

ARTIKEL

**PENGARUH PERMAINAN WARNA MENGGUNAKAN MEDIA
BENANG TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B) DI PAUD
AL-WASHILAH KERONGKONG**



**Oleh:
BAIQ INTAN ARPANI DARAJAD
NPM. 190103003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN
ARTIKEL**

**PENGARUH PERMAINAN WARNA MENGGUNAKAN MEDIA
BENANG TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B) DI PAUD
AL-WASHILAH KERONGKONG**



**Oleh:
BAIQ INTAN ARPANI DARAJAD
NPM. 190103003**

Pembimbing I

A handwritten signature in purple ink, appearing to be "Suhirman", written on a white background.

SUHIRMAN M.Pd
NIDN. NIDN. 0831127701

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Nur Adiyah", written on a white background.

NUR ADIYAH YULIASTRI M.Pd
NIDN. 0829079002

**PENGARUH PERMAINAN WARNA MENGGUNAKAN MEDIA
BENANG TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B) DI PAUD
AL-WASHILAH KERONGKONG**

Baiq Intan Arpani Darajad¹, Suhirman², Nur Adiyah Yuliastri³,

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

baiq.intanarpani@gmail.com¹, suhirman.sakti@gmail.com²

yuliastrinuradiyah2@gmail.com³

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan bentuk *One-Group pretest- posttest design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B PAUD Al-Washilah Kerongkong yang berjumlah 5 anak. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar validasi, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kreativitas anak saat *pre-test* berjumlah 70 dengan persentase yaitu 248%, didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak mendapatkan kategori penilaian MB (Mulai Berkembang) yang mencapai nilai persentase 60% dari keseluruhan anak, dan setelah diberikan perlakuan atau (*treatment*) kemudian diadakan *posttest*, diperoleh kemampuan kreativitas anak berjumlah 122 dengan jumlah persentase 423%, didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak mendapatkan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yang mencapai nilai 80% dari keseluruhan anak yang berjumlah 5 anak. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis t_{hitung} yaitu 25,928 dengan nilai yaitu t_{tabel} 2,132 maka nilai t_{hitung} ($25,928 > 2,132$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan warna menggunakan media benang dapat efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Washilah Kerongkong.

Kata Kunci: *Perkembangan kreativitas, permainan warna menggunakan media benang, anak usia dini*

Baiq Intan Arpani Darajad¹, Suhirman², Nur Adiyah Yuliastri³,
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
[baiq.intanarpani@gmail.com¹](mailto:baiq.intanarpani@gmail.com) , [suhirman.sakti@gmail.com²](mailto:suhirman.sakti@gmail.com)
[yuliastrinuradiyah2@gmail.com³](mailto:yuliastrinuradiyah2@gmail.com)

Teacher education for early childhood education

Abstrack : The purpose of this research is to determine the effect of playing with colors using thread media on the development of creativity in children aged 5-6 years. The type of research used in this research is quantitative research using experimental methods. The research design used is pre-experimental design in the form of one group pretest posttest design. The subjects of this research were all 5 children from group B PAUD Al-Washilah Kerongkong. The instruments used to collect data were validation sheets, observation sheets and documentation. The results of the study showed that the children's creative abilities during the pre-test were 70 with a percentage of 248% the results obtained were that the majority of children received the MB (Starting to Develop) assessment category which reached a percentage value of 60% of all children, and after being given treatment or (treatment) and the holding a posttest, it was obtained that the children's creative abilities were 122 with a total percentage of 423%, it was obtained. The result is that the majority of children get the BSB (Very Well Developed) category which reaches a score of 80% of the total of 5 children. This can also be seen from the results of the tuta hypothesis test, namely 25, 928 with a value of t table 2.132, so the value is (25,928), (2.132) So it can be concluded that playing with color using thread media can be effectively used to develop the creative abilities of children aged 5-6 years at PAUD Al-Washilah Kerongkong.

Keyword: Development of creativity, color play using yarn as media for early childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0-6 tahun. Masa ini disebut dengan istilah *golden age* atau masa emas, pada masa usia ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu stimulasi yang tepat dan berkesinambungan perlu diberikan supaya tumbuh kembang anak dapat berjalan secara optimal. Stimulasi tersebut dapat diberikan oleh sebuah lembaga pendidikan, yaitu salah satunya melalui pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diselenggarakan sebelum memasuki jenjang sekolah dasar yang memiliki sasaran anak usia 0-6 tahun. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan tahap perkembangan anak dan program pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak. Program tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan dan diharapkan dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan yang

lainnya. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak, salah satunya adalah kreativitas yang ikut menentukan keberhasilan anak dikemudian hari.

Menurut Maslow dalam (Munandar 2014:27) kreativitas merupakan kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi manusia. Oleh karena itu dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan karya berupa ide baru, metode baru dan produk baru. Dengan adanya kreativitas memungkinkan anak menjadi individu yang berkualitas dalam hidupnya. Anak akan mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

Penggunaan media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Menurut Maghfiroh (2021: 1563) “media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang distimulasi oleh guru”.

Menurut Latif dalam (Maghfiroh et al, 2021) jenis media yang lazim digunakan di Indonesia dalam kegiatan belajar mengajar antara lain media visual/media grafis, media audio, dan media proyeksi diam (audio-visual). Pemilihan media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Diperlukan wawasan pengetahuan dan keterampilan untuk dapat melakukannya dengan tepat, sehingga media yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di PAUD Al- Washilah Kerongkong pada kelompok usia 5-6 tahun dengan jumlah siswa 5 anak, ditemukan berbagai permasalahan terkait pengembangan kreativitas anak usia dini. Peneliti melihat anak-anak belum biasa menuangkan imajinasinya untuk menciptakan suatu karya sesuai dengan idenya sendiri, hal ini terlihat ketika kegiatan mewarnai, kebebasan dalam melakukan kegiatan mewarnai belum diterapkan dimana anak selalu dibimbing untuk memilih warna krayon sesuai dengan petunjuk guru. Contohnya ketika anak mewarnai gambar daun, anak di intruksikan untuk menggunakan warna hijau padahal daun memiliki berbagai macam warna seperti, warna kuning, cokelat dan lain sebagainya.

Kegiatan yang monoton hanya menggambar contoh gambar, tidak ada variasi pembelajaran yang membuat anak tidak tertarik untuk meningkatkan kreativitas, Berdasarkan permasalahan ini tentu dapat mengakibatkan pengembangan kreativitas anak terbatas. Kemudian keterbatasan media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas anak, dimana hanya terdapat media balok kayu, perlengkapan menggambar dan mewarnai seperti, krayon dan pensil warna dengan jumlah yang terbatas sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan siswa. Permasalahan lainnya dalam penelitian ini yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menyediakan pembelajaran yang bervariasi untuk mengembangkan kreativitas anak, guru lebih banyak menggunakan lembar kerja anak (LKA) setiap harinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk membantu anak usia dini mengembangkan kreativitasnya, peneliti memilih untuk menggunakan permainan warna menggunakan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak, yang mana setiap anak memiliki potensi untuk kreatif. Permainan warna menggunakan media benang dianggap akan mempengaruhi kreativitas anak usia dini karena dengan warna ini mampu menstimulasi aspek perkembangan kognitif fisik motoric dan aspek perkembangan emosional sehingga akan dapat menstimulasi kemampuan kreativitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:107) metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental desaign* dengan dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Desaign*, pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan warna menggunakan media benang dan *posttest* setelah diberikan.

Data yang diperoleh dari tingkat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus, Dimiyati (Nadia Ratnasari, 2019: 51) sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = Persentase yang dicari
n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

Berdasarkan rumus tersebut, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Kategori Penilaian

No	Kategori Penilaian	Nilai Persentase
1	BB (belum berkembang)	0% - 25%
2	MB (mulai berkembang)	26% - 50%
3	BSH (berkembang sesuai harapan)	51% - 75%
4	BSB (berkembang sangat baik)	76% - 100%

Untuk mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini peneliti menggunakan *expert judgment* pada bidang ahlinya dalam merumuskan perhitungan penilaiannya menggunakan analisis validasi ahli. Penelitian menyusun beberapa pernyataan yang mengharapkan validator memberikan tanda checklist pada salah satu kolom pernyataan yaitu 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik). Untuk analisis uji validitas digunakan rumus, (Widoyoko, 2017:238) sebagai berikut:

**Tabel 2
Konversi Data kuantitatif ke data kualitatif dengan Skala Lima**

Nilai	Interval Skor	Kategori
5	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

$$\begin{aligned} \bar{X}_i &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}). \\ SB_i &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}). \\ X &= \text{Skor Aktual} \end{aligned}$$

Menurut Sugiyono (2002) “ Uji reabilitas internal dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu”. Sugiyono (2002) “ Uji instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan uji reabilitas eksternal dengan cara *test-retest* dengan mengujicobakan instrumen dua kali, selanjutnya data dianalisis dengan teknik Kuder Richardson (KR) 21” dengan rumus dibawah.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{kS_{t^2}} \right\}$$

Tabel 3
Kriteria Derajat Reabilitas

Nilai	Kriteria
0 – 0.20	Derajat Reabilitas Sangat Rendah
0.20 – 0.40	Derajat Reabilitas Rendah
0.40 – 0.60	Derajat Reabilitas Sedang
0.60 – 0.80	Derajat Reabilitas Tinggi
0.80 – 0.90	Derajat Reabilitas Sangat Tinggi

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data tersebut ialah menggunakan rumus (chi-kuadrat), Sugiyono (2017: 81)

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

- χ^2 = Chi Kuadrat
- fo = Frekuensi yang diobservasi
- fh = Frekuensi yang diharapkan

Penelitian ini menggunakan uji-t untuk mencari perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan rumus Arikunto (2010: 349) seperti di bawah ini:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md	= Mean dari perbedaan pre test dengan post-test
xd	= Deviasi masing-masing subjek (d-Md)
$\sum x^2 d$	= Jumlah kuadrat deviasi
N	= Subjek pada sampel
d.k	= Ditentukan dengan N-1

Kaidah Pengujian:

- Jika t hitung > t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima (signifikan)
- Jika t hitung < t tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak (tidak signifikan)

HASIL PENELITIAN

Hasil validasi data instrument oleh ahli dapat diketahui bahwa instrument yang digunakan sebagai lembar penilaian observasi dapat dikategorikan “Sangat Baik”, kategori ini diperoleh dari skor aktual 38 yang terdapat pada analisis rentang nilai $X > 33,54$. Hasil ini diperoleh dari hasil hitungan item-item penilaian validasi instrumen oleh *expert judgment*.

Uji Reabilitas dilakukan untuk mengukur keakuratan dan ketepatan dari suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran. Hasil Reabilitas instrumen kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada penelitian ini didapatkan nilai sebesar 0,55 dengan kriteria Derajat Reabilitas Sedang, sehingga dapat

dikatakan instrumen reliabel.

Tabel 4
Rata-rata Nilai *Pre-test*

Skor Minimal	Skor Maksimal	Jumlah kemampuan kreativitas anak	Jumlah persentase kemampuan kreativitas anak
12	15	70	248%

Table 5
Jumlah Persentase Kategori Penilaian *Pre-test*

No	Kategori	Jumlah Kategori Penilaian	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	3	60%
3	BSH	2	40%
4	BSB	0	0%

Berdasarkan hasil yang terkumpul sebelum diberikan perlakuan penelitian atau *pre-test* diperoleh total jumlah kemampuan kreativitas keseluruhan anak yaitu 70 dengan jumlah persentase mencapai 248%, dengan kategori penilaian sebagian besar anak pada kategori (MB) Mulai Berkembang dengan jumlah 3 anak dengan persentase mencapai 60% dan 2 anak mendapatkan nil (BSH) Berkembang Sesuai dengan Harapan dengan persentase 40% dari keseluruhan 5 anak.

Tabel 6
Rata-rata Nilai *Post-test*

Skor Minimal	Skor Maksimal	Jumlah kemampuan kreativitas Anak	Jumlah persentase kemampuan kreativitas anak
20	25	122	423%

Table 7
Jumlah Persentase Kategori Penilaian *Post-Test*

No	Kategori	Jumlah Kategori Penilaian	Persentas e
1	BB	0	0%
2	MB	0	0%
3	BSH	1	20%
4	BSB	4	80%

Setelah diberikan perlakuan penelitian atau *post-test* diperoleh total jumlah kemampuan kreativitas anak yaitu 122 dengan persentase penilaian 423%. Dengan kategori penilaian sebagian besar anak yaitu kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan jumlah 4 anak dengan persentase mencapai 80% dan 1 anak mendapatkan nilai (BSH) Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 20% dari keseluruhan 5 anak.

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti distribusi normal atau tidak di dalam uji normalitas data peneliti menggunakan rumus-rumus chi kuadrat (χ^2_{hitung}) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Dan untuk mencari χ^2_{hitung} digunakan rumus:

$$\chi^2_{tabel} = \chi^2 (1-a) (k-1)$$

Dalam perhitungan $\chi^2_{hitung} = -25,4798$ dengan derajat kebebasan (dk)= $k-1 = 5- 1 = 4$ dan taraf signifikan= 5%, maka harga $\chi^2_{tabel} = 9,488$ karena $\chi^2_{hitung} (-25,4798) < \chi^2_{tabel} (9,488)$, maka distribusi hasil *pre- test* sebanyak 5 anak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis ialah uji beda antara data *pre-test* dengan *post-test*, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (t-test).

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(N-1)}} = \frac{34,2}{\frac{\sqrt{34,81}}{5(5-1)}} = \frac{34,2}{\sqrt{1,7405}} = \frac{34,2}{1,319} = 25,928$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1

Dikonsultasikan dengan tabel nilai-nilai dalam distribusi t, dengan $\alpha = 0,05$ untuk uji satu pihak dengan derajat kebebasan (dk) = $k-1 = 5 - 1 = 4$, maka didapatkan nilai t tabel yaitu 2,132. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($25,928 \geq 2,132$) pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil ini mengacu pada kaidah pengujian dimana jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima (signifikan). dari pengujian hipotesis permainan warna menggunakan media benang berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD AL-Washilah Kerongkong.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dalam menentukan kategori penilaian instrument pengumpulan data menggunakan *expert judgment* didapatkan kategori “Sangat Baik” dengan skor 38 yang terdapat analisis rentang data

$X > 33,54$.

Hasil pengaruh permainan warna menggunakan media benang menunjukkan kemampuan kreativitas anak saat *pre-test* berjumlah 70 dengan presentase keseluruhan yaitu 248%, menunjukkan sebagian besar anak mendapatkan kategori penilaian MB (Mulai Berkembang) dengan persentase 60% dari keseluruhan anak, dan setelah diberikan perlakuan atau (*treatment*) kemudian diadakan *posttest*, diperoleh kemampuan kreativitas anak berjumlah 122 dengan persentase keseluruhan anak yaitu 423%, menunjukkan bahwa sebagian besar anak mendapatkan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yang mencapai nilai 80% dari keseluruhan anak yang berjumlah 5 anak.

Selain itu juga dapat dilihat dari hasil uji normalitas data diketahui hasil yang didapatkan adalah $x^2_{hitung} (-197,400) \leq x^2_{tabel} (9,488)$, dan hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t yang diperoleh nilai $t_{hitung} (25,928) > t_{tabel}(2,132)$, ini membuktikan bahwa hasil dari analisis hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, dengan kata lain dalam penggunaan permainan warna menggunakan media benang memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD AL-Washilah Kerongkong.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eko Putra Widoyoko, S. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Maghfiroh, S. & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1563. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>

- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2014). Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 146 tahun 2014 pasal 1 tentang kurikulum 2013 paud
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yulianti, N. (2021). *Penguasaan vocabulary dalam memahami descriptive teks dengan make a match bermedia tumber*. jawa barat. CV jejak, anggota ikapi.