

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peran Guru

a. Pengertian Peran Guru

Peran ialah pola tindakan yang dimiliki setiap karyawan yang bekerja di pekerjaan atau jabatan tertentu. Sebagai seorang guru, tanggung jawabnya adalah untuk mengawasi aktivitas belajar siswa melalui interaksi belajar-mengajar, karena mereka memainkan peran penting dalam keberhasilan proses belajar. Seorang guru harus memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip belajar dan materi yang diajarkan, sehingga dia mampu menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Guru juga harus siap untuk menghadapi berbagai tugas yang tak terhindarkan.¹ Dengan kata lain, peran guru mencakup semua aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Tanpa peran guru, efektivitas sistem pendidikan akan terganggu. Salah satu strategi untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal harus terus beradaptasi dan berkembang. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar-mengajar. Agar sistem pembelajaran berhasil, maka guru menyadari bertanggung jawabnya.²

Dengan mempertimbangkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa untuk digunakan dalam kegiatan belajar mereka. Ini menunjukkan peran guru sebagai pembicara yang bijak yang harus dipatuhi peserta didiknya. Namun, guru harus bersikap adil. Karena guru tidak hanya harus dapat menstimulasi peserta didiknya untuk belajar, mereka juga harus tahu tentang keragaman. Ini karena daya serap peserta didik bisa berbeda-beda dan akumulasi pengalaman belajar sebelumnya juga berbeda-beda.

¹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2009), 33.

² Oemar Humalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007),108.

Menurut buku Dede Rosyada, Gilbert Hunt mengatakan bahwa guru yang baik harus memenuhi tujuh kriteria:

- 1) Sifat, guru yang baik harus antusias, mendorong siswa untuk maju, berorientasi pada tugas dan pekerja keras, sopan, bijaksana, cepat dan mudah menyesuaikan diri, demokratis, penuh harapan bagi siswa, bertanggung jawab atas kegiatan belajar siswa, dapat mengungkapkan perasaannya, dan memiliki pendengaran yang baik.
- 2) Pengetahuan, seorang guru yang berkualitas juga harus memiliki pemahaman yang kuat dalam bidang yang diajarkan dan terus mengembangkan pengetahuannya.
- 3) Seorang guru yang baik juga memastikan bahwa materi yang dia sampaikan mencakup semua topik yang diharapkan dari siswa.
- 4) Bagaimana mengajar, guru yang baik mampu menjelaskan berbagai informasi dengan jelas dan mudah dipahami, memberikan layanan yang berbeda, menciptakan dan mempertahankan semangat, menggunakan kelompok kecil dengan efektif, mengawasi dan bahkan sering mengunjungi peserta didik.
- 5) Harapan, guru yang baik mampu membuat harapan pada siswanya, membuat mereka bertanggung jawab, dan mendorong orang tua untuk berkontribusi pada kemajuan akademik anak-anak mereka.
- 6) Reaksi guru terhadap siswa, guru yang baik adalah mereka yang mampu menerima beragam ide dari siswa. Mereka tidak takut dengan risiko dan kesulitan yang mungkin muncul dalam pembelajaran. Selain itu, mereka selalu memberikan dukungan kepada peserta didik mereka, menunjukkan konsistensi dalam mencapai kesepakatan, dan bijaksana dalam menghadapi kritik, menyesuaikan pengajarannya dengan kemajuan peserta didik, memastikan partisipasi peserta didik setara, dan cepat memberikan timbal balik kepada peserta didik untuk membantu mereka bela diri.
- 7) Manajemen, guru yang baik harus dapat merencanakan dengan baik, memulai kelas sejak hari pertama, melewati masa transisi dengan baik, mengatasi berbagai

aktivitas kelas secara efektif, dan terus mendorong siswa untuk mencapai kesuksesan belajar.³

Guru melihat sekelompok peserta didik yang aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar sehari-hari. Guru harus melakukan berbagai upaya atau usaha untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Ini karena peserta didik selalu memiliki perbedaan dalam minat, motivasi, bakat, dan perhatian terhadap pelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan strategi yang berbeda saat memberikan atau menuangkan materi pelajaran. Diharapkan guru membuat lingkungan yang mendorong pemikiran dan keterampilan kreatif, termasuk perhatian, dorongan, sikap, dan perlakuan terhadap peserta didik.

b. Hak dan Kewajiban Guru

Dalam buku Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Guru, Suparman menyatakan bahwa ada beberapa poin, yaitu: Edukator, Manager, Administrator, Supervisor, Leader, Inovator, Motivator, Dinamisator, Evaluator, Fasilitator, Management Role dan Instruksional Role. Sebagai berikut:

- 1) **Edukator**, guru dan pendidik bertanggung jawab untuk mengembangkan kepribadian siswa, mengajar, membangun moral, dan memberikan bimbingan.
- 2) **Manager**, guru bertanggung jawab atas pelaksanaan tugas dan fungsi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan sekolah.
- 3) **Administrator**, guru menjalankan administrasi sekolah, mencatat nilai, dan membuat absensi.
- 4) **Supervisor**, guru harus memantau, menilai, dan memberi bimbingan.
- 5) **Leader**, guru dapat mengawasi pelaksanaan tugas dan fungsi utama tanpa terikat pada ketentuan hukum yang berlaku.
- 6) **Innovator**, guru melakukan aktivitas inovatif dan mengembangkan ide, teknik, pendekatan, atau cara baru untuk mengajar.

³ Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis*, (Jakarta: Kencana PernadaMedia Group, 2003), 112-113.

- 7) **Motivator**, guru memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar lebih baik.
- 8) **Dinamisator**, guru memberikan dorongannya kepada peserta didik dengan membuat lingkungan pembelajaran yang dinamis dan kondusif.
- 9) **Evaluator**, guru membuat alat penilaian, menerapkan penilaian dalam berbagai jenis dan format, dan mengevaluasi kinerja peserta didik.
- 10) **Fasilitator**, guru memberikan bantuan teknis, petunjuk, atau arahan kepada peserta didik.
- 11) **The Management Role**, mengetahui latar belakang, sosial ekonomi, dan intelektual serta perbedaan individual, kekuatan, dan kelemahan peserta didik.
- 12) **The Intructional Role** yaitu pengetahuan keterampilan, bertanggung jawab, disiplin dan produktif.⁴

2. Kreativitas Seni Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas Seni

Istilah kreatif banyak digunakan di sekolah dan di luar sekolah. Daya cipta atau kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru adalah definisi umum dari kreativitas. Untuk mencapai hal ini, kita harus memahami apa arti kreativitas. Ada banyak cara untuk melihat kreatifitas. Kreatif biasanya didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik itu melalui gagasan, imajinasi, atau karya. Berikut ini adalah beberapa rumusan yang diberikan oleh Umami Munandar tentang pengertian dan definisi kreativitas:

- 1) Kreativitas Kemampuan anak untuk merancang kombinasi baru dari data, informasi, atau komponen yang sudah ada.
- 2) Kreatifitas juga dikenal sebagai berpikir kreatif atau berpikir divergen merupakan kapasitas untuk menemukan berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Poin pentingnya adalah menekankan pada jumlah, ketepatan, dan keragaman dari berbagai jawaban.

⁴ Suparman, “Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Guru”, 2019, (Uwais Inspirasi Indonesia), hlm. 171-172

- 3) Dapat didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan untuk berpikir dengan lancar, luwes, fleksible, dan unik, serta kemampuan untuk mengolaborasi ide (mengembangkan, memperinci, memperkaya).⁵

Seni adalah proses penyaluran diri melalui ekspresi dan kreativitas. Bagi anak usia dini, seni adalah media untuk menggali, mengekspresikan, dan mendapatkan pemahaman melalui cara yang menyenangkan. Untuk mendukung kreativitas anak, guru dan orang tua harus memastikan bahwa mereka tidak memberikan instruksi yang berlebihan dan membiarkan anak-anak berekspresi sendiri.⁶

Tujuan dan peran seni dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah memberikan kesempatan untuk berekspresi dan bersantai. Selama anak-anak belajar di kelas, seni menjadi cara untuk menghibur mereka saat bosan, sambil membantu mereka mengekspresikan berbagai emosi dan interaksi sosial yang mereka alami dalam pertumbuhan mereka.⁷

Dengan mempertimbangkan definisi sebelumnya, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menggabungkan situasi, informasi, atau elemen yang sudah ada dengan ide, gagasan, atau hasil karya baru. Kreativitas juga berarti kemampuan untuk berkolaborasi (mengembangkan, memperinci, dan memperkaya) dengan ide lain. Seni adalah proses penyaluran diri melalui ekspresi dan kreativitas. Rekreasi dan ekspresi juga dapat membantu anak usia dini menjadi lebih kreatif. Kreativitas seni bagi anak-anak usia dini sangatlah penting dan penting karena kedua keterampilan ini saling berhubungan.

⁵ Utami Munanda, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Gramdia Pustaka Utama. 2009), 47.

⁶ Dr. Muhammad Hasbi dan Dona Paramita, S.Psi.,M.Pd., *Bermain Seni Kriya*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan), 2020, Hal. 1

⁷ I Wayan Agus Gunada, "Konsep, Fungsi dan Strategi Pembelajaran Seni Bagi Peserta Didik Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No.2, 2022, Hal. 117

b. Faktor Yang Dapat Meningkatkan Kreativitas

Hurlock menyebutkan beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:⁸

- 1) Waktu
Untuk menjadi kreatif, kegiatan peserta didik harus diatur sehingga mereka memiliki waktu yang cukup untuk bereksperimen dengan ide-ide baru dan mencobanya. Ini akan membantu peserta didik menjadi kreatif.
- 2) Kesempatan menyendiri.
Kelompok sosial peserta didik tidak dapat menjadi kreatif kecuali mereka melepaskan tekanan. “Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya,” kata Singer.
- 3) Dorongan.
Anak-anak perlu didorong untuk menjadi inovatif, bahkan jika prestasi mereka belum mencapai standar orang dewasa. Kritik dan ejekan terhadap peserta didik yang kurang kreatif harus dihindari, karena hal ini dapat menghambat perkembangan potensi kreatif mereka.
- 4) Sarana
Dorongan guna bereksperimen serta mengeksplorasi yang merupakan bagian penting dari seluruh kreativitas, harus didorong melalui penyediaan fasilitas bermain.
- 5) Lingkungan yang merangsang.
Lingkungan di rumah dan sekolah harus didesain untuk merangsang kreativitas anak-anak. Memberikan bimbingan dan dorongan yang tepat serta memanfaatkan sarana yang tersedia sejak dini akan membantu meningkatkan potensi kreatif mereka.
- 6) Hubungan anak-orang tua yang tidak posesif.
Orang tua yang tidak terlalu posesif atau melindungi anak cenderung mendorong kemandirian dan kepercayaan diri pada anak-anak. Kedua sifat ini sangat mendukung perkembangan kreativitas.
- 7) Cara mendidik anak.
Mendidik anak dengan cara yang permisif serta demokratis di rumah maupun di sekolah meningkatkan

⁸ Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak, Jilid 1* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). (Jakarta: Erlangga. 1999), 11

keaktivitas, sedangkan metode yang otoriter dapat mematakannya.

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Semakin banyak pengetahuan yang dimiliki anak, semakin kreatif mereka.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak faktor berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak. Termasuk di dalamnya adalah waktu yang tersedia, kesempatan untuk menyendiri, dorongan dari orang dewasa, sarana yang tersedia, lingkungan yang mampu merangsang pikiran kreatif, hubungan antara anak dan orang tua, metode pengajaran yang digunakan, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru. Oleh karena itu, sikap, perilaku, dan metode pengajaran di lingkungan sekitar anak sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan spesifik anak untuk merangsang dan meningkatkan perkembangan kreativitasnya.

c. Seni Sebagai Media Membentuk Kreativitas Anak Usia Dini

Suratno mengatakan bahwa kreativitas harus ditanamkan sejak usia dini karena untuk menumbuhkan kemampuan anak untuk berpikir secara imajinatif melalui pikiran prasadar, anak harus mendapatkan banyak pengalaman yang diperlukan. Selain itu, Sumanto menjelaskan bahwa program pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan dasar—yakni pengembangan daya cipta—juga digunakan untuk mendorong kreativitas anak usia dini. Tujuan pengembangan daya cipta adalah agar anak-anak menjadi kreatif; mereka harus menjadi lancar, fleksibel, dan unik dalam bertutur kata, berpikir, dan berolah tangan, seni, dan olah tubuh, baik motorik kasar maupun halus.⁹

Untuk membantu anak TK belajar kemampuan dasar, kegiatan pembelajaran kreativitas harus mempertimbangkan karakteristik anak TK. Suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta lingkungan bermain yang kreatif, akan memastikan bahwa pembelajaran berhasil. Pembelajaran harus digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan

⁹ Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005), 26.

sekitar mereka serta guna memberikan pengalaman visual yang estetik. Selain itu, kegiatan kreatif yang menyenangkan harus digunakan sebagai dasar pengalaman edukatif.

Digunakannya berbagai jenis media juga dikenal sebagai bahan praktek yang disesuaikan dengan cara mereka dibuat berhubungan langsung dengan berbagai jenis kegiatan kreatif seni yang dapat dilakukan di TK. Diharapkan keterampilan kreatif anak akan dikembangkan dengan memahami sifat bahan dan alat tersebut dan membuat karya seni secara mandiri.

Penelitian seni ini dianggap sebagai bentuk kreativitas anak TK karena kegiatan mewarnai memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menghibur di ruang bermain kreatif, tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan serta kemampuan anak-anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta memberikan pengalaman visual yang indah.

d. Ciri-Ciri Kreativitas Anak

Kreativitas anak tidak terikat oleh faktor usia, jenis kelamin, status sosial ekonomi, atau tingkat pendidikan. Kreativitas dapat muncul di berbagai aspek kehidupan. Menurut Bachrudin Musthafa, batasan-batasan berikut dapat digunakan untuk memahami kreativitas:

- 1) Kreativitas pada dasarnya adalah cara unik dalam memecahkan masalah atau *problem solving* yang membutuhkan solusi yang istimewa.
- 2) Untuk memahami kreativitas anak dan remaja, perlu ditekankan pada proses, yaitu pembuatan dan pengembangan ide inovatif yang menjadi dasar potensi kreativitas.
- 3) Kreativitas dapat terwujud dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam tulisan, musik, seni rupa, sains, ilmu sosial, dan bidang ilmu lainnya.

Dedi Supriyadi juga menjelaskan ciri-ciri kreativitas, diantaranya:

- 1) Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru.
- 2) Keluwesan (*flexibility*), yakni kemampuan dalam menangani dan memecahkan masalah dengan berbagai pendekatan.

- 3) Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide dengan cara yang tidak fase.
- 4) Perumusan kembali (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk mempertimbangkan masalah dari sudut pandang yang berbeda sambil mempertimbangkan informasi yang sudah ada.

Adapun menurut Utami Munandar, terdapat beberapa ciri khas kreativitas yang dapat diidentifikasi:

- 1) Minat besar terhadap pengetahuan
- 2) Aktif dalam mengajukan pertanyaan yang relevan
- 3) Memberikan banyak solusi untuk menyelesaikan masalah
- 4) Berani menyuarakan pendapat dengan bebas
- 5) Memiliki apresiasi terhadap keindahan
- 6) Menonjol dalam bidang seni atau ekspresi kreatif
- 7) Memiliki pandangan independen dan tidak terpengaruh oleh opini orang lain
- 8) Menggunakan humor dengan kuat
- 9) Memiliki daya imajinasi yang tinggi
- 10) Mampu mencolok atau berkesan dengan ide-ide sendiri
- 11) Antusias dalam mencoba hal-hal baru
- 12) Mampu mengembangkan atau menjelaskan konsep dengan baik¹⁰

Menurut Guilford beberapa karakteristik kreativitas yang terkait dengan keberbakatan adalah sebagai berikut:

- 1) Kepekaan terhadap masalah
- 2) Kelancaran dalam berpikir yang dapat mencakup kelancaran dalam berkomunikasi, berbicara, berinteraksi, dan menemukan ide baru.
- 3) Kemampuan mengelaborasi
- 4) Kemampuan untuk mendefinisikan kembali
- 5) Orisinalitas
- 6) Fleksibilitas dalam berfikir

Sedangkan karakteristik kreativitas non-kerbakatan terdiri dari motivasi internal dan eksternal yang mendukung kinerja kreatif.¹¹

¹⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, Tahun 2017), 75-77.

¹¹ Erina Dwirahmah, "Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Inquiri Dalam Pembelajaran Sains". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 Edisi 2, (November 2013), 207

Semua definisi kreativitas di atas menyoroti keragaman kepribadian individu yang kreatif. Setiap individu kreatif memiliki sisi positif dan negatif dalam kepribadiannya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan sifat kreatif, seperti inisiatif, ketekunan, dan kepercayaan diri untuk menyatakan pendapat mereka. Di mana memilih sifat-sifat tersebut bergantung pada seberapa mudah seseorang melihat sifat kreativitas saat melakukan kegiatan dan sifat yang umum ditemukan dalam diri seseorang. Sebab itulah, kehadiran guru sebagai pendidik yang juga mengakomodasi siswa dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka sangat penting.

e. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

1) Faktor pendukung kreativitas

Faktor pendukung kreativitas sangat beragam. Ketika seseorang mengembangkan potensinya, mereka menjadi lebih kreatif. Lingkungan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat dapat memainkan peran penting dalam mendukung pertumbuhan kreativitas. Namun, hal yang tak kalah pentingnya adalah menciptakan lingkungan yang memberikan kebebasan dan keamanan psikologis bagi anak-anak agar dapat berkembang kreatif.

Pendapat para ahli mengenai faktor-faktor yang meningkatkan kreativitas juga sangat beragam. Mayang Sari, misalnya, menyebutkan beberapa bentuk peran lingkungan dalam pengembangan kreativitas anak, meliputi:

- a) Mengapresiasi sudut pandang anak dan mendorong mereka untuk menyampaikannya.
- b) Menyediakan kesempatan bagi anak untuk berpikir, merenung, dan berimajinasi.
- c) Mengizinkan anak untuk membuat keputusan sendiri; dengan melakukan hal tersebut, anak akan bertanggung jawab atas pilihannya.
- d) Memupuk rasa ingin tahu anak untuk memahami berbagai hal. Orang tua atau pendidik dapat membantu menggugah minat anak dengan menyediakan informasi yang bermanfaat.
- e) Menyakinkan anak bahwa orang tua atau pendidik menghargai aspirasi mereka dan hasilnya.

f) Menyokong dan mendorong kegiatan kreatif anak. Hal ini mencakup memberikan dukungan serta sarana, membimbing anak dalam eksplorasi mereka, atau mengembangkan bakat anak melalui berbagai kegiatan yang bermanfaat.

Hurlock menyebutkan beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas, seperti:

- a) Waktu: Anak-anak kreatif membutuhkan waktu untuk menggabungkan ide-ide mereka dan mencobanya dengan cara yang baru atau berbeda. Anak-anak TK sulit untuk pindah ke kegiatan yang lain jika mereka sudah mencoba sesuatu yang mereka tidak suka atau tidak suka.
- b) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan untuk mengembangkan ide-idenya sendiri. Ada kemungkinan bahwa anak tidak mau membaur dengan teman-temannya karena dia sedang mengamati sesuatu yang menarik perhatian.
- c) Motivasi, terlepas dari seberapa baik hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka masih membutuhkan motivasi untuk menjadi kreatif dan bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap berbeda dari teman-teman mereka dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh yang membuat orang tua khawatir.
- d) Anak harus memiliki sarana bermain untuk mendorong dorongan eksperimen dan eksplorasi. Ini dapat dicapai dengan memberi anak waktu, memberi mereka kesempatan untuk menyendiri, memberi mereka dorongan atau motivasi, dan menyediakan sarana prasarana.¹²

Menurut beberapa penelitian, anak-anak yang mempunyai pengalaman visual, auditori, dan gerakan cenderung memiliki potensi intelektual yang lebih tinggi di bidang yang berlawanan. Kasih sayang merupakan bentuk stimulasi yang sangat berpengaruh. Melalui kasih sayang, anak-anak dapat memahami dan mengelola informasi dengan lebih

¹² Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2013),

efektif. Kepribadian memiliki korelasi yang kuat dengan tingkat kreativitas.

2) Faktor penghambat kreativitas

Dalam proses menjadi kreatif, individu mampu menghadapi beragam tantangan, hambatan, ataupun rintangan yang berpotensi menghambat atau bahkan menghentikan kreativitas seseorang. Menurut Imam Musbiin, ada delapan hal yang menghambat kreativitas anak, di antaranya adalah:

- a) Kurangnya dorongan untuk mengeksplorasi atau kurangnya pertanyaan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak.
- b) Jadwal yang terlalu padat juga dapat menjadi penghalang karena anak-anak tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dengan kemampuannya.
- c) Tekanan yang berlebihan pada pentingnya kebersamaan keluarga juga dapat menghambat kreativitas anak, karena anak-anak seringkali membutuhkan waktu sendirian untuk mengembangkan imajinasi mereka dan meningkatkan kreativitas. Anak-anak harus belajar menjadi mandiri. Anak akan menjadi lebih percaya diri jika mereka diberi kepercayaan.
- d) Dilarang berkhayal, karena hal tersebut bisa menghambat proses pengembangan kreativitas anak melalui imajinasi. Sebaliknya, orang tua dapat memberikan arahan dan fasilitasi agar anak dapat mengasah imajinasinya.
- e) Orang tua konservatif cenderung tidak mau keluar dari norma sosial yang sudah ada. Mereka mungkin cemas terhadap kreativitas anak yang berbeda dari kebiasaan. Untuk meningkatkan kreativitas anak, penting bagi orang tua untuk mendorong anak menggunakan lingkungan di rumah dan sekolah sebagai tempat eksperimen dan eksplorasi.
- f) Sifat over protektif dapat menghambat eksplorasi anak karena perlindungan berlebihan. Kreativitas anak bisa terhambat oleh ketakutan dan aturan yang tidak selalu tepat dari orang tua.

- g) Disiplin otoriter cenderung membatasi anak untuk menyimpang dari aturan yang ditetapkan orang tua. Akibatnya, kreativitas anak bisa terhambat oleh batasan-batasan yang mungkin tidak relevan.
- h) Penggunaan alat permainan yang sangat terstruktur dapat mengurangi kebebasan anak dalam bermain.

f. Tujuan Pengembangan Kreativitas Seni

Program kegiatan belajar bertujuan guna mekatih kemampuan dasar anak usia dini, termasuk kreativitas serta daya cipta. Tujuan pengembangan daya cipta, menurut Sumanto, adalah untuk menjadikan anak-anak kreatif; mereka harus menjadi lancar, fleksibel, dan cara yang unik dalam berbicara, berpikir, serta dalam kegiatan seni dan aktivitas motorik.¹³ Daya cipta, menurut Sumanto, didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk menyampaikan semua potensi pikirannya, pengalamannya, dan keterampilannya melalui media visual, sehingga menghasilkan karya anak yang unik.

g. Seni Sebagai Bentuk Kreativitas Anak

Suratno menekankan bahwa pentingnya menanamkan kreativitas sejak usia dini untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir imajinatif melalui pengalaman yang beragam. Selain itu, Sumanto menyatakan bahwa program pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan dasar seperti daya cipta bertujuan untuk mendorong kreativitas anak usia dini. Tujuan dari pengembangan daya cipta adalah agar anak-anak dapat mengungkapkan diri secara fleksibel, lancar, dan unik dalam berkomunikasi, berpikir, berkarya seni, dan beraktivitas fisik, termasuk menggunakan motorik kasar dan halus.¹⁴

Untuk membantu peserta didik belajar kemampuan dasar, kegiatan pembelajaran kreativitas harus mempertimbangkan karakteristik. Pembelajaran harus didukung dengan

¹³ Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005)., 43

¹⁴ Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005)., 26

menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan bermain kreatif harus dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar serta memberikan pengalaman visual yang estetik. Selain itu, pembelajaran melalui kegiatan kreatif harus memberikan dasar-dasar pengalaman pendidikan.

h. Anak Usia Dini

Sangatlah vital untuk membicarakan masa anak usia dini sebelum berbicara tentang anak itu sendiri. Anak-anak ini adalah generasi yang akan datang dan merupakan aset berharga bagi pembangunan bangsa. Oleh karena itu, perlu memberi perhatian dan bimbingan sejak dini agar mereka tumbuh menjadi individu yang unggul dan bermanfaat bagi negara.¹⁵

Di saat anak-anak tersebut tumbuh dan menjadi individu yang dapat diandalkan oleh keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara, mereka menjadi aset yang berharga bagi kemajuan bersama. Masa awal dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan anak sangatlah penting dan menentukan. Fase ini memiliki nilai yang sangat tinggi dibandingkan dengan fase-fase selanjutnya, karena terjadi lompatan perkembangan yang luar biasa pada kecerdasan mereka.¹⁶

Anak usia dini mengalami perjalanan unik dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khas, sesuai dengan tahapan perkembangan mereka. Rentang usia 0-6 tahun, yang sering disebut sebagai masa keemasan, memainkan peran kunci dalam proses ini. Kurun waktu ini menentukan dalam membentuk kepribadian dan karakter anak, sehingga pemenuhan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan sangat vital untuk perkembangan mereka di masa depan.

Periode awal kehidupan, terutama masa usia dini, menjadi fondasi utama dalam pembentukan individu. Pada masa ini, anak-anak sangat sensitif terhadap rangsangan dari lingkungan mereka. Usia lima hingga enam tahun, khususnya,

¹⁵ Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 10.

¹⁶ Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 130

menjadi periode yang sangat penting dimana anak-anak menyerap informasi dengan cepat dan secara aktif menanggapi rangsangan yang mereka terima.¹⁷

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mengalami pertumbuhan yang pesat dari lahir hingga usia enam tahun. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai untuk mendukung perkembangan mereka. Ini dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain yang memungkinkan anak-anak mengeksplorasi dan mengembangkan kecerdasannya secara holistic.

i. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut M. Ramli, usia TK adalah periode dalam kehidupan manusia yang terdiri dari empat tahun hingga enam tahun.¹⁸ Secara umum, karakteristik masa TK ditunjukkan oleh sejumlah ciri utama berikut:

- 1) Anak-anak usia TK, yakni antara empat hingga enam tahun, berada pada periode prasekolah di mana mereka belum memasuki pendidikan formal di sekolah dasar. Selama masa ini, fokus bukanlah pada keterampilan akademik, tetapi lebih kepada pengembangan kepribadian secara menyeluruh sebagai fondasi bagi tahap perkembangan berikutnya. TK membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan dasar.
- 2) Usia TK adalah periode di mana anak-anak mulai belajar keterampilan dasar untuk berinteraksi dalam kelompok sosial. Mereka juga mulai belajar perilaku dasar yang diperlukan untuk hidup bersama, yang akan membantu mereka menyesuaikan diri di sekolah dasar dan pada tahap selanjutnya.
- 3) Pada usia ini, anak-anak cenderung meniru kata-kata dan tindakan orang lain, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Mereka juga menunjukkan kreativitas dan imajinasi

¹⁷ Dina Setyawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking di Kelompok B TK Puspasari Margosari, Pengasih Kulon Progo*, (Universitas Negeri Yogyakarta: Oktober 2013), 7

¹⁸ M. Ramli. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, Ddirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005)., 185.

dalam tingkah laku mereka. Masa prasekolah adalah saat anak-anak paling senang bermain untuk mengeksplorasi dunia sekitar mereka, menguji keterampilan mereka, dan meniru perilaku orang lain. Bermain adalah kegiatan utama pada masa ini karena ini adalah cara terbaik bagi anak-anak untuk belajar. Oleh karena itu, pendidikan di TK dilakukan melalui permainan, di mana anak-anak dapat mengembangkan semua aspek kepribadiannya.

- 4) Anak-anak usia TK memiliki banyak keberagaman. Anak-anak TK memiliki latar belakang budaya yang sangat beragam. Keberagaman ini mendorong pendidik untuk memperlakukan anak sesuai dengan sifat unik mereka dalam kegiatan pendidikan agar anak dapat berkembang secara optimal.

3. Permainan Warna Media Benang

a. Pengertian Permainan Warna

Bagi anak-anak, permainan mempunyai makna yang unik. Permainan membantu mereka mensosialisasikan diri, membawa mereka ke masyarakat, dan mengukur seberapa baik mereka. Melalui permainan, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal, mengenal karakteristiknya, serta memahami peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

Dalam perspektif Diana Mutiah, permainan dan bermain mempunyai makna dan arti unik bagi anak-anak. Permainan berfungsi sebagai cara untuk bersosialisasi dengan orang lain (anak), membawanya ke dalam masyarakat, dan membantu anak mengevaluasi apa yang mereka bisa lakukan. Anak-anak akan mengembangkan pemahaman tentang berbagai objek, mengenal karakteristiknya, dan memahami fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Salah satu cara untuk mendapatkan warna adalah dengan menggabungkan dua warna dasar menjadi satu yang baru; misalnya, kuning dan merah menghasilkan oranye, biru dan merah menghasilkan ungu, dan kuning dan biru menghasilkan hijau. Untuk mencetak warna, lipat kertas menjadi dua, campurkan cat air

ke dalam lipatan yang diinginkan, lalu tekan, kemudian buka lipatan.¹⁹

Menurut Albert H. Munsell, warna memainkan peran kunci dalam seni rupa dan dalam kehidupan sehari-hari. Haidar menjelaskan bahwa warna adalah spektrum yang khas dari cahaya putih murni, sedangkan Amminudin menggambarkan warna sebagai manifestasi dari pigmen atau zat warna. Sanyoto juga menyatakan bahwa warna adalah hasil pantulan cahaya dari pigmen atau bahan warna yang sering ditemukan pada benda-benda seperti cat, rambut, atau daun. Isaac Newton melakukan percobaan dan menemukan bahwa pelangi mengandung warna merah, biru, hijau, kuning, ungu, dan jingga ketika spektrum sinar matahari dipecah.²⁰

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan warna adalah proses menggabungkan berbagai warna untuk membuat warna baru. Ini sangat disukai oleh semua orang, terutama anak-anak, karena warna mampu memberikan kesenangan, keindahan, dan nilai estetika. Selain itu, dianggap bahwa warna dapat memengaruhi psikologi seseorang.

b. Pengertian Media Benang

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan media sebagai alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung. Dengan mempertimbangkan asal kata “media”, yang berasal dari kata Latin “medius”, yang berarti “tengah”, dapat disimpulkan bahwa “media” mengacu pada sebuah sarana atau alat yang digunakan untuk menyajikan informasi. Khadijah mengatakan bahwa media banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam proses pembelajaran. Media membantu menyampaikan informasi, sehingga orang yang menerimanya dapat memahaminya dengan baik.²¹

Media, menurut Ahmad Rohani, adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia dan berfungsi sebagai

¹⁹ Aisyah, Permainan Warna Berpengaruh pada Kreativitas Anak, *Jurnal Obsesi Program Studi PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, Vol 11, No 2(2017) 118-123

²⁰ Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, Imro'atun Hasanah, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna”, *Jurnal PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura*, Vol 4, No.1,(2017), 1-81

²¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 124.

perantara, sarana, atau alat dalam proses komunikasi (belajar mengajar). Media didefinisikan oleh Blake dan Horalsen sebagai saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara pemberi pesan (sumber) dan penerima pesan. Arsyad mengatakan bahwa media dapat dianggap sebagai pengantar atau perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Sementara itu, media, menurut Syaiful Bahri Djamarah, adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan untuk mencapai tujuan tertentu. Media, menurut Hamidjodo, adalah segala jenis perantara yang digunakan seseorang untuk menyebarkan ide agar sampai pada orang yang dituju.²²

Menurut pendapat beberapa para ahli di atas, media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan anak sehingga terjadi proses belajar.

Benang, yang dibuat dari serat buatan atau alam, adalah bahan utama dalam pembuatan tekstil dan juga digunakan untuk menjahit dan ditenun. Benang sebenarnya lebih tebal dan tidak mudah lentur, dipuntir, dan ditekan, tetapi lebih mudah dilipat daripada kawat.²³ Untuk menjahit pakaian, benang biasanya digunakan. Namun, kadang-kadang bisa digunakan untuk mempermanis pakaian dengan benang tertentu. Begitu juga dengan pita. Pita pada dasarnya adalah pemanis, jadi sering digunakan sebagai pemanis media apa pun.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), benang adalah helaian atau tali halus yang dipintal dari kapas (sutra, dll.) yang digunakan untuk menenun atau menjahit. Hartanto mendefinisikan benang sebagai seikat serat yang dipilin, sementara benang didefinisikan sebagai helaian atau tali halus yang dipintal dari serat yang digunakan untuk menenun atau menjahit.

Menurut beberapa para ahli di atas, benang adalah kumpulan serat yang teratur kearah memanjang dengan garis tengah dan jumlah antihan tertentu yang dibuat melalui proses pemintalan. Beberapa serat yang digunakan untuk membuat

²²Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Bahan Ajar PAUD FKIR UR, 2014), 4

²³Anik Lailatul Khoiriah, "Pengaruh Jenis Benang Rajut Terhadap Hasil Jadi Tatting Pada Kerah Rebah", *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, Vol 5, No. 3, (2016).

benang berasal dari alam, sementara yang lain dibuat dari serat buatan. Stapel dan filamen adalah jenis serat yang memiliki panjang terbatas.

Di bawah ini adalah beberapa jenis benang yang biasa digunakan, tentu saja sesuai dengan kebutuhan, yaitu seperti di bawah ini:

- 1) Sebagian besar orang pasti tahu Benang Jahit. Benang jahit harus ada di hampir setiap rumah karena dapat digunakan untuk menjahit bahan yang robek dalam situasi darurat. Sebelum memutuskan untuk pergi ke tukang jahit untuk merapkannya, dia akhirnya melakukannya. Benang jahit juga mudah didapat dan digunakan. Menggunakan benang ini tidak membutuhkan instruksi khusus.
- 2) Benang Rajut, benang rajutan biasanya digunakan untuk melukis, membuat pakaian, topi, sepatu, dll., dan memiliki volume yang lebih tebal. Ini adalah benang yang sedikit berbeda dari yang lain karena fungsinya yang berbeda. Dalam satu gulungan, warnanya lebih beragam, dengan lebih dari satu warna yang berbeda-beda.
- 3) Benang Kasur: Benang jagung adalah istilah lain untuk benang kasur. Benang ini kuat, bertekstur kasar, dan memiliki diameter yang besar. Benang serat selulosa ini digunakan untuk menghias pakaian dan menjahit kasur.
- 4) Benang Katun adalah benang yang biasa digunakan oleh pemula dalam merajut karena terbuat dari serat alami (kapas). Berbagai warna dan tingkat dingin benang katun sangat beragam. Benang katun dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis pernak sulam.
- 5) Benang Nilon: Benang nilon adalah benang rajut yang kuat, elastis, dan mengkilat. Oleh karena itu, benang nilon adalah bahan yang banyak digunakan untuk membuat tas rajut. Berukuran kecil, benang nilon dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aksesoris.

c. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mewarnai dengan benang adalah sebagai berikut :

- 1) Pewarna makanan atau cat air
- 2) Palete atau piring kecil
- 3) Air secukupnya
- 4) Kertas HVS, kertas lipat atau kertas polos lainnya

- 5) Benang kasur
- 6) Tisu atau lap tangan.

d. Langkah Membuat Permainan Warna Dengan Media Benang

Adapun cara membuat permainan warna dengan media benang, adalah sebagai berikut:

- 1) Lipat kertas HVS dahulu menjadi dua bagian, kemudian buka lebar lagi
- 2) Teteskan pewarna makanan pada piring atau *palette* hingga dirasa cukup warnanya
- 3) Masukkan benang kasur ke dalam piring atau *palette* hingga tenggelam dan berwarna
- 4) Setelah itu angkat benang jangan lupa agak dilap sedikit, agar benang tidak terlalu basah. Karena jika terlalu basah hasil lukisan terlalu tebal dan dapat menyebabkan kertas robek
- 5) Buat sudut atau putaran pada salah satu lipatan kertas HVS
- 6) Tekan dengan sedikit tenaga, lalu tarik benang, setelah itu hasilnya akan terlihat.

e. Hubungan antara Permainan Warna dengan Kreativitas

Anak-anak usia dini menjadi sangat sensitif terhadap pengalaman belajar yang diberikan oleh orang tua, guru, dan orang yang lebih dewasa di sekitar mereka. Ini adalah periode sensitif dalam hidup mereka. Selama periode peka ini, pengalaman belajar dapat membantu anak-anak menjadi kreatif. Oleh karena itu, kreativitas harus dikembangkan sejak usia dini. Karena ini, penelitian tentang proses kreativitas dan metode untuk mendorong, mendorong, dan mengembangkannya menjadi sangat penting:

- 1) Pertama, dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan mewujudkan atau mengaktualisasikan diri adalah kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.
- 2) Kreativitas atau berfikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai potensi solusi untuk suatu masalah.
- 3) Menjadi kreatif tidak hanya membantu orang dan lingkungan mereka, tetapi juga membuat orang bahagia.
- 4) Kreativitas memungkinkan orang meningkatkan kualitas hidup mereka.

- 5) Pengembangan kreativitas anak di sekolah tidak terbatas pada kemampuan dasar seperti bahasa, kognitif, fisik, dan motorik.

Penelitian ini berkaitan dengan bidang pengembangan kreativitas, yang mencakup ekspresi diri melalui berbagai media kreatif, seperti melukis dengan cat atau benang.

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian sebelumnya sebagai acuan untuk melakukan penelitian baru. Berikut penelitian terdahulu yang terkait dengan yang dilakukan penulis.

1. Penelitian yang dilakukan Aisyah tahun 2021, “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”.²⁴ Fokus penelitian adalah metode untuk meningkatkan kemampuan yang masih berpotensi tersebut. Kreativitas bukan kemampuan yang didapat sejak lahir; sebaliknya, itu adalah kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan. Karena kreativitas mempengaruhi kehidupan seseorang, kreativitas penting untuk dikembangkan. Peneliti dan sampel penelitian ini membahas peran guru dalam menumbuhkan kreativitas anak-anak di usia dini. Namun, ada perbedaan dalam subjek penelitian ini.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Trimasari dari UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada tahun 2017 dengan judul “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Hasta Karya Anak Usia Dini Melalui Cerita di Kelas A4 RA Ar Raihan Kweden Trirenggo Bantul”.²⁵ Peneliti dengan sampel sama-sama membahas peran guru dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Namun, penelitian ini berbeda tentang subjek yang dibahas.
3. Penelitian yang dilakukan Evawani, Fadillah, dan Lukmanul Hakim dari FKIP Untan Pontianak Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia

²⁴ Aisyah, “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (2021), 46-54

²⁵ Dian Trimasari, “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreatifias Hasta Karya Anak Usia Dini Melalui Cerita di Kelas A4 RA Ar-Raihan Kweden Trirenggo Bantul”, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), 1-72 <http://digilib.uin-suka.ac.id/30574/>

5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Primanda Untan”.²⁶ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan sama-sama membahas tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adapun perbedaan penelitian ini terdapat pada fokus penelitian yang lebih spesifik. Penelitian yang dilakukan oleh Evawani dkk hanya berfokus pada peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, sedangkan penelitian ini berfokus pada peran guru dalam meningkatkan kreativitas seni anak usia dini melalui permainan warna dengan media benang.

C. Kerangka Berfikir

Peneliti dapat menggunakan kerangka berfikir sebagai referensi untuk menentukan jalan penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian mereka. Kerangka berfikir menunjukkan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Adapun kerangka berfikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

²⁶ Evawani, Fadillah, Lukmanulhakim, “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol.5, No.06 (2016), 1-10

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

