

**EFEKTIVITAS PERMAINAN WARNA MEDIA BENANG UNTUK STIMULASI
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT CENDEKIA
ACEH BESAR**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Rahima Fitri

1711070054



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rahima Fitri

NIM : 1711070054

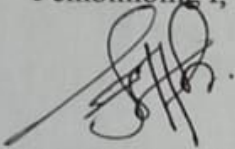
Program Studi : PG-PAUD

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Warna Media Benang untuk
Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT
Cendekia Aceh Besar

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 7 April 2021

Pembimbing I,



Fitriah Hayati, M.Ed

NIDN : 0128038801

Pembimbing II,

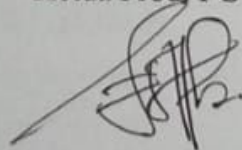


Fitriani, M.Pd

NIDN : 1325019301

Mengetahui

Ketua Prodi PG-PAUD



Fitriah Hayati, M.Ed

NIDN : 0128038801

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABTRACK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Tentang Pendidikan Anak Usia Dini	8
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	8
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	9
2.1.3 Tujuan dan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini	11
2.2 Konsep Tentang Kreativitas	12
2.2.1 Pengertian kreativitas	12
2.2.2 Ciri-Ciri Kreativitas	14
2.2.3 Pembentukan Kreativitas	16
2.2.4 Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	18
2.2.5 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Kreativitas	20
2.2.6 Pentingnya Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini	25
2.2.7 Manfaat Kreativitas Dalam Kehidupan Anak	26
2.3 Permainan Warna dengan Media benang	27
2.3.1 Permainan Warna	27
2.3.2 Media	30
2.3.3 Benang	30
2.3.4 Alat dan Bahan	31
2.3.5 Langkah Membuat Permainan Warna dengan Media	

Benang	31
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan	32
2.5 Kerangka Berpikir	35
2.6 Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Pendekatan Penelitian	37
3.2 Tempat dan Jadwal Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel	38
3.3.1 Populasi	38
3.3.2 Sampel	39
3.4 Variabel Penelitian	39
3.5 Teknik dan Pengumpulan Data	40
3.5.1 Observasi	40
3.5.2 Dokumentasi	43
3.6 Teknik Analisis Data	43
3.7 Uji Hipotesis	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Gambaran Umum Penelitian	45
4.2 Hasil Penelitian	47
4.3 Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Masa usia prasekolah merupakan saat yang paling penting dalam rentang kehidupan manusia, karena pada usia ini perkembangan kecerdasan anak mengalami peningkatan pesat dan anak mulai sensitive menerima berbagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak.

Dalam pasal 28 Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun (Fadlillah, 2013: 18). Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai “*golden age*” (usia keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Pada usia ini sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensinya dalam membentuk karakter dan kepribadian. Sehingga anak dapat peka dalam mendapatkan stimulasi baik yang berkaitan dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa (Slamet Suyanto, 2015: 3). Taman Kanak-kanak yang berfungsi sebagai lembaga penyelenggaraan pendidikan dan menitik beratkan pada upaya menumbuh kembangkan kemampuan fisik, moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognisi, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni pada peserta didik. Masa perkembangan di TK adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak karena anak usia dini proses perkembangannya terjadi secara pesat dan fundamental.

Pendidikan sangatlah penting dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, pendidikan anak usia dini diharapkan sebagai tempat anak untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk tumbuh kembang anak selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berperan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan dengan guru sebagai fasilitator, dapat mengambil perannya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak melalui stimulasi-stimulasi perkembangan yang dimiliki oleh anak. Guru dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang terintegrasi menjadi satu dalam sebuah kegiatan yang dibuat berdasarkan pada tahap pencapaian perkembangan anak. Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah potensi keterampilan dan daya cipta yang berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas dapat dikembangkan melalui bermain karena bila diimbangi dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri,

memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Jadi bermain merupakan cerminan perkembangan anak.

Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, hanya saja dalam masa kehidupannya ada anak yang berkembang baik kreativitasnya dan ada pula anak yang mengalami hambatan dan kehilangan potensi kreatif mereka. Sehingga kreativitas memerlukan proses. Ibarat tanaman, kreativitas pun perlu di pupuk, di siram dan di rawat agar bisa tumbuh subur. Disini lah peran orang tua dan pendidik untuk membantu anak-anak mengoptimalkan potensi kreatifnya sejak dini sebagai bekal bagi mereka melalui suatu zaman yang berada dari sekarang. Oleh karena itu, orangtua dan pendidik perlu mengembangkan dan memberikan fasilitas yang baik dalam mengembangkan kreativitas pada anak PAUD.

Melalui berbagai macam kegiatan kreatif yang dilakukan oleh guru dan anak, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan ide dan imajinasinya dalam berkreativitas, serta penyediaan sarana dan sumber belajar yang beragam diharapkan anak dapat mengembangkan ide dan imajinasi yang baik sehingga dapat menstimulasi kreativitas anak dengan baik. Sebenarnya perkembangan kreativitas sudah terdapat dalam perkembangan kognitif dan seni anak. Sebab dalam berkreativitas akan membutuhkan imajinasi yang menuntut anak untuk berpikir. Sedangkan dalam perkembangan seni juga menuntut anak untuk berpikir dan melakukan kegiatan kreatif yang dapat menciptakan nilai estetis.

Pada kenyataannya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak kelompok B di TK IT Cendekia Aceh Besar belum sesuai dengan tingkat

perkembangan anak. kegiatan mewarnai dengan cat air sudah pernah dilakukan di TK ini namun belum maksimal, karena tidak menggunakan warna-warna yang beragam dan masih terpaku pada warna yang dibuat oleh guru sehingga aspek-aspek perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara maksimal. salah satu dari aspek kreativitas yaitu *fluency* (Kelancaran) dalam mengungkapkan ide atau pendapat anak masih dipancing oleh guru untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan anak, sehingga tanpa bantuan dari guru guru anak belum mampu mengungkapkan pendapat atau gagasannya. begitu juga dengan aspek *originality* (keaslian) anak juga belum nampak, terbukti pada saat observasi dilakukan, kegiatan mewarnai anak-anak masih melihat karya guru atau dari karya temannya dalam proses mewarnai.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan September 2020 di TK IT Cendekia Aceh Besar kelas B2 dan B4, peneliti menemukan masalah yaitu kemampuan anak untuk berkreasi belum berkembang secara maksimal, salah satu kegiatan yang ketika observasi yaitu kegiatan mewarnai dengan teknik *fingerpainting*, ketika memberi warna terdapat beberapa anak yang masih melihat dan meniru hasil karya guru maupun karya temannya. Terlihat juga saat mewarnai anak juga masih terpaku pada gambar guru dan gambar teman disampingnya sehingga karya anak sama dengan hasil karya teman maupun hasil karya guru. dari 14 orang anak dalam dua kelas, terdapat 3 orang anak masuk dalam kategori kreativitas tinggi, 4 orang anak termasuk kategori kreativitas kurang, dan sisinya 7 anak masuk dalam kreativitas cukup.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu eksperimen dengan kegiatan permainan warna media benang. dalam kegiatan permainan warna media benang peneliti dalam mengganti teknik dan cara lain dalam mengembangkan kreativitas anak. peneliti menyajikan kegiatan dengan mencampurkan cat primer yaitu merah, kuning dan biru sehingga anak mengasihkan berbagai macam warna. Peneliti juga menggunakan benang yang dimasukkan ke berbagai warna yang anak sukai sehingga akan menghasilkan berbagai corak. peneliti juga memberikan contoh kepada anak bagaimana cara membuat karya dari benang yang menghasilkan berbagai corak yang berbeda- beda yang akan dilakukan oleh guru dan anak, anak diberikan kebebasan untuk memilih warna yang anak sukai. ini akan menjadi sebuah solusi untuk menstimulasi kreativitas anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk mengurangi permasalahan tersebut, penulis mencoba melakukan suatu media yang dapat meningkatkan kreativitas salah satunya dengan menggunakan permainan warna dengan media benang dengan judul “Efektivitas Permainan Warna Media Benang Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Cendekia Aceh Besar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Rendahnya kegiatan/permainan yang mengandung unsur kreativitas anak.
2. Tingkat ketercapaian perkembangan kreativitas masing kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dibatasi masalah pada menstimulasi kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 Tahun di TK IT Cendekia Aceh Besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah apakah permainan warna dengan media benang efektif dalam menstimulasi kreativitas pada anak usia 5-6 Tahun di TK IT Cendekia Aceh Besar.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan warna dengan media benang dapat menstimulasi kreativitas pada anak usia 5-6 Tahun di TK IT Cendekia Aceh Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Sebagai tambahan wawasan untuk guru dan mahasiswa khususnya para kader pendidik anak usia dini dan juga sebagai kajian pustaka untuk penelitian yang serupa.

2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi anak, Anak menjadi lebih kreatif dalam permainan warna media benang sehingga dapat menciptakan perpaduan warna dengan baik dan Melatih kreativitas anak dalam belajar.
- b. Bagi guru, Meningkatkan kualitas mengajar guru dalam bidang seni dan Guru terampil dalam meningkatkan kreativitas seni anak.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai salah satu cara meningkatkan prestasi dan kualitas peserta didik serta meningkatkan kualitas guru tersebut.