

**PENERAPAN PERMAINAN WARNA DENGAN TEKNIK TARIK
BENANG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**OLEH:
NONI APOPI
NIM: 1986207023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PahlawanTuanku Tambusai**

**Judul : Penerapan Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang Untuk
Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak**

Nama : Noni Apopi

Nim : 1986207023

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Pengesahan : 28 Juli 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Rizki Amalia,M.Pd.	(.....)
2. Sekretaris	: Moh.Fauziddin,M.Pd.	(.....)
3. Anggota 1	:Dr.Musnar Indra Daulay,M.Pd.	(.....)
4. Anggota 2	: Joni,M.Pd.	(.....)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul "**Penerapan Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak**" ini dan keseluruhan isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak akan melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, 21 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan

Noni Apopi
NIM.1986207023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terimakasih atas motivasi, dukungan dan do'a dari semua pihak yang telah ikut serta dalam penyelesaian pembuatan Penelitian Tindakan Kelas. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan YME, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
2. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Ayahanda dan Ibunda. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan atas kalian sebagai orangtua ku.
3. Rizki Amalia, M.Pd. selaku pembimbing satu skripsi saya yang telah memberikan nasehat dan bimbingan sehingga skripsi ini bisa selesai
4. Moh. Fauziddin, M.Pd. selaku pembimbing dua skripsi saya yang telah memberikan nasehat dan bimbingan sehingga skripsi ini bisa selesai
5. Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd. selaku penguji satu yang telah memberikan saran dalam pembuatan skripsi saya sehingga bisa selesai
6. Joni, M.Pd. selaku penguji dua yang telah memberikan saran dalam skripsi saya sehingga skripsi saya bisa selesai
7. seluruh dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu kepada kami
8. Teman teman PG PAUD yang saling membantu dan saling memberikan dukungan

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagai mana mestinya.

ABSTRAK

Noni Apopi 2023: **Penerapan Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Di Tk Kejora Bangsa(Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Kreativitas Seni Rupa Anak Kelompok B TK Kejora Bangsa Kec. Kerumutan Kab.Pelalawan)**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan anak kelompok B TK Kejora Bangsa dalam kreativitas seni rupa, Sebagian anak belum mampu mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna,. Salah satu solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah mencoba kegiatan permainan warna dengan tehnik tarik benang untuk meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa. Jenis penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dah teknik dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah nilai BB pada pra tindakan 7 anak atau 41,18% Pada siklus I menjadi 0 anak atau 0%, nilai MB pada pra tindakan sebesar 9 anak atau 56,25%, pada siklus 1 menjadi 6 anak atau 37,5% lalu di siklus II ada 0 anak atau 0%, nilai BSH pada pada pra tindakan ada 0 anak atau 0% Pada siklus 1 menjadi 10 anak atau 62,5% lalu Pada siklus II menjadi 2 anak atau 12,5% nilai terakhir BSB pada kegiatan pra tindakan ada 0 anak atau 0% Pada siklus 1 masih 0 anak atau 0% dan di akhir siklus II menjadi 14 anak atau 87,5% hasil ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Dengan demikian dapat disimpulakn bahwa permainan warna dengan tehnik tarik benang dapat meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak. Hal ini juga disaran kepada guru-guru untuk mejadikan kegiatan ini sebagai kegiatan alternatif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seni rupa pada anak

Kata Kunci : *Kreativitas Seni Rupa, Tarik Benang, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

Noni Apopi 2023 :**The Implementation Of Color Games With String Pulling Technique To Enhance The Creativity Of Visual Arts In Children (Classroom Action Research On The Aspect Of Visual Arts Creativity In Group B Children At TK Kejora Bangsa, Kerumutan Subdistrict, Pelalawan District)**

This research is motivated by the low artistic creativity abilities of Group B children at TK Kejora Bangsa, as some of them are unable to combine more than 2 or up to 4 colors. One solution proposed by the researcher is to introduce a color game with a string-pulling technique to enhance the artistic creativity of Group B children at TK Kejora Bangsa. The research method employed in this study is Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques used include observation and documentation, while data analysis techniques encompass both quantitative and qualitative data analysis.

The research results indicate that in the pre-action phase, 7 children or 41.18% had low creativity scores (BB), but in Cycle I, this number decreased to 0 children or 0%. Similarly, the moderate creativity (MB) scores improved from 9 children or 56.25% in the pre-action phase to 6 children or 37.5% in Cycle I and then reached 0 children in Cycle II. The high creativity (BSH) scores increased from 0 children or 0% in the pre-action phase to 10 children or 62.5% in Cycle I and then decreased to 2 children or 12.5% in Cycle II. Finally, the very high creativity (BSB) scores, which were initially 0 children or 0% in the pre-action phase, reached 14 children or 87.5% by the end of Cycle II, showing a significant improvement.

In conclusion, the color game with the string-pulling technique has been proven to enhance the artistic creativity of children. It is recommended that teachers consider incorporating this activity as an alternative method to improve children's artistic creativity skills.

Keywords: Artistic Creativity, String-pulling, Classroom Action Research

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat beriring salam tercurahkan pada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad S.A.W. Skripsi penelitian ini berjudul **“Penerapan Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak”**. Penulisan skripsi penelitian ini untuk memenuhi tugas akhir dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi skripsi ini juga tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Amir Luthfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terwujud.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan dan penyelesaian skripsi ini.

3. Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dan selaku pembimbing 2 yang telah memberikan masukan didalam penyusunan skripsi ini.
4. Rizki Amalia, M.Pd. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan masukan didalam penyusunan skripsi ini.
5. Moh Fauziddin, M.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah memberikan masukan didalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Prodi S1 PG-PAUD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti sehingga bermanfaat dalam penyelesaian skripsi skripsi ini.
7. Seluruh pihak Sekolah TK Kejora Bangsa Desa Tanjung Air Hitam Kecamatan Kerumutan yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan membantu peneliti dalam pengambilan data.

Sebagai makhluk Allah yang selalu penuh kesalahan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan maupun dari segi isi. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun semangat, penulis harapkan dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

Bangkinang, 21 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Anak Usia Dini	9
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
3. Konsep Tentang Kreativitas Seni Rupa	12
a) Pengertian Kreativitas	12
b) Karakteristik Kreativitas	14
c) Faktor Pendukung Kreativitas.....	15
d) Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas.....	17
e) Pengertian Seni Rupa	19
f) Jenis – jenis Seni Rupa.....	21
4. Permainan Warna dan Media Benang.....	24
a) Pengertian Permainan Warna	24
b) Pengertian Media Benang	25
c) Pengertian Tarik Benang.....	28
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
D. Hipotesis Tindakan	30

BAB III.....	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Setting Penelitian.....	32
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Metode Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian.....	34
a) Perencanaan.....	35
b) Pelaksanaan Tindakan.....	35
c) Pengamatan.....	36
d) Refleksi.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	41
H. Indikator Keberhasilan.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	29
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument kreativitas seni rupa.....	38
Tabel 3.2 Lembar Observasi penilaian hasil belajar anak melalui permainan warna dengan media tarik benang.....	39
Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru	40
Tabel 4.4 Rubik Penilaian instrument Observasi.....	40

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang sebelum memasuki pendidikan dasar yang mengupayakan pembinaan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan demi membantu pertumbuhan memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan In formal (Novitasari, 2017). Pendidikan anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun yang disebut golden age yang merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya termasuk aspek perkembangan fisik (kecerdasan kinestetik).

Pendidikan mengandung makna sebagai ikhtiar menstimulasi anak secara konsisten (Rasyid, 2015). Oberlander dan Ratna Megawangi dkk, menyatakan hal yang sama yaitu bahwa menstimulasi menjadikan anak nyaman dalam lingkungannya yang dilakukan secara konsisten sejak dini sangat penting untuk pertumbuhan anak. Menstimulasi anak dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu yang baik sejak dini secara konsisten, akan membawa tumbuh-kembang anak dalam segala potensi yang dimilikinya.

Pada usia tersebut perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan penelitian sekitar 40 % dari perkembangan manusia terjadi pada anak usia dini. Beberapa perkembangan anak usia dini yaitu : perkembangan agama dan moral, social emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik

motorik dan perkembangan kreativitas. (Khaironi, 2018) Kreativitas bagi anak usia dini adalah sebuah kemampuan seseorang dalam menuangkan ide, gagasan, ekspresi terhadap hal yang baru, dapat memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi dan sebuah ide dituangkan dalam produk yang baru atau hal yang baru hasilnya mempunyai nilai tinggi bagi karyanya. Pendidikan yang berbasis pada kreativitas sangat berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan anak.

Mengembangkan kreativitas merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengembangkan potensi kreativitas anak sedang dalam puncak perkembangan untuk diasah dan diarahkan. Potensi kreativitas yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan kreativitas anak adalah kreativitas melalui kegiatan mewarnai (Heryani & Sumitra, 2021). Pertumbuhan dan perkembangan anak, mempengaruhi tingkat kreativitasnya. Jika anak dapat berkembang dengan baik maka anak dapat berkreativitas jauh lebih berkembang sesuai harapan.(Wulansari dkk, 2018).

Perkembangan kreativitas anak dapat berkembang sesuai harapan jika para pendidik dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD. Metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini, salah satunya melalui bermain. Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. (Zaini, 2015). Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela (Pratiwi, 2017).

Hal senada dikatakan (Sutini, 2018) bahwa bermain adalah pengalaman yang harus dilalui. Melalui permainan ini sebenarnya mereka sedang menciptakan pengalaman, yang tidak perlu harus merepotkan dengan melarangnya untuk tidak bermain ini atau bermain itu. Biarkan mereka melakukan aktivitas sendiri yang menyenangkan itu tanpa harus terganggu oleh batasan-batasan yang kita ciptakan. Oleh karena itu mereka butuh alat bermain sebagai media pendidikan dan pembelajaran di Taman kanak-kanak.

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 dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi anak-anak dan meningkatkan 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.(Anggia, 2019).

Dengan adanya media yang bervariasi dan berbagai macam teknik kegiatan pembelajaran yang digunakan dapat mengembangkan kreativitas seni anak. Kegiatan seni berperan dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar dalam dirinya, seperti kemampuan fisik, perseptual, piker/intelektual, emosional, kreativitas, social dan estetik. Pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan kreatif yang menyenangkan juga difungsikan untuk memberikan dasar-dasar

pengalaman edukatif. (Destiani et al., 2016) Pengalaman edukatif intinya adalah: 1) Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, 2) Seni membina perkembangan estetika, 3) Seni bermanfaat mengembangkan bakat, dan 4) Seni membantu menyempurnakan kehidupan. (Sumanto, 2018) Sedangkan menurut (Setyobudi & Setianingsih, 2007) Seni adalah gagasan manusia yang diekspresikan melalui pola kelakuan tertentu sehingga menghasilkan karya yang indah dan bermakna dengan wujud kesenian yang terbagi dalam pengetahuan gagasan, nilai-nilai yang ada pada pikiran manusia. Oleh karena itu pembelajaran seni rupa sangat penting untuk diperkenalkan bagi anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi dari berbagai penelitian terkait kreativitas seni rupa di antara penelitian (Regiani & Herlinda, 2021) dengan judul “Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran BDR Pada Anak Kelompok B.1, dimana penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan anak saat BDR pada masa pandemic covid-19, dimana pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru bukan pada kebutuhan minat anak belajar, sehingga adanya rasa bosan pada anak saat belajar seni dan kurang menarinya media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga tidak terciptanya suasana yang menyenangkan saat belajar dari rumah. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kegiatan kreativitas seni melalui permainan warna cat air yang dilakukan anak usia dini ini sangat bermanfaat di saat era pandemic Covid-19. Di era ini

dimana anak-anak melakukan pembelajaran daring dirumah dan bukan di sekolah. Adapun implementasi kegiatan kreativitas ini dapat berupa kegiatan melukis dengan menggunakan cotton buds dengan teknik pointilis, melukis teknik finger painting serta bercerita dengan hasil karya masing-masing. Sampel yang digunakan dalam pengimplementasian kreativitas seni warna ini berupa anak usia 3-5 tahun yang berada disekitar Kompleks Perumahan Sumber Mukti Indah Rembang, dengan judul Penelitian “Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air Di Masa Pandemi “ yang diteliti oleh (Vionitta Wibowo & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020) Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwasanya kreativitas seni rupa pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai teknik.

Namun pada kenyataan tidak seperti yang tertuang dari beberapa artikel ilmiah. Observasi di TK Kejora bangsa dalam proses pembelajaran mendapat beberapa kendala diantaranya model pembelajaran yang kurang mendorong anak untuk dapat berfikir kritis, karena terbatasnya media/alat permainan edukatif yang membuat anak kurang kreatif. Tidak jarang pula permainan yang disajikan di taman kanak-kanak kurang cocok dengan usia anak, baik dari aspek fisik,psikis maupun tingkat intelegensi anak (Satya, 2009).

TK Kejora bangsa Desa Tanjung Air Hitam Kecamatan Kerumutan merupakan subjek penelitian khususnya siswa anak Kelompok B, dimana pemahaman kreativitas seni rupa anak masih terbatas dan upaya peningkatannya belum terprogram dalam bentuk suatu metode permainan sederhana. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat permasalahan yang terjadi di

TK Kejora bangsa Desa Tanjung Air Hitam Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan, khususnya kelompok B yaitu (1) anak belum mampu mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, (3) kegiatan seni rupa masih sebatas mewarnai dan menggambar bebas, (3) Anak belum terlihat rapi dalam kegiatan seni rupa, (4) Anak Masih mengikuti instruksi dari guru dalam penggunaan warna, (4) Guru belum memanfaatkan alat dan bahan yang berada di lingkungan sekitar, (5) anak belum terlihat memiliki kesabaran dan kecepatan dalam menggunakan media pada kegiatan seni rupa. Hasil observasi peneliti, dari Jumlah anak di kelas B di TK Kejora bangsa Desa Tanjung Air Hitam Kecamatan Kerumutan sebanyak 16 anak, terdapat 10 anak peningkatan kreativitas seni rupa anak belum berkembang secara optimal.

Dari kasus yang disebutkan di atas, oleh karena itu peneliti fokus pada peningkatan kreativitas seni rupa pada anak Kelompok B sebanyak 16 anak pada tahun ajaran 2022/ 2023 yang menjadi subjek penelitian yang berada di lokasi TK Kejora bangsa Desa Tanjung Air Hitam Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan dengan mengambil judul penelitian “Penerapan Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Pada Anak Kelompok B di TK Kejora Bangsa “.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dimaksud yaitu :

1. Bagaimana peningkatan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa setelah menerapkan permainan warna dengan teknik tarik benang?”

2. Bagaimanakah perencanaan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa setelah menerapkan permainan warna dengan teknik tarik benang?
3. Bagaimanakah pelaksanaan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa setelah menerapkan permainan warna dengan teknik tarik benang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah :

1. Untuk Meningkatkan Pelaksanaan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang.
2. Untuk Mendeskripsikan Perencanaan Peningkatan Kemampuan Kreativitas Seni Rupa Pada Anak Melalui Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang.
3. Untuk Mendiskripsikan Peningkatan Kemampuan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berdasarkan tujuan dari penelitian yang ada adapun manfaat penelitian secara praktis bagi :

1. Anak; Proses upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seni rupa dalam permainan warna dengan teknik tarik benang dan menjadi kegiatan pembelajaran yang menarik.
2. Guru; Sebagai gambaran tentang metode pembelajaran dan bahan refleksi yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas seni rupa bagi anak melalui permainan warna dengan teknik tarik benang.

3. Bagi Sekolah; Dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Taman kanak-kanak dan dapat diterapkan di lingkungan masyarakat bagi orang tua untuk dapat mengenalkan kreativitas seni rupa melalui kegiatan bermain warna.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya; Permainan warna dengan tehnik tarik benang dapat dipakai sebagai refesensi bagi penelitian yang terkait dengan masalah kreativitas seni rupa anak usia dini.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

Sebelum menjelaskan tentang anak usia dini terlebih dahulu tentu akan membahas tentang anak itu sendiri. Adapun yang dimaksud dengan anak merupakan generasi penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangunan nasional, maka harus diperhatikan dan dibina sedini mungkin agar menjadi yang berkualitas dan berguna bagi bangsa (Rasyid & Mansyur, 2009). Sehingga kelak ketika dewasa anak benar-benar tumbuh menjadi pribadi yang mampu diandalkan baik oleh keluarga, masyarakat, bangsa maupun Negara.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga disbanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa (Latif dkk, 2014).

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan usia keemasan (*Golden Age*), yaitu merupakan masa yang kritis bagi anak yang apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini

merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini khususnya usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka, dimana anak sensitive untuk menerima berbagai stimulus (Setyawati, 2013).

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bersifat unik yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak memiliki sifat yang sangat unik dan berbeda yang dimilikinya. Sifat yang unik tersebut terdapat dalam karakteristik anak sejak usia dini. Adapun karakteristik anak usia dini dibawah ini sebagai berikut :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak usia dini sangat ingin tahu dunia sekitarnya. Pada masa bayi rasa ingin tahu ini ditunjukkan dengan berusaha mencari tahu apa yang menjadi perhatiannya. Anak juga gemar bertanya kepada seseorang yang menurutnya dapat membantu menghilangkan rasa ingin tahunya.
- b. Menunjukkan Pribadi yang unik. Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasannya sendiri dalam bakat, minat, gaya, sikap dan sebagainya. Keunikan tersebut berasal dari factor

genetik dan juga lingkungan untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam menangani anak usia dini.

- c. Suka berfantasi dan berimajinasi. Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggap yang sudah ada. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan untuk menciptakan objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.
- d. Masa potensial untuk belajar. Masa ini juga sering disebut masa “*Golden Age*” atau masa keemasan. Karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetapi mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.
- e. Menunjukkan sifat egosentris. Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, masih menangis dan merengek.
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang lebih menarik perhatiannya. Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan pembelajaran ini (Sofia, 2005).

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa anak usia dini memiliki ciri khas yang unik, sebagai pendidik anak usia dini dan juga orang tua, kita perlu mengetahui karakteristik anak sehingga kita bisa menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

3. Konsep Tentang Kreativitas Seni Rupa

a) Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah (Jahja, 2011).

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 (Aisyah, 2017). Roger (Santrock, 2007), mendefinisikan kreativitas adalah Kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Sedangkan menurut Sternberg, Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.

Menurut (Santrock, 2011) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. timbulnya kreativitas. Dan itu akan berlangsung dalam kondisional tertentu. Menurut Munandar kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam Diri anak karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kreativitas atau berpikir, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.

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.

b) Karakteristik Kreativitas

Menurut Guilford (Munandar, 2004) mengemukakan ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. *Fluency*, yaitu kesiapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

Originality, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli. *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri kreativitas *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu. Ciri-ciri kreativitas (Desmita, 2009) antara lain:

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
2. Senang mencari pengalaman baru
3. Memiliki inisiatif
4. Mempunyai minat yang luas
5. Selalu ingin tahu
6. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
7. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
8. Mempunyai rasa humor
9. Penuh semangat
10. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidak inginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru dan lingkungannya (Fakhriyani, 2016).

c) Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat factor-faktor yang dapat mendukung dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Berikut ini dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas sebagai berikut:

- (1) Faktor internal individu yaitu factor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas diantaranya:
 - (a) keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.

- (b) keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa melakukan dari pengalaman-pengalaman tersebut.
 - (c) evaluasi internal yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan diciptakan seseorang yang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tersebut tidak tertutup kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- (2) Faktor *eksternal* (Lingkungan) yaitu mempengaruhi kreativitas individu pada lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis.

Menurut Conny semiawan dalam (Susanto), meninjau factor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Hurlock menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:

- a. Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original. Anak-anak jika sudah mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk beralih pada kegiatan yang lain.
- b. Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- c. 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 sesuatuyang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.

- d. 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. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melalui aktivitas percampuran warna sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan orangtua atau guru dalam membantu kreativitas anak usia dini. Pendapat lain menyatakan bahwa kondisi yang dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas anak, yaitu:

- (1) Sarana belajar dan bermain di sediakan 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 ini yaitu dengan menyediakan media/bahan praktek seni bagi putra-putrinya

d) Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas seseorang yang mengalami berbagai kesulitan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu :

1. Evaluasi, Rogers menekankan salah satu syarat memupuk kreativitas konstruktif yaitu bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak.
2. Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa member hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak berpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu maka motivasi dan kreativitas mereka menurun.
3. Persaingan, kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lainnya.
4. Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan sebagai anak yang mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang menekankan disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberi tahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat

ujian harus dapat mengulangnya, dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya.

Selain faktor penghambat kreativitas diatas, peran guru dan orang tua harus mengambil andil penting dalam memperhatikan kreativitas anaknya. Penghambat kreativitas terjadi karena penyebabnya anak belum berani untuk terampil untuk mengembangkan eksplorasinya dan menyesuaikan kreativitasnya sesuai perintah orang dewasa yang semakin beku kreativitas anak tersebut. Tanpa dilatih pembiasaan yang memang seharusnya dikembangkan untuk memunculkan ketrampilan yang dimiliki anak (Rohani, 2017).

e) Pengertian Seni Rupa

Pendidikan seni, sejatinya merupakan sarana atau media untuk pengembangan potensi dan kreativitas anak. Dengan demikian tujuan dari pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seorang seniman, musisi, penari, atau seorang aktor, melainkan untuk memenuhi perkembangan dasar anak. Adapun pendidikan seni rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan untuk mengaktualisasi diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikulutral (Budi, 2012).

Menurut (Budi, 2012) seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip-prinsip desain. Sedangkan Paul Ricoeur mengatakan

bahwa seni rupa memberikan model-model untuk redeskripsi dunia. Seni rupa mendekatkan kita kepada orang lain, sejarah kita dan kepada diri kita sendiri dengan menyediakan permadani yang kaya dengan jaringan waktu, tempat, karakter dan bahkan nasehat tentang apa yang mungkin kita lakukan dengan hidup kita (Retnowati & Prihadi, 2010).

Sementara itu, menurut (Soetedja, 2007), seni rupa merupakan bidang yang memfokuskan pada pencitraan objek yang dibuat ditunjukkan dan diapresiasi. Dalam bidang ini, Pengembangan pemahaman perspektif dan konseptual sangat ditekankan untuk membaca sistem, komunikasi dan budaya yang ada dalam masyarakat untuk dituangkan dalam bahasa visual.

Secara umum, seni atau kesenian dibedakan atas 4 macam, yaitu seni musik seni rupa seni tari dan seni drama. dalam pertunjukannya, keempat jenis seni tersebut mempunyai fokus atau kajian masing-masing yang berbeda. Menurut (Soedarsono, 1992), yang membedakan seni rupa dari seni tari seni musik dan drama, adalah karena unsur media yang dihayati. Jika pada seni musik dan media yang digarap menjadi karya seni adalah suara. Sedangkan tari dan drama adalah gerak maka pada seni rupa medianya adalah rupa (Soedarsono, 1992).

Tujuan dari pendidikan seni itu sendiri bukan untuk menjadikan anak menjadi ahli dalam bidang seni melainkan pendidikan seni mempunyai tujuan atau manfaat lain yang mendasar untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. hal ini seperti yang telah diungkapkan National education Association

(NEA) yang merupakan asosiasi pendidik profesional Amerika Serikat menetapkan tujuan pendidikan seni rupa sebagai berikut.

- a. Mengembangkan apresiasi terhadap keindahan
- b. Mengembangkan dorongan-dorongan kreatif
- c. Mengembangkan daya penglihatan
- d. Membantu mengembangkan kemampuan menyatakan sesuatu
- e. Menyiapkan keterampilan bagi anak-anak (bukan tujuan pokok)
- f. Bagaimanapun juga pendidikan tidak menyiapkan anak untuk menjadi seniman profesional (Retnowati & Prihadi, 2010)

f) Jenis – jenis Seni Rupa

Adapun jenis-jenis pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini adalah:

1. Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Seefeld dan Wasik yang menjelaskan bahwa menggambar adalah satu-satunya kegiatan seni yang paling penting bagi anak usia dini khususnya usia tiga, empat dan lima tahun. Bahkan kalau perlu setiap hari anak anak harus menggambar. Hal ini karena bagaimanapun pada usia ini anak-anak sedang memasuki tingkat seni dan berpikir membuat lambang (Carol & Barbara, 2008).
2. *Finger Painting* adalah kegiatan melukis menggunakan jari tangan. Dalam kegiatan ini anak harus melukis dengan jari-jarinya dan tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti yang dilakukan dalam kegiatan menggambar atau melukis biasa yang lazimnya menggunakan pensil, crayon, kuas dan sebagainya. Bahan yang digunakan ini bahan yang

dapat digunakan antara lain cat air, tinta, pewarna makanan, tepung kanji dan lain sebagainya (Mulyani, 2020).

3. Melukis lebih mengungkapkan unsur ungkapan perasaan (ekspresi) dan karenanya kegiatan melukis sering juga disebut menggambar ekspresif. Melukis menyalurkan ungkapan perasaan dengan menggunakan media gambar. Keberhasilan sebuah lukisan ditentukan oleh faktor unsur fisik dan unsur isi. Isi ungkapan dapat terungkap jika pelukisnya berhasil mengolah dan menyusun unsur-unsur fisik menjadi bentuk pernyataan.
4. Kolase; Kolase berasal dari bahasa Prancis “ *collage*” yang berarti merekat. Secara istilah kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. (Hadiati, 2014). Menurut (Budi, 2012). Kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada potongan bentuk dari kertas, kain dan bahan –bahan bertekstur, lalu meletakkannya di tempat yang mereka suka.
5. Menjiplak; Menjiplak merupakan kegiatan meniru gambar dengan menggunakan alat atau benda tertentu. Alat- alat yang biasa digunakan untuk menjiplak antara lain benda dengan berbagai bentuk seperti lingkaran, segitiga, segi empat sebagai misal tutup botol, gelas, tempat pensil dan masih banyak lagi jenis benda yang ada disekitarnya.
6. Membentuk; Arti kata membentuk dapat dimaksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Umumnya bahan-bahan yang digunakan untuk membentuk adalah bahan-bahan yang lunak seperti tanah liat,

plastisin, malam lilin dan sejenisnya. Namun bisa juga menggunakan bahan-bahan lain seperti kertas karton atau bahan-bahan lain yang mudah dibentuk (Budi, 2012).

7. Mencetak; Menurut (Supriyenti, 2013) mencetak atau seni grafis atau grafika adalah seni rupa yang cetaknya dikerjakan dengan tangan. Dalam pembelajaran PAUD, mencetak merupakan kegiatan membuat suatu bentuk dengan alat cetak. Alat cetak yang digunakan biasanya sudah disediakan guru sesuai dengan tema.
8. Mengecap; Mengecap adalah menirukan bentuk atau gambar sesuai dengan alat cap atau bisa juga dengan jari. Mengecap juga bisa menggunakan pelat atau stempel serta bahan-bahan alam seperti pelepah pisang, pelepah batang sayur. Kemudian untuk tintanya capnya bisa menggunakan cat air atau pewarna makanan yang aman dan mudah dibersihkan.
9. Melipat; Melipat merupakan salah satu kegiatan mencipta seni rupa tiga dimensi. Melipat biasanya menggunakan kertas. Seni melipat kertas dinamakan juga seni origami. Kertas tersebut dapat dibuat berbagai macam bentuk seperti burung, perahu, bunga dan lain sebagainya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan seni rupa anak usia dini dengan berbagai media pembelajaran, sejatinya sebagai sarana untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, juga mengembangkan kreativitas anak. Serta dapat

membantu anak dalam mengekspresikan apa yang ia rasakan dan pikirkan.

4. Permainan Warna dan Media Benang

a) Pengertian Permainan Warna

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kedalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya (Anggia, 2019).

Albert H. Munsell berpendapat warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia (Adhani & Hanifah, 2017). Menurut Haidar warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Sedangkan Amminudin mengungkapkan bahwa warna merupakan rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna).

Pendapat serupa diungkapkan oleh Sanyoto warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda misalnya adalah cat, rambut, daundan 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.

Dari 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 memilikipengaruh 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 untuk yang digunakan untuk menyajikan informasi. Menurut Khadijah media banyak dipakai dalam berbagai bidang kehidupan manusia, terutama dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga pesan yang disampaikan pemberi informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima informasi (Khadijah, 2016).

Menurut Ahmad Rohani media merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia, yang berfungsi sebagai perantara, sarana,

atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Blake dan Horalsen mengatakan media adalah saluran komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan antara pemberi pesan (sumber) dengan penerima pesan.

Arsyad menyatakan media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan, dari pengirim pesan ke penerimanya. Sementara itu Syaiful Bahri Djamarah media merupakan sebuah alat bantu, yang bisa berupa apa saja, digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Menurut Hamidjodo media adalah segala bentuk perantara yang dipakai seseorang untuk menyebarkan ide, agar ide tersebut sampai pada penerimanya yang dituju (Asmariansi, 2016).

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa 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.

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 tali halus yang dipintal dari kapas (sutra dan sebagainya) dipakai untuk menjahit atau menenun. Menurut Poespo benang adalah untaian serat-serat yang berkesinambungan dan dioergunakan dalam pembuatan bahan tenun dan bahan rajut Sementara itu Hardisurya berpendapat benang adalah helaian atau tali halus yang dipintal dari serat, dipakai untuk menjahit atau menenun.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa benang adalah susunan serat-serat yang teratur kearah memanjang dengan garis tengah dan jumlah antihan tertentu yang diperoleh dari suatu pengolahan yang disebut 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).

Dengan demikian permainan warna dengan media tarik benag dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini dengan cara yang menyenangkan. Kemampuan anak dalam kreativitas seni rupa dilakukan dengan menggunakan metode permainan warna

c) Pengertian Tarik Benang

Melukis tarik benang adalah sebuah kegiatan melukis yang akan menghasilkan sebuah hasil karya berupa lukisan. Kegiatan melukis merupakan sebuah kegiatan yang erat kaitannya dengan seni. Kegiatan melukis merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena anak bermain dengan berbagai macam warna. Menurut (Asmawati & Wahyuningsih, 2014) melukis adalah goresan tangan manusia diatas bidang dua dimensi yang menghasilkan bentuk warna.

Banyak media yang dapat dipergunakan dalam kegiatan melukis diantaranya menggunakan kuas sikat gigi, jari tangan, benang dan lain-lainnya. Menurut (Dorothy, 2005) melukis dengan tali benang merupakan kegiatan yang bagus untuk koordinasi mata tangan dan untuk kelenturan tangan serta merupakan metode melukis yang baik bagi anak yang belum bisa melukis (Fauzi et al., 2019).

Melukis dengan teknik tarikan benang adalah cara berkreasi membuat gambar abstrak yang dilakukan dengan cara menarik sepotong benang yang sudah dicelupkan kedalam cairan warna dan diletakkan melingkar-lingkar diatas kertas. Melukis menggunakan benang mampu mengembangkan ketrampilan seni rupa dan kreatifitas anak. (Irayana & Hasanah, 2022).

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitan yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut;

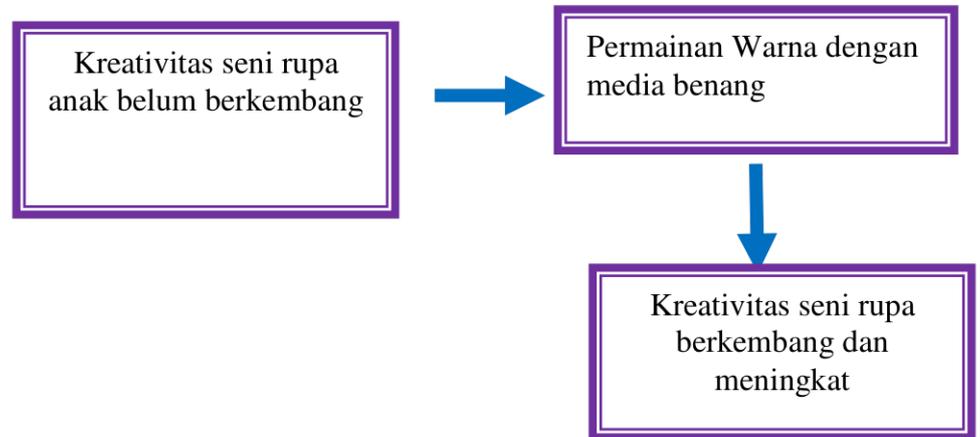
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan

No	Judul	Penulis	Tahun	Perbedaan	Persamaan
1	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	2018	Penelitian yang terdahulu bertujuan mengembangkan kreativitas anak saja	Sama-sama menggunakan permainan warna dengan media benang
2	Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Melukis Dengan Benang Di RA Ar-Rahman Tanjung Morawa	Nicce Kosasih	2019	Penelitian yang terdahulu bertujuan meningkatkan perkembangan kreativitas anak dengan kegiatan melukis	Sama- sama menggunakan media benang.
3	Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Di Tk Permata Intan Aceh Besar	Fitri Handayani	2019	Penelitian yang terdahulu menggunakan media Tekstur	Sama sama bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak

C. Kerangka Berfikir

Setelah mengkaji teori dari beberapa sumber diatas maka dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut: Permainan warna dengan

media benang sangat berperan untuk meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa Desa Tanjung Air Hitam.



Gambar 2. 1. Gambar Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di bab sebelumnya, maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan penelitian ini adalah permainan warna dengan media benang dapat meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa Desa Tanjung Air Hitam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/20223. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B TK Kejora Bangsa Desa Tanjung Air Hitam Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan . TK Kejora Bangsa Desa Tanjung Air Hitam merupakan lembaga dibawah naungan yayasan Desa Tanjung Air Hitam melalui pembinaan Pemerintah Desa Tanjung air Hitam. TK Kejora Bangsa Desa Tanjung Air Hitam terbagi atas 2 rombongan belajar yaitu Kelompok A dan Kelompok B, adapun untuk kelompok A memiliki 1 kelas dan Kelompok B memiliki 1 kelas. Peneliti dalam hal ini memilih focus pada kelompok B. Peneliti memilih lokasi tersebut dengan alasan karena pembelajaran di TK ini masih jarang menggunakan pembelajaran yang menerapkan kegiatan yang dirancang melalui kegiatan permainan.

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																								
2	Penyusunan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
3	Seminar Proposal													■	■	■	■												
3	Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Sidang Skripsi																									■	■	■	■

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B di TK Kejora Bangsa Desa Tanjung Air Hitam Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah anak sebanyak 16 orang anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan yang dibimbing oleh 1 orang guru kelas.

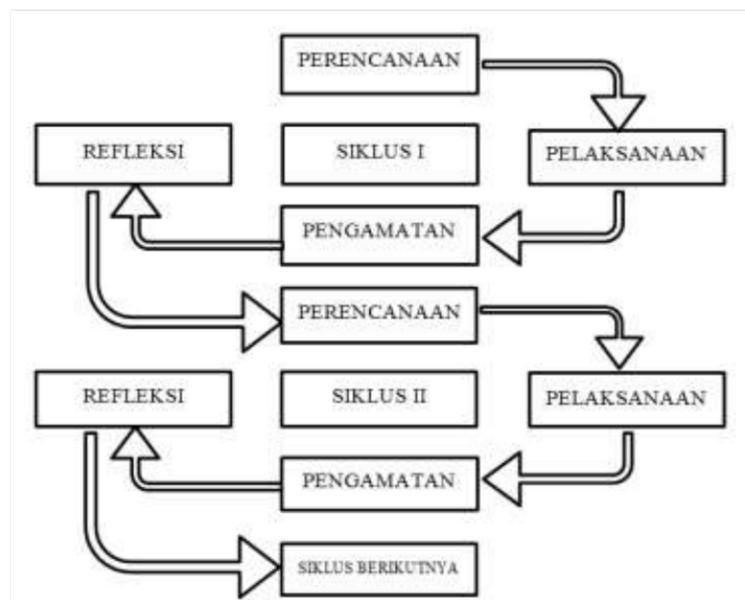
C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti digunakannya Penelitian Tindakan Kelas yaitu yang pertama, Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu metode dan proses untuk menjembatani antara teori dan praktik terhadap permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan teori-teori yang dimilikinya. Yang kedua yaitu, Penelitian Tindakan Kelas dapat mengkaji permasalahan secara lebih praktis, serta bertujuan untuk menentukan tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi, secara umum metode PTK ini lebih mengarah kepada pemecahan masalah dan perbaikan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem yang berdaur ulang di berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan. Tahap-tahap tersebut yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Senada dengan pendapat di atas, Kemmis & Taggart (Mulyana et al., 2016), menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Tahap-tahap di atas membentuk satu siklus sehingga dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan ke empat tahap PTK tersebut secara berdaur ulang berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya sampai tujuan penelitian tercapai. Dituangkan dalam bentuk gambar, rancangan Kemmis & Mc Taggart sebagaimana disajikan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 2. Tahapan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan MC Taggar (2010:30)

Secara rinci prosedur penelitian dalam setiap siklus adalah:

a) Perencanaan

Rencana merupakan tahapan awal yang harus dilakukan peneliti sebelum melakukan sesuatu. Diharapkan rencana tersebut berpandangan ke depan, serta fleksibel untuk menerima efek-efek yang tidak terduga dan dengan rencana tersebut secara dini dapat mengatasi hambatan. Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah penelitian dan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui permainan warna dengan media tarik benang. Rancangan tersebut kemudian dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan permainan yang akan dimainkan serta membuat lembar observasi yang akan digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yang masing-masing siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada tahap ini ialah melaksanakan proses pembelajaran sebagaimana yang telah dirancang secara terkendali, cermat dan bijaksana sebagai pijakan bagi pengembang tindakan berikutnya. Sebelum memulai permainan, guru melakukan kegiatan apersepsi terhadap siswa mengenai permainan yang akan dilakukan serta memberitahukan peraturan-peraturan dalam permainan tersebut.

Setelah semua anak dianggap paham, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain.

Setiap selesai pertemuan diadakan evaluasi atau refleksi bersama kolaborator untuk merancang pertemuan berikutnya. Siklus ke dua dan seterusnya bentuk permainan akan ditentukan oleh peneliti dan kolaborator setelah memperoleh hasil tindakan pada siklus pertama yaitu berupa modifikasi permainan.

c) Pengamatan

Dalam tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan sebelum pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung, dan sesudah pembelajaran berakhir.

d) Refleksi

Pada tahap ini data-data yang diperoleh melalui observasi sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, dan setelah selesai pembelajaran dicatat, dikumpulkan dan dianalisis. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus dilakukan refleksi. Hasil analisis digunakan untuk menentukan langkah tindakan selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Arikunto mengatakan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan

dokumentasi. Menurut (Hadi, 2004), observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki.

Metode ini digunakan untuk menggali tentang bagaimana strategi guru dalam membimbing anak didiknya dan bagaimana pula minat anak dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Alasan peneliti memilih teknik observasi dikarenakan teknik ini digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa dalam ruangan, luar ruangan, dan keadaan tertentu. Dokumentasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian, berupa foto, gambar, dan sebagainya.

Dokumentasi merupakan semua tulisan yang dikumpulkan dan disimpan yang dapat digunakan bila diperlukan, juga gambar atau foto. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data melalui kegiatan pembelajaran peningkatan kreativitas seni rupa melalui permainan warna dengan media tarik benang , yaitu setiap aktivitas yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Menurut (Irianta, n.d.) berpendapat bahwa instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan foto dan catatan secara

rinci untuk menggambarkan suasana kelas pada waktu pembelajaran berlangsung. Observasi dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan serta pengambilan foto mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan metode permainan warna dengan media tarik benang. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dianalisis untuk mengetahui seberapa besar permainan warna dalam meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B.

Selanjutnya peneliti membuat tabel persiapan pembentukan instrument atau yang lebih dikenal dengan kisi-kisi instrument, lembar observasi penilaian, dan skor hasil observasi disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument kreativitas seni rupa

Variabel	Aspek yang dinilai
Kreativitas Seni Rupa	Kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna
	Kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang
	Kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang

Tabel 1.2 Lembar Observasi penilaian hasil belajar anak melalui permainan warna dengan media tarik benang

Lembar observasi

Nama :
Kelas : B1
TK : Kejora Bangsa

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna				
2	Kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang				
3	Kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang				

Keterangan:

BSB = Jika anak sudah mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, cepat dan sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.

BSH = Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, namun masih lambat dan sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.

MB = Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, masih lambat dan belum sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.

BB = Jika anak belum mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, masih lambat dan belum sabar dalam permainan warna.

Tabel 3.3 Rubik Penilaian instrument Observasi

No	Pernyataan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna	Anak kurang bisa mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna dengan baik dan benar tanpa bantuan guru.	Anak bisa mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna dengan baik dan benar dengan bantuan guru	Anak bisa mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna dengan baik dan benar tanpa bantuan guru	Anak bisa mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna dengan baik dan benar tanpa bantuan guru dan bisa membantu temannya yang belum bisa
2	Kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang	Anak kurang bisa menunjukkan kerapian dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang dengan baik dan benar tanpa bantuan guru.	Anak bisa menunjukkan kerapian dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang dengan baik dan benar dengan bantuan guru	Anak bisa menunjukkan kerapian dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang dengan baik dan benar tanpa bantuan guru	Anak bisa menunjukkan kerapian dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang dengan baik dan benar tanpa bantuan guru dan bisa membantu temannya yang belum bias
3	Kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang	Anak kurang bisa menunjukkan kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang dengan baik dan benar	Anak bisa menunjukkan kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang dengan baik	Anak bisa menunjukkan kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang dengan baik dan benar tanpa bantuan	Anak bisa menunjukkan kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang dengan baik dan benar tanpa bantuan

No	Pernyataan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
		tanpa bantuan guru.	dan benar dengan bantuan guru	guru	guru dan bisa membantu temannya yang belum bisa

Keterangan :

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Mulai Berkembang (MB)

Belum Berkembang (BB)

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kemampuan berbicara melalui bercerita menggunakan buku bergambar pada anak. Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik kualitatif. Rumus penilaian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas seni rupa melalui permainan warna dengan media tarik benang yaitu rumus penilaian menurut Purwanto (2006: 102). Berikut ini penjabarannya:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP= nilai persen yang diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh anak

SM= skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100= bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru selama proses pembelajaran peningkatan kreativitas seni rupa melalui permainan warna dengan media tarik benang, maka dilakukan

pengelompokkan atas 4 kriteria penilaian yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi dan rendah. Adapun kriteria menurut Arikunto (2006) persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a) 76% - 100% tergolong sangat tinggi (BSB)
- b) 56% – 75% tergolong tinggi (BSH)
- c) 41% – 55% tergolong cukup Rendah (MB)
- d) 40% kebawah tergolong sngat rendah (BB)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Pra Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK Kejora Bangsa. Penerapan pembelajaran yang ada mengacu pada Peraturan menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 146. Model pembelajaran di TK Kejora Bangsa menggunakan model Kelompok. Layanan pendidikan yang disediakan meliputi layanan pendidikan anak Paud dengan rentang usia 4-6 tahun.

Subjek dari penelitian ini adalah anak TK Kejora Bangsa yang berjumlah anak sebanyak 16 orang anak, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Metode mewarnai dengan menggunakan pensil warna pada penelitian pra tindakan, terdapat banyak anak dengan tingkat kreatifitas seni rupa anak yang belum mencapai tingkat perkembangan anak yang semestinya. Seperti anak belum tuntas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, anak hanya bisa menggunakan 4 warna yaitu merah, biru, kuning dan hitam.

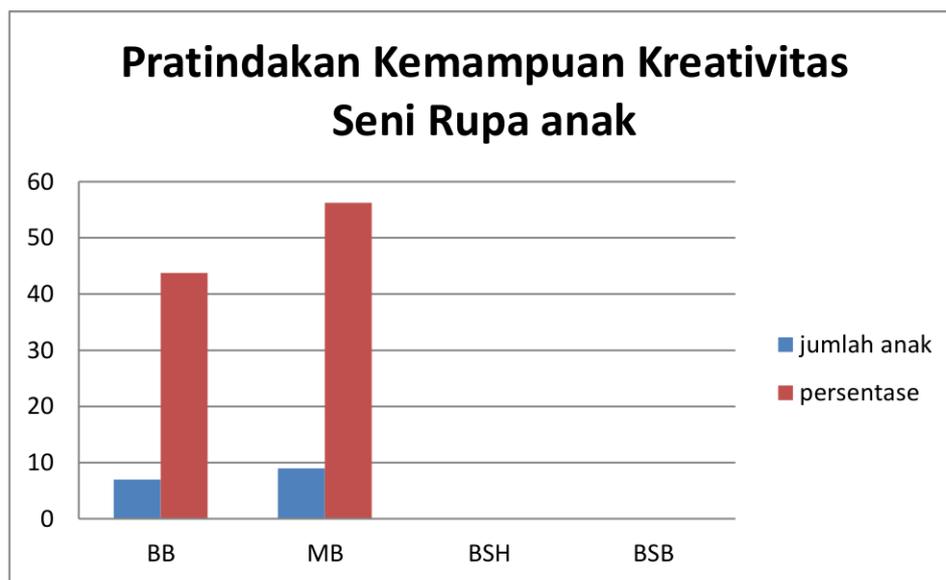
Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kreatifitas seni rupa anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan kreatifitas seni rupa anak sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui melalui permainan warna dengan media tarik benang. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum

dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi pra tindakan dilakukan pada tanggal 18 Mei 2023, pada saat itu tema pembelajarannya adalah Alam semesta. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kreatifitas seni rupa pada anak. Hasil kreatifitas seni rupa anak pada pra tindakan menunjukkan bahwa masih perlu adanya stimulasi karena masih berada pada kriteria cukup. Peningkatan kreatifitas seni rupa pada anak tersebut dapat diupayakan melalui melalui permainan warna dengan media tarik benang . Berikut ini tabel hasil observasi yang diperoleh pada waktu pra tindakan:

Tabel 4.1 Kreatifitas Seni Rupa Anak Usia 5-6 Tahun Pra Tindakan

Kriteria Nilai	Jumlah anak	Persentase
BB	7 anak	43,75
MB	9 anak	56,25
BSH	0	0
BSB	0	0

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kreatifitas seni rupa anak usia 5-6 tahun di TK Kejora Bangsa sebelum dilakukan tindakan penelitian atau pra siklus memiliki angka rata-rata sebesar 28,33 atau sebesar 44,27% dimana angka tersebut berada dalam kategori Belum Berkembang (MB). Hal ini terlihat kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna 37.5%, kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang 46. 87, kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang 48.43%.



Gambar 4.1 .Diagram Pratindakan

Data dari observasi diatas kreatifitas seni rupa anak sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa kreatifitas seni rupa anak masih belum berkembang secara maksimal. Hal tersebut yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka meningkatkan kreatifitas seni rupa pada anak.

Selanjutnya peneliti akan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk lebih mengoptimalkan kreatifitas seni rupa anak di TK Kejora Bangsa melalui permainan warna dengan media tarik benang.

b. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Peneliti akan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk lebih mengoptimalkan kreatifitas seni rupa anak di TK Kejora Bangsa melalui permainan warna dengan media tarik benang dengan pelaksanaan dalam 2

siklus oleh peneliti dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus akan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan ke 1 akan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 Mei 2023, pertemuan ke 2 pada tanggal 25 Mei 2023. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I peneliti bergabung dengan guru kelas. Tugas guru adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun, sedangkan tugas peneliti ialah mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan oleh anak. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas pada kegiatan untuk meningkatkan kreatifitas seni rupa anak melalui permainan warna dengan media tarik benang menjadi satu bagian dengan kegiatan lainnya. Kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

a) Perencanaan Siklus I

Berikut perencanaan pada siklus I yang meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Menetapkan Tema Pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I menyesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru kelas, yaitu tema pada siklus 1 adalah Tanaman dengan subtema Bunga.

2) Merencanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti telah menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran berupa RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang disesuaikan dengan Tanaman dengan subtema Bunga sebagai acuan penyajian materi, lembar observasi guru, lembar observasi anak dan lembar observasi peningkatan kreatifitas seni rupa anak yang digunakan sebagai alat penilaian bagi guru dan anak. Di dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dimasukkan indikator sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan uisanya.

3) Mempersiapkan Intrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan dalam meneliti berupa lembar observasi yang akan digunakan mencatat perkembangan peningkatan kreatifitas seni rupa anak melalui permainan warna dengan media tarik benang yang berisi aspek-aspek yang akan dinilai yaitu meliputi, kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang, dan kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang.

4) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan dilaksanakan

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan dalam bermain warna dengan media tarik benang adalah berupa kamera.

b) Pelaksanaan Siklus I

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 Mei 2023. Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas seni rupa anak dilaksanakan pada saat kegiatan awal secara klasikal. Adapun langkah-langkah dalam bermain warna dengan media tarik benang pada pertemuan pertama siklus I sebagai berikut:

- (1) Sebelum dilaksanakan, kegiatan dimulai berbaris di halaman sekolah dilanjutkan berdoa.
- (2) Selanjutnya anak masuk kelas dan duduk di kursi sesuai kelompoknya.
- (3) Anak diajak bercakap cakap mengenai tema pada hari itu kemudian menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu kegiatan menggambar bebas melalui permainan warna dengan media tarik benang yang telah dibuat peneliti dan guru sebelumnya.
- (4) Peneliti memperlihatkan tiga warna kepada anak dan anak diberi tugas untuk menggambar bebas tersebut.

- (5) Sebagai stimulasi, peneliti terlebih dahulu memberi contoh bagaimana menggambar dengan permainan warna yang disediakan.
- (6) Peneliti menjelaskan warna yang digunakan kepada anak, kemudian satu persatu anak diberi kertas HVS untuk menggambar bebas.
- (7) Setelah kegiatan anak menggambar selesai, diminta untuk mengumpulkan ke meja guru, maka guru kembali mengkondisikan anak-anak supaya tenang setelah sebelumnya anak-anak bermain dan istirahat.
- (8) Guru mengajak anak bernyanyi dan melakukan beberapa tepuk-tepuk. Guru bertanya kepada anak (*recalling*) dan meminta anak untuk bercerita kembali. Tetapi tidak semua anak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti dan guru, hanya sebagian kecil saja yang sudah selesai.
- (9) Kemudian terakhir guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa pulang dan ditutup dengan salam serta berjabat tangan sebelum keluar kelas.

Setelah kegiatan inti selesai maka kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan akhir. Guru berdiskusi bersama anak tentang kegiatan hari ini, dan menginformasikan tentang rencana kegiatan esok hari, kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan bernyanyi, berdo'a dan salam.

2) **Pertemuan Kedua Siklus I**

Kegiatan penelitian pada siklus I pertemuan ke 2 dilaksanakan hari Kamis 27 Mei 2023. Sebelum kegiatan pembelajaran peneliti

mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan kreatifitas seni rupa anak. Selanjutnya mengkondisikan anak dalam kelas, kemudian peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Adapun langkah-langkah dalam permainan warna dengan teknik tarik benang pada pertemuan kedua siklus I sebagai berikut:

- (1) Pada pertemuan kedua Siklus I ini permainan warna dengan teknik tarik benang. warna yang digunakan masih 3 warna yaitu merah, kuning dan biru.
- (2) Saat kegiatan kreatifitas seni rupa pertemuan kedua Siklus I, anak-anak diberi penjelasan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan dengan permainan warna melalui media tarik benang.
- (3) Peneliti memperlihatkan contoh dan mengajak anak untuk mencoba melakukannya.
- (4) Peneliti mengamati dan mendokumentasikan kegiatan. Setelah selesai kegiatan, anak-anak dikondisikan kembali untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya di kegiatan inti.
- (5) Pada akhir kegiatan peneliti mengulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- (6) Setelah kegiatan permainan warna dengan teknik tarik benang selesai, maka guru kembali mengkondisikan anak-anak supaya tenang setelah sebelumnya anak-anak bermain dan istirahat. Guru mengajak anak bernyanyi dan melakukan beberapa tepuk-tepuk.

Setelah kegiatan inti selesai maka kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan akhir, guru mengadakan kegiatan *recalling* yaitu berdiskusi dengan anak tentang kegiatan pembelajaran hari ini dan penyampaian informasi tentang kegiatan esok hari kemudian ditutup dengan bernyanyi, do'a dan salam.

c) Observasi Tindakan Siklus I

Pengamatan atau penelitian dilakukan bersamaan dengan berdampingan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah seluruh kegiatan anak selama mengikuti aktivitas permainan warna dengan teknik tarik benang. Selama proses kegiatan siklus I sebanyak 2 kali pertemuan berjalan dengan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan.

Anak sangat penasaran pada saat akan dilaksanakannya kegiatan. Setelah diberi penjelasan tentang permainan warna dengan teknik tarik benang anak sangat bersemangat dan antusias karena kegiatan permainan warna dengan teknik tarik benang ini sangat jarang dilakukan di TK Kejora Bangsa. Pada pertemuan satu tidak semua anak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti dan guru, hanya sebagian kecil saja yang sudah selesai. Kemudian pada pertemuan kedua anak tambah antusias untuk bisa menyelesaikan tugasnya dalam bermain warna dengan teknik tarik benang.

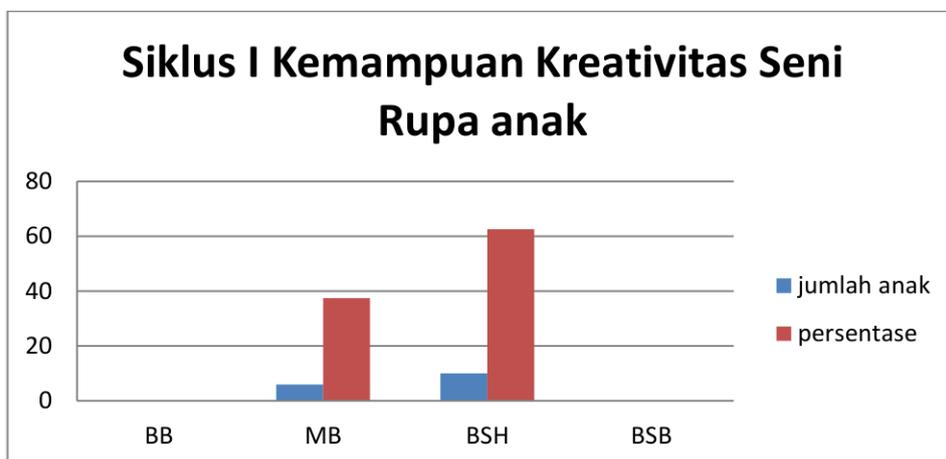
peningkatan yang dihasilkan pada kegiatan Siklus I pertemuan 1, dan 2, dari peningkatan nilai kreatifitas seni rupa, persentase selalu mengalami peningkatan. Namun besaran angka signifikansi peningkatan yang didapat

belum memenuhi standar indikator yang telah ditetapkan. Untuk itu lebih jelasnya berikut akan disajikan tabel peningkatan mulai pertemuan 1 dan 2.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Kreativitas Seni Rupa Pada Siklus I

Kriteria Nilai	Jumlah anak	Persentase
BB	0	0
MB	6 anak	37,5
BSH	10 anak	62,5
BSB	0	0

Dari tabel perbandingan peningkatan kreativitas seni rupa pada Siklus I pertemuan 1 dan 2 tersebut dapat diperjelas dengan diagram batangan sebagai berikut:



Gambar 4.2 Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siklus I

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa persentase peningkatan kreativitas seni rupa anak di TK Kejora Bangsa, permainan warna dengan media tarik benang pada siklus I tiap pertemuan kegiatan yang

dilakukan selalu mengalami peningkatan. Nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut: pada pertemuan 1 memiliki nilai persentase sebesar 52,60% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), pada pertemuan ke 2 memperoleh nilai persentase sebesar 64,58 % dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk hasil rata-rata peningkatan kreatifitas seni rupa anak siklus I pertemuan 1 dan 2 mencapai nilai persentase sebesar 52,92 %. Angka peningkatan kreatifitas seni rupa pada akhir siklus I masih harus ditingkatkan lagi dengan upaya pada siklus II.

d) Refleksi Tindakan Siklus I

Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh guru kelas bersama peneliti, yang akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan dan diskusi antara guru kelas dan peneliti diperoleh hal-hal yang menjadi kendala pada siklus 1, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kesempatan yang diberikan pada anak untuk bermain secara klasikal, sehingga membuat anak kurang maksimal dalam melakukan permainan.
- 2) Kurangnya kebebasan anak memilih warna saat melakukan permainan warna dengan tarik benang.
- 3) Kurangnya pemahaman dari peneliti bahwa dalam pencampuran warna dalam kreatifitas seni rupa melalui permainan warna dengan tarik benang. Karena hal tersebut ada beberapa anak yang tidak menyelesaikan tugasnya.

Pelaksanaan tindakan yang diberikan pada siklus I, tentu saja masih terdapat kekurangan, sehingga diperlukannya evaluasi dan refleksi yang tujuannya memberikan dampak perbaikan pada siklus II sehingga tindakan bisa lebih berkembang kreatifitas seni rupanya. Untuk itu berikut langkah-langkah perbaikan guna merencanakan pelaksanaan kegiatan siklus berikutnya pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan warna dengan tarik benang secara berkelompok, dengan tujuan agar anak dapat bermain dengan maksimal.
- 2) Memberikan kebebasan anak memilih warna saat melakukan permainan warna dengan tarik benang.
- 3) Memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai pencampuran warna dalam kreatifitas seni rupa melalui permainan warna dengan tarik benang. Peneliti juga memberikan motivasi kepada anak-anak agar lebih bersemangat lagi dan antusias dalam bermain.

Berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus I, bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Maka dari itu, kegiatan permainan warna dengan tarik benang perlu dilanjutkan pada Siklus II. Refleksi pada tindakan siklus II permainan warna dengan tarik benang dengan memberikan kesempatan dua kali kepada anak untuk melakukan permainan, memberikan

kebebasan memilih warna, melakukan secara berkelompok, serta memberikan motivasi kepada anak untuk lebih bersemangat lagi dan antusias dalam meningkatkan kreatifitas seni rupa melalui permainan warna dengan tarik benang pada anak kelompok B di TK Kejora Bangsa.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada siklus II pertemuan ke 1 akan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Juni 2023, pertemuan ke 5 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Juni 2023. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut terlampir pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah terlampir.

a) Perencanaan Siklus II

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti telah menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran berupa RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang disesuaikan dengan tema alam semesta sebagai acuan penyajian materi, lembar observasi guru, lembar observasi anak dan lembar observasi peningkatan kreatifitas seni rupa anak yang digunakan sebagai alat penilaian bagi guru dan anak. Di dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dimasukkan indikator sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan uisanya.

b) Pelaksanaan Siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Juni 2023. Saat kegiatan permainan warna dengan teknik tarik benang pertemuan

pertama Siklus II, anak-anak diberi penjelasan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan dengan gambar tersebut. Adapun perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Menentukan Tema Pembelajaran

Tema pembelajaran pada siklus II ini juga menyesuaikan tema pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru kelas. Tema yang digunakan pada siklus II yaitu Tanaman, dengan sub tema bunga hias.

2) Merencanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Melihat dari hasil refleksi pada siklus I peneliti dan guru kelas sepakat mengubah beberapa aturan dalam permainan warna dengan tarik benang. Peneliti dan guru kelas mengambil kesepakatan merubah pembelajaran model kelompok. Dan dalam siklus II ini peneliti memberi kesempatan dua kali kepada anak untuk permainan warna dengan tarik benang. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah terlampir.

3) Mempersiapkan Instrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan dalam meneliti berupa lembar observasi yang akan digunakan mencatat perkembangan kreatifitas seni rupa anak melalui permainan warna dengan tarik benang.

4) Menyiapkan Alat Untuk Mendokumentasi Kegiatan Pembelajaran yang Akan Berlangsung

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran dalam permainan warna dengan tarik benang adalah berupa kamera.

a. Pelaksanaan Siklus II

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Selanjutnya peneliti permainan warna dengan teknik tarik benang tersebut kepada anak. Pada siklus II pertemuan ke 3 akan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Juni 2023, pertemuan ke 5 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Juni 2023. Adapun langkah-langkah dalam bermain kucing dan tikus pada pertemuan pertama siklus II sebagai berikut:

- (1) Peneliti memberi contoh kreatifitas seni rupa sesuai dengan permainan warna dengan media tarik benang pada pertemuan kedua ini.
- (2) Selesai peneliti melaukan permainan warna dengan media tarik benang tersebut, peneliti mengajak anak untuk mencoba permainan warna dengan media tarik benang kembali kepada temannya secara bergantian.
- (3) Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan pada setiap anak untuk mencoba permainan warna dengan teknik tarik benang

tersebut kedepan kelas. Selama kegiatan peneliti mengamati dan mendokumentasikan kegiatan.

(4) Setelah selesai kegiatan, anak-anak dikondisikan kembali untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya di kegiatan inti.

(5) Pada akhir kegiatan peneliti mengulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Setelah kegiatan inti selesai maka kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan akhir. Guru melakukan *recalling* yaitu berdiskusi bersama siswa tentang kegiatan hari ini dan informasi tentang kegiatan esok hari, kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan bernyanyi, berdo'a dan salam.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Kegiatan penelitian pada siklus II pertemuan ke 1 dilaksanakan hari Rabu tanggal 7 Juni 2023. Sebelum kegiatan pembelajaran peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kreatifitas seni rupa anak. Adapun langkah-langkah dalam permainan warna dengan tarik benang pada pertemuan kedua siklus II sebagai berikut:

(1) Peneliti dan guru mengkondisikan anak dalam kelas, kemudian peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

(2) Saat kegiatan berbicara pertemuan kedua Siklus II, anak-anak diberi penjelasan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan dengan permainan warna dengan teknik tarik benang tersebut.

- (3) Peneliti memberi contoh kreatifitas seni rupa sesuai dengan gambar pada pertemuan kedua ini.
- (4) Selesai peneliti permainan warna dengan media tarik benang tersebut, peneliti mengajak anak dengan berkelompok.
- (5) Setelah selesai kegiatan, anak-anak dikondisikan kembali untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya di kegiatan inti.
- (6) Pada akhir kegiatan peneliti mengulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak hasil permainan warna dalam meningkatkan kreatifitas seni rupa, dan terus memotivasi anak supaya lebih bersemangat lagi pada pertemuan yang akan datang. Selama kegiatan peneliti mengamati dan mendokumentasikan kegiatan.
- (7) Setelah selesai kegiatan, anak-anak dikondisikan kembali untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya di kegiatan inti. Pada akhir kegiatan peneliti mengulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- (8) Peneliti memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak yang berani menunjukkan gambar hasil kreatifitas seni rupa, dan terus memotivasi anak supaya lebih bersemangat lagi pada pertemuan yang akan datang.

Setelah kegiatan inti selesai maka kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan akhir. Guru melakukan *recalling* yaitu berdiskusi bersama siswa tentang kegiatan hari ini dan informasi tentang kegiatan esok hari,

kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan bernyanyi, berdo'a dan salam.

b. Observasi Tindakan Siklus II

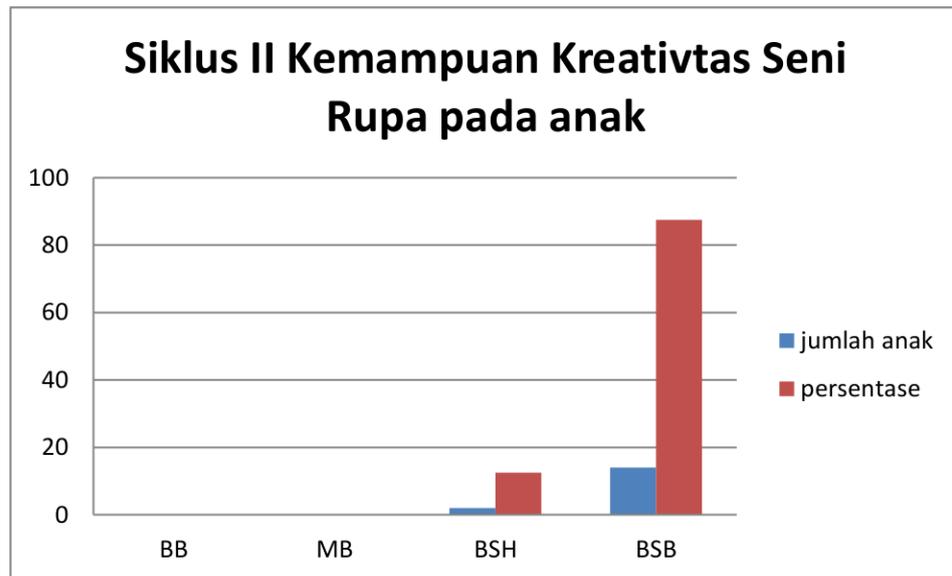
Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses kegiatan permainan warna dengan tarik benang pada siklus II, anak-anak sudah terbiasa dengan bermain permainan warna dengan tarik benang sehingga anak-anak bermain dengan semangat, kreatif, dan sampai tuntas. Anak-anak juga sudah terbiasa dengan aturan dan cara bermain yang ditentukan dan disepakati bersama.

Peningkatan yang dihasilkan pada kegiatan Siklus II pertemuan 1 dan 2 dari peningkatan nilai kreatifitas seni rupa anak, persentase selalu mengalami peningkatan. Besar angka signifikansi peningkatan yang didapat sudah memenuhi standar indikator yang telah ditetapkan. Untuk itu lebih jelasnya berikut akan disajikan tabel peningkatan mulai pertemuan 3 dan 4.

Tabel 4.3 Reakpitulasi Kreatifitas Seni Rupa Pada Siklus II

Kriteria Nilai	Jumlah anak	Persentase
BB	0	0
MB	0	0
BSH	2 anak	12,5
BSB	14 anak	87,5

Dari tabel perbandingan peningkatan kreatifitas seni rupa pada Siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 tersebut dapat diperjelas dengan diagram batangan sebagai berikut:



Gambar 6 Peningkatan Kreativitas Anak Siklus II

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa persentase peningkatan kreativitas seni rupa anak di TK Kejora Bangas melalui permainan warna dengan teknik tarik benang pada siklus II tiap pertemuan kegiatan yang dilakukan selalu mengalami peningkatan. Nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut: pada pertemuan 3 memiliki nilai persentase sebesar 74,47% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada putaran 4 kreativitas seni rupa anak mencapai nilai persentase sebesar 91,66% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk hasil rata-rata peningkatan kreativitas seni rupa anak siklus II mencapai nilai rata-rata sebesar 74, 66%. Peningkatan angka rata-rata kreativitas seni rupa pada pertemuan kali ini sudah baik maka penelitian tindakan kelas tidak memerlukan tindakan refleksi dan penelitian dianggap sudah selesai.

c. Refleksi Tindakan Siklus II

Refleksi pada siklus II peneliti masih berkolaborasi dan berdiskusi dengan guru kelas. Dalam refleksi ini peneliti dan guru membahas mengenai proses penelitian tindakan yang diberikan. Anak sangat antusias dan aktif dalam hal ini khususnya dalam kegiatan permainan warna dengan teknik tarik benang. Anak juga terlihat bergembira saat melakukan kegiatan tersebut dengan cara berkelompok sehingga ada interaksi dengan temannya untuk mengeluarkan ide kreatifitasnya dalam bermain warna dengan tarik benang. Aturan permainan pada siklus I dan siklus II memang sedikit berbeda.

Kegiatan permainan warna dengan tarik benang yang di berikan dikategorikan sudah mampu meningkatkan kreatifitas seni rupa yang dimiliki anak. Anak sudah mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Pada siklus II kreatifitas seni rupa anak sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai siklus II.

B. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

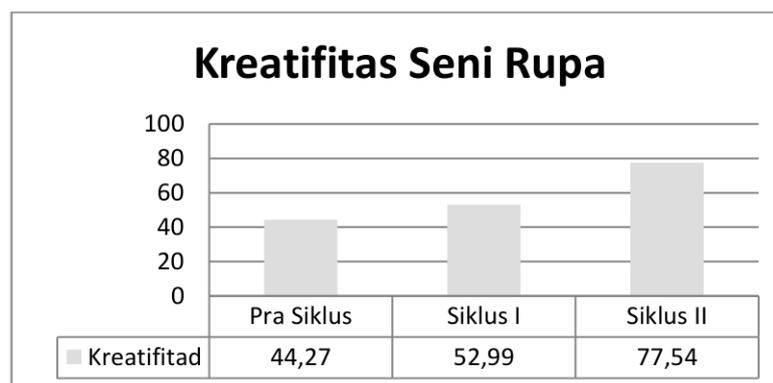
Untuk analisis data pada Penelitian meningkatkan kreatifitas seni rupa anak melalui permainan warna dengan teknik tarik benang berikut akan ditampilkan tabel rekapitulasi data peningkatan kreatifitas anak mulai dari data awal atau pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 4.4 Reakpitulasi Kreatifitas Pra Siklus , Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna	37,5	50,53	78,6
2	Kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media tarik benang	46,87	55,03	77,01
3	Kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media tarik benang	48,43	53,41	77
Jumlah		132,8	158,97	232,61
Presentase		44,27	52,99	77,54

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa peningkatan kreatifitas seni rupa anak melalui permainan warna dengan media tarik benang pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 44,27 % masuk pada kategori Belum Berkembang (BB), pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 52,99% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan pada siklus 3 diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,54% masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) .

Dari tabel perbandingan peningkatan kreatifitas seni rupa pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II tersebut dapat diperjelas dengan diagram batangan sebagai berikut:

**Gambar 7 Rekapirulasi Peningkatan Kreatifitas Seni Rupa Anak**

Berdasarkan tabel dan diagram batang tersebut dapat dijelaskan bahwa sudah ada peningkatan kreatifitas seni rupa selama dilaksanakannya tindakan penelitian pada pra Siklus , Siklus I dan Siklus II. Pada pra siklus kreatifitas seni rupa anak termasuk golong belum berkembang (BB). Dilaksanakan tindakan pada siklus I sudah mulai menampakan hasil mulai berkembang (MB), dan dilanjutkan pada siklus II kreatifitas seni rupa anak sudah terlihat berkembang sesuai harapan (BSB).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perencanaan Peningkatan Kemampuan Kreativitas Seni Rupa Pada Anak Melalui Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 Tahun Ajaran 2022/2023 yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas seni rupa anak melalui permainan warna dengan media tarik benang. Tingkat kreatifitas seni rupa anak belum mencapai tingkat perkembangan anak yang semestinya. Menurut penelitian yang dilakukan Destiani et al., (2016) menjelaskan bahwa kreativitas seni rupa dapat dikembangkan melalui pembelajaran dengan teknik mencetak berbatuan media asli, dengan adanya kegiatan menarik, anak akan antusias dan berkreasi menurut imajinasi mereka jika didukung dengan adanya fasilitas yang dapat mengembangkan daya cipta dalam berkreasi. Kreativitas adalah keterampilan untuk terus menghasilkan gagasan baru, orisinal, dan bermanfaat, bukan hanya masalah imajinasi, melainkan sebuah bentuk imajinasi yang terkait erat dengan niat dan usaha seseorang (Michalopoulou, 2014). Lebih lanjut Citrowati et al. (2019)

menilai bahwa setiap anak merupakan seniman, anak membutuhkan kebebasan untuk dapat menciptakan kreativitasnya sendiri melalui seni.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kreatifitas seni rupa anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Untuk meningkatkan kreatifitas seni rupa anak peneliti melakukan penerapan permainan warna dengan teknik tarik benang melalui penelitian tindakan dengan dua siklus. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan, jadi dengan dua siklus terdapat 4 kali pertemuan. Sebelum tindakan permainan warna dengan teknik tarik benang, peneliti melakukan pra siklus untuk melihat kreatifitas seni rupa pada anak. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi pra tindakan dilakukan pada tanggal 18 Mei 2023, pada saat itu tema pembelajarannya adalah Alam semesta. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kreatifitas seni rupa pada anak. Hasil kreatifitas seni rupa anak pada pra tindakan menunjukkan bahwa masih perlu adanya stimulasi karena masih berada pada kriteria cukup. Peningkatan kreatifitas seni rupa pada anak tersebut dapat diupayakan melalui melalui permainan warna dengan media tarik benang.

2. Pelaksanaan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang.

Penelitian tindakan kelas langkah awal pelaksanaannya menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran berupa RPPH (Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran Harian) yang disesuaikan dengan tema Alam Semesta sebagai acuan penyajian materi, lembar observasi guru, lembar observasi anak dan lembar observasi peningkatan kreatifitas seni rupa anak yang digunakan sebagai alat penilaian bagi guru dan anak. Hartati & Zulminiati, (2020) menjelaskan penilaian merupakan rangkaian proses penyatuan data dan hasil analisis berbagai data secara menyeluruh mencakup proses pelaksanaan dan hasil dari pembelajaran yang merupakan bahan pertimbangan yang sangat penting untuk pengambilan keputusan dalam perkembangan anak. Evaluasi pembelajaran bukan sekedar menilai hasil kinerja dalam belajar, tetapi juga merupakan suatu tahapan yang ditempuh pendidik dan peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran (Asrul et al., 2014).

Penelitian dilakukan dua siklus dan setiap siklus dengan dua kali pertemuan. Sebelum dilakukan tindakan dengan penerapan permainan warna dengan teknik tarik benang dilakukan pra siklus. Hasil yang diperoleh pada kemampuan kreatifitas seni rupa anak sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui melalui permainan warna dengan media tarik benang. Observasi pra tindakan dilakukan pada tanggal 18 Mei 2023, pada saat itu tema pembelajarannya adalah Alam semesta. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kreatifitas seni rupa pada anak. Hasil kreatifitas seni rupa anak pada pra tindakan menunjukkan bahwa masih perlu adanya stimulasi karena masih

berada pada kriteria cukup yaitu dengan presentase 44,27 % dimana angka tersebut berada dalam kategori Belum Berkembang (MB). Selanjutnya peneliti akan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk lebih mengoptimalkan kreatifitas seni rupa anak di TK Kejora Bangsa melalui permainan warna dengan media tarik benang.

3. Peningkatan Kemampuan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Warna Dengan Teknik Tarik Benang.

Kemampuan kreatifitas seni rupa anak di TK Kejora Bangsa meningkat setelah dilaksanakan tindakan penelitian melalui permainan warna dengan teknik tarik benang. Berdasarkan hasil penelitian diatas, besar peningkatan dapat dilihat dari observasi yang dilakukan pada tahapan pra siklus memiliki angka rata-rata sebesar 44,27% masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Pada siklus I angka rata-rata mencapai 52,99% masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan pada kegiatan siklus II memperoleh angka rata-rata sebesar 77,54% berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Menurut Aisyah (2017:119) dalam penelitiannya menyatakan bahwa permainan warna dapat mengembangkan kreativitas anak setelah anak bermain warna, karena permainan warna hal yang sangat disukai dan mengasyikkan bagi anak, saat anak mewarnai gambar, imajinasi dan kreativitas anak dapat berkembang apalagi dengan memberikan berbagai pilihan gambar yang menarik bagi anak. Oleh sebab itu mengenalkan warna-warna baik untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Kedua, Sujiono (Debeturu

dan Wijayaningsih, 2019:2) berpendapat bahwa kreativitas itu adalah suatu kemampuan untuk memikirkan, menciptakan, dan menemukan suatu bentuk ataupun gagasan baru yang original.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas bahwa penerapan metode permainan warna dengan teknik tarik benang terbukti meningkatkan kreativitas anak di TK Kejora Bangsa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada pra-tindakan, siklus I dan siklus II setiap masing-masing indikator pada indikator nya.

Ada peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak di TK Kejora Bangsa dapat dilihat dari setiap indikator, pada pra-tindakan dengan kriteria indikator dilihat dengan persentase (44,27%) adapun pada siklus I dengan persentase (55,99%), pada siklus II meningkat jadi (77,54%).Dapat dilihat peningkatan kreativitas anak meningkat dimulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II, pada siklus II capaian peningkatan yang signifikan perkembangan kemampuan berhitung anak telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

Metode permainan warna dengan teknik tarik benang merupakan pendekatan pendidikan yang dapat memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan anak usia dini.Pertama, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pendekatan bermain kereta angka efektif dalam meningkatkan kreativitas pada anak di TK Kejora Bangsa. Ini menunjukkan bahwa metode ini dapat digunakan oleh pendidik dan orang tua untuk membantu anak-anak mengembangkan kreatif mereka secara lebih efektif.Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat memotivasi

anak-anak untuk belajar dengan lebih antusias. Ini adalah implikasi penting dalam merancang kurikulum pendidikan anak usia dini yang menarik dan efektif.

Dalam konteks lebih luas, hasil penelitian ini juga menggaris bawahi pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang berorientasi pada permainan dalam pendidikan anak usia dini. Ini memicu pertimbangan tentang pengembangan program pendidikan yang lebih kreatif dan berfokus pada kebutuhan anak-anak. Selain itu, penelitian ini memberikan pandangan tentang bagaimana pendidikan awal yang berkualitas dapat membantu membangun fondasi yang kuat untuk kreatif yang lebih kompleks di masa depan. Ini menunjukkan perlunya investasi dalam pendidikan anak usia dini untuk memastikan perkembangan optimal anak-anak dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Akhirnya, penelitian ini memberikan wawasan berharga kepada orang tua dan pendidik tentang pentingnya peran mereka dalam mengembangkan kreativitas anak-anak melalui pendekatan yang menarik dan bermain. Ini menekankan pentingnya kerja sama antara sekolah dan keluarga dalam mendukung perkembangan anak.

B. Saran

Adapun rekomendasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru TK diharapkan agar lebih kreatif dalam upaya meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan-kegiatan yang menarik bagi anak dan guru sebisa mungkin memberikan kesempatan kepada anak

untuk mau aktif dan mencoba secara langsung dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

- b. Bagi Kepala Sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru-guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta menciptakan kegiatan yang dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar khususnya dalam peningkatan kreativitas seni rupa pada anak.
- c. Bagi Orang Tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam setiap kegiatan belajar mengajar sehingga semua aspek perkembangan anak akan lebih mudah ditingkatkan dengan baik dan sesuai dengan tahapan usianya.
- d. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian lebih mendalam berkaitan dengan kreativitas seni rupa melalui penerapan permainan warna dengan teknik tarik benang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Hanifah, N. (2017). "Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna (Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan)". *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 64–75.
- Aisyah, A. (2017). "Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118–123.
- Anggia, A. R. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Asmariyani, A. (2016). *Konsep media pembelajaran PAUD*. Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban, 5(1):Indan.
- Asmawati, N., & Wahyuningsih, S. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Kegiatan Melukis Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Aisyiyah 21 Tahun Ajaran 2013/2014*. UNS Surakarta Jawa Tengah.
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembajalaran*. In Ciptapustaka Media.
- Budi, C. (2012). *Konsep Dasar Seni Rupa Sd*. Surakarta: Ums.
- Carol, S., & Barbara, W. (2008). *Pendidikan anak usia dini*. Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.(Diakses 18 Desember 2019 Pukul 08.01).
- Citrowati, Endang., Mayar, F. (2019). *Strategi Pengembangan Bakat Seni Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1207-121.
- Desmita, P. P. P. D. (2009). *Remaja Rosdakarya*. Bandung.
- Destiani, A., Saparhayuningsih, S., & Wembrayarli, W. (2016). "Upaya peningkatan kreativitas seni rupa siswa melalui teknik pencetakan dengan bantuan Media Asli". *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 7–14.
- Dorothy, E. (2005). *Permainan Cerdas untuk anak usia 2–6 tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Fakhriyani, D. V. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Wacana Didaktika, 4(2), 193–200.
- Fauzi, M. E., Suryana, D., & Ismet, S. (2019). "Pengaruh Melukis Tarik Benang Terhadap Pekembangan Motorik Halusanak Di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 10 Tanjung Pati Harau." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1614–1618.
- Hadi, S. (2004). *Analisis regresi*. Jakarta. Penerbit Andi.

- Hadiati, E. (2014). "Penggunaan Media Kolase dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Raihan Sukarame Bandar Lampung". *Jurnal Darul Ilmi*, 8(1), 1–19.
- Hartati, S., & Zulminiati, Z. (2020). "Fakta-Fakta Penerapan Penilaian Otentik di Taman Kanak-Kanak Negeri 2 Padang." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1035-1044. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.521>
- Heryani, H., & Sumitra, A. (2021). *Pembelajaran Seni Rupa Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai*. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 4(3), 251–259.
- Irayana, I., & Hasanah, N. (2022). "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Melukis Menggunakan Teknik Tarikan Benang Di Kelompok A Tk Tarbiyatul Athfal Banjarmasin." *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 1(4), 326–331.
- Irianta, P. Y. (n.d.). Arikunto, Suharsimi. 2004. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. *Academy of Management Review*, 22(1), 80–109.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta:Kencana.
- Khadijah, K. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Surabaya:Melati.
- Khaironi, M. (2018). "Perkembangan anak usia dini." *Jurnal Golden Age*, 2(01), 1–12.
- Latif, M., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*.
- Michalopoulou, A. (2014). *Creativity Expressed through Drawings in Early Childhood Education*. *International Journal of Education*, 6(2), 69. <https://doi.org/10.5296/ije.v6i2.5328>
- Mulyana, M. A., Hanifah, N., & Jayadinata, A. K. (2016). "Penerapan model kooperatif tipe numbered heads together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan sosial budaya." *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 331–340.
- Mulyani, N. (2020). *Pengembangan seni anak usia dini*. Remaja Rosdakarya,.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, Y. (2017). *Development of child activity sheet by using the scientific approach at ethnic subtheme to introduce Indonesian cultural variety*. Proceeding the International Conference on Education Innovation, 1(1), 116–120.
- Pratiwi, W. (2017). "Konsep bermain pada anak usia dini." *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.

- Rasyid, H. (2015). *Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Bagi Perkembangan Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan Ii.
- Rasyid, H., & Mansyur, S. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 118, 15.
- Regiani, E., & Herlinda, S. (2021). "Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Bdr Pada Anak Kelompok B. 1". *TA'LIM JOURNAL: Journal of Educational Sciences and Teacher Training*, 9(2), 21–28.
- Retnowati, T. H., & Prihadi, B. (2010). *Pembelajaran Seni Rupa*. Yogyakarta: Program Studi Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohani, R. (2017). *Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas*. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi pendidikan* (Edisi ke-2). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satya, W. I. (2009). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Setyawati, D. (2013). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun cooking Di Kelompok B Tk Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Setyobudi, M. F. M., & Setianingsih, D. P. (2007). *Seni Budaya Untuk Smp Kelas Vii (Art and Culture for Secondary School Grade Vii)*. Jakarta: Erlangga.
- Soedarsono, R. M. (1992). *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soetedja, S. Z. (2007). *Pendidikan Seni Dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI, IMTIMA.
- Sofia, H. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan* Jakarta. Ja Grafindo.
- Sumanto, S. (2018). "Seni Keterampilan Anak untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru." *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 164–170.
- Supriyenti, A. (2013). "Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam Di PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(2).
- Sutini, A. (2018). "Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).Nasional Inpto.
- Vionitta Wibowo, D., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2020). "Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat

Air di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).

Wulansari, R., Jubaedah, D. S., & , I. F. (2018). *Penerapan Teknik Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini*. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 1(3), 89–94. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Zaini, A. (2015). "Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini." *Jurnal Thufula*, 3(3), 130–131. J Akta.