

PROPOSAL
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

Proposal ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
202

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.

Semua anak memiliki kemampuan kreativitas yang alami, dan perlu diberikan kesempatan untuk menumbuhkan kemampuan ini secara maksimal. Kemampuan kreativitas anak akan terbentuk dengan cara anak diberikan kesempatan untuk mengeksplor lingkungan serta diberikan kebebasan, maka anak akan lebih berani dalam mengekspresikan ide-ide yang diperolehnya. Tidak dipungkiri untuk menciptakan manusia yang kreatif, masa usia dini adalah masa terbaik dalam siklus kehidupan manusia dalam mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, anak membutuhkan bimbingan dan peran orang tua atau para guru dalam memfasilitasi potensi kreatif anak dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan variatif dalam menunjang proses pembelajaran anak usia dini.

Penggunaan media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Media pembelajaran merupakan alat penghubung yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan mudah diterima dan dipahami oleh anak. Penerapan media pembelajaran membutuhkan keterampilan dan kreativitas guru untuk membuat media yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain untuk memenuhi naluri bermain anak dan sekaligus bermanfaat untuk pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di PAUD Al- Washilah Kerongkong pada kelompok usia 5-6 tahun, 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, coklat dan lain sebagainya.

Kegiatan yang monoton hanya menggambar contoh gambar, tidak ada variasi pembelajaran yang membuat anak tidak tertarik untuk meningkatkan kreativitas, guru hanya menyuruh anak untuk mencontoh gambar yang ada dipapan buku menggunakan metode demonstrasi. 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, kerayon 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. Kegiatan yang melibatkan LKA ini kurang mengajak anak dalam berimajinasi, bereksplorasi dan bereksperimen untuk menghasilkan karya yang kreatif. Dari permasalahan ini rata-rata anak cepat merasa jenuh sehingga mengakibatkan anak tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru menggunakan LKA.

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.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Warna Menggunakan Media Benang Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia

5-6 Tahun (Kelompok B) di PAUD Al-Washilah Kerongkong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum biasa menuangkan imajinasinya untuk menciptakan suatu karya sesuai dengan idenya sendiri karena belum sepenuhnya diberikan kebebasan dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas anak, dimana hanya tersedia media balok kayu, perlengkapan menggambar dan mewarnai dengan jumlah yang terbatas sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan siswa.
3. Kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan lembar kerja anak (LKA) setiap harinya yang menyebabkan rata-rata anak-anak cepat merasa jenuh dan tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di PAUD Al-Washilah Kerongkong Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Permainan Warna Menggunakan Media Benang Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

(Kelompok B) di PAUD Al-Washilah Kerongkong Tahun Ajaran 2023/2024
?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Permainan Warna Menggunakan Media Benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di PAUD Al-Washilah Kerongkong Tahun Ajaran 2023/2023.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang ilmu pendidikan, khususnya bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai perkembangan kreativitas anak melalui permainan warna menggunakan media benang.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

b. Manfaat Bagi Pengajar

Bagi pendidik atau guru pendidikan anak usia dini, penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti memperoleh alternatif pembelajaran baru yang menyenangkan serta memperbanyak wawasan

terkait pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan warna menggunakan media benang.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik atau anak usia dini, penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat seperti mendapatkan pembelajaran dengan cara baru yang kreatif, produktif, inovatif dan menyenangkan melalui permainan warna menggunakan media benang. Selain itu, anak dapat memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

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 Safira (2020: 4) mengatakan bahwa “media pembelajaran merupakan alat bantu sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada penerimanya, dimana informasinya adalah pendidik dan penerimanya adalah peserta didik yang dapat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran”.

Selanjutnya menurut Arsyad (2015: 10) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Menurut Karim (2014: 7) “media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada penerimanya yaitu dari guru ke peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dalam proses pembelajaran, dapat memudahkan anak untuk menerima dan memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Jenis Jenis Media

Menurut Latif dalam (Maghfiroh et al, 2021) jenis media yang lazim digunakan di indonesia dalam kegiatan belajar mengajar antara lain:

- 1) Media visual/media grafis: merupakan media yang hanya dapat dilihat atau menyangkut pada indra penglihatan, media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non- projected visual*). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan ditungkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Ada beberapa jenis media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, papan panel dan papan bulletin.
- 2) Media audio: merupakan media yang didengar dan berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan

dituangkan dalam bentuk lambing-lambang audiktif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam, pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

- 3) Media proyeksi diam (audio-visual): mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan dengan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam lebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat sasaran, adakalanya media ini disertai dengan rekaman audio. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: proyektor tak tembus pandang, film, televisi, video, permainan (*game*), dan simulasi.

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. pada dasarnya pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhanya yaitu dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan yang diinginkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam (Guslinda & Kurnia, 2018) mengemukakan manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar bagi siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran dapat lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik dan bermakna.
- 3) Metode mengajar guru menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal oleh guru, sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru juga tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
- 4) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktivitaslain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain lain.

Sedangkan menurut Dayton dalam (Supriatna, 2014:48) mengungkapkan 8 manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi yang dapat diseragamkan.
- 2) Proses Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisien dalam waktu dan tenaga.

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan belajar.
- 8) Merubah peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memberikan hal positif terhadap guru dan siswa menimbulkan kegairahan dan motivasi kepada anak untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Permainan Warna Menggunakan Media Benang

a. Pengertian Permainan Warna

Ibert H. Munsell, (2020: 152) berpendapat warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. 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, 2022: 65) 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, hijau, biru dan ungu. Warna-warna tersebut dapat kita lihat pada pelangi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas 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.

b. Pengertian Media Benang

1) 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 di sampaikan pemberi informasi dapat di terima dengan baik oleh penerima informasi.

Menurut (Ahmad Rohani, 2021: 3) 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, (2022: 65) 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.

2) 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.

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 talli 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 (2019: 176) menyatakan benang merupakan bahan yang dibuat dari seikat serat yang dipilin. Sementara itu Hardisurya berpendapat benang adalah helaian atau tali halus yang dipintal dari serat, dipakai untuk menjahit atau menenun.

Berdasarkan 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 menurut D. Daligo (1983:12):

a) 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.

b) Benang Rajut

Benang ini memang sedikit berbeda dengan kedua benda tersebut di atas. 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.

c) 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.

d) 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.

e) 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.

c. Alat dan Bahan

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

- 1) Pewarna makanan atau cet air.
- 2) *Palette* atau piring kecil.
- 3) Air secukupnya.
- 4) Kertas hvs.
- 5) Benang.
- 6) Tisu atau lap tangan.

d. Langkah Membuat Permainan Warna Dengan Media Benang

Berikut adalah cara kerja membuat permainan warna dengan media benang:

- 1) Lipat kertas hvs menjadi 2 bagian, setelah itu buka lebar kembali.
- 2) Siapkan piring kecil untuk menaruh pewarna makanan atau cat air.
- 3) Teteskan masing-masing pewarna makanan atau cat air pada piring kecil.
- 4) Teteskan air secukupnya pada piring kecil yang sudah berisi pewarna makanan atau cat air.
- 5) Masukkan benang ke dalam piring atau *palette* tersebut hingga tenggelam berwarna.
- 6) 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.

7) Buat putaran atau lengkungan pada kertas hvs, lalu tarik perlahan.

e. 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/aktualisas 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.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas berasal dari kata sifat *creative* yang dalam bahasa Inggris berarti pandai mencipta. Untuk pengertian yang lebih luas menurut Munandar dalam (Mulyani, 2019: 8) “kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni dan bermakna”.

Adapun menurut Gallger (dalam Maganti, 2016) mengungkapkan bahwa “kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan dan menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Hal ini berarti kreativitas berhubungan

dengan pengalaman untuk mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain dan alam.

Menurut Maslow dalam (Munandar, 2014: 189) “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”.

Sedangkan menurut Rotherberg dalam (Mulyani, 2019: 3) berpendapat bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan berbagai macam definisi kreativitas yang telah dipaparkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan proses penemuan atau penciptaan ide, gagasan dan solusi, metode maupun produk baru dalam kaitannya untuk melihat berbagai macam kemungkinan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain dan alam.

b. Ciri Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Menurut Supriadi dalam (Rahmawati & Kurniati, 2010: 142) ciri-ciri pribadi kreatif meliputi ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berfikir seperti sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berpikir lancar, yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, pertanyaan dan penyelesaian masalah.
- 2) fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, serta dapat melihat sesuatu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda beda.
- 3) Kemampuan berfikir orisinalitas, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang baru dan unik.
- 4) Keterampilan mengelaborasi, yaitu kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, atau memperinci detail-detail dari suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.

Sedangkan Ciri-ciri kreativitas *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu. lebih jelasnya, menurut Fakhriyani (2016: 265) menjelaskan ciri-ciri *non-aptitude* antara lain: “mempunyai daya imajinasi yang kuat, senang mencari

pengalaman baru, memiliki inisiatif, mempunyai minat yang luas, selalu ingin tahu, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, sifat menghargai, mempunyai rasa humor, penuh semangat dan berani mengambil resiko”.

Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang memiliki kemampuan berfikir serta kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun berkaitan dengan emosi dan kesehatan mental yang sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Selanjutnya Menurut Hatimah dalam (Khaironi, 2018:11) menyebutkan bentuk kreativitas pada anak usia dini antara lain:

- 1) Berfikir kreatif, yaitu anak mampu mengungkapkan pemahamannya tentang sesuatu, mampu memberikan jawaban terhadap suatu pertanyaan, mampu berinisiatif, mampu berimajinasi, mampu mengembangkan ide, mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan teliti.
- 2) Sikap kreatif, meliputi anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan banyak bertanya dan senang mencoba hal-hal yang baru, anak tertarik untuk menjawab pertanyaan-

pertanyaan yang dilontarkan guru, anak senang untuk mengeluarkan pendapatnya, tidak mudah terpengaruh, dan memiliki pendirian yang kuat.

- 3) Karya kreatif, yaitu anak mampu menghasilkan berbagai bentuk hasil pada setiap kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas bentuk-bentuk kreativitas alamiah anak usia dini dapat dilihat ketika anak memiliki rasa ingin tahu yang yang besar, suka bereksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil karya.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini

1) Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Rachamawati & Kurniati (2010: 176) terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung atau mendorong munculnya kreativitas antara lain:

a) Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak dapat rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan alternatif pada setiap stimulan yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologi

(*psychological atmosphere*) distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan. Menerima anak dengan kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam mengembangkan kreativitas.

b) Iklim Dan Kondisi Lingkungan

Kondisi pada lingkungan disekitar anak mempunyai pengaruh besar untuk menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat untuk mengumpulkan ide-ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

c) Peran Guru

Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

(1) Percaya Diri

Kepercayaan diri dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. Kepercayaan diri merupakan syarat penting yang harus dimiliki siswa untuk menghasilkan karya kreatif. Hal ini diawali dengan keberanian mereka dalam beraktivitas.

Dan setiap anak akan berani menampilkan karya alami mereka jika lingkungan terutama orang tua dan guru menghargainya.

(2) Berani Mencoba Hal Baru

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru ini akan memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu.

(3) Memberi Contoh

Seorang pendidik yang baik tidak akan pernah mengajarkan apa tidak dia lakukan. Demikian juga dalam pengajaran kreativitas. Seorang guru yang tidak kreatif tidak mungkin dapat melatih siswanya untuk menjadi kreatif oleh karena itu sebelum program peningkatan kreativitas anak dilakukan, terlebih dahulu guru pun harus mendapatkan “pencerahan” untuk meningkatkan kreativitas sendiri.

(4) Memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi untuk mengembangkan kreativitas, guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang diinginkan.

d) Peran Orang Tua

Munadar dalam (Rahmawati & kurniati, 2010: 75) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut:

- (1) Menghargai setiap pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- (2) Memberikan waktu kepada anak untuk berfikir, berkhayal dan merenung.
- (3) Membebaskan anak untuk mengambil keputusan sendiri.
- (4) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
- (5) Menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
- (6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- (7) Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mendukung kreativitas dibutuhkan peran pendidik/ orang tua dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak dengan cara, memberikan rangsangan mental, menciptakan lingkungan yang kondusif, memberikan dorongan atau motivasi, menyediakan lingkungan belajar dengan sarana dan prasarana yang mendukung kreativitas, membantu anak untuk

mengembangkan pengetahuan dan bakat-bakatnya serta menghargai produk kreativitas anak.

2) Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Perkembangan kreativitas anak tentu tak semulus keinginan yang menjadi dambaan setiap orang. Kreativitas anak perlu dirangsang dengan berbagai hal. Namun jika menggunakan rangsangan yang kurang tepat akan mampu berpengaruh negatif terhadap perkembangan anak. Menurut Windayani et al, (2021: 102) beberapa faktor yang menjadi hambatan dalam pengembangan kreativitas anak sebagai berikut:

a) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku anak. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Anak berkekrativitas karena mengejar hadiah, bukan karena ingin menunjukkan hasil kreativitasnya.

b) Persaingan (kompetensi)

Anak-anak yang memiliki ambisi agar selalu menjadi yang terbaik apabila pekerjaannya akan dinilai. Saat itu akan muncul persaingan antar anak yang lain, karena sudah menjadi kebiasaan untuk memperoleh nilai terbaik dan menerima hadiah. Hal ini sering kali terjadi dalam

kehidupan sehari-hari dan sayangnya akan mematikan kreativitas.

c) Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan, jika belajar dipaksakan dengan lingkungan yang amat membatasi, maka akan merusak minat intrinsik anak. Kendala yang dapat menghambat kreativitas terdiri dari kendala rumah, dan kendala konseptual.

d) Keluarga

Keluarga sangat mempengaruhi perkembangan anak, karena keluarga sebagai tempat pembentukan watak selain pembentukan kepribadian anak. Orang tua sebagai gawang dalam sebuah keluarga mempunyai peranan penting dalam perkembangan anak. Seringkali karena keinginan orang tua membantu anak berprestasi sebaik mungkin, mereka mendorong dalam bidang-bidang yang tidak diminati anak, dan akibatnya meskipun anak berprestasi cukup baik mencapai nilai tinggi dan mendapatkan penghargaan, tetapi jika tidak menyukai kegiatan tersebut maka tidak menghasilkan sesuatu yang betul betul kreatif.

d. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas sangat penting untuk ditumbuh kembangkan sejak usia dini. Karena kreativitas memiliki fungsi untuk mengembangkan

seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Sejalan dengan ini Nurjannah et al (2021:275) mengemukakan bahwa “kreativitas berpengaruh terhadap aspek perkembangan yang lainnya, sehingga apabila tidak dikembangkan sejak dini maka kecerdasan anak tidak berkembang secara optimal”. oleh karena itu masa usia dini adalah fase yang tepat dan terbaik untuk mulai mengembangkan potensi kreatif pada anak dengan memberikan stimulus-stimulus yang dapat menunjang kreativitasnya.

Munandar (2009:54) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia.
- 2) Kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.
- 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk

meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Munandar dalam (Susanto, 2011: 123) mengatakan bahwa “Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakat”.

Dengan demikian kreativitas perlu distimulasi sejak usia dini agar anak dapat memiliki daya pikir yang kritis untuk mengatasi berbagai masalah, hal tersebut akan berdampak pada kehidupan anak dimasa mendatang, sehingga anak yang memiliki kreativitas dapat menanggulangi berbagai permasalahan yang dihadapinya, serta mampu memberikan kontribusi berupa sumbangan kreatif, berupa ide baru, penemuan baru dan teknologi baru untuk kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dimasa yang akan datang.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Sukatmi (2011) dalam judul “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 dilihat dari hasil akhir mengalami peningkatan sebesar 34.45% dari hasil sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Sukatmi memiliki persamaan yaitu untuk mengembangkan nilai kreativitas pada anak, teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi dan dokumentasi. Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini terletak di jenis penelitian yang dilakukan, penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian saat ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen dan perbedaan lainnya terletak di media yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan media cat air sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan media benang.

2. Daulay, Mhd. Akhir Saputra (2019) dalam judul "*Pengaruh Kegiatan Melukis Dengan Benang Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 - 6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Medan Bromo 2018 / 2019*". Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan menggunakan *quasi eksperimen design* bentuk *randomized posttest only control group*. Hasil penelitian menunjukkan dengan

perlakuan yang berbeda diperoleh skor kreativitas anak kelas eksperimen sebesar 42 sedangkan skor yang diperoleh kelas kontrol sebesar 35. Hal ini terlihat bahwa nilai $\alpha/2=0,05/2=0,025$, nilai tabel $\alpha=0,025$ $n_1=15$, $n_2=15$ sehingga diperoleh Z hitung = -0,03 $\leq Z$ hitung = 1,96 maka kelas eksperimen dengan menggunakan kegiatan melukis dengan benang dan kelas kontrol menggunakan kegiatan mewarnai.

Penelitian yang dilakukan oleh Daulay memiliki persamaan yaitu untuk mengembangkan nilai kreativitas pada anak, jenis penelitian menggunakan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini terletak di kegiatan yang dilakukan penelitian terdahulu menggunakan kegiatan melukis dengan benang sedangkan penelitian saat ini menggunakan permainan warna menggunakan media benang.

3. Nicce Kosasih (2018) dalam judul “Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Melukis Dengan Benang Di Ra Ar-Rahman Tanjung Morawa”. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, untuk mendapatkan data dan analisis melalui observasi dan dokumentasi PTK. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi yaitu hasil penilaian kreativitas anak, lembar kerja anak dan dokumentasi. Hasil analisis data pada grafik prasiklus yang berhasil mencapai

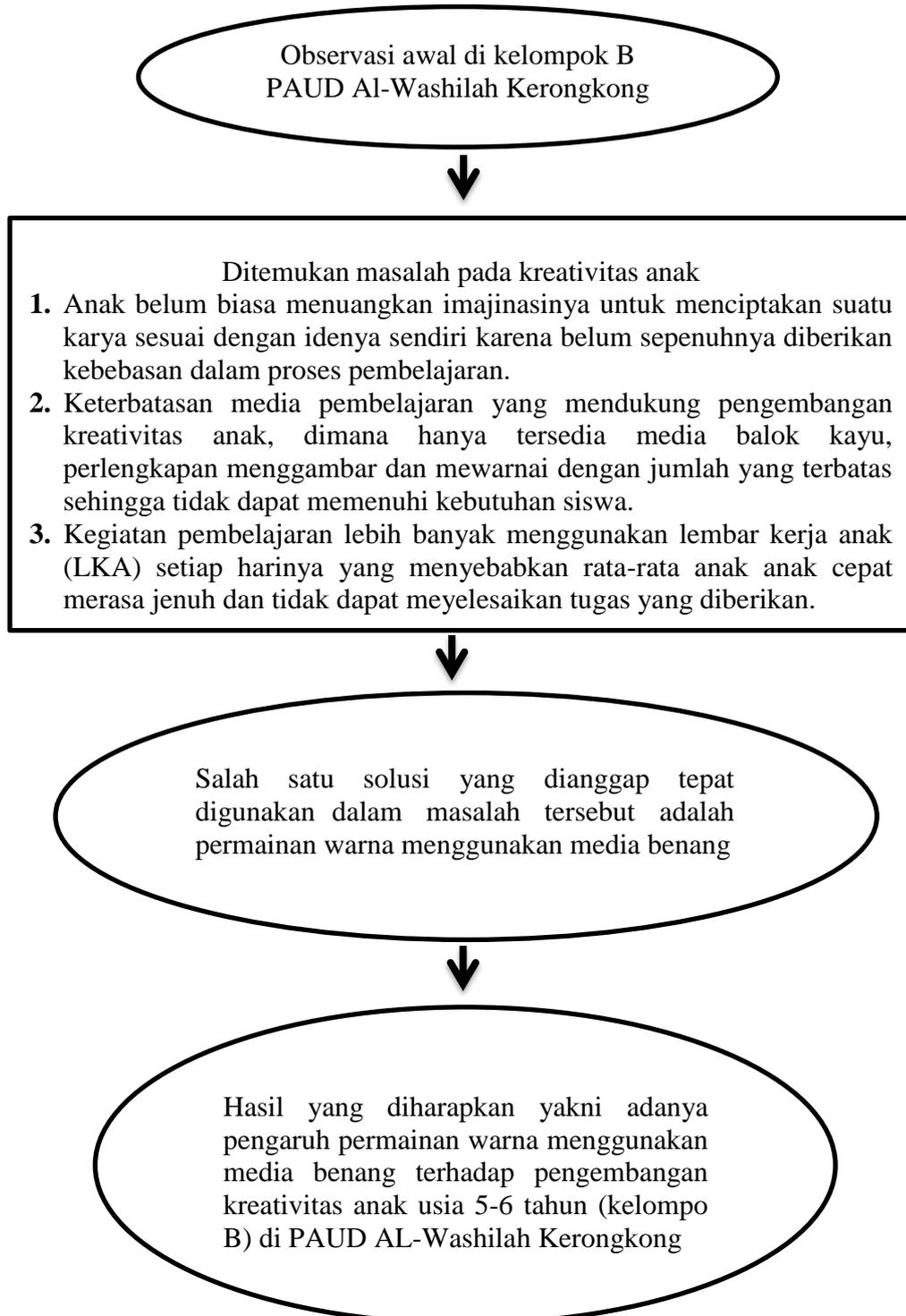
anak rata-rata Prasiklus 8.75%, Siklus I : 31.25%, Siklus II : 68.75% dan Siklus III : 86.25%. Kesimpulan penelitian ini adalah melalui kegiatan dengan benang dapat meningkatkan kreativitas anak di RA Ar-Rahman Tanjung Morawa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nicce memiliki persamaan yaitu untuk mengembangkan nilai kreativitas pada anak. Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini terletak di kegiatan yang dilakukan penelitian terdahulu menggunakan kegiatan melukis dengan benang sedangkan penelitian saat ini menggunakan permainan warna menggunakan media benang.

Berdasarkan pemaparan di atas terkait perbedaan dan persamaan antara penelitian yang akan dilakukan saat ini dengan penelitian yang sudah dilakukan telah jelas, maka penelitian yang berjudul “pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di PAUD AL-Washilah Kerongkong Tahun Pembelajaran 2023/2024” dapat dilakukan karena penelitian yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Pikir

Kerangka Pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Guru PAUD dituntut untuk kreatif menciptakan kondisi belajar yang menarik agar anak bersemangat mengikuti pembelajaran yang berlangsung sehingga perkembangan anak terstimulus sejak usia dini. Namun pada kenyataannya fakta yang ditemukan dilapangan berdasarkan hasil pengamatan di PAUD Al-Washilah Kerongkong pada kelompok B, 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 disebabkan karna guru belum menerapkan kebebasan untuk anak berkreasi sesuai dengan ide dan imajinasinya. Kemudian keterbatasan media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas anak, kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru juga kurang bervariasi, guru lebih banyak menggunakan lembar kerja anak (LKA). sehingga mengakibatkan rata-rata anak cepat merasa jenuh dan tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak masih mengalami kendala dalam pelaksanaannya. Mengatasi permasalahan tersebut peneliti memilih permainan warna menggunakan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak. Permainan warna menggunakan media benang merupakan media yang menarik untuk anak dalam membuat kreasi sesuai keinginannya.

Permainan warna menggunakan media benang dapat memberikan ruang untuk anak bereksplorasi dan bereksperimen menggunakan berbagai macam warna dan benang untuk menciptakan karya dengan berbagai cara. Dengan permainan warna menggunakan media benang dapat memungkinkan anak bermain tanpa batas serta memberikan kesempatan yang luas untuk dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kreativitas anak usia dini. Oleh sebab itu peneliti memilih permainan warna menggunakan media benang sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di PAUD Al-Washilah Kerongkong.

Ho: Tidak terdapat pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di PAUD Al-Washilah Kerongkong.

BAB III METODE PENELITIAN

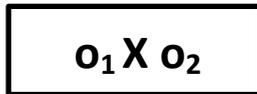
A. Jenis Penelitian

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. Eksperimen merupakan kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis yang berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Penelitian ini termasuk pendekatan penelitian kuantitatif artinya bahwa data yang dikumpulkan berupa sebab atau hasil suatu perlakuan dari pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

B. Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan warna menggunakan media benang dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan warna menggunakan media benang. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan digambarkan sebagai berikut :

Desain penelitian, Arikunto (2010:124)



Keterangan

- O₁ : *Pre-test* sebelum perlakuan menggunakan kegiatan menggambar
- X : Perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan warna menggunakan media benang
- O₂ : *Post-test* setelah perlakuan menggunakan kegiatan menggambar

Pelaksanaan penelitian dengan pola tersebut dilakukan sebanyak lima kali, yaitu satu kali pada saat sebelum (*pre-test*) menggunakan kegiatan menggambar, 3 kali saat diberikan perlakuan/*treatment* menggunakan permainan warna menggunakan media benang dan satu kali (*post-test*) setelah pemberian eksperimen/perlakuan menggunakan kegiatan menggambar. Perbedaan hasil dari *pre-test* dan *post-test* merupakan efek dari *treatment*/eksperimen yang diberikan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD AL- Washilah Desa Kerongkong Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur. Tahun Pembelajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 11 Juli sampai dengan 21 Juli Tahun 2023.

D. Populasi dan Sempel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017:117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh anak Usia 5-6 berjumlah 5 orang diantaranya 2 perempuan dan 3 laki-laki di PAUD AL-Washilah Kerongkong Tahun 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil atau sedikit. Menurut Sugiyono (2015: 124) “teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 5 orang di PAUD AL-Washilah Kerongkong.

E. Variabel Penelitian

1. Variable Independen (Bebas)

Variabel indeviden merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Maka yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan warna menggunakan media benang.

2. Variable Dependen (Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kreativitas anak.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Adapun teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah tehnik pengumpulan data yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam yang diperoleh melalui pengamatan dan ingatan. (Sugiono, 2017: 203). Adapun tehnik pengumpulan data pertama kali dilakukan melalui pra- observasi secara langsung terhadap objek penelitian. Pada pra-observasi peneliti menemukan berbagai masalah terkait perkembangan kreativitas anak, dimana anak belum terbiasa menciptakan suatu karya sesuai dengan ide dan imajinasinya, dikarenakan guru cenderung selalu memberikan contoh/arahan untuk membuat bentuk hasil karya, hal inilah tetunya menyebabkan perkembangan kreativitas anak menjadi terbatas.

Permasalahan lainnya terdapat pada keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi anak, pembelajaran yang diterapkan lebih dominan menggunakan LKA (Lembar

Kerja Anak) yang menyebabkan anak mudah jenuh dan tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Dari hasil pra-observasi ini peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian terkait mengembangkan kreativitas anak melalui alternatif pemecahan masalah melalui permainan warna menggunakan media benang yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Adapun yang akan di observasi adalah perkembangan kreativitas anak melalui permainan warna menggunakan media benang.

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi dipergunakan untuk mengumpulkan data perkembangan sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian terhadap anak. Dokumentasi yang digunakan berupa foto dan video unjuk kerja anak selama kegiatan belajar berlangsung.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen observasi dengan menggunakan permainan warna menggunakan media benang untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak kelompok B usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Kreativitas
Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator	Nomor Butir Pernyataan	Jumlah
Kreativitas	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif	1	7
	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)	2,3	
	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengespresikan ide kepada orang lain	4,5,6	
	Membuat hasil karya menggunakan berbagai bahan dan alat	7	

Adapun data yang dihasilkan dari lembar observasi anak menggunakan cheklist sebagai berikut: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB).

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan hasil dari penelitian yang dilakukan. Dalam melakukan sebuah penelitian dapamendo kumentasikan dengan kamera

sehingga menghasilkan gambar dan video anak yang dapat mempertajam dalam memberikan informasi mengenai penelitian.

G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini peneliti menggunakan *expert judgment* pada bidang ahlinya dalam merumuskan perhitungan penilaiannya menggunakan analisis validasi ahli. Lembar validasi ini berbentuk checklist. 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 3.2
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:

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}).$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}).$$

$$X = \text{Skor Aktual}$$

Berikut adalah kisi-kisi lembar penilaian instrumen pada ahli materi:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Penilaian Instrumen Oleh Ahli Materi

NO	PERNYATAAN	JUMLAH
1	Kebenaran tata bahasa	1
2	Kesesuaian indikator dengan item yang dirumuskan	1
3	Ketepatan instrumen dengan media yang diberikan	1
4	Kemudahan memahami materi yang disampaikan	1
5	Judul penelitian sesuai dengan instrumen	1
6	Cakupan setiap materi instrumen sesuai dengan media yang digunakan	1
7	Terciptanya tujuan pembelajaran	1
8	Relevan dengan tingkat perkembangan anak	1
	JUMLAH	8

2. Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas yaitu untuk mengukur keakuratan dan ketepatan dari suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran. Hal ini ditunjukkan oleh taraf kekonsistensian skor yang diperoleh oleh para subjek yang diukur dengan alat yang sama. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Alat ukur dikatakan reliabel jika digunakan kembali untuk mengukur gejala yang sama memberikan hasil yang relatif sama.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik stability reliability (reliabilitas stabilitas) dikenal juga sebagai *test retest* (tes ulang). Teknik ini dilakukan dengan cara mengujikan alat ukur yang sama pada sejumlah subjek yang sama pada rentangan waktu yang berbeda. Reliabilitas alat ukur didasarkan pada kestabilan jawaban yang diberikan oleh siswa (peserta). Skor yang didapat pada pengujian pertama dan kedua dikorelasikan untuk dilihat koefisien korelasi. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari spearman. Selanjutnya dibandingkan dengan klasifikasi koefisien reliabilitas yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

- K = Jumlah Item dalam Instrumen
- M = Mean Skor Total
- St^2 = Variansi Total

H. Analisis Data

Pengolahan data merupakan bagian penting dalam penelitian karena dengan melakukan pengolahan data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah penelitian. Pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan warna menggunakan media benang terhadap pengembangan kreativitas. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Observasi

Data yang diperoleh 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

Tabel 3.4 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%

Kategori penilaian ini dapat dilakukan dengan melihat kisaran jumlah persentase kemampuan yang diperoleh, mengacu pada kategori penilaian menurut Dimiyanti (Nadia Ratnasari, 2019:51) sebagai berikut:

- a. Kategori BB (Belum Berkembang) Berkisar (0%-25%)
- b. Kategori MB (Mulai Berkembang) Berkisar (26%-50%)
- c. Kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) Berkisar (51%-75%)
- d. Kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) Berkisar (76%-100%)

2. Uji Normalitas

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

3. Uji Hipotesis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan statistik inferensial parametrik. Karena data yang dihasilkan nanti berupa data interval/rasio, maka teknik analisis dengan menggunakan statistik inferensial parametrik seperti rumus t test (uji T), 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)