

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA I BANDAR LAMPUNG**

Alma Rara Anggia

&

Untung Nopriansyah

Almararaanggia1112@gmail.com

untungadelia@yahoo.com

***Abstract** The author conducted research at RA Perwanida I Bandar Lampung. This study uses descriptive qualitative research. Data collection techniques that I use are observation, interviews and documentation. The purpose of this study was to develop children's creativity through playing colors with thread media at the age of 5-6 years at RA Perwanida I Bandar Lampung. Based on the results of the study, the authors conclude that in developing children's creativity through color playing with thread media at RA Perwanida I Bandar Lampung that the level of children's creativity development which is included in the undeveloped category there are 4 children with a percentage level of 20%, categories starting to develop, 7 children with a percentage level of 35% while the category develops as expected there are 7 children with a percentage level of 35% and the ability of children with a very good developing category there are 2 children with a percentage level of 10%.*

***Keywords:** Creativity, Thread Media Color Games*

Abstrak

Penulis Melakukan penelitian di RA Perwanida I Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif Kualitatif. Tehnik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian dapat penulis simpulkan bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di RA Perwanida I Bandar Lampung bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak yang termasuk pada kategori belum berkembang ada 4 orang anak dengan tingkat presentase 20%, kategori mulai berkembang ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% dan kemampuan anak dengan kategori berkembang sangat baik ada 2 anak dengan tingkat presentase 10%.

***Kata Kunci:** Kreativitas, Permainan Warna Media Benang*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun sedangkan menurut NAEYC anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan PAUD dan Sekolah Dasar kelas awal. Masa ini adalah masa emas atau yang biasa disebut dengan masa *golden age* dimana pada masa ini kemampuan otak anak dalam berpikir berkembang pesat hingga mencapai 80%. Hal ini menjadi dasar utama mengapa pentingnya pendidikan untuk anak usia dini sebagaimana pada tahap-tahap perkembangan anak, terdapat enam aspek perkembangan yang dapat distimulasi dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni.

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 dari lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan 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 Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dirancang secara khusus melalui metode bermain sambil belajar. Belajar melalui kegiatan bermain mampu membuat konsentrasi anak lebih lama, sebagaimana menurut Hurlock anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat yaitu 10-15 menit. Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Dalam mengembangkan aspek kemampuan nilai moral dan agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik maupun seni pada anak usia dini diperlukan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi agar stimulasi yang diberikan kepada anak membuahkan hasil yang maksimal. Terdapat beberapa media pembelajaran yang khusus didesain oleh guru untuk mengembangkan atau menstimulasi kemampuan anak tersebut namun banyak juga media yang dijual dipasaran sehingga mudah bagi guru untuk mencarinya.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-kanak. Dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya. Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi anak-anak dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Adapun fungsi media adalah perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong anak belajar cepat dan merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan.

Menjadi pribadi kreatif tidaklah didapat dengan tiba-tiba ketika seorang telah dewasa dan dihadapkan pada aneka permasalahan. Kreativitas memerlukan proses. Ibarat tanaman, kreativitas pun perlu di pupuk, di siram dan di rawat agar bisa tumbuh subur. Disini lah peran orang tua dan pendidik untuk membantu anak-anak mengoptimalkan potensi kreatifnya sejak dini sebagai bekal bagi mereka melalui suatu zaman yang berada dari sekarang. Oleh karena, itu kita perlu mengembangkan praktik pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak PAUD.

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. Anak belajar melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh guru dan orang tua 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 anak dapat dikembangkan melalui bermain karena bila diimbangi dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

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). Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang di pergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

TINJAUAN PUSTAKA

Pada dasarnya kreativitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Kreativitas memiliki berbagai macam bentuk dan aplikasi praktis. Mulai dari kreativitas intelektual, kreativitas imajinatif, kreativitas motorik dan kreativitas instingtual atau kreativitas alamiah. Kreativitas itu sendiri dapat dimaknai sebagai suatu kemampuan membentuk atau mencipta sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. 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 ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

1. Pengertian 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 unsure, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Rhodes (Munandar, 2004: 20-22) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan, kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan-kemampuan lain yang dimiliki oleh seseorang.

Solso, Maclin (2007, 444) mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut penggunaannya).

Torrance (Ali & Ansori, 2006: 41) mengutarakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Menurut Gordon dan Browne mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Kebanyakan orang beranggapan bahwa kreativitas dapat dinilai dari hasil atau apa yang diciptakan oleh seseorang, padahal kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Dengan kata lain belum tentu anak yang menghasilkan karya atau lukisan yang bagus, baik dan rapi memiliki kreativitas lebih dari anak lain. Guru juga harus melihat proses dan makna dari kegiatan melukis yang dilakukan oleh anak.

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 kreativitas tidak hanya dilihat dari rapi atau bagus tidaknya sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana karya tersebut berhasil diciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya.

2. Permainan Warna dengan Media Benang

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.

Media adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Benang adalah susunan serat-serat yang teratur kearah memanjang dengan garis tengah dan jumlah antihan tertentu yang diperoleh dari suatu pengolahan yang disebut pemintalan. Serat-serat yang dipergunakan untuk membuat benang, ada yang berasal dari alam dan ada yang dari buatan. Serat-serat tersebut ada yang mempunyai panjang terbatas (disebut stapel) dan ada yang mempunyai panjang tidak terbatas (disebut filamen).

3. 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.

Munandar mengatakan bahwa, ciri-ciri anak kreativitas adalah sebagai berikut :

- a. Dorongan ingin tahu besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah

- 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. Rasa humor tinggi, memiliki daya imajinasi baik
 - i. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinalitas, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain)
 - j. Dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru
- Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)

4. Pembentukan 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 kreativitas 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 mengharapakan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (“press”) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Berdasarkan paparan metode pengembangan kreativitas melalui 4P di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan 4 faktor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Pertama-tama yang sangat berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berfikir dan menggunakan waktu atau 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.

5. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Orang tua merupakan sosok yang sangat berperan untuk mengembangkan kreativitas anak di sekolah. Sedangkan guru merupakan sosok yang sangat berperan ketika anak di sekolah. Menurut Mayesty yang dikutip oleh Yuliani Nurani Sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya

Dari 8 karakteristik pengembangan kreativitas di atas, cara ini dapat guru dan orang tua terapkan baik di sekolah maupun keluarga anak di rumah. Untuk mengembangkan kreativitas anak diharapkan guru dan orangtua mempunyai misi yang sama agar anak tidak bingung dengan sikap pendamping di rumah dan di sekolah. Anak yang akan meningkat kreativitasnya diberikan waktu dan kebebasan yang demokratis agar anak tidak merasa dikekang, dituntut, maupun diberi sikap-sikap otoriter yang dapat menghambat dan mematikan gagasan anak.

6. Makna dari Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak, potensi kreatif anak perlu dipupuk agar terus berkembang dan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya. Pengembangan kreativitas anak di PAUD bertujuan untuk :

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternative pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan menghargai hasil karya orang lain.
- e. Membuat anak kreatif, yakni: 1) lancar mengemukakan gagasan, 2) lentur dalam menemukan pemecahan masalah, 3) Orisinil dalam

pemikiran, 4) mampu mengelaborasi gagasan, ulet, sabar dan gigih dalam menghadapi rintangan/situasi tertentu.

6. 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 dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.

Hurlock mengemukakan 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 atau original. Anak-anak TK jika sudah mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk pindah pada kegiatan yang lain.
- 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- 3) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.
- 4) Sarana, untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi perlu disediakan sarana bermain. Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak antara lain dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan anak untuk menyendiri, pemberian dorongan atau motivasi serta penyediaan sarana.

Pendapat lain menyatakan bahwa kondisi yang dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas anak, yaitu: (1) sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi, (2) lingkungan sekolah yang teratur, bersih, dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas, (3) Kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi, (4) peran masyarakat dan orangtua untuk mendukung kegiatan TK yaitu dengan menyediakan media/bahan praktek bagi putra-putrinya.

Dari uraian di atas para guru TK dapat mempersiapkan segala sesuatu agar tidak melakukan kesalahan dalam mendidik serta memberi kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

b. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya.

Imam Musbiin menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut :

- a) Tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak dapat menghambat kreativitas anak.
- b) Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.
- c) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan. Memberi kepercayaan akan menjadikan anak percaya diri.
- d) Tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasi mereka.
- e) Orang tua konservatif, yaitu 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 kebiasaannya. Kondisi orang tua yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah yang selalu mendorong dan membimbing anak untuk menggunakan lingkungan rumah maupun sekolah sebagai sarana eksperimentasi dan eksplorasi.
- f) *Over protektif*, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda. Kreativitas anak akan terhalang oleh aturan dan ketakutan orang tua yang sebetulnya belum tentu benar dan bahkan dapat mematikan kreasi anak untuk beresplorasi.
- g) Disiplin otoriter, karena disiplin otoriter mengarah pada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua. Akibatnya, kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar.
- h) Penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Alat permainan yang memberi kesempatan bereksplorasi akan lebih baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Dari pemaparan di atas, orang tua atau guru harus dapat memilih alat permainan yang tepat. Beberapa penghambat tersebut di atas hendaknya diperhatikan oleh guru maupun orang tua agar tidak mematikan kreativitas anak. Harapannya dengan memahami faktor penghambat kreativitas tersebut para guru TK dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan pelayanan pada anak didik.

7. Alat dan Bahan

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

- a. Pewarna makanan atau cat air
- b. Palete atau piring kecil
- c. Air secukupnya
- d. Kertas HVS, kertas lipat atau kertas polos lainnya
- e. Benang kasur
- f. Tisu atau lap tangan

8. Langkah membuat permainan warna dengan media benang

Berikut adalah cara kerja membuat permainan warna dengan media benang, yaitu :

- a. Lipat kertas HVS dahulu menjadi dua bagian, setelah itu buka lebar kembali.
- b. Teteskan masing-masing pewarna makanan pada piring atau palete yang telah diberi air hingga dirasa cukup warnanya.
- c. Masukkan benang kasur ke dalam piring atau palete tersebut hingga tenggelam dan berwarna.
- d. Setelah itu angkat benang jangan lupa agak dikap sedikit, agar benang tidak terlalu basah. Karena jika terlalu basah hasil lukisan terlalu tebal dan dapat mengakibatkan kertas robek.
- e. Buat putaran atau lengkungan pada salah satu lipatan kertas HVS
- f. Tekan dengan sedikit tenaga, lalu tarik benang, setelah itu hasilnya akan terlihat.

9. 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, orang tua dan orang yang lebih dewasa dilingkungannya. 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 : Pertama dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kedua kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Ketiga secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Pengembangan kreativitas anak di 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.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono penelitian kualitatif bertujuan memahami subjek penelitiannya secara mendalam dan bersifat interpretatif, artinya mencari dan menemukan makna. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Deskriptif ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan.

Metode adalah cara sedangkan penelitian merupakan objek yang hendak dicari tahu, maka metode penelitian adalah cara atau proses yang digunakan dalam mencari data. Sedangkan menurut Sugiono metode penelitian dapat diartikan sebagai: Cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

1. Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Perwanida I Bandar Lampung yang beralamatkan di Desa Bumi Raya, Kecamatan Bumi Waras, Kabupaten Bandar Lampung. Waktu penelitian adalah dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus sampai dengan 07 September 2018. Subyek penelitian adalah Anak kelompok B sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 12 Anak perempuan dan 8 Anak laki-laki.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini dikemukakan bahwa peneliti, untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian maka yang dijadikan teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses analisis data dilakukan secara terus menerus didalam proses pengumpulan data selama penilaian berlangsung. Berikut ini uraian tentang alur analisis data kualitatif yang didapat melalui berbagai kegiatan pengumpulan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan. Dimana data tersebut penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data untuk mengambil suatu keputusan yang obyektif dan fakta, selain itu juga penulis mendokumentasikan guna melengkapi data yang penulis dapatkan melalui observasi dan wawanca.

Observasi yang penulis lakukan di RA Perwanida I Bandar Lampung pada bulan Agustus sampai dengan September 2018 bahwa di secara khusus di RA Perwanida I Bandar Lampung kelas B2 tersebut sebanyak 20 anak dan terdiri 8 laki-laki dan 12 anak perempuan, dan 2 tenaga pendidik, lebih khusus guru yang diteliti adalah di kelas B2 yaitu ibu Herlina.

Hasil penelitian dalam bab ini dimaksud untuk mengkaji dan menafsirkan data hasil penelitian lapangan baik dari hasil observasi, interview dan dokumentasi dengan metode reduksi data, model data (data display) dan penarikan/verifikasi kesimpulan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian lapangan dengan teori yang ada tentang mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna di RA Perwanida I Bandar Lampung.

1. Perkembangan Kreativitas Anak di RA Perwanida I Bandar Lampung

a. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 07 Agustus sampai dengan 07 September 2018 mengenai mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan permainan warna dengan media benang dengan indikator membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri. Terdapat 1 anak yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu memperlihatkan rasa ingin tahu ketika guru mencontohkan membentuk gambar bunga di atas kertas kosong, 4 anak berkembang sesuai harapan, dan 10 anak mulai berkembang terlihat dari ketika anak mandiri dalam membereskan media yang telah dipakai dalam pembelajaran, sedangkan ada 5 anak belum berkembang terlihat ketika anak malas dalam melakukan kegiatan yang diberikan atau dicontohkan kepada guru.

b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan

Anak menunjukkan asyik dan larut dalam beberapa kegiatan sudah berkembang dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak membuat bentuk bunga dari media benang dengan beberapa warna. Mereka yang

tadinya tidak bisa diam dan cenderung jenuh dengan pembelajaran yang dibawakan sebelumnya namun sekarang mereka lebih menikmati pembelajaran yang dilakukan setelah adanya kegiatan bermain warna dengan media benang. Antusias anak dalam bermain menunjukkan anak senang dengan adanya permainan warna tersebut. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 2 anak yang sudah berkembang sangat baik, terlihat dari antusias anak dalam bermain warna dengan media benang sangat senang, 7 anak sudah berkembang sesuai harapan, 7 anak mulai berkembang, sedangkan 4 anak belum berkembang.

c. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri

Adapun beberapa kegiatan yang memicu keingintahuan anak ialah ketika anak diberikan sesuatu yang baru yang menurutnya berbeda dari kegiatan-kegiatan yang pernah diberikan sebelumnya. Hal ini membuat anak antusias dalam menyelesaikan tugasnya secara mandiri sampai selesai. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 7 anak yang sudah berkembang sesuai harapan terlihat dari anak yang antusias dalam membuat bentuk gambar dari beberapa warna dengan media benang, 9 anak mulai berkembang, sedangkan 4 anak belum berkembang.

d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (inisiatif)

Dalam hal ini, anak-anak dapat bermain dengan caranya sendiri tanpa harus kita yang memberitahu, hal ini ditunjukkan ketika anak membuat gambar dengan menggunakan beberapa warna dengan menggunakan benang, mereka pun mempunyai inisiatif sendiri dalam membuat gambar diatas kertas kosong menggunakan benang yang sudah dicelupkan ke beberapa warna secara bergantian. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mampu melakukan apa yang harus dilakukan tanpa kita harus mengatakan secara detail tentang tugasnya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 4 anak yang sudah berkembang sangat baik, 5 anak sudah berkembang sesuai harapan, 6 anak mulai berkembang, sedangkan 5 anak belum berkembang.

e. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Dalam hal ini, anak-anak juga sebagian sudah mampu menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru terbukti ketika anak menunjukkan karya dan aktivitasnya dengan menggunakan berbagai media seperti kertas kosong, tisu, pewarna makanan, benang, dll. Anak mampu melakukan tugasnya sendiri tanpa harus banyak dibantu oleh gurunya, mereka mempunyai imajinasinya masing-masing. Contohnya pada saat guru menunjukkan gambar bunga berwarna orange, lalu satu anak mengatakan bu warna kuning sama merah dicampur jadi warna

orange. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mampu mengembangkan ide-idenya sendiri tanpa takut akan disalahkan oleh gurunya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 5 anak yang sudah berkembang sangat baik, 5 anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, 6 anak mulai berkembang, sedangkan 4 anak belum berkembang.

2. Pelaksanaan Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang di RA Perwanida I Bandar Lampung

a. Guru menetapkan tujuan dari pembelajaran

Guru dituntut untuk melancarkan segala aspek perkembangan dalam proses pembelajaran, guru memasukan unsur-unsur aspek perkembangan yang berhubungan dengan tema dan konsep pada hari itu. Guru membutuhkan sebuah tema untuk memperluas kegiatan anak di sekolah. Kegiatan pembelajaran yang guru berikan harus sesuai dengan tema dan sub tema yang ada. Sehingga, memudahkan anak untuk memahami, apa yang sedang anak pelajari pada hari itu. Sebelum pembelajaran dimulai, guru harus menetapkan tujuan apa yang harus anak capai dalam sebuah pembelajaran. Hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 07 Agustus sampai 07 September 2018 bahwasannya sebelum guru melakukan kegiatan, guru menetapkan tujuan yang dicapai sebelum pembelajaran dimulai.

b. Guru menyiapkan alat untuk bermain warna

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan di RA Perwanida I Bandar Lampung, sebelum dimulainya pembelajaran terlebih dahulu guru membicarakan peralatan apa saja yang akan di gunakan dalam permainan warna dengan media benang, contohnya ketika akan membuat bentuk bunga di kertas kosong dari benang yang sudah dicelupkan kedalam warna maka pendidik terlebih dahulu mempersiapkan berbagai macam alat yang di perlukan misalnya berbagai macam pewarna makanan, benang kasur, air, tisu, kertas A4, mangkok dll.

c. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok

Pada saat akan di lakukannya permainan warna dengan benang maka terlebih dahulu guru membagikan tugas kepada anak tujuannya agar anak tidak berebut ketika kegiatan berlangsung, Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan. Tujuannya agar anak tidak kebingungan terhadap kegiatan yang sedang yang dilakukan

d. Guru memperkenalkan atau menjelaskan permainan warna

Ketika anak sudah rapih untuk menerima pembelajaran, guru menjelaskan apa itu permainan warna dan bagaimana cara penerapannya, hal-hal apa yang anak harus lakukan dan yang tidak boleh dilakukan.

e. Guru mengawasi anak saat kegiatan

Ketika kegiatan berlangsung maka pendidik hanya mengawasi saja kegiatan yang di lakukan oleh anak. Apabila dibutuhkan anak, guru dapat membantu anak yang masih kebingungan dengan kegiatan yang dilakukan.

f. Guru melakukan evaluasi setelah kegiatan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Perwanida I Bandar Lampung, guru melakukan evaluasi sesuai dengan tarap perkembangan anak dan kreativitas anak dalam melakukan kegiatan permainan warna dengan media benang, anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan analisis penulis guru harus memahami terlebih dahulu kemampuan anak dan terus membimbing lalu memberikan motivasi kepada anak agar kemampuan kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan anak. karena tugas guru adalah sebagai fasilitator. Setelah melihat upaya dari kedua guru di kelas B, dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi penulis di atas, dapat disimpulkan bahwa guru telah menggunakan kegiatan permainan warna dengan media benang sesuai dengan langkah-langkah untuk mengembangkan kreativitas anak. Pertama, persiapan sebelum pembelajaran diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan kegiatan permainan warna. Kedua, pada saat pembelajaran diantaranya guru membagi anak dalam beberapa kelompok , memperkenalkan atau menjelaskan permainan warna, mengawasi anak saat kegiatan, mengevaluasi setelah kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini yang pertama kali dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan kegiatan

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, tahap awal yang dilakukan guru sebelum melakukan kegiatan adalah menetapkan tujuan pembelajaran, untuk menjadi tolak ukur tujuan apa yang harus dicapai untuk memaksimal kan kreativitas anak. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh kepala sekolah bahwa setiap kegiatan perlu adanya tujuan yang matang, agar membantu mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan sehingga pembelajaran menjadi teratur dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Adapun beberapa hal yang dilakukan guru RA Perwanida I Bandar Lampung dalam melancarkan tujuan pembelajaran yang harus capai. Guru memilih mengembangkan kreativitas anak.

2. Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan kreativitas anak merupakan perwujudan dari rencana yang telah disusun oleh guru. Rancangan yang tersusun memberikan gambaran mengenai kegiatan yang harus dilakukan. Dalam setiap perencanaan kegiatan harian terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan istirahat/makan, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan

3. Penilaian

Penilaian menekankan pada saat penerapan kreativitas anak. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan harus diperoleh dari kenyataan yang dikerjakan anak secara langsung. Guru kelompok B RA Perwanida I Bandar Lampung melakukan penilaian secara umum yang didasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan. Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru sejalan dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI Nomor 173 Tahun 2014 tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa setiap pembelajaran di PAUD mencakup tentang perencanaan, pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah peneliti lakukan selama satu bulan di RA Perwanida I Bandar Lampung dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak yang termasuk pada kategori belum berkembang ada 4 orang anak dengan tingkat presentase 20%, kategori mulai berkembang ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% dan kemampuan anak dengan kategori berkembang sangat baik ada 2 anak dengan tingkat presentase 10%.

Pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media benang guru sudah melakukan sesuai dengan langkah-langkah namun ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media benang ada beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas anak belum berkembang contohnya pada saat melakukan kegiatan pembelajaran bermain benang kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak masih kurang. Yang kedua pada saat pembelajaran berlangsung anak tidak dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara maksimal.

C. Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Tenaga pendidik seharusnya mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahandalam kegiatan permainan warna dengan benang, sehingga perkembangan kreativitas anak menjadi maksimal.
2. Tenaga pendidik juga harus berkomunikasi dengan orang tua murid, sehingga orang tua dapat membantu megembangkan kreativitas anak ketika anak tidak sedang di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2017. "*Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*", *PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, Vol 1, No.2
- Anggani Sudono. 2006. *Sumber belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhan, Bungin. 2011. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu soaial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Diana Vidya Fakhriyani. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Universitas Islam Madura, Jurnal Pemikiran Penelitian Dan Sains.
- Luluk Asmawati. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Moeslichantoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Paud*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D"*. Luluk Asmawati. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sukatmi. 2011. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya*, Universitas Negeri Surabaya.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami Munandar. 2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni Rachmawati, Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.