

Submitted:
02-04-2023

Revised:
07-04-2023

Accepted:
27-04-2023

Published:
29-04-2023

Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Permainan Warna dengan Media Benang di RA At Taslim Pangalengan

Sinta Silvia
UIN Gunung Djati Bandung, Indonesia
Silviasinta312@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten. Kegiatan permainan warna dengan media benang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung dengan jumlah 10 anak. Variabel yang terkait dengan penelitian ini adalah kreativitas. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak menggunakan metode observasi, unjuk kerja, dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan menjadi dua siklus. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti telah mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 hari pada siklus dan dilanjutkan dengan 2 hari pada siklus 2 meningat bahwa kreativitas anak sudah mencapai tingkat ketuntasan yang di targetkan. Bersumber pada analisis data melalui permainan warna dengan media benang bisa mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung.

Kata Kunci: Kreativitas, Permainan Warna, Media Benang

Abstract

This study aims to develop children's creativity through playing with colors using yarn in the B RA group at Taslim Pangalengan Regency. Color game activities with thread media can attract children's interest in developing their creativity. The subjects in this study were the children of group B RA At Taslim Pangalengan, Bandung Regency, with a total of 10 children. The variable associated with this research is creativity. The method used to collect data about children's creativity uses observation, performance, and interview methods. This research was conducted into two cycles. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Researchers have made improvements in the learning process carried out for 2 days in the cycle and continued with 2 days in cycle 2, considering that the child's creativity has reached the target level of completeness. Based on data analysis through playing with colors with thread media, it can develop children's creativity in the B RA group at Taslim Pangalengan, Bandung Regency

Keywords: Creativity, Color Play, Yarn Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan strategi yang mampu memajukan kualitas masyarakat dan memajukan kehidupan bangsa. Dalam proses pendidikan peserta didik diberikan nilai-nilai pengetahuan yang baik untuk kelangsungan hidupnya. Pendidikan merupakan tempat atau rumah kedua bagi anak karena sekolah adalah tempat anak menimba ilmu, bermain, belajar, dan berkumpul bersama teman-temannya (Anita Damayanti, 2020).

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan keterampilannya dan potensi yang dimilikinya melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup pembelajaran formal, informal, dan nonformal. Pendidikan bisa didapatkan dari pendidikan sejak usia dini sampai pendidikan di jenjang perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, emosi sosial, dan bahasa berdasarkan keunikan dan tahapan perkembangan yang dialami oleh anak.

Dalam lundang-undangl Nomorl 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Angkal 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usial Dini (PAUD) ladaalah suatu upayal pembinaan yang ditujukan kepadaal anak sejakl lahir sampail dengan usial enam tahunl yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikanl untuk lmembantu pertumbuhan danl perkembangan jasmanil dan rohanil agar anakl memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang cepat yang mana pada usia ini sering dikatakan golden age (usia emas). Usia ini adalah fase kehidupan yang khas dengan ciri yang khusus, baik secara fisik, psikis maupun moral. Menurut (Sujiono, 2013) anak usia dini sampai dengan usia enam adalah usia yang sangat menentukan pada pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini menjadi usia yang sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan permanen pada anak. Selain itu anak usia dini juga dapat menyerap informasi yang sangat tinggi dengan ciri rasa ingin tahu yang besar. Kecepatan perkembangan otak anak usia dini mencapai 80% dari otak

orang dewasa. Berdasarkan hal itu bahwa pada usia ini seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk.

Menurut (Susanto, 2011: 112) kreativitas adalah seluruh kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide baru atau produk yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah, maupun berupa kemampuan mengenali aspek-aspek yang sebelumnya telah ada. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memunculkan ide berdasarkan imajinasi seseorang, serta kemampuan untuk mengatasi masalah dan memikirkan sesuatu dengan tujuan yang jelas, semuanya merupakan contoh kreativitas. Oleh karena itu, sangat penting menumbuhkan kreativitas sejak dini agar anak dapat menjadi dirinya sendiri dan menciptakan sesuatu dari imajinasinya sendiri. Ada beberapa alasan mengapa kreativitas harus dipupuk sejak dini antara lain (Mulyani, 2019: 32-33) pertama, kenyataan bahwa aktualisasi diri merupakan keinginan paling mendasar dalam keberadaan manusia. Kedua, kreativitas atau kapasitas berpikir kreatif adalah kapasitas untuk mengenali solusi alternatif untuk masalah tertentu. Ketiga, menjadi kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan, tetapi juga membuat orang merasa nyaman dengan dirinya sendiri. Keempat, meningkatkan kualitas hidup dapat dilakukan melalui daya cipta manusia.

Kreativitas merupakan suatu kondisi atau keadaan yang sangat khusus dan tidak mudah untuk dirumuskan secara tuntas dan sering dikaitkan dengan prestasi seseorang. Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang nantinya akan menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu hal (Solso, 2000). Menurut (Munandar, 2004) kreativitas merupakan kemampuan atau kelebihan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang berbeda dan unik. Individu yang memiliki kemampuan inil mampu mengkombinasikan hal-hal apapun baik melalui bahan, data, informasi atau komponen yang ditemukan dan kemudian dibuat menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat (Hidayat, 2015).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Banyak tokoh, terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W. Santrock menyebutkan

arti bermainl yaitu sesuatul yang lmenyenangkan yang dilakukanl untuk kepentinganl kegiatan litu lsendiri.

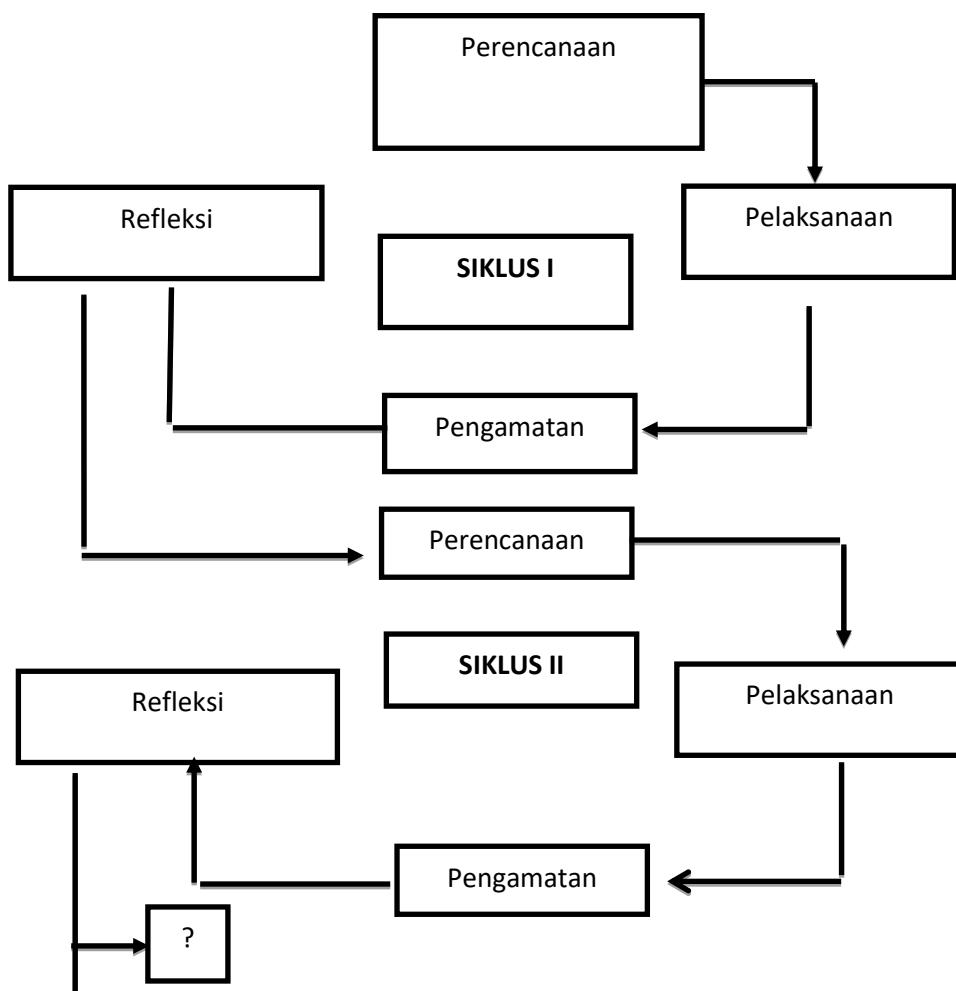
Warnal adalah adalah suatu prosel yang terjadil dimana cahayal mengenai lsuatu benda. Setiapl orng pastil menyukai warnal terutama lanak-anak karenal kehadiran lwarna mampu memberikanl keindahan, lkesenangan, dan nilai estetika. Selainl itu, warnal juga dianggapl memiliki pengaruhl terhadap lpsikologi lseseorang.

Kenyataannyal perkembangan kreativitasl anak yangl dimiliki olehl anak usial 5-6l tahun dil RA At Taslim Pangalenganl Kabupaten Bandungl belum sesuail dengan lStandar Tingkat Pencapaianl Perkembangan lAnak. Permasalah inil yang berkaitanl dengan rendahnya kreativitas anakl dalam memadukanl warna. Baikl saat lmewarnai, menggambar, melukisl maupun kegiatanl lainnya yangl berhubungan denganl warna. Permasalahani ini ldi temukan ketikal anak sedangl mewarnai lgambar. Hanya sedikit dari semua anak memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan warna dengan media bennag, bagaimana penerapan permainanl warnal denganl medial benangl di kelompokl B RAI At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung pada setiap siklus, bagaimana kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan warna dengan media benang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak di RA At Taslim, untuk mengetahui penerapan penerapan lpermainan warnal denganl medial benangl di RAI At Tasliml pada setiapl siklus, danl untuk lmengetahui kreativitas anakl di RAI At Taslim Pangalengan setelah diterapkan permainanl warnal ldengan medial lbenang. Sedangkan hipotesisl dari penelitianl ini ialahl melalu permainanl warna denganl media benangl dapat mengembangkanl kreativitas anakl di kelompokl B RAI At lTaslim Pangalengan Kabupaten Bandung.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Lokasi riset dengan judul "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna dengan Media Benang" di laksanakan di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2022-2023. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru mengamati kegiatan awal sampai akhir, menggunakan refleksi dan penilaian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model dari Kemmis dan MC Taggart. Berikut proses tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Siklus PTK Kemmis dan MC Taggart

Instruman yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak pada anak kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung adalah lembar observasi yang terdiri dari 4 indikator yaitu : menunjukkan ketekukan kreatif, menunjukkan minat pada kegiatan kreatif, menunjukkan imajinasi dan gambaran, dan mengekspresikan diri dengan cara kreatif dalam berbagai bidang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Mengembangkan Kreativitas

Pengertian Kreativitas

Dalam kamus Webster (Anik Pamili, 2007), kreativitas adalah keunggulan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang orisinil bila diungkapkan dengan imajinasi. Menurut (Santrock, 2002) kreativitas adalah keunggulan berpikir secara kreatif dan inovatif terhadap hal-hal lalu menghasilkan solusi yang unik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Sementara itu, (Munandar, 2004) berpendapat bahwa kreativitas adalah hasil kemampuan individu untuk berinteraksi dengan lingkungannya dalam kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau elemen yang sudah ada atau yang telah diketahui sebelumnya.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya kreativitas harus dikembangkan sejak dini. Dengan beragam kegiatan yang berhubungan dengan stimulasi pertumbuhan juga perkembangan.

Ciri-ciri Kreativitas

Komponen dasar kreativitas meliputi kelancaran, kelenturan, keaslian, dan penguraian (Jamaris, 2006). *Kelancaran* merupakan keahlian dalam membagikan jawaban dan mengungkapkan gagasan yang ada dalam pikiran dengan mudah. *Kelenturan* merupakan keahlian anak untuk mengekspresikan alternatif yang berada dalam pemecahan masalah sesuai dengan gagasan mereka. *Keaslian* merupakan keahlian anak untuk menghasilkan suatu karya orisinil sesuai pemikirannya sendiri. *Penguraian* merupakan kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Strategi Pengembangan Kreativitas

Strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan dan eksekusi. Menurut (Rachmawati & Kurniati, 2010) ada 7 strategi pengembangan kreativitas pada anak diantaranya: 1) pengembangan kreativitas melalui menciptakan hasil karya; 2) Pengembangan Kreativitas melalui imajinasi; 3) Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi; 4) Pengembangan kreativitas melalui eksperimen; 5) Pengembangan kreativitas melalui music; 6) Pengembangan kreativitas melalui proyek; dan 7) Pengembangan kreativitas melalui bahasa.

Indikator Meningkatkan Kreativitas

Maslow dan Roger dalam (Kitano dan Kirby, 1992) menjelaskan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Selanjutnya pendapat maslow dalam (Semiawan, 2006) menyatakan bahwa orang yang mampu mengaktualisasi diri adalah orang yang kreatif serta orang yang sangat peduli terhadap proses daripada puncak keberhasilan dan kebanggaan terhadap kesuksesan.

Berhubungan dengan waktu aktualisasi diri sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas (Catron dan Ellen, 1999) menjelaskan 12 indikator kreatif pada anak usia dini yaitu sebagai berikut: amat berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku perbedaan dan mencoba hal-hal baru, anak memiliki selera humor dalam keseharian, adalah nonkomormis yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, anak berpendirian tegas, terang-terangan serta terbuka dan bebas, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, Anak tertarik pada berbagai hal merasa ingin tahu dan banyak bertanya, anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan, imajinasi dalam bermain terutama dalam bermain peran dan fleksibel, anak menjadi inovatif, anak bereksplorasi, anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesign sesuatu.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Faktor Pendukung

Menurut Harlock dalam (Susanto, 2011) mengungkapkan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak diantaranya: 1) Waktu : merupakan faktor yang penting, agar anak menjadi kreatif ternaknya kegiatan anak tidak diatur sedemikian rupa sehingga anak hanya memiliki sedikit waktu untuk bermain dan menuangkan ide kreatif yang dimilikinya; 2) Kesempatan menyendiri: anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya; 3) Dorongan: terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, artinya anak akan menjadi kreatif apabila mereka terbebas dari ejekan yang sering ditujukan kepada anak yang kurang kreatif; 4) Sarana: merupakan faktor pendukung untuk mengembangkan kreativitas anak yakni dengan menyediakan sarana yang dapat merangsang anak untuk bereksplorasi; 5) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif: sebaiknya orangtua mendorongku anak untuk mandiri tanpa harus terlalu dilindungi dan mengekang anak.

Faktor Penghambat

Dalam pengembangan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu: 1) Evaluasi: Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak; 2) HADIAH : Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas; 3) Persaingan: Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya

hal ini akan menimbulkan persaingan antara siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain; 4) Lingkungan yang membatasi.

Permainan Warna dengan Media Benang

Permainan dan bermain memiliki arti makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya. (Diana Mutiah, 2010)

Menurut Khadijah (2006) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu baik dalam bentuk alat, teknik atau metode yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan. Media berperan penting bagi proses pembelajaran. Dengan adanya media proses pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

Hubungan Aktivitas Permainan Warna dengan Kreativitas Anak

Anak usia dini berada pada masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk mendapatkan kesempatan pengalaman belajar yang diberikan oleh pendidik, orang tua dan orang dewasa di lingkungannya. Memberi pengalaman belajar pada masa pengganti umumnya merupakan waktu yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, nantinya dikembangkan kreativitas sejak usia, tinjauan dan penelitian-penelitian terhadap proses kreativitas, tebakan dan berkreasi sangat penting karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kekuasaan kepada individu dan kreativitasnya memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munanda, 2005).

Pengembangan kreativitas anak di PAUD tidak hanya bertemu dalam bidang pengembangan kemampuan dasar yaitu bahasa, kognitif, fisik, serta motorik (Montolulu, 2007). Dalam hal ini Penelitian yang dilakukan penulis terkait

dengan bidang pengembangan kreativitas dan mencakup untuk mengekspresikan diri melalui media kreatif seperti permainan warna dengan media benang.

Adapun manfaat benang menurut Prasetyono mempunyai manfaat untuk melatih koordinasi mata, koordinasi tangan dan kelenturan tangan. Anak-anak juga akan belajar melaksanakan tugas sampai akhir, berikut ini adalah cara yang paling mudah dan paling sederhana untuk dilakukan anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan warna dengan media benang dapat mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Permainan warna dengan media benang adalah melukis menggunakan teknik tarik benang. Permainan warna dilaksanakan dengan cara membuat adonan warna atau mencampurkan warna, kemudia benang dimasukkan ke dalam tempat yang terdapat adonan warna, kemudian benang disimpan di atas kertas setelah itu kertas di lipat kemudia benangnya di tarik.

Aktivitas permainan warna dengan media banyak manfaatnya untuk perkembangan anak usia dini diantaranya yaitu meningkatkan keterampilan motorik halus anak karena dengan kegiatan ini jari-jari anak akan bergerak untuk menarik benang dan media lukisannya, mengenalkan bermacam-macam warna dan bentuk, meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, serta bisa dijadikan sebagai cara anak dalam menyampaikan imajinasinya.

Awalnya, peneliti melakukan observasi sebagai langkah pertama sebelum dilakukan riset. Observasi ini dilaksanakan untuk pertimbangan dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan. Pertama adalah tahap perencanaan. Dalam tahap ini penekiti beserta guru menentukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan kebutuhan anak. Di sini ditetapkan bahwa tema pada siklus I adalah rekreasi dengan sub tema kendaraan. Sedangkan tema untuk siklus kedua adalah rekreasi dengan suh tema tempat rekreasi. Kemudian peneliti berserta gury menyiapkan lingkungan yaitu menata fasilitas dan peralatan permainan warna sesuai dengan RPPH

yang telah dibua. Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk penilaian.

Pada tahap perencanaan, anak dihadapkan dengan kertas HVS, pewarna makanan, dan benang. Terlebih dahulu diadakan diskusi mengenai tema hari ini. Setelah diskusi tema selesai kemudia peneliti menjelaskan sambil mendemonstrasikan proses permainan warna dengan media benang sampai anak-anak paham. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melukis gambar langsung dengan benang. Setelah selesai, anak dipersilahkan untuk mencuci tangan dan meninggalkan hasil permainan warna menunggu sampai kering.

Pada siklus ini, hasil bermain anak belum mencapai indikator keberhasilan, masih banyak anak yang mengalami kesulitas dalam melaksanakan kegiatan permainan warna karena belum terbiasa melaksanakannya, sehingga beberapa kertas ada yang sobek.

Permainan warna dengan media benang mengalami peningkatan sampai pada tahap siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Nilai rata-rata kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada siklus I tindakan pertama mendapatkan hasil 58 dengan kriteria kurang dan untuk tindakan kedua mendapatkan hasil 66 dengan kriteria cukup. Maka nilai rata-rata pada tindakan pertama dan kedua mendapatkan hasil 62 dengan kriteria cukup.



Gambar 2 Grafik Kreativitas Anak Siklus I

Nilai rata-rata kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada siklus II tindakan pertama mendapatkan hasil 72 dengan kriteria baik dan untuk tindakan kedua mendapatkan hasil 87 dengan kriteria sangat baik. Maka hasil rata-rata tindakan pertama dan tindakan kedua mendapatkan rata-rata sebesar 81 dengan kriteria sangat baik.

Dengan demikian dari hasil permainan warna dengan media benang dapat mengembangkan kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung.

Rata-rata kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan pada siklus II sebesar 81 dengan kategori sangat baik. Hasil pengamatan dari temuan penelitian selama pelaksanaan tindakan siklus II telah dampak adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang diperoleh adanya peningkatan pada kreativitas anak kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023. Adapun hasil kemajuan peningkatan unjuk kerja anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan ternyata lebih meningkat dsri pada hasil unjuk kerja peningkatan kreativitas anak pada siklus I dan sesuai dengan program yang direncanakan.



Gambar 3 Kreativitas Anak Siklus II

Peningkatan kreativitas anak diakibatkan karena permainan warna dengan media bennag yang diimbangi dengan melukis bagi anak didik dalam mencapai tujuan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan juga banyak

dipengaruhi oleh terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi anak maupun pendidik, dimana anak merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, walaupun mendapatkan tugas yang sulit.

Pada siklus I masih banyak yang tidak berani untuk memulai menggunakan media benang, masih bertanya cara memadukan warna dll. Disini kreativitas anak masih rendah. Dalam siklus II sudah mulai meningkat, dengan diajikanya anak-anak langsung mencoba permainan warna dengan media benang dengan teknik tarik benang di atas kertas dengan memadukan warna dan menggambat sesuai dengan keinginan. Itu membuat anak tertarik untuk mengembangkan kreativitas anak. Respon anak terhadap permainan warna dengan media benang, pada awalnya pembelajaran melalui permainan warna dengan media benang masih kurang menarik bagi anak, setelah diimbangi dengan melukis secara langsung mulai nampak bersemangat untuk melakukan permainan warna dengan media benang secara langsung dan tidak ragu lagi untuk memulainya dari mana, warna apa yang digunakan.

Pada penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak yang menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I 68 dan pada siklus II meningkat menjadi 81.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pada penelitian mengenai penerapan permainan warna dengan media benang dalam upaya mengembangkan kreativitas anak kelompok B RA At Taslim Pangalengan kabupaten Bandung dapat disimpulkan sebagai berikut: kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan warna dengan media benang memperoleh hasil rata-rata sebesar 60 dengan kriteria cukup. Proses penerapan permainan warna dengan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak terlihat dari observasi aktivitas guru dan anak pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. Pada siklus 1 presentasi aktivitas guru mencapai 72 dengan kriteria cukup. Pada siklus 2 persentasi aktivitas guru

mencapai 85% dengan kriteria baik. Untuk hasil aktivitas anak pada siklus 1 mencapai nilai rata-rata 62 dengan kriteria cukup. Sedangkan untuk siklus 2 mencapai nilai rata-rata sebesar 79 dengan kriteria baik. Kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan warna dengan media benang mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus II. Pada siklus 1 nilai rata-rata mencapai 62 dengan kriteria cukup dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 81 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil yang didapatkan maka terbukti bahwa kegiatan permainan warna dengan media benang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka dapat diajukan beberapa saran yaitu : Bagi Guru, diharapkan dapat menggunakan kegiatan pembelajaran yang tepat dan menarik seperti permainan warna dengan media benang dalam proses pembelajarannya. Bagi peserta didik, diharapkan siswa terus mengembangkan kreativitas dengan benar dan baik. Bagi sekolah, kegiatan pembelajaran yang menarik hendaknya menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak, khususnya di RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung. Bagi peneliti, penelitian yang dilakukan ini hendaknya lebih dikembangkan lagi dimasa yang akan datang dengan menggunakan pembelajaran yang menarik dan beragam bagi anak.

REFERENSI

- Abibulah. 2015. *Metode Tindakan kelas*. Diunduh pada 11 Mei 2015 dari (<http://abibulah.blogspot.com/2015/05/metode-penelitian-tindakan-kelas.html>).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2011. Undang-undang No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Universitas Islam Madura, Jurnal Pemikiran Penelitian Dan Sains, (2016).
- Dwi Nuhayati Adhani, Nina Hanifah, dan Imro'atun Hasanah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna", Jurnal PG-PAUD Trunojoyo Madura, Vol.4 No.1, 2017.

- Hidayat, H. S. (2015). *Panduan Penulisan Skripsi Sarjana, Edisi Revisi*. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Maranatha.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Gramedia.
- Mukhtar Latif DKK. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nicce, Km 2019. *Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Melukis Dengan Media Benang Di RA Ar-Rahman Tanjung Morawa*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: Medan.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2002). *Adolescence: Perkembangan Remaja.(edisi keenam)*. Erlangga.
- Solso, R. L. (2000). *Cognitive Psychology*. Boston: Allyn and Bacon, 6th edition.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- S. Maganti. 2016. *Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan. Perdana Publishing.
- S. Nasutio. 2006. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:, Alfabet.
- Sukatmi. 2011. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya*, Universitas Negeri Surabaya.
- Tadrikoatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Yogyakarta:Grasindi, 2008).
- Tim Redaksi Fokus Media, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Redaksi Fokus, 2004).
- Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2011).