

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Profil TPA Rumah Syafiyah

1. Sejarah Singkat TPA Rumah Syafiyah Kranggan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati

Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah didirikan pada 2 Juli tahun 2012 dibawah naungan Yayasan An Nurroin desa Kranggan, Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. Berawal dari kebutuhan lingkungan orang tua yang bekerja dengan harapan anak masih dapat terkondisikan dengan baik, maka dibukalah pelayanan untuk anak usia dini dari mulai usia 2 tahun sampai 6 tahun dengan nama Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah.

Pada bulan sebelumnya TPA Rumah Syafiyah memiliki peserta didik sebanyak 7 anak dengan usia yang beragam. Dengan berjalannya waktu peserta didik semakin bertambah dan ruang kelas menjadi 3 ruang yang sudah terklasifikasi diantaranya yaitu ruang untuk anak usia 3-4 tahun, ruang untuk anak usia 4-5 tahun, dan ruang untuk anak usia 5-6 tahun.

Langkah berikutnya, TPA tersebut dilembagakan dan mengajukan perijinan ke Dinas Kabupaten. Surat ijin pendirian dan penyelenggaraan TPA Rumah Syafiyah dari Dinas Pendidikan Kabupaten Pati ditetapkan pada tanggal 18 maret 2016 dengan tahun berdiri terhitung mulai 18 maret 2016.

Selanjutnya, lembaga TPA Rumah Syafiyah terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dari belajar mandiri. Perubahan yang dilakukan mulai dari menggunakan pembelajaran hingga fasilitas yang dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhannya.

2. Profil TPA Rumah Syafiyah Kayen, Pati

- | | |
|-------------------|----------------------|
| a. Nama Lembaga | : TPA Rumah Syafiyah |
| b. NPSN | : 69944639 |
| c. NIS | : - |
| d. Provinsi | : Jawa Tengah |
| e. Otonomi Daerah | : Pati |
| f. Kecamatan | : Kayen |

- g. Desa : Kranggan
 - h. Status : Swasta
 - i. Daerah : Pedesaan
 - j. Terakreditasi : -
 - k. Tahun Didirikan : 2 Juli 2012
 - l. Kode Pos : 59171
 - m. No. Telp : 0811288255
 - n. Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi
 - o. Bangunan Sekolah : Milik Sendiri
 - p. Organisasi Penyelenggara : Yayasan
3. Visi, Misi dan Tujuan TPA Rumah Syafiyah Kayen, Pati
 - a. Visi Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah
 “Mendidik generasi muslim yang berakhlakul Karimah, Mandiri, Kreatif, aktif dan cerdas ceria”
 - b. Misi Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah
 - 1) Menciptakan lingkungan yang bernuansa islami
 - 2) Menanamkan karakter dasar islami dengan membiasakan amalan yang islami sesuai perkembangan usia anak
 - 3) Menciptakan kondisi bermain yang edukatif, kondusif, dan konstruktif
 - 4) Membekali anak dengan persiapan memasuki jenjang pendidikan dasar
 - 5) Membangun kerjasama dengan orang tua siswa dalam rangka meningkatkan tumbuh kembang anak menjadi anak yang sholeh dan sholeha
 4. Tujuan Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah
 - a. Meningkatkan layanan pendidikan terhadap anak usia 3-6 tahun sesuai tahap perkembangannya
 - b. Membina lingkungan lembaga PAUD yang mendukung terciptanya satuan PAUD sebagai tempat pembelajaran kondusif
 - c. Membina kultur lembaga PAUD yang mendukung terciptanya warga lembaga PAUD yang mempunyai dedikasi dan etos kerja yang tinggi
 - d. Meningkatkan kualitas sarana prasarana untuk menunjang proses pembelajaran
 - e. Membina kerjasama yang harmonis dengan *stakeholder* terkait guna meningkatkan optimalisasi layanan PAUD
 5. Kurikulum

Kurikulum Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah Kranggan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati di susun dengan mengusung nilai-nilai islami sebagai dasar untuk mengembangkan karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan yaitu antara lain kepemimpinan, jujur, kreativitas, mandiri, dan sabar. Penerapan nilai-nilai islam dilakukan melalui pembiasaan rutin yang diterapkan selama anak berada di satuan PAUD Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah Kranggan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati.

Pengembangan kurikulum di Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah didasarkan pada prinsip-prinsip yaitu *pertama*, berpusat atau berfokus pada potensi, perkembangan, kebutuhan, kepentingan peserta didik dan lingkungannya. *Kedua*, beragam dan terpadu. *Ketiga*, tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. *Keempat*, relevan dengan kebutuhan kehidupan. *Kelima*, menyeluruh dan berkesinambungan. *Keenam*, belajar sepanjang hayat. *Ketujuh*, seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan partisipatif, Taman Penitipan Anak (TPA) Rumah Syafiyah menerapkan model pembelajaran area/sudut, dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam beberapa area yang di dalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai pemenuhan densitas main. Kurikulum yang digunakan di Taman Penitipan Anak Rumah Syafiyah Kranggan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati yaitu menggunakan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang meliputi program perkembangan sebagai berikut:

- a. Bidang pembiasaan
 - 1) Nilai agama dan moral
 - 2) Sosial-Emosional (kesadaran diri, rasa tanggung jawab dan perilaku proposial) dan kemandirian
- b. Bidang pengembangan kemampuan dasar
 - 1) Fisik motorik (motorik halus dan kasar)
 - 2) Kognitif
 - 3) Berbahasa
 - 4) Seni

6. Struktur Organisasi TPA Rumah Syafiyah Kranggan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati

Gambar Bagan 4.1 Struktur Organisasi TPA Rumah Syafiyah



B. Penerapan Pembelajaran Model Permainan Warna Dengan Media Benang Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

Kegiatan operasional dan pembelajaran mulai pukul 08.30 sampai jam 11.00 WIB. Pada pukul 07.00 guru-guru sudah berada di sekolah untuk menyambut kedatangan anak-anak. Pukul 07.30 anak-anak mulai belajar membaca Yan’bua dan buku. Pukul 08.30 anak-anak sudah selesai membaca Yanbu’a dan buku, guru dan anak-anak kemudian membuat lingkaran di depan kelas. Kemudian melakukan kegiatan berdo’a bersama. Selanjutnya guru, dan anak-anak masuk kelas, guru menyapa

anak-anak didiknya kemudian melakukan kegiatan pembuka sebelum kegiatan belajar dimulai. Pembelajaran kelas dimulai 09.30 sampai 10.30 pembelajaran pada minggu ini berkait dengan tema tanaman.

Sebelum kegiatan pembelajaran permainan warna dengan media benang dimulai guru NK menyapa anak-anak yang duduk di kelas, bernyanyi, berinteraksi dengan anak-anak. Saat itu jumlah siswa yang hadir sebanyak 8 anak. (Ft, Fd, Gn, Sl, Hs, Pn, Abm, At). Agar anak-anak tidak cepat merasa bosan, guru NK memulai pembelajaran pengembangan kreativitas menggunakan permainan warna dengan media benang sampai pukul 10.30 dengan tema tanaman, sub tema Tanaman hias, sub-sub bunga mawar. Guru NK menggunakan media benang dengan permainan warna menggunakan metode kelompok.

Tabel 4.1 Proses Pembelajaran Permainan Warna Dengan Media Benang “Melukis Bunga”

Langkah Kegiatan	Kegiatan Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna dengan Media Benang
Langkah <i>pertama</i>	Guru menunjukkan gambar lukis dari benang dan bertanya kepada anak-anak [G: “Hari ini kita akan belajar menggunakan media benang dan cat warna, Bunda hari ini bawa apa ya?”] Anak-anak menjawab pertanyaan Bunda [S1 ; buku gambar, Bunda] Anak lain menimpali jawaban [S2; gambar bunga, benang,] Guru kembali bertanya [G: “Ada yang mau buat lukisan seperti bunda?”] Anak-anak menjawab serentak [S: Mau, Bunda] Guru memberikan petunjuk langkah-langkah kepada anak sebelum kegiatan dimulai [G: Sebelum membuat gambar bunga, kita buat lingkaran dulu, yuk] Guru dan anak-anak membuat lingkaran dengan bernyanyi setelah itu anak-anak duduk rapi dan anak-anak siap mendengarkan penjelasan Guru.
Langkah <i>kedua</i>	Guru menjelaskan [G: sebelum kita membuat lukisan pertama-pertama kita harus menyiapkan alat dan bahannya dulu ya.]

	<p>Guru menjelaskan satu persatu alat dan bahan yang akan digunakan untuk melukis dengan media benang [G: Sekarang coba teman-teman lihat dan amati alat bahan yang nanti kita gunakan untuk melukis, kira-kira da apa aja ya?]</p> <p>Sambil menunjuk ke arah alat dan bahan yang ada didepan, anak-anak menjawab [S1: ada cat warna, kertas, benang, gunting, tisu]</p> <p>Dan Guru bertanya lagi [G: kira0kira teman-teman sudah pada tau belum ya, cara membuat lukisannya?]</p> <p>Anak menjawab [S1: belum tau, Bunda]</p> <p>Guru menjelaskan [G: Iya, sekarang teman-teman perhatikan bunda ya, biar teman-teman bisa membuat lukisan seperti bunda]</p> <p>Lalu anak-anak menjawab bersamaan [S: Iya, Bunda]</p>
Langkah <i>ketiga</i>	<p>Guru mempraktikan cara membuat lukisan dari benang [pertama kita lipat dulu kertas yang warna putih menjadi 2 ya, sudah belum teman-teman?] anak-anak menjawab S1: [sudah, bunda]</p>
	<p>[G: setelah itu, teman-teman ambil cat warna terus nanti di tuang di atas piring, untuk apa? Yaitu untu membuat warna baru. Coba teman-teman lihat warna yang ada di depan teman-teman itu ada warna apa aja ya?]</p> <p>Anak menjawab [S1: Merah, kuning, hijau, biru..]</p> <p>Guru mengatakan [G: Iya, teman-teman Bunda pintar semua, teman-teman sekarang coba kita campurkana warna merah dengan kuning kira-kira jadi warna apa ya?]</p> <p>Anak-anak menjawab [S: jadi warna oren bunda]</p> <p>[G: selanjutnya coba teman-teman membuat warna lagi dari warna kuning di campur dengan warna biru, jadi warna apa ya?][S1: Hijau bunda] lanjut [G: kalau warna biru di campur dengan warna merah, kira-kira jadi warna apa ya?] [S1: jadi warna ungu bunda]</p>
Langkah <i>terakhir</i>	<p>Guru melanjutkan membuat lukisan lagi dari media benang [G: sekarang coba teman-teman ambil</p>

	<p>benang yang ada di depan teman-teman, kemudian baluri dengan warna-warna yang sudah dibuat tadi, cara balurannya ga boleh di camour ya, perhatikan bunda] [S1:Okey bunda] [G: selanjutnya kita buat pola di atas kertas putih ini, dan ditutup kemudian benang di tarik, dan taraaaaa lukisan bunga sudah jadi]</p> <p>Kegiatan Selesai</p> <p>Setelah itu, Guru mulai berinteraksi dengan anak-anak [G: Teman-teman Bunda suka tidak dengan kegiatan permainan warna hari ini?]</p> <p>Anak-anak menjawab [S1: Suka Bundaaa]</p> <p>Guru [G: Tadi kita belajar apa ya?]</p> <p>Anak [S2: membuat lukisan bunga dari benang Bundaa]</p> <p>Guru [G: Iya, teman-teman Bunda pintar semua]</p> <p>Setelah bertanya tentang kegiatan permainan warna Guru langsung berinteraksi dengan teman-teman untuk memperlihatkan hasil karyanya[G: sekarang bunda ingin teman-teman maju di depan kelas memperlihatkan hasil karyanya di depan teman-teman ya?]</p> <p>Anak [S1: iya bunda, Bunda]</p> <p>Lalu anak-anak satu persatu maju kedepan untuk memperlihatkan hasil karya mereka.</p>
--	--

Gambar 4.1 Pembelajaran Permainan Warna dengan Media Benang



Pukul 10.00 pembelajaran pengembangan kreativitas menggunakan media benang dalam permainan warna sudah selesai, saatnya anak-anak istirahat dan makan snack yang sudah disediakan oleh lembaga TPA Rumah Syafiyah. Dalam wawancara dengan guru NK, permainan warna ini memang wajib dibuat agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Disamping itu, satu hari pembelajaran KB selalu mengembangkan enam aspek anak seperti di RPPH yang ada. Permainan warna ini di buat sesuai RPPH yang ada di lembaga.¹

**Gambar 4.4 Permainan Warna dengan Media Benang
Gambar Tanaman Bunga**



Guru NK mengatakan bahwa setiap hari Kamis di lembaga tersebut memang mengembangkan aspek Kreativitas. Menurut beliau, Kreativitas adalah

“kunci utama proses segala anak usia dini, maka dari itu selalu dikedepankan aspek Kreativitas. Kalau aspek kreativitas anak sudah berkembang dengan baik maka aspek lain akan menyusul berkembang, contohnya seperti aspek sosial emosional anak akan tumbuh secara bertahap melalui bermain bersama sebayanya. Permainan warna walaupun sederhana dapat mengemabangkan aspek seni anak usia dini walaupun sebatas mewarnai.”²

¹ Partisipan guru NK, wawancara oleh peneliti, 5 Agustus 2021, wawancara 2, transkrip.

² Partisipan guru NK, wawancara oleh peneliti, 6 Agustus 2021, wawancara 2, transkrip.

Guru IM selaku kepala TPA menjelaskan bahwa pengembangan Kreativitas anak usia dini di TPA mengikuti kebutuhan anak didik atau siswanya.

“Disini kami tidak dapat memaksa anak untuk langsung bisa mengenal warna, membuat warna, mewarnai gambar dengan baik. Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memperhatikan media dan metode, materi yang sama dengan apa yang memang dibutuhkan anak untuk meningkatkan aspek kreatifitas anak. Hari ini Bunda menggunakan media permainan warna dengan benang yang tujuannya untuk menarik perhatian anak usia dini selama pembelajaran berlangsung. Sebelum bunda membuat media pembelajaran, saya selaku Kepala TPA selalu menekankan agar bunda-bunda memerhatikan RPPH, RPPM, terlebih dahulu agar media, metode sampai materi yang akan disampaikan selaras dengan RPPH yang telah kami buat.”³

Selanjutnya Guru NK selaku wali kelas A menjelaskan tentang pengembangan kreativitas anak usia dini di TPA Rumah Syafiyah

“Pengembangan Kreativitas yang biasa kami sebut dengan aspek seni mencakup 2 hal yakni mengenal dan membuat warna. Dalam pengembangan aspek seni anak harus sesuai dengan harapan dan harus melalui beberapa tahapan-tahapan aspek Seni. Setiap hari Kamis saya menggunakan permainan warna yang diusahakan berhubungan dengan dunia kehidupan anak-anak yang penuh dengan kegembiraan, yang mana dari kegiatan ini memiliki unsur memberikan rasa atau perasaan yang gembira kepada anak, lucu, menarik dan mengasyikan bagi teman-teman kecil. Permainan warna yang saya buat tentu saya sesuaikan dengan tema-tema yang ada di RPPH dan muatan lokal lembaga sampai dengan apa yang di butuhkan oleh anak-anak. Di kelas A ada beberapa anak yang aspek seninya masih kurang maksimal. Saya selaku wali kelas A bersama bunda lainnya tetap mengusahakan pembelajaran yang dibutuhkan anak-anak melalui permainan warna dengan

³ Partisipan IM, wawancara oleh peneliti, 9 Agustus 2021, wawancara 1, transkrip.

metode lukis, atau mewarnai yang mana tujuan dari kegiatan tersebut yaitu anak dapat mengenal dan memadukan warna. Ini dapat merangsang ide-ide kreatif anak agar aspek seni anak yang terhambat dapat berkembang dengan baik.⁴

Hasil dari penerapan model pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di TPA Rumah Syafiyah adalah terlihat peningkatan dalam kemampuan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi setelah penerapan model pengembangan kreativitas anak dilakukan, dimana anak-anak mampu membuat karya seni yang lebih variatif dan kreatif daripada sebelumnya.

Penerapan model pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya melalui berbagai cara. Salah satu cara yang digunakan yaitu dengan memberikan stimulasi warna pada anak melalui media benang.

Melalui permainan warna dengan media benang, anak-anak dapat belajar untuk menggabungkan berbagai warna dan menciptakan kombinasi warna yang menarik. Selain itu, anak-anak juga dapat belajar mengolah dan memadukan warna-warna yang berbeda dalam menciptakan karya seni. Dalam hal ini, media benang dapat digunakan sebagai bahan yang mudah diolah dan dapat dijadikan sebagai media ekspresi kreasi anak.

Penerapan dalam model pengembangan kreativitas anak ini dapat membantu anak untuk mengembangkan kerjasama dan interaksi sosial. Selama proses permainan warna dengan media benang, anak-anak dapat belajar untuk bekerjasama dengan teman-temannya dalam menciptakan karya seni yang lebih kompleks dan menarik. Selain itu, anak-anak juga dapat belajar untuk berinteraksi dengan teman-temannya secara positif dan membangun hubungan yang lebih baik.

Secara keseluruhan, penerapan model pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya melalui berbagai cara, termasuk melalui penggabungan warna dan bahan-bahan, serta melalui kerjasama dan interaksi sosial dengan teman-temannya. Hal ini dapat

⁴ Partisipan Guru NK. wawancara oleh peneliti, 8 Agustus 2021, wawancara 2, transkrip.

membantu anak untuk menjadi lebih kreatif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan serta bakat yang dimilikinya di masa depan.

C. Hasil Pengamatan

Model pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kreatif, daya imajinasi, kemampuan motorik halus dan konsentrasi. Anak-anak dapat belajar untuk mengekspresikan diri mereka sendiri dengan warna dan pola yang mereka buat melalui penggunaan media benang. Anak-anak juga belajar untuk menghadapi ketidakpastian dalam membuat pola dan bereksperimen dengan warna. Melalui seni dan kreativitas, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkolaborasi dan bekerjasama dengan kelompok. Selain itu, penggunaan benang sebagai media juga dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam hal kreativitas dan keberanian dalam mendekati masalah.

D. Temuan Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Di TPA Rumah Syafiyah

Pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang dapat memberikan banyak manfaat, antara lain:

1. Mengasah keterampilan motorik halus
Permainan benang membutuhkan kekencangan tangan, koordinasi mata, dan tangan serta perhatian yang lebih sehingga dapat membantu anak mengasah keterampilan motorik halusnya.
2. Meningkatkan kreativitas
Anak diberikan kebebasan untuk memilih warna, pola dan desain untuk membuat karya seni mereka. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas anak dan memberikan ruang untuk mengekspresikan diri mereka secara individu.
3. Meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah
Permainan benang memberikan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Anak harus memikirkan bagaimana mengatur benang dan menciptakan pola yang diinginkan.
4. Kepercayaan diri

Anak yang terampil dalam membuat kerajinan tangan dengan benang dapat merasa bangga dengan karya mereka dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

5. Meningkatkan koordinasi visual-spatial

Permainan benang juga dapat membantu meningkatkan kemampuan anak untuk mengatur ruang dan orientasi visual. Anak harus memikirkan bagaimana mengatur pola benang disekitar bentuk yang diberikan.

Dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang, penting bagi orangtua atau pendidik untuk memberikan panduan dan dukungan yang cukup. Anak juga harus diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dengan benang dan warna secara mandiri, sehingga dapat menemukan gaya kreatif mereka sendiri.

E. Analisi Data Penelitian

Dari hasil observasi, maka didapati bahwa metode bercerita menggunakan media gambar seri dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Persiapan.

Sebelum pembelajaran media benang melalui permainan warna dan alat peraga berlangsung guru menyiapkan tempat untuk anak-anak, menyapa anak-anak, sampai anak-anak sudah dapat duduk rapi, siap mendengarkan penjelasan kegiatan permainan warna dan siap belajar.

2. Pelaksanaan

Guru mengatur setting tempat duduk anak dengan bentuk “U”. Guru memotivasi anak agar mau melakukan kegiatan permainan warna dengan mengajak bernyanyi terlebih dahulu. Kemudian guru menunjukkan gambar hasil lukis dengan benang dan menjelaskannya. Ketika menjelaskan lukisan dengan benang, gambar ditunjukkan dengan menjelaskan alat dan bahan yang dipakai untuk membuat lukisan. Di tengah-tengah kegiatan permainan warna, guru menyelingi dengan pertanyaan terkait permainan warna agar anak tetap fokus dan tidak bosan.

3. Tindak Lanjut

Setelah guru selesai menjelaskan kegiatan permainan warna guru memberikan tindak lanjut yaitu, memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan melukis

dengan benang apa yang anak lihat dan amati di depan kelas. Dari kegiatan permainan warna dengan data langkah-langkah pembelajaran menggunakan mediabenang tersebut, menunjukkan bahwa terjadi interaksi antara guru dan anak ketika proses pembelajaran metode seni menggunakan media benang dalam permainan warna. Guru menyelengi kegiatan permainan warna dengan pertanyaan yang dijawab oleh anak. Maka guru menggunakan media benang dalam permainan warna sebagai sarana mengembangkan kemampuan kreativitas anak, anak diajak berkreasi. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Depdiknas “bahwa kemampuan kreativitas bertujuan agar anak mampu berkreasi secara mandiri dengan lingkungannya, hal ini lingkungan disekolah dengan guru dan teman-temannya”.⁵ Dalam permainan warna menggunakan media benang, pendidik (guru atau orang tua) cenderung memberi nama atau menamai sesuatu benda lebih seri dan anak-anak diberikan umpan balik yang lebih konsisten dan informatif.⁶

Guru tidak hanya melihat anak melakukan kegiatan, tetapi mengajak dialog anak. Teknik dialog dalam permainan warna ini meliputi bertanya dengan jenis pertanyaan *open-ended* di luar kegiatan permainan warna dan memberi dorongan serta pujian atas partisipasi anak dalam merespon dan menjawab pertanyaan.⁷

Ada “decontextualized” yaitu perluasan metode seni menggunakan media benang.⁸ Tidak hanya kegiatan bermain, tetapi guru memperluas pengetahuan anak dengan beberapa pertanyaan lain dan memancing respon anak berkaitan dengan hobi mereka, minat mereka, sehingga anak luas pengetahuannya dalam memadukan warna. Percakapan juga

⁵ Depdiknas, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dirjen Diknasmen, 2007)

⁶ Snow, C. E., & Goldfield, B. A., “Turn the page please: Situation-specific language acquisition”. *Journal of Child Language*, 10 (1983): 551–569.

⁷ Lonigan, C. J., & Whitehurst, G. J. (1998). “Relative efficacy of parent and teacher involvement in a shared-reading intervention for preschool children from low-income backgrounds”. *Early Childhood Research Quarterly*, 13 (1998): 263–290. [https://doi.org/10.1016/S0885-2006\(99\)80038-6](https://doi.org/10.1016/S0885-2006(99)80038-6)

⁸Lonigan, C. J., & Whitehurst, G. J. “Relative efficacy of parent and teacher involvement in a shared-reading intervention for preschool children from low-income backgrounds”. *Early Childhood Research Quarterly*, 13 (1998): 263-290.

mecakup hal baru bagi anak, yaitu pengenalan konsep-konsep baru yang sebelumnya tidak di ketahui oleh anak. Tipe pertanyaan yang digunakan bervariasi seperti “Apa, Siapa, Berapa” (pertanyaan terbuka) dan “Apakah” (pertanyaan tertutup). Guru juga membuat kegiatan pengayaan berupa menulis dengan melengkapi kalimat, dan mewarnai.

Ada dua keterampilan kreatif yang muncul dalam kegiatan permainan warna menggunakan media benang yaitu, mengenal dan membuat warna-warna baru. Saat guru bercerita/menjelaskan anak mendengarkan guru, kemudian berbicara dengan menanggapi pertanyaan guru terkait dengan permainan warna, kemudian membuat lukisan dari benang sesuai dengan yang telah di praktikkan oleh guru.

Perkembangan kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, atau metode yang efektif dan bersifat imajinatif. Perkembangan kreativitas pada anak berawal dari anak membuat pola atau coretan gambar, sedangkan perkembangan menulis pada anak berawal dari kegiatan mencoret – coret sebagai hasil ekspresi mereka.⁹ Kreativitas merupakan suatu keterampilan kreatif yang berkembang dalam kehidupan anak, yang hanya di dahului oleh keterampilan mengamati, membuat karya dari kegiatan yang sudah di pelajari. Kreativitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang.

Tiga aspek kreatif yang di pelajari oleh anak, yaitu aspek bentuk, warna, dan pola. Guru bercerita/menjelaskan kegiatan permainan warna dengan suara yang keras dan jelas, struktur kalimat sederhana yang mudah dipahami, dan kosa kata- kosa kata yang baru maupun yang sudah dikenal secara baik oleh anak-anak. Anak menjawab pertanyaan guru, dan menceritakan ide kreatifnya. Mereka mampu memahami bentuk/pola dan menanggapi karena mereka sudah mempunyai konsep pengetahuan tentang tanaman sebelumnya melalui kegiatan diluar kelas jalan-jalan melihat lingkungan sekitar dan pengalaman mempunyai tanaman di halaman rumah. Sehingga mereka bisa menjawab pertanyaan dari guru yang diajukan. Seperti yang disampaikan oleh Santrock (2002) yaitu “kemampuan untuk

⁹ Dhieni Nurbiana dkk. *Metode Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka 2005). 33,

memikirkan hal baru atau sesuatu yang baru dengan suatu cara dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik dalam menghadapi suatu permasalahan”. Kemudian anak membuat pola sesuai yang telah di jelaskan oleh guru.

Media benang dari permainan warna dilakukan secara menarik, anak-anak merespon pertanyaan yang di sampaikan guru. Media lukis dari permainan warna dengan benang dibuat sesuai dengan tema yakni tanaman dan guru membuat alat peraga yang sudah disiapkan. Seperti disampaikan Miarso yang dikutip oleh Rudi Susilana, dalam buku *Media Pembelajaran*, yang berbunyi:

“media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media lebih menarik dimata anak-anak, waktu pembelajaran dapat diperpendek dengan penggunaan media sehingga anak tidak merasa bosan dan dapat menimbulkan gairah belajar karena adanya interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar atau guru.”¹⁰

Kemampuan kreatif yang ditunjukkan, tidak hanya sekedar melukis dan mewarnai saja, tetapi juga memahami (reseptif) dan mengungkapkan ide-ide kreatif yang baik. Anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan membuat lukisan dari media benang dengan warna.

Model pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang adalah sebuah metode pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan yang menyenangkan menggunakan media benang. Berdasarkan analisis data dari model pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan:

¹⁰ Drs. Susilana Rudi M.Si dkk, *Media Pembelajaran* (Bandung : CV WACANA PRIMA, 2011), 6.

1. Keuntungan
 - a. Mengembangkan kreativitas anak : Model ini dapat membantu anak mengembangkan kreativitas mereka melalui permainan warna yang menyenangkan dan mengasyikkan.
 - b. Merangsang kemampuan motorik halus : dalam proses membuat pola dengan benang, anak perlu menggerakkan tangan mereka dengan presisi dan koordinasi yang baik, sehingga motorik halus dapat terstimulasi.
 - c. Mengembangkan kemampuan konsentrasi: proses menciptakan pola dengan benang membutuhkan konsentrasi dan fokus, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi dalam waktu yang lama.
 - d. Meningkatkan kualitas interaksi sosial: model ini juga dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial anak, karena mereka dapat bermain dan berinteraksi satu sama lain dengan media yang sama.
2. Kelemahan
 - a. Memerlukan pengawasan yang ketat: karena menggunakan bahan-bahan yang kecil dan tipis, seperti benang. Sebaiknya permainan ini diawasi dengan ketat agar terjadi kecelakaan.
 - b. Tidak semua anak tertarik: tidak semua anak tertarik dengan permainan ini dan dapat menjadi bosan jika terlalu lama dibiarkan bermain dengan media yang sama.
 - c. Membutuhkan waktu yang cukup lama: proses membuat pola dengan benang membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga permainan ini membutuhkan kesabaran anak dalam menghasilkan karya yang baik dan bagus.
 - d. Memerlukan biaya tambahan: untuk mengadakan kegiatan ini, diperlukan bahan-bahan seperti benang, cat warna, kertas HVS, sehingga memerlukan biaya tambahan untuk menyediakan materi dan alatnya.
 - e. Keterbatasan peralatan dan bahan : untuk melakukan kegiatan permainan warna dengan media benang ini, diperlukan peralatan dan bahan tertentu seperti benang, kertas, cat warna dan gunting peralatan dan bahan yang tidak mencukupi dapat menghambat

keberhasilan kegiatan permainan warna dengan media benang ini.

Dari analisis data model pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang, dapat disimpulkan bahwa model permainan warna dengan media benang memiliki keuntungan dan kelemahan. Yang perlu diperhatikan yaitu dalam implementasinya. Namun, jika dilakukan dengan baik model ini dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik anak secara positif.

