatun Musfioh. *Cerdas Melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindi, 2008.

Tampubolon, Saur. *Penelitian Tindakan Kelas 2014*. Jakarta: Erlangga, 2014.

Trisnahayu, Eca. “Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betung Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan.” Universitas Bengkulu, 2014.

Yuliani Nurani, sofia hartati, Sihadi. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020.



