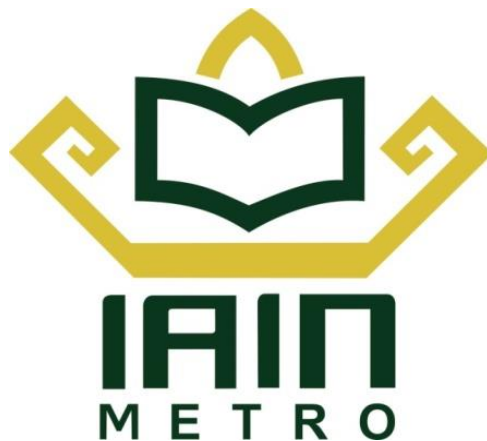


**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI  
LAMPUNG TENGAH**

**Oleh:**

**TRESA PERMAS PRATIWI  
NPM. 1901040014**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H/2023 M**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI  
LAMPUNG TENGAH**

**Diajukan untuk Memenuhi tugas dan memenuhi sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh :**

**TRESA PERMAS PRATIWI**

**NPM.1901040014**

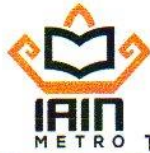
**Pembimbing : Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

**NIP. 19881019 201503 2 008**

**Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
1444 H / 2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor :  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Munaqosyah

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka proposal penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Tresa Permas Pratiwi  
NPM : 1901040014  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Yang berjudul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS  
PERTIWI LAMPUNG TENGAH

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 17 Mei 2023  
Dosen Pembimbing

**Uswatun Hasanah, M. Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008

## **PERSETUJUAN**

Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS  
PERTIWI LAMPUNG TENGAH

Nama : Tresa Permas Pratiwi

NPM : 1901040014

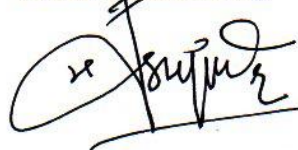
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

## **DISETUJUI**

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 17 Mei 2023  
Dosen Pembimbing



**Uswatun Hasanah, M. Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-3097/In-28-1/D/PP-00-9/06/2023

Skripsi dengan judul: “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH”, Nama: Tresa Permas Pratiwi, NPM 1901040014, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/25 Mei 2023.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji I : Aneka, M.Pd.

Penguji II : Lia Ricka Pratama, M.Pd.

Sekretaris : Novita Hermawati, M.Pd.



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Zuhairi, M.Pd.**

NIP. 196206121989031006

**ABSTRAK**  
**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI**  
**PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI**

Oleh:

**TRESA PERMAS PRATIWI**

NPM 1901040014

Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk, komposisi, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.

Dari 17 anak dalam satu kelas di kelompok B, kreativitas anak belum berkembang secara keseluruhan dalam menggunakan permainan warna. Dapat dilihat dari hasil observasi terdapat 0 anak masuk kategori Berkembang Sangat Baik, 3 anak masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan, 4 anak Mulai Berkembang dan 9 anak Belum Berkembang.

Karena masalah tersebut, peneliti dan guru berpendapat bahwa sangat perlu meningkatkan pembelajaran tentang warna untuk meningkatkan kreativitas anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus, dalam 1 siklus terdapat 3 kali pertemuan, sehingga total keseluruhan menjadi 6 kali pertemuan. Pada setiap siklus terdapat 4 tahap kegiatan yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif.

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak mulai menunjukkan imajinasinya, menunjukkan minat dan bakatnya, mengekspresikan diri dengan cara kreatif dalam permainan warna dan menunjukkan ketekunan kreativitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas sudah meningkat sesuai harapan.

**Kata kunci:** Permainan warna, Kreativitas, Anak Usia Dini

## ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tresa Permas Pratiwi

NPM : 1901040014

Prodi : Pendidikan Islam ANak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil asli penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 17 Mei 2023

Yang menyatakan



**Tresa Permas Pratiwi**  
NPM. 1901040014

## MOTTO

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ...

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”<sup>1</sup>

*QS. Ar-Rad ayat 11*

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an Surah Ar\_Rad, 11



## **PERSEMBAHAN**

### *Alhamdulillahirabbil'Alamin*

Segala perjuangan peneliti hingga titik ini peneliti persembahkan dua orang paling berharga dalam hidup peneliti. Hidup menjadi lebih mudah dan lancar ketika memiliki orang tua yang lebih memahami daripada peneliti sendiri. Terimakasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Untuk karya sederhana ini, maka peneliti persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua tercinta yaitu, Abah Anang Abdullah dan Ibu Saniyem yang selalu memberikan do'a dan semangat agar terselesaikannya skripsi ini.
2. Kepada Adik Muchammad Chabiburachman tersayang yang selalu mendukung terselesaikannya skripsi ini.
3. Kepada keluarga besar yang selalu memberikan nasihat agar terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepada sahabat yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat agar segera terselesaikannya skripsi ini.
5. Kepada teman-teman semua yang terlibat dalam terselesaikannya skripsi ini, tanpa inspirasi, dorongan dan dukungan peneliti bukan apa-apa saat ini.
6. Almamater IAIN Metro

## KATA PENGANTAR

Dengan kelimpahan rahmat dan hidayah yang telah Allah SWT. Berikan dengan begitu peneliti bisa menuntaskan tugas akhir yang merupakan bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan SI Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung guna memperoleh gelar S.Pd. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti sangat bersyukur dan berterima kasih telah mendapatkan bantuan, panduan, serta dorongan dari berbagai penjurur, dengan begitu peneliti berterimakasih banyak kepada Rektor IAIN Metro, Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, Dr. H. Zuhairi, M.Pd, Ketua Program studi PIAUD, Edo Dwi Cahyo, M.Pd, Sekretaris Program studi Aneka, M.Pd, Dosen Pembimbing , Uswatun Hasanah, M.Pd.I, dan Bapak dan Ibu dosen Program studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro. Serta diucaokkan terimakasih Kepala Sekolah TK PKK Tunas Pertiwi Saniyem S.Pd yang telah memberikan izin, waktu, dan fasilitas untuk melakukan penelitian.

Kritik dan saran sangat diharapkan guna untuk memperbaiki skripsi ini dan akan diterima dengan lapang dada. Oleh karena ini, peneliti mengharapkkkan saran untuk memperbaiki sehingga skripsi ini bias berguna bagi pembacanya.

Metro, 17 Mei 2023  
Peneliti



**Tresa Permas Pratiwi**  
**NPM. 1901040014**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
F. Penelitian Relevan .....	10
<b>BABA II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kreativitas Anak Usia Dini.....	14
1. Pengertian Kreativitas.....	14
2. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini .....	17
3. Ciri Kreativitas .....	18
4. Strategi Perkembangan KreativitasAnak Usia Dini .....	19
5. Faktor penghambat dan pendukung dalam upaya meningkatkan kreativitas Anak usia dini.....	22
B. Permainan Warna .....	25
1. Pengertian Permainan Warna .....	25
2. Contoh Permainan Warna.....	28

C. Hipotesis Tindakan .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan penelitian.....	32
B. Definisi operasional Variabel .....	32
C. Lokasi penelitian.....	34
D. Subjek dan objek penelitian.....	36
E. Rencana Tindakan .....	36
F. Teknik Pengumpulan Data .....	40
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
H. Teknik Analisis Data .....	42
I. Indikator Keberhasilan .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Deskripsi kondisi awal.....	45
2. Siklus I.....	45
3. Siklus II.....	51
4. Meningkatkan Kreativitas anak melalui permainan warna	56
B. Pmebahasan .....	57
1. Pembahasan Setiap Siklus .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

1. Observasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.....	6
2. Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah .....	7
3. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini .....	22
4. Daftar guru di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.....	34
5. Daftar jumlah anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.....	35
6. Sarana dan prasarana di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.....	35
7. Lembar observasi peningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.....	42
8. Hasil pengamatan pada siklus I.....	50
9. pengamatan yang didapat pada siklus II .....	55
10. Hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak .....	56

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1	Siklus.....	36
2. Gambar 2	Struktur Organisasi di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.....	48
3. Gambar 3	Denah Lokasi di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah ..	48

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Konsultasi .....	65
2. Outline.....	66
3. APD.....	69
4. RPPH.....	72
5. Lembar Observasi .....	90
6. Dokumentasi .....	95
7. Surat Izin Prasurei.....	104
8. Balasan Prasurei.....	105
9. Bimbingan Skripsi .....	106
10. Surat Tugas .....	107
11. Izin Research.....	108
12. Balasan Research .....	109
13. Bebas Pustaka Pustaka Perpus .....	110
14. Bebas Pustaka Prodi.....	111
15. Turnitin .....	112
16. Riwayat Hidup .....	114

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan kemampuan dan potensi diri melalui kegiatan pembelajaran yang meliputi pembelajaran formal dan nonformal. Seseorang mengenyam pendidikan sejak usia dini hingga perguruan tinggi. Pendidikan yang menitikberatkan pada penciptaan landasan bagi penanaman dan perkembangan fisik (motorik kasar dan kreativitas) adalah Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak usia dini adalah suatu bentuk kecerdasan (kemampuan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), emosi sosial (sikap dan perilaku) agama, bahasa serta komunikasi melalui keunikan dan tahapan perkembangan anak usia dini.<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan baik rohani maupun jasmani agar anak lebih siap dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini, terdapat dalam al Quran Surat An Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

---

<sup>2</sup> Dwi Nurhayati Adhani, dkk , “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna”, Jurnal Pg-Paud Trunojoyo Madura, 2017 Vol.4 No.1



“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.<sup>3</sup> (*An Nahl:78*)

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah SWT. telah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Inilah bekal yang sangat potensial bagi tumbuh kembangnya anak pada usia-usia selanjutnya.

Hakikat pendidikan dilihat bahwa pendidikan ialah proses mengubah tingkah laku individu menuju kedewasaan dan kematangan. Beberapa hal yang harus dilakukan bersama dalam reformasi pendidikan adalah faktor manusia. Hal ini dianggap penting dan mendasar karena manusia sebagai makhluk budaya memiliki potensi dasar berupa akal budi yang berkembang dan terdidik. Sebagai makhluk budaya, manusia memiliki kebutuhan mental yang meliputi kebutuhan spiritual, sosial, emosional, kognitif, dan keterampilan. aspek spiritual yang hakiki bagi kehidupan manusia sebagai makhluk budaya tercermin dan terlihat dalam perilakunya; perilaku manusia merupakan makhluk budaya dalam kehidupan bermasyarakat berdasarkan nilai dan norma baku yang berlaku; Melalui proses

---

<sup>3</sup> *Al-qur'an Surah An-Nahl, 78*

belajar, manusia sebagai anak menjadi manusia yang manusiawi dan manusia seutuhnya.<sup>4</sup>

Setiap orang mempunyai kemampuan kreatif, Untuk mengembangkan kemampuan kreatifnya diperlukan kerja kreatif agar anak dapat tumbuh secara maksimal dalam kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Melalui permainan, anak bisa belajar banyak hal tanpa merasa terbebani. Berbagai permainan menyenangkan dapat mendorong perkembangan anak. Permainan dan peralatan bermain yang digunakan harus memenuhi kebutuhan anak. Anak dibantu untuk mencapai potensi mereka dengan mendukung lingkungan yang mendorong perkembangan kreativitas. Kreativitas dapat dikelompokkan ke dalam empat dimensi, yaitu pribadi, proses, pendorong, dan produk. Keempat dimensi kreativitas tersebut disebut sebagai “*the Four p’s of Creativity*” atau “konsep 4P”<sup>5</sup>

Sebagai orang tua atau guru, perlu mengembangkan dan memberikan berbagai stimulasi positif bagi kreativitas anak. Kreativitas anak terlihat dari cara mereka bermain. Anak mengenal diri dan lingkungannya melalui bermain, karena anak belajar melalui bermain. Ada beragam permainan yang dapat merangsang kreativitas anak, dari yang sederhana hingga yang kompleks, baik dengan alat maupun tanpa alat. Tentu saja, itu semua tergantung pada perkembangan anak. Bermain memberi anak kesempatan untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan dan pikirkan. Melalui

---

<sup>4</sup> M. Ihsan Dacholfany, Uswatun Hasanah “*Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*” Amzah, 2018, 2

<sup>5</sup> Sri Judiani, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kreativitas Dan Kompetensi Pendidik Sekolah Dasar Setditjen Pendidikan Dasar*, Kemendiknas, Januari 2011, Vol. 17, Nomor 1

bermain, anak sebenarnya melatih keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dari bermain, yang berarti mengembangkan motrik kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami kebenaran lingkungannya, mengembangkan imajinasi dan kreativitas.<sup>6</sup> Bermain adalah ekspresi diri dan hiburan, bermain juga merupakan cara bagi anak untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka dan diri mereka sendiri. Bermain juga merupakan cara anak mengubah dunia untuk mendapatkan apa yang diinginkannya<sup>7</sup>.

Pendidikan Anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan kecerdasan, dan guru adalah konselor yang dapat berpartisipasi dalam pengembangan potensi anak dengan cara mendorong perkembangannya. Guru dapat memberikan kegiatan yang dapat membantu semua aspek perkembangan anak dan dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan berdasarkan tingkat perkembangan anak. Salah satu kemungkinan anak adalah bakat dan kreativitas. Kreativitas memegang peranan penting dalam perkembangan anak selanjutnya.<sup>8</sup>

Dan semua manusia menyukai warna, terutama peserta, karena warna dapat menambah keceriaan, keindahan, dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dipercaya dapat mempengaruhi psikologi manusia. Pada kenyataannya di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah perkembangan kreativitas belum meningkat. Hal ini terkait tentang Kreativitas anak belum berkembang secara

---

<sup>6</sup> Khamim Zarkasih Putro, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain," Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama 16 (2016): Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

<sup>7</sup> M Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 112

<sup>8</sup> Lia Istiana, *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, H. 2

keseluruhan dan Kurang mengertinya anak dalam menggunakan permainan warna secara maksimal.

Dari 17 anak dalam satu kelas di kelompok B, kreativitas anak belum berkembang secara keseluruhan dalam menggunakan permainan warna. Dapat dilihat dari hasil observasi terdapat 0 anak masuk kategori Berkembang Sangat Baik, 3 anak masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan, 4 anak Mulai Berkembang dan 9 anak Belum Berkembang. Karena masalah tersebut, peneliti dan guru berpendapat bahwa sangat perlu meningkatkan pembelajaran permainan warna untuk meningkatkan kreativitas anak. Tentunya upaya peningkatan kreativitas harus dilaksanakan dan direncanakan dengan baik agar dapat berjalan sebagaimana mestinya. Kesempatan untuk mengembangkan kreativitas anak bisa dilakukan menggunakan cara yang lebih menarik, contohnya adalah bermain warna menggunakan teknik cetak tarik benang dan *finger painting*. Metode ini cocok untuk pengembangan kreativitas pada pendidikan anak usia dini, Sebab perkembangan kreativitas pada anak usia dini tidak jauh dari faktor bermain.

Berdasarkan observasi kegiatan permainan warna yang peneliti lakukan di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah, dalam mengembangkan kreativitas anak belum Meningkat secara keseluruhan atau belum optimal. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat Bagaimanakah upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.

Berdasarkan data awal yang peneliti lakukan pada saat pra survey di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah diperoleh keterangan sebagai berikut :

**Tabel 1**

**Observasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

NO	Nama Anak	Indikator Kreativitas				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Adinda	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
2	Afifatul	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
3	Yusuf	MB	BSH	MB	MB	BB
4	Aisyah	BSB	BSH	BSH	MB	BB
5	Alika	BSB	BSB	MB	BSB	MB
6	Alisa	BB	MB	MB	BSB	MB
7	Dio	MB	BSH	MB	MB	BB
8	Andika	MB	BB	MB	MB	BSH
9	Anjas	MB	MB	BSH	MB	MB
10	Annasya	BSH	BSH	BSB	BSB	MB
11	Aprilia	MB	MB	BSH	BSH	MB
12	Arga	MB	BSH	MB	MB	BB
13	Citra	MB	MB	BSH	BSH	BB
14	Divya	MB	MB	MB	MB	BB
15	Imam	MB	BSH	MB	BSH	BB
16	Khusnul	BSH	MB	BSB	BSB	BB
17	Afif	BSH	MB	BSH	BSH	BB

*Sumber : Observasi kelompok B2 TK PKK Tunas Pertiwi*

**BB** : Belum Berkembang, apabila anak belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan ciri bintang 1 atau skor 1.

**MB** : Mulai Berkembang, apabila anak sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten dengan ciri bintang 2 atau skor 2.

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan, apabila anak sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan ciri bintang 3 atau skor 3.

**BSB** : Berkembang Sangat Baik, apabila anak terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam secara konsisten atau telah membudaya dengan ciri bintang 4 atau skor 4.<sup>9</sup>

Hasil penilaian perkembangan Kreativitas Anak di TK PKK Tunas Pertiwi sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Hasil Pengamatan Kreativitas Anak**  
**Di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

No	Keterangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BB (Belum Berkembang)	9	65%
2	MB (Mulai Berkembang)	4	20%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	15%
4	BSB (Berkembang Sangat baik)	0	0%
4	Jumlah Berdasarkan data peserta didik	17	100%

*Sumber Observasi TK PKK TUNAS PERTIWI KESUMADADI*

Dari tabel di atas dapat dilihat perkembangan kreativitas anak diketahui bahwa dari 17 anak TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah yang memenuhi kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) 0 anak dengan presentase 0%, BSH (Perkembangan sesuai Harapan) 3 anak, MB (Mulai Berkembang) sebanyak 4 anak, kemudian 9 anak masuk kriteri BB (Belum berkembang). Kreativitas anak belum meningkat. Berdasarkan hasil pemaparan di atas,

---

<sup>9</sup> Angga Wahyuningsih, "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung," hal 11.

peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya yaitu :

1. Kreativitas anak belum berkembang secara keseluruhan.
2. Kurang mengertinya anak dalam menggunakan permainan warna secara maksimal.

## **C. Batasan Penelitian**

Supaya penelitian ini lebih relevan, efisien, terarah serta mampu dimengerti lebih mendalam diperlukan batasan masalah. Maka penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan warna.

## **D. Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah?”

## **E. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk:

Untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat teoritis

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran untuk pembaharuan kurikulum di Pendidikan Anak Usia Dini yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan perkembangan anak.
- 2) Memberikan ide pembelajaran dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu permainan warna terhadap peningkatan kreativitas anak.
- 3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini dan menjadi bahan kajian lebih lanjut.

### b. Manfaat praktis

- 1) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengaruh permainan warna pada anak.
- 2) Bagi guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan minat guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- 3) Bagi anak, diharapkan mampu memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui permainan warna terhadap pengembangan kreativitas anak.
- 4) Bagi sekolah tempat anak belajar, bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran ketika menyusun program pembelajaran dan



menemukan metode pembelajaran yang tepat, guna meningkatkan kreativitas anak melalui permainan warna.

#### **F. Penelitian Relevan**

1. Kajian oleh DIAH AYUNING PAMBUDI “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah” peneliian ini membahas mengenai tentang perkembangan kreativitas pada anak usia dini dengan mennggunakan media puzzle di TK PKK Candi Rejo Way pengubuan. Apakah dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan kreativitas pada anak secara maksimal. Peneliti melakukan 3 upaya dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini yaitu: dengan metode bermain puzzle, mewarnai gambar, dan menempel gambar. Dengan dilakukannya 3 upaya tersebut dapat diketahui bagaimana kondisi kreativitas pada anak. Di TK PKK Candi Rejo. Dalam mengembangkan kreativitas terdapat faktor penghambat dan faktor pendukung yaitu: faktor endukung yaitu adalah faktor dari keluarga atau orangtua, kedua adalah faktor penghambat adapaun faktor penghambat yaitu kesalahan dalam pola asuh. Selanjutnya adapun metode yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif. Kondisi kreativitas di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah dapat 18 anak dalam satu kelas, 10 anak sudah berkembang sesuai harapan dan 8 anak lainnya masih dalam proses

perkembangan. Dengan penggunaan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas pada anak.<sup>10</sup>

2. Kajian oleh Alma Rara Anggia “Pengembangan Kreativitas Anak dengan Permainan Warna Menggunakan Media benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung” Penelitian ini menjelaskan bagaimana kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui permainan warna dengan benang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru melakukan kegiatan dengan menggunakan media benang sudah sesuai, namun terdapat beberapa faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak dalam pembelajaran dari media benang. Pengembangan kreativitas cenderung tidak berkembang secara optimal dalam tugas atau kegiatan yang diberikan.<sup>11</sup>
3. Hasil kajian “Peningkatan Kreativitas Seni Anak Bermain Warna Pada Media Benang Pada Anak Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Iliri Kabupaten Bengkulu Selatan” yang dilakukan oleh Eca Trisnahayu. Menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas. Penelitian menunjukkan bahwa melukis dengan media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak. Bermain dengan warna pada

---

<sup>10</sup> Pambudi, Diah Ayuning “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah”, 2022

<sup>11</sup> Alma Rara Anggia “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung” (2018) hal 98

media benang dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas seni anak.<sup>12</sup>

4. Kajian yang dilakukan oleh Sukatmi “Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memadukan Warna dengan Cat Air di Kelompok Taman Kanak-Kanak Kartika Rungkut Surabaya” Menggunakan Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan dokumentasi, jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas. Kemudian analisis data dilakukan dengan teknik persentase. Hasil penelitian yaitu pembelajaran dengan mencampurkan warna dengan cat air adalah sarana alternatif untuk mengembangkan kreatifitas anak, karena cat air mempunyai keunggulan tidak memiliki bau yang menyengat dan mudah dibersihkan, serta mudah bercampur dengan air.<sup>13</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah mengenai “Bermain warna mempengaruhi anak usia dini” Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kuantitatif eksperimental. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan checklist. Sedangkan analisis data dilakukan dengan teknik post-test dan pre-test. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa anak sangat bersemangat dan antusias dalam melakukan kegiatan permainan mewarnai yang berbeda sehingga salah

---

<sup>12</sup> Eca Trisnahayu 2014, *Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan*, Universitas Bengkulu.

<sup>13</sup> Sukatmi 2011, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya*, Universitas Negeri Surabaya.

satu anak tampil kreatif pada saat sebelum kegiatan permainan mewarnai dan kegiatan tersebut dapat berkempang secara optimal.<sup>14</sup>

Bedasarkan beberapa penelitian relevan yang telah di temukan dari peneliti-peneliti sebelumnya, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Adapun persamaan nya yaitu sama-sama membahas mengenai upaya meningkatkan kreativitas anak melalui media permainan warna. Kemudian perbedaan nya yaitu pada waktu dan tempat penelitian, penelitian ini dilakukan di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah menggunakan media permainan warna cetak tarik benang dan *finger painting*.

---

<sup>14</sup> Aisyah, “*Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*”, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Program Studi PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Volume 1 Issue 2 (2017)

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kreativitas Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kreativitas**

Menurut Hurlock, Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk, komposisi, atau gagasan apasajayang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan kolerasi baru.<sup>1</sup>

Menurut James J.Gallagher “*creativity is a mental process by an individual creates new ideas or product, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel tonhim or her*”<sup>2</sup>

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menyalurkan gagasan yang baru dan menerapkannya untuk memecahkan masalah yang ada. kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki

---

<sup>1</sup>Dadan suryana, *Stimulasi dan aspek perkembangan anak*, (Prenada media, Jakarta, 2019) 206-207

<sup>2</sup>Yeni Rachmawati, euis kurniati “*strategi pengembangan kreativitas pada anak*” Kencana, Jakarta, 2017, H.13

daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta.<sup>3</sup>

Potensi kreatif dapat diukur dengan dua cara yaitu tes dan non tes. Mengukur kreativitas dengan tes melibatkan pengukuran dengan berbagai tes kreativitas, yang di antaranya adalah:

1. Tes yang secara langsung mengukur kreativitas.
2. Tes yang mengukur unsur kreativitas.
3. Tes yang mengukur ciri-ciri kepribadian kreatif.

Beberapa alternatif pengukuran melalui pengukuran non-tes kreativitas, antara lain:

1. *Checklist* dan *kuesioner*, alat ini dikembangkan berdasarkan penelitian terhadap karakteristik spesifik individu kreatif.
2. *experience checking* adalah teknik untuk menilai apa yang telah dilakukan seseorang di masa lalu. Beberapa penelitian telah menemukan korelasi tinggi antara "laporan diri" dan pencapaian kreatif di masa depan. Bentuk paling sederhana meminta seseorang untuk menulis otobiografi singkat, setelah itu kuantitas dan kualitas perilaku kreatif dinilai.<sup>4</sup>

Kreativitas merupakan salah satu dari kemampuan intelektual manusia yang sangat penting, dan menurut sebagian besar ahli psikologi

---

<sup>3</sup> Dwi Nurhayati Adhani, DKK "Meningkatkan Kreativitas anak Melalui Kegiatan Bermain Warna" (2017): Paud Trunojoyo, hal 4

<sup>4</sup> Miskawati "Upaya Meningkatkan Kreativitas anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah" Tahun Pelajaran 2016/2017" Jurnal ilmiah Dikdaya, 46

kognitif termasuk dalam kemampuan pemecahan masalah. Kreativitas juga sering disebut berpikir kreatif (*creative thinking*). Dalam bidang lain seperti manajemen dan teknologi kreativitas sering disebut sebagai berpikir inovatif (*innovative thinking*). Semua istilah ini merujuk pada menemukan, memproduksi, atau menciptakan baru. Konsep dan bentuk kreativitas Anak Usia Dini dan orang dewasa sangat berbeda. Kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian (*expertise*), keterampilan (*skills*), dan motivasi dalam diri (*intrinsic task motivation*). Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, dan memiliki bakat. Anak juga memiliki gaya karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa.<sup>5</sup>

Kreativitas anak memiliki ciri khas tersendiri. Kreativitas anak didorong oleh keunikan ide dan perTanaman imajinasinya. Anak kreatif peka terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Ini berarti bahwa mereka memiliki kebebasan bertindak dan fleksibilitas. Kreativitas Anak Usia Dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep tentang hal-hal yang tidak ada di hadapannya. Anak juga memiliki imajinasi untuk membentuk konsep yang menyerupai dunia nyata. Kreativitas anak didorong oleh fitrahnya sebagai manusia yang berpikir. Anak juga menjadi kreatif karena membutuhkan kepuasan dorongan emosi. Namun yang terpenting, kreativitas anak

---

<sup>5</sup> Aisyah “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini” Volume 1 Issue 2 (2017), 120

muncul karena anak membutuhkan strategi untuk mengembangkan konsep dan memecahkan masalah sesuai dengan tingkat intelektualnya.<sup>6</sup>

## 2. Konsep Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif :

- a. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.<sup>7</sup>

Kreativitas berasal dari kemampuan berpikir *divergen*, *lateral* dan multi arah. Pada belahan otak, kreativitas muncul dari aktivitas belahan otak kanan. Kegiatan berpikir divergen memiliki ciri-ciri *generatif*, *eksploratif*, tak terprediksi (*unpredictable*), dan multijawab. Namun, proses kreativitas juga

---

<sup>6</sup> Rita Kurnia, "Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini," *Educhild* 01 (2012): Pg Paud Fkip Unri.

<sup>7</sup> Yeni Rachmawati "Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak" Prenada Media, 1 Sep 2012, hal 14



melibatkan pemikiran konvergen. Saat proses lateralisasi terjadi pada anak, stimulasi pada belahan otak kanan menjadi sangat penting dan mendasar.

Bagi anak, dua syarat kreativitas dapat dikatakan memadai, yakni *fluency* dan *flexibility*. Seorang anak dapat dikatakan kreatif ketika ia menemukan pemecahan atas sebuah permasalahan. Anak tentu saja melakukan *fluency* dengan memunculkan berbagai ide alternatif. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi terbaik. Ketika anak hendak “ngundhuh layangan”, maka ia membutuhkan *fluency* sebagai *preparation* atau *brainstorming*. Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaimana supaya layang-layang yang dipetik tidak sobek. Apakah akan mempergunakan penggalah, memancat, atau menarik-narik talinya (atau yang lain). Anak melakukan *flexibility* karena konteks mulai berbicara. Ternyata, pohon itu dihuni oleh banyak semut hitam. Jika kemudian AUD itu berhasil menyelesaikan masalahnya, maka ia disebut kreatif. Tidak peduli jika solusi akhirnya diilhami oleh pengalaman orang lain. Dalam hal ini, originalitas tidak menjadi faktor utama kreativitas anak.<sup>8</sup>

### 3. Ciri Kreativitas

Bagian penting dari kreativitas adalah memahami sifat-sifatnya. Upaya untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin jika kita memahami terlebih dahulu sifat kreativitas dan iklim lingkungan di sekitarnya. Karakteristik kreativitas

---

<sup>8</sup> Tadkiroatun Musfiroh, “Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan,” Diakses 7 November 2021

dapat dibagi menjadi dua kategori, kognitif dan non-kognitif. Karakteristik kognitif meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan pemrosesan. Sedangkan sifat non-kognitif meliputi motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua kualitas ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak didukung oleh kepribadian yang kreatif tidak akan menghasilkan apa-apa. Orang cerdas dengan kondisi mental yang sehat dapat menghasilkan kreativitas yang baik. Kreativitas bukan hanya fungsi otak, tetapi variabel kesehatan mental dan emosional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penciptaan karya kreatif.<sup>9</sup>

#### **4. Strategi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Upaya membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut :

1. Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak
2. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya
3. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya.
4. Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
5. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.

---

<sup>9</sup> Op. Cit Hal 15

6. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.
7. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekan yang tidak seharusnya dilakukan.

Kreativitas tumbuh di tempat yang tepat, yaitu di mana dua syarat terpenuhi. Artinya, anak itu kreatif ketika berada ditempat yang memenuhi dua syarat berikut: rasa aman dari tekanan dan pelecehan, serta kemandirian intelektual. Apabila hendak mendorong kreativitas anak, siapkan dulu landasan untuk tumbuhnya kreativitas anak, yakni rasa aman dan kemandirian intelektual. Anak yang merasa minder dibully teman, takut kotor, jatuh, dimarahi, dikritik, diejek, mengalami hambatan dalam proses kreatif. Sebaliknya, anak-anak yang merasa aman memulai setiap aktivitas dengan rasa ruang dan kesenangan. "inovasi-inovasi" lahir saat anak merasa tidak ada ancaman. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menciptakan rasa aman di sekolah, termasuk rasa aman dari perundungan dan ejekan teman.<sup>10</sup>

Kemerdekaan psikologis merupakan syarat internal. Kemerdekaan psikologis merujuk pada suatu kebebasan untuk melakukan aktivitas berpikir dan bertindak tanpa perasaan tertekan oleh suatu target dan rasa terhambat. Kemerdekaan psikologis melekat pada individu anak dan membimbing mereka untuk bermain dengan elemen dan konsep-konsep. Anak dengan kemerdekaan psikologis cenderung terbuka terhadap ide dan

---

<sup>10</sup> Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Didaktika Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4 (Desember 2016): Universitas Islam Madura.

pengalaman baru. Kreativitas tumbuh subur di lingkungan yang tepat. Jika sebuah sekolah benar-benar memperhatikan perkembangan kreativitas anak, enam syarat harus dipenuhi, yaitu:

2. Guru dan seluruh komponennya berusaha keras mengurangi tekanan dan kekhawatiran pada diri anak. Guru meyakini pentingnya perasaan positif terhadap sekolah, memperlakukan sesama dengan perhatian dan saling menghargai, dan membangun rasa percaya diri di antara anak.
3. Proses lebih dihargai daripada hasil. Ini berarti, anak perlu didorong untuk bermain dengan ide dan menggali solusi, Kreativitas dan produktivitas adalah hal yang saling berkaitan.
4. Aktivitas yang mempersulit anak dibatasi. Sekolah yang memperhatikan ekspresi kreatif memberi kesempatan anak untuk menjalankan apa yang menarik minat anak dan menyenangkan mereka.
5. Suatu kebebasan, nuansa keterbukaan yang mendorong dan menghargai ekspresi diri. Guru menikmati kebersamaan dengan anak. Anak menyediakan berbagai fasilitas dan menstimulasi kreativitas anak, membantu apa yang mereka butuhkan, dan tidak menginterferensi proses kreativitas anak.
6. Anak didorong untuk berbagi ide, tidak hanya dengan guru namun juga dengan sesama mereka. Anak yang kreatif menghargai diri sendiri.

7. Meminimalisasi kompetisi dan ganjaran eksternal. Ketika anak diikuti dalam lomba, sebagian dari mereka akan menang dan yang lain akan kalah.<sup>11</sup>

Berikut adalah indikator kreativitas :

**Tabel 3**  
**Indikator Kreativitas Anak Usia Dini**

<b>NO</b>	<b>Pencapaian Perkembangan</b>	<b>Sub Indikator</b>
1.	Menunjukkan Imajinasi	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
2.	Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif	a. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
3.	Mengekspresikan Diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna	a. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru
4.	Menunjukkan Ketekunan Kreatif	a. Membentuk minat yang kuat b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan

12

## **5. Faktor penghambat dan pendukung dalam upaya meningkatkan kreativitas Anak usia dini**

### **a. Faktor pendukung**

- 1) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original. Anak jika sudah mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk pindah pada kegiatan yang lain.

<sup>11</sup> Tadkiroatun Musfiroh, "Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan."

<sup>12</sup> Luluk Asmaaqlawati, Perencanaan Pembelajaran Paud, (Bandung : Remaja) 2014 hal 125

- 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- 3) 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 sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.
- 4) 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

**b. Faktor penghambat**

- 1) Tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya stimulasi dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak dapat menghambat kreativitas anak.
- 2) Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.

- 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan. Memberi kepercayaan akan menjadikan anak percaya diri.
- 4) Tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasi mereka.
- 5) Orang tua konservatif, yaitu orang tua yang biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasaanya. Kondisi orang tua yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah yang selalu mendorong dan membimbing anak untuk menggunakan lingkungan rumah maupun sekolah sebagai sarana eksperimentasi dan eksplorasi.
- 6) Over protektif, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda. Kreativitas anak akan terhalang oleh aturan dan ketakutan orang tua yang sebetulnya belum tentu benar dan bahkan dapat mematikan kreasi anak untuk beresplorasi.

- 7) Disiplin otoriter, karena disiplin otoriter mengarah pada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua. Akibatnya, kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar.
- 8) Penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Alat permainan yang memberi kesempatan bereksplorasi akan lebih baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak.<sup>13</sup>

## **B. Permainan Warna**

### **1. Pengertian Permainan Warna**

Media adalah segalanya sesuatu untuk digunakan menyampaikan pesan atau materi belajar jadi mengasyikkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan Anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>14</sup> Menurut Penelitian mengenai permainan pada anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan sosial dan kognitif dan juga perkembangan sosial dan emosional. Permainan warna adalah proses pencampuran satu warna dengan warna lain untuk menciptakan warna baru. Setiap orang menyukai warna, terutama anak, karena dengan adanya warna dapat menambah keindahan, keceriaan dan

---

<sup>13</sup> *Ibid*, 5-6

<sup>14</sup> Amirul Mukminin Al Anwari, Dkk “*Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Media Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Tempuran Trimurjo*” Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education (Ijigaed) Vol 2 No 1 Desember, 2021, 84



nilai estetika. Selain itu, warna diyakini mempengaruhi psikologi manusia. Permainan warna adalah permainan yang menitik bertakan pada pengenalan warna. Beberapa permainan warna yang dapat digunakan untuk mempelajari lebih jauh tentang warna adalah dan cetak lipat dengan cat air, caranya lipat kertas jadi dua, campur cat air kesukaanmu, terus lipat, tambah cat air, dan terakhir tekan dan lipat kertasnya, lipat terbuka

Kemampuan seorang anak untuk mengenali dan mengkategorikan warna mencakup tahap perkembangan kognitif seorang anak. Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan persepsi, pengetahuan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah, mengasosiasikan nilai dengan peristiwa. Perkembangan kognitif adalah bentuk memajukan pola berpikir anak menggunakan sistem saraf sensorik dan menghubungkan dengan pikiran bentuk berpikir untuk memecahkan masalah membentuk memori jangka panjang yang perlu dirangsang sesuai dengan usianya.<sup>15</sup>

Anak sangat suka memberikan warna melalui berbagai media,saat sedang menggambar atau mengisi pola. Warna dapat dikelompokkan menjadi enam warna yaitu:

1. Warna primer, adalah warna baku yang tidak dapat dibuat oleh percampuran warna lain. Warna primer juga biasanya disebut warna dasar, percampuran warna primer dapat menghasilkan warna yang lain. Tiga warna primer yaitu, merah, kuning dan biru.

---

<sup>15</sup> Denadia Nityanasari “Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini” Bandung 2020, 10

2. Warna sekunder, adalah warna pencampuran dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari oranye (pencampuran merah dan kuning), hijau (pencampuran warna biru dan kuning), ungu (pencampuran warna merah dan biru).
3. Warna tersier merupakan pencampuran warna sekunder dengan warna primer.
4. Warna kuartener, merupakan warna percampuran warna tersier dengan warna sekunder maupun warna tersier dengan warna primer.
5. Warna primer additif, adalah warna merah, hijau, dan biru. Jika ketiga warna disatukan maka akan menghasilkan warna putih.
6. Warna netral, adalah hitam (gelap) dan putih (terang).<sup>16</sup>

Untuk mengukur tingkat pengenalan anak dalam mengenal warna, kita dapat mengajak anak bermain menggunakan Alat Permainan *Edukatif* berupa pasak warna atau *color pegboard*. Pasak warna adalah alat permainan berupa papan yang sudah diberi lubang untuk selanjutnya dapat dimasukkan pasak berwarna-warni. Cara memainkannya adalah memasukkan pasak-pasak yang disediakan kedalam lubang yang ada pada papan sesuai dengan kelompok warnanya. Alat permainan ini dapat dimodifikasi mulai dari ragam bentuk, warna, dan ukuran.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Siti kurniasih, dkk “*Media pembelajaran anak usia dini*” cv. Laduny alifatama, lampung, 2022,H.82

<sup>17</sup> Denadia Nityanasari, “*alat permainan edukatif pasak warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada Anak usia dini*”, 2020, 2-3

## 2. Contoh Permainan Warna

### a. Teknik CBT (Cetak Benang Tarik)

#### 1. Pengertian CBT (Cetak Tarik Benang)

Teknik CBT (Cetak Benang Tarik) secara teknis sangat mudah, guru tinggal menyiapkan benang yang kemudian kita beri warna. Benang berwarna tersebut ditempelkan pada kertas atau kanvas (bidang dua dimensi) kemudian ditutup dengan media kertas lain yang datar. Ditekan dengan tangan atau media datar lainnya. Sisa benang yang ada di luar himpitan kertas kemudian ditarik. Ketika dibuka tampak visual hasil benang tariknya. Namun permasalahannya adalah bagaimana mengontrol tarikan benang bisa membentuk subjek visual sesuai dengan keinginan kita.<sup>18</sup>

Teknik tarik benang ini yaitu cara membuat kreasi hasil gambar bebas yang dilakukan dengan mencelupkan benang ke dalam adonan pewarna dan meletakkan benang yang sudah dicelupkan ke dalam adonan pewarna jika ingin menghasilkan warna yang bermacam-macam, lakukan ke dalam empat warna yang ada. Atau kalau ingin membuat warna baru bisa bereksperimen membuat warna baru dan meletakkan benang ke dalam pewarna. Alat dan bahan yang biasa digunakan dalam teknik tarik benang ini yaitu kertas gambar, pewarna makanan (merah, kuning, biru dan hijau), lap, kertas koran

---

<sup>18</sup> Much. Sofwan Zarkasi Dan Bening Tri Suwasono, “Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah Togog Dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik Cbt (Cetak Benang Tarik),” *Jurnal Penelitian Seni Budaya* 11 (2019): Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia(Isi) Surakarta.

dan benang kasur. Teknik benang tarik ini menghasilkan Karya-karya yang kebanyakan dalam bentuk abstrak. Belum ada karya dengan teknik benang tarik ini yang berupa membentuk visual subyek tertentu.<sup>19</sup>

Metode teknik tarik benang biasanya menjadi bahan dan materi ajar anak-anak karena merupakan materi dengan bahan sederhana yang memiliki pengaruh pendidikan kreatif secara dasar untuk anak, seperti untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kelenturan tangan bagi anak.<sup>20</sup>

## 2. Alat dan bahan yang digunakan

Guru menyediakan bahan yang digunakan dalam membuat kreasi teknik cetac tarik benang, diantaranya yaitu; Benang kasur, pewarna, air, dan kertas kosong.<sup>21</sup>

### b. *Finger painting*

#### 1. Pengertian *finger painting*

*Finger painting* adalah jenis kegiatan membuat gambar, yang dilakukan dengan cara menggoreskan menempelkan langsung cat (adonan warna) dengan jari-jari bebas di atas bidang gambar. *Finger painting* yaitu teknik melukis secara langsung tanpa alat, anak dapat langsung mengganti kuas dengan jari-jarinya. Tujuan *finger painting*

---

<sup>19</sup> Ni Komang Andini, *The Proses Of Life, Materi Teknik Inklelot, Tarik Benang Atau Tarikan Dan Finger Painting Pelajaran Ke 3* (2018)

<sup>20</sup> Eca Trisnahayu, 2014, *Meningkatkan Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B Paud Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan*, Universitas Bengkulu, Hal. 27

<sup>21</sup> Yeni Rachmawati, euis kurniati “ *strategi pengembangan kreativitas pada anak*” Kencana, Jakarta, 2017, H 85

adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bertindak kreatif, mengembangkan kemampuan mengungkapkan nilai estetika melalui menggambar.

Selama kegiatan permainan, anak melukis dengan jari mendapatkan kemungkinan untuk mengekspresikan semua ide mereka dengan cat coretan. Anak diberikan kebebasan untuk memilih warna yang diinginkannya dan mencampur dua warna untuk menghasilkan warna baru. Selain itu, selama permainan *finger painting*, anak juga memperoleh informasi pembelajaran baru, bukannya hanya mendengarkan setiap kata yang hanya dibicarakan oleh guru.<sup>22</sup>

*Finger painting* atau menggambar dengan jari adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan banyuan alat. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan cara mengoleskan adonan warna (bubur warna) menggunakan jari tangan di atas bidang gambar. Batasan jari yang digunakan adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan.<sup>23</sup>

## 2. Alat dan Bahan yang digunakan

Guru menyediakan balat dan bahan untuk membuat permainan warna *finger painting* diantaranya yaitu; tepung kanji, tepung terigu, pewarna makanan, air, dan kertas kosong.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Septia Anggraini, dkk “*pengaruh aktivitas permainan finger painting terhadap pengenalan warna anak kelompok b usia 5-6 tahun di tk bela bangsa mandiri bandar lampung*”

<sup>23</sup> Anise listyowati, sugianto “*finger painting*” erlangga for kids, Jakarta,2014, H.2

<sup>24</sup> *Ibid*, 84

### **C. Hipotesis Tindakan**

Melalui perencanaan atau penggunaan media permainan warna maka perkembangan kreativitas anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah tahun 2022/2023 akan dapat ditingkatkan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas dengan memakai prosedur model arikunto. PTK menjadi *top hit* di lingkungan para guru pada penelitian tindakan kelas dapat disebut sebagai jenis penelitian tindakan (*action reseach*) yaitu suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah- masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba akan hal hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.<sup>1</sup> Penelitian ini dilakukan oleh guru di kelasnya bersama peneliti untuk berkolaborasi dengan melaksanakan, merancang, merefleksikan tindakan bersama dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas melalui kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan tindakan tertentu dalam satu siklus.

#### **B. Definisi operasional variabel**

Operasional merupakan pengertian yang dilandaskan atas sifat-sifat dengan didefinisikan pendapat bahwa dapat diamati. Secara tidak langsung definisi operasional itu akan mengartikan pada alat pengambilan data yang cocok digunakan atau mengacu pada bagian pengukur suatu variabel.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ani widayati, *Penelitian Tindakan Kelas*, “jurnal pendidikan akuntansi Indonesia 6, No.1 (April, 14, 2014), <https://doi.org/10.21831/jpai.v6il.1793>. 88-89.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikonto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010), 16

Definisi operasional adalah penentuan kontrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasionalkan kontrak, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran kontrak yang lebih baik. dengan demikian variabel yang ada dalam penelitian ini akan didefinisikan secara operasional dan menjadi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.<sup>3</sup>

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah variabel yang tidak terpengaruh oleh variabel lain dan dilambangkan dengan huruf x untuk memudahkan identifikasi oleh peneliti. Bahwa variabel bebas dalam penelitian ini adalah “permainan warna”. Penggunaan kegiatan permainan warna ini diawali dengan :

- a. Guru Menjelaskan permainan warna yang digunakan.
- b. Guru mencontohkan cara menggunakan permainan warna.
- c. Anak mengikuti perintah guru.

### **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat adalah variabel yang kemungkinan akan dipengaruhi oleh variabel lain atau variabel yang dapat diartikan bergantung pada variabel lain dan ditandai dengan huruf y untuk memudahkan identifikasi oleh peneliti.

---



Di sini variabel terikatnya adalah Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah. Penelitian ini kreativitas anak sudah sedikit mrningkat, anak sudah sedikit mampu dalam mengkombinasikan warna.<sup>4</sup>

### C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tindakan kelas ini di kelompok B di TK PKK Tunas Pertiwi beralamat di jln. Karyo Amin No. 1 Sidorejo, Kesumadadi, Kec. Bekri, Kab. Lampung Tengah. TK PKK Tunas Pertiwi didirikan pada 08 juli 1980 atas prakarsa Masyarakat kampung Kesumadadi dibawah naungan Yayasan TK PKK Tunas Pertiwi, pendirian TK PKK Tunas Pertiwi dengan pertimbangan perlu untuk kepentingan pendidikan masyarakat kampung Kesumadadi sejak dini, Adapun nomor telpon kantor yaitu 0812-9294-3077. Keadaan guru di TK PKK Tunas Pertiwi memiliki 5 guru dengan 1 kepala sekolah, 2 guru kelas, dan 2 guru pendamping. Secara rinci keseluruhan guru TK PKK Tunas Pertiwi yaitu:

**Table 4**  
**Daftar guru di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

NO	Guru	Jabatan	Gelar	Kelas	Jumlah
1	Saniyem	Kepala Sekolah	S.Pd	-	1
2	Wahidatun	Guru Kelas	S.Pd	A	1
3	Ending Marginingsih	Guru Kelas	S.Pd	B	1
4	Tuti Indah Fatmawati	Guru Pendamping	-	A	1
5	Nurbaiti	Guru Pendamping	-	B	1
	<b>Total</b>				5

---

<sup>4</sup> Ibid, 73-74

## a) Keadaan anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah

Anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah berjumlah 35 Anak. Dengan 15 anak laki-laki, 20 anak perempuan. Berikut rician keseluruhan anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung adalah sebagai berikut:

**Table 5**  
**Daftar jumlah anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

NO	Anak	Jumlah anak perkelas		Total
		Kelompok A	Kelompok B	
1	Laki-laki	8	7	15
2	Perempuan	10	10	20
	Total	18	17	35

a. Keadaan Sarana dan Prasarana di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah

**Table 6**  
**Sarana dan prasarana**  
**di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

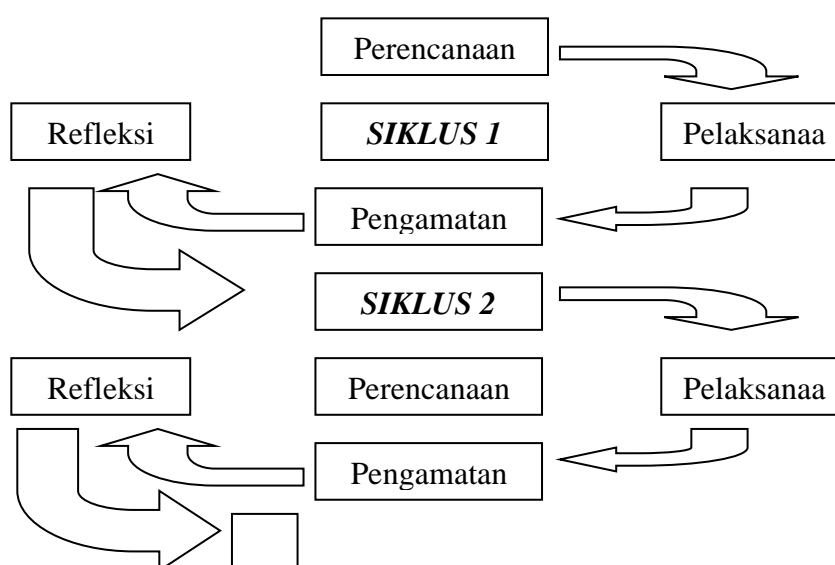
No	Jenis Prasarana	Nama Ruang	Jumlah	Keadaan
1.	WC guru	WC GURU	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	RUANG KEPSEK	1	Baik
4.	WC anak	WC ANAK	1	Baik
5.	Ruang guru	RUANG GURU	1	Baik
6.	Ruang olahraga	TEMPAT BERMAIN	1	Baik
7.	Ruang Teori/Kelas	RUANG KELAS A	1	Baik
8.	Ruang Teori/Kelas	RUANG KELAS B	1	Baik
9.	Lapangan	-	1	Cukup baik

#### D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah kelompok B di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 10 perempuan dan 7 laki-laki. Adapun alasan memilih anak usia 4-5 tahun dikarenakan cocok dengan variable yang digunakan, yaitu permainan warna, dan relatif mudah diarahkan.

#### E. Rencana Tindakan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan warna. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus dengan menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Dimana pada masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.<sup>5</sup>



<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, DKK, *penelitian tindakan kelas*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2012) h 16.

## **1. Langkah-Langkah Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

### **Siklus I**

#### **a. Tahap perencanaan tindakan**

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Perencanaan pada penelitian ini merujuk pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media pembelajaran yang telah diperlukan, menentukan metode atau teknik mengajar dan menyediakan instrument observasi. Dalam tahap menyusun rencana ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas, antara lain sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan bahan ajar permainan warna.
- 3) Menyiapkan lembar observasi kegiatan untuk menilai hasil dari kemampuan anak.

**b. Tahap pelaksanaan tindakan**

## 1) Kegiatan Awal

Dalam kegiatan ini guru bersama-sama dengan anak melakukan apel pagi bersama didepan kelas, kemudian anak masuk ke dalam kelas. Di dalam kelas guru memberi salam dan akan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar setelah itu guru mendata kehadiran anak, bernyanyi bersama kemudian guru menjelaskan hari dan tanggal, menjelaskan tema yang akan diajarkan yaitu tanaman menjelaskan aturan kegiatan yang akan dilakukan dan memperkenalkan alat-alat main yang sudah tersedia.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung kurang lebih 60 menit. Dalam kegiatan ini peneliti memfasilitasi, memotivasi, membimbing, mengamati dan mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan belajar melalui stimulasi perkembangan kreativitas melalui permainan warna. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media cetak benang tarik (CBT) dan *Finger Painting*.

## 3) Penutup

Kegiatan ini berlangsung kurang lebih 15 menit. Pada kegiatan tugas akhir ini guru mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan dan guru menanyakan Apakah anak dapat mengenali warna apa saja yang digunakan dalam permainan warna,

mengevaluasi pengalaman saat main. Setelah itu guru menyampaikan kegiatan untuk esok hari, pesan dan kesan membaca doa pulang, bernyanyi lagu pulang, salam dan pulang.

### **c. Pengamatan (Observasi)**

Observasi artinya mengamati, mendengarkan dengan antusias, dan memusatkan perhatian pada sebagian atau seluruhnya.<sup>6</sup> Observasi adalah penafsiran dari teori (*karl popper*). Observasi adalah tindakan atau proses pengambilan informasi melalui media pengamatan. Dalam teknik pengambilan data observasi ini, digunakan jenis observasi terlibat. Observasi terlibat adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti melibatkan diri dalam kegiatan yang diteliti agar dapat melihat dan memahami gejala yang ada.<sup>7</sup>

Teknik observasi dengan jenis observasi terlibat dilakukan untuk dapat melihat dan memahami mengenai Peningkatan Kreativitas yang dimiliki oleh anak yang ada di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah melalui permainan warna dan dengan melibatkan diri melalui kegiatan yang diteliti.

### **d. Refleksi**

Refleksi merupakan kegiatan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang dilakukan selama tindakan. Tahapan ini merupakan tahapan yang paling penting untuk dilakukan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arahan perbaikan

---

<sup>6</sup> Ria Novianti, "Teknik Observasi bagi pendidikan Anak usia dini," 2012, 23.

pada siklus berikutnya jika pengamatan belum berhasil.<sup>8</sup> Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan maksimal atau ada perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan warna.

## **Siklus II**

Pada siklus II, dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I, sehingga hasil observasi atau pengamatan dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi yang dilaksanakan pada siklus I sebagai acuan untuk Siklus II. Apabila dalam pelaksanaan siklus I peningkatan kreatifitas anak belum sesuai dengan apa yang diharapkan maka dilakukan perbaikan dan melaksanakan kegiatan pada siklus II.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan selama proses dan hasil kegiatan untuk mengumpulkan data yang diinginkan serta dapat dipertanggungjawabkan maka dengan itu peneliti menggunakan pengumpulan data sebagai berikut :

### **1. Observasi**

Observasi atau Pengamatan merupakan teknik atau cara pengumpulan informasi dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. “Observasi saat prosedur dilakukan bersama-sama dengan

---

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010), 22

guru. Observasi dilakukan saat melaksanakan kegiatan penelitian, dan peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan apa yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah. Peneliti menyimpan semua hasil catatan kegiatan yang dilakukan anak pada lembar observasi yang telah disediakan. Pengamatan yang peneliti lakukan yaitu meliputi peningkatan kreativitas anak melalui permainan warna.”<sup>9</sup>

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yaitu data tentang barang-barang tertulis atau data dapat diartikan benda-benda peninggalan sejarah dan simbol-simbol. Dokumentasi merupakan yang berisi foto-foto atau video pada saat penelitian yang menggambarkan kegiatan yang sedang berlangsung dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.<sup>11</sup> Dalam proses pengumpulan data pada instrument data ini guna untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan warna. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam peningkatan kreativitas anak melalui permainan warna, Yaitu:

---

<sup>9</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2016), 220

<sup>10</sup> *Ibid* 202

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), 84



**Tabel 7**  
**Lembar observasi peningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun)**  
**melalui media permainan warna**  
**di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR KETERCAPAIAN					JUMLAH	KETERANGAN
		1	2	3	4	5		
1	Adinda							
2	Afifatul							
3	Yusuf							
4	Aisyah							
5	Alika							
6	Alisa							
7	Dio							
8	Andika							
9	Anjas							
10	Annasya							
11	Aprilia							
12	Arga							
13	Citra							
14	Divya							
15	Imam							
16	Khusnul							
17	Afif							

**Keterangan aspek kreativitas :**

1. Menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif dalam Permainan warna
3. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
4. Menunjukkan Ketekunan Kreatif dalam permainan warna

**H. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses dengan menelaah dan mencari data tentang perkembangan kreativitas anak, Anak mampu mengkombinasikan warna.

Analisis data adalah catatan penilaian atau peneliti baik yang berupa fakta maupun angka-angka.<sup>12</sup>

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif di mana data yang dapat diperoleh saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas seperti anak sudah sudah mampu menunjukkan imajinasi dan gambaran dan menunjukkan ketekunan kreatif.

Data dianalisis menggunakan rumus statistik sederhana yaitu persentase dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana : P = Presentase

F = Banyaknya anak yang mendapat nilai tertentu

N = Jumlah total anak.<sup>13</sup>

### **G. Indikator Ketercapaian**

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan kreativitas anak. Keberhasilan akan tercapai apabila kemampuan kreativitas terjadi peningkatan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan kreativitas anak kelompok A TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah mengalami peningkatan melalui permainan warna. Menurut suharsimi arikunto terdapat empat tingkat skala keberhasilan yaitu :

1. Kategori baik berkembang sangat baik (BSB) apabila berhasil penilaian kemampuan bahasa yang dicapai anak antara 76 -100%

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur...* 10

<sup>13</sup> Anas sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.43

2. Kategori cukup berkembang sesuai harapan (BSH) apabila hasil penilaian kemampuan kreativitas yang dicapai anak antara 56 - 75%
3. Kategori kurang mulai berkembang (MB) apabila hasil penilaian kemampuan kreativitas yang dicapai anak antara 41 – 55%
4. Kategori belum baik (belum berkembang/BB) 0 – 40%.<sup>14</sup>

Kreativitas anak dikatakan berhasil jika 80% anak:

1. Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran
2. Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif
3. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
4. Menunjukkan ketekunan kreatif

---

<sup>14</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur...* 15

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Kondisi Awal**

Bedasarkan hasil pengamatan awal yang dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2022 di kelompok B TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah dengan guru kelas ibu Endang Margingsih diperoleh data bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui media permainan anak masih kurang maksimal atau belum mencapai penilaian perkembangan. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

- a. Pembelajaran yang dilaksanakan terfokus pada kegiatan membaca Anak
- b. Kegiatan pembelajaran yang monoton atau membosankan bagi Anak
- c. Kegiatan pembelajaran melalui media permainan warna jarang dilakukan
- d. Anak belum mandiri dalam penyelesaian tugas yang diberikan

##### **2. Siklus I**

###### **a. Perencanaan**

Pelaksanaan penelitian di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. adapun tahap perencanaan pada siklus 1 yaitu :

- 1) Menetapkan waktu dimulainya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu semester genap.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media permainan warna.
- 3) Menyiapkan media, alat, dan bahan dalam membuat permainan warna.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, pada setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran kurang lebih 2,5 jam, mulai pada pukul 07.30-09.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 April 2023, pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 4 April 2023, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 5 April 2023. Hasil penelitian dalam siklus I diperoleh melalui lembar observasi dan pengisian ceklis terkait dengan perkembangan kreativitas anak melalui media permainan warna.

#### **c. Pertemuan Pertama siklus I**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 3 April 2023 selama 2,5 jam yaitu pada pukul 07.30-09.00 WIB dengan tema Tanaman dengan sub tema mengenal bunga/Tulip. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan awal dengan pembiasaan pagi. Setelah itu, guru melakukan kegiatan pembuka dengan mendiskusikan ide-ide kegiatan yang akan di lakukan dan

menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi sesuai dengan tema yang akan dibahas dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru berbicara tentang tanaman, permainan warna dan bahan yang akan digunakan dalam permainan warna. Bersamaan dengan kegiatan tersebut, guru melakukan kegiatan diskusi atau tanya jawab dengan Anak tentang tema tanaman dan sub tema bunga/tulip. Setelah itu, guru membagikan media dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan warna .

Setelah melakukan kegiatan pembiasaan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, guru melakukan kegiatan penutup yaitu refleksi, anak duduk melingkar, menanyakan pengalaman belajar anak, mengajak anak bernyanyi, menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian kegiatan penutup yaitu berdo'a.

#### **d. Pertemuan Kedua siklus I**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 4 April 2023 selama 2,5 jam yakni pada pukul 07.30-09.00 WIB. Dengan tema Tanaman sub tema Bunga/Mawar. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan pembiasaan pagi. Setelah itu, guru melakukan kegiatan pembuka dengan mendiskusikan ide-ide kegiatan yang akan di lakukan dan menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi sesuai dengan tema yang akan dibahas dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru berbicara tentang tanaman, permainan warna dan bahan yang akan digunakan dalam permainan warna. Bersamaan dengan kegiatan tersebut, guru melakukan kegiatan diskusi atau tanya jawab dengan Anak tentang tema tanaman dan sub tema bunga/mawar. Setelah itu, guru membagikan media dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan warna .

Setelah melakukan kegiatan pembiasaan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, guru melakukan kegiatan penutup yaitu refleksi, anak duduk melingkar, menanyakan pengalaman belajar anak, mengajak anak bernyanyi, menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian kegiatan penutup yaitu berdo'a.

#### **e. Pertemuan Ketiga Siklus I**

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 5 April 2023 selama 2.5 jam pembelajaran yaitu pukul 07.30-09.00 WIB. Dengan tema Tanaman sub tema Bunga/Bunga sepatu. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan pembiasaan pagi. Setelah itu, guru melakukan kegiatan pembuka dengan mendiskusikan ide-ide kegiatan yang akan di lakukan dan menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi sesuai dengan tema yang akan dibahas dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru berbicara tentang tanaman, permainan warna dan bahan yang akan digunakan dalam permainan warna. Bersamaan dengan kegiatan tersebut, guru melakukan kegiatan diskusi atau tanya jawab dengan Anak tentang tema tanaman dan sub tema bunga/bunga sepatu. Setelah itu, guru membagikan media dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan warna .

Setelah melakukan kegiatan pembiasaan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, guru melakukan kegiatan penutup yaitu refleksi, anak duduk melingkar, menanyakan pengalaman belajar anak, mengajak anak bernyanyi, menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian kegiatan penutup yaitu berdo'a.

#### **f. Observasi**

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan atau proses pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disediakan berupa lembar observasi peningkatan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui media permainan warna. Adapun hasil pengamatan yang didapat pada siklus I yaitu sebagai berikut:



**Table 8**  
**Hasil pengamatan pada siklus I**

<b>No</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah Anak</b>
1	Belum Berkembang (BB)	2
2	Mulai Berkembang (MB)	6
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3
	Jumlah	17

**g. Refleksi**

Tahap refleksi diadakan setelah tahap evaluasi dilaksanakan guna untuk menentukan atau melakukan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Anak senang melaksanakan pengembangan kreativitas melalui kegiatan membuat permainan warna.
- b. Anak masih butuh bantuan guru untuk menyelesaikan permainan warna.
- c. Dengan dilakukannya pembelajaran melalui permainan warna, kemampuan kreativitas anak mengalami sedikit peningkatan dibanding pada tahap *prasurvey*.

**3. Siklus II**

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas dan dikoordinasikan dengan kepala sekolah untuk

mendapat persetujuan. Adapun perencanaan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- a) Menetapkan waktu dimulainya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu semester genap.
- b) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media permainan warna.
- c) Menyiapkan media, alat, dan bahan dalam membuat permainan warna.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, dimana pada setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran kurang lebih 2,5 jam yakni mulai pada pukul 07.30-09.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 April 2023, pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 11 April 2023, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 12 April 2023. Hasil penelitian dalam siklus I diperoleh melalui lembar observasi dan pengisian ceklis terkait dengan perkembangan kreativitas anak melalui media permainan warna.

1) Pertemuan Pertama siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 April 2023 selama 2,5 jam yaitu pada pukul 07.30-09.00 WIB dengan tema Tanaman dengan sub tema buah/anggur. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan pembiasaan pagi. Setelah itu, guru melakukan kegiatan

pembuka dengan mendiskusikan ide-ide kegiatan yang akan dilakukan dan menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi sesuai dengan tema yang akan dibahas dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru berbicara tentang tanaman, permainan warna dan bahan yang akan digunakan dalam permainan warna. Bersamaan dengan kegiatan tersebut, guru melakukan kegiatan diskusi atau tanya jawab dengan Anak tentang tema tanaman dan sub tema buah/anggur. Setelah itu, guru membagikan media dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan warna .

Setelah melakukan kegiatan pembiasaan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, guru melakukan kegiatan penutup yaitu refleksi, anak duduk melingkar, menanyakan pengalaman belajar anak, mengajak anak bernyanyi, menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian kegiatan penutup yaitu berdo'a.

## 2) Pertemuan Kedua siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 11 April 2023 selama 2,5 jam yakni pada pukul 07.30-09.00 WIB. Dengan tema Tanaman sub tema buah/jeruk. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan pembiasaan pagi. Setelah itu, guru melakukan kegiatan pembuka dengan mendiskusikan ide-ide kegiatan yang akan dilakukan dan

menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi sesuai dengan tema yang akan dibahas dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru berbicara tentang tanaman, permainan warna dan bahan yang akan digunakan dalam permainan warna. Bersamaan dengan kegiatan tersebut, guru melakukan kegiatan diskusi atau tanya jawab dengan Anak tentang tema tanaman dan sub tema buah/jeruk. Setelah itu, guru membagikan media dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan warna .

Setelah melakukan kegiatan pembiasaan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, guru melakukan kegiatan penutup yaitu refleksi, anak duduk melingkar, menanyakan pengalaman belajar anak, mengajak anak bernyanyi, menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian kegiatan penutup yaitu berdo'a.

### 3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 12 April 2023 selama 2.5 jam pembelajaran yaitu pukul 07.30-09.00 WIB. Dengan tema Tanaman sub tema buah/apel. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan pembiasaan pagi. Setelah itu, guru melakukan kegiatan pembuka dengan mendiskusikan ide-ide kegiatan yang akan di

lakukan dan menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi sesuai dengan tema yang akan dibahas dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru berbicara tentang tanaman, permainan warna dan bahan yang akan digunakan dalam permainan warna. Bersamaan dengan kegiatan tersebut, guru melakukan kegiatan diskusi atau tanya jawab dengan Anak tentang tema tanaman dan sub tema buah/apel. Setelah itu, guru membagikan media dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan warna .

Setelah melakukan kegiatan pembiasaan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, guru melakukan kegiatan penutup yaitu refleksi, anak duduk melingkar, menanyakan pengalaman belajar anak, mengajak anak bernyanyi, menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian kegiatan penutup yaitu berdo'a.

#### c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan atau proses pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disediakan berupa lembar observasi peningkatan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui media

permainan anak bahan alam. Adapun hasil pengamatan yang didapat pada siklus II yaitu sebagai berikut:

**Table 9**  
**pengamatan yang didapat pada siklus II**

No	Keterangan	Jumlah Anak
1	Belum berkembang (BB)	1
2	Mulai Berkembang (MB)	0
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	10
	Jumlah	17

d. Refleksi

Tahap refleksi diadakan setelah tahap evaluasi dilaksanakan guna untuk menentukan atau melakukan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Anak senang melaksanakan pengembangan kreativitas melalui kegiatan membuat permainan warna
- 2) Anak menjadi lebih bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya kegiatan permainan warna.
- 3) Anak dapat menyelesaikan permainan sendiri dengan didampingi guru.
- 4) Dengan dilakukannya pembelajaran melalui permainan warna, kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan dibanding pada siklus I.

#### 4. Peningkatkan kreatifitas anak melalui permainan warna

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media permainan warna dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan peningkatan ini ditunjukkan melalui peningkatan kreativitas anak yang telah diamati dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran adapun peningkatan kreativitas anak dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Table 10**  
**Hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak**

NO	INDIKATOR	SIKLUS I	SIKLUS II
1	BB	2	1
2	MB	6	0
3	BSH	6	6
4	BSB	3	10

Pada siklus I terdapat 2 anak Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentasi 11,76%, 6 anak Mulai Berkembang (MB) dengan nilai persentase 35,29% dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase 35,29% dan 3 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 17,64%, serta pada siklus II terdapat 1 anak Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentasi 5,88%, 0 anak Mulai Berkembang (MB) dengan nilai persentase 00,00% dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase 35,29% dan 10 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai presentase 58,82%. Anak yang belum berkembang dikarenakan mengalami keterbelakang dalam memahami pembelajaran sehingga masih sangat butuh bantuan guru

dalam menyelesaikan permainan warna. Sehingga, melihat hasil dari pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan warna dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pembahasan Setiap Siklus**

#### **a. Siklus I**

Penelitian siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama dengan tema tanaman sub tema mengenal bunga tulip, pertemuan kedua dengan dengan tema tanaman dengan sub tema mengenal bunga mawar, dan pada pertemuan ke 3 dengan tema tanaman dan sub tema mengenal bunga sepatu. Pada siklus ini pembelajaran dilakukan di kelompok B yang diikuti sebanyak 17 anak.

Pada siklus I pertemuan I dengan tema tanaman dan sub tema mengenal bunga tulip didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan permainan warna belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 1 didapat sebanyak 8 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 5 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 3 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus I dengan tanaman semesta sub tema



mengenal bunga mawar dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan permainan warna belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 2 didapat sebanyak 8 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 2 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 3 pada siklus I dengan tema tanaman sub tema mengenal bunga sepatu dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan permainan warna belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan.

Dimana pada siklus I pertemuan ke 3 didapat sebanyak 8 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 0 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Dan dari hasil penelitian siklus 1 yaitu :

- 1) Anak senang melaksanakan pengembangan kreativitas melalui kegiatan membuat permainan warna.
- 2) Anak masih butuh bantuan guru untuk menyelesaikan permainan warna.

- 3) Dengan dilakukannya pembelajaran melalui permainan warna, kemampuan kreativitas anak mengalami sedikit peningkatan dibanding pada tahap prasurevey.

#### **b. Siklus II**

Penelitian siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama dengan tema tanaman sub tema mengenal buah anggur, pertemuan kedua dengan dengan tema tanaman dengan sub tema mengenal buah pisang, dan pada pertemuan ke 3 dengan tema tanaman dan sub tema mengenal buah pisang. Pada siklus ini pembelajaran dilakukan di kelompok B yang diikuti sebanyak 17 anak.

Pada siklus I pertemuan I dengan tema tanaman dan sub tema mengenal buah anggur didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan permainan warna belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 1 didapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 6 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus I dengan tanaman semesta sub tema mengenal buah pisang didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan permainan warna mulai

mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 2 didapat sebanyak 1 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 0 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 10 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 2 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 3 pada siklus I dengan tema tanaman sub tema mengenal buah pisang didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan permainan warna sudah mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan.

Dimana pada siklus I pertemuan ke 3 didapat sebanyak 1 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 0 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 10 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Dan dari hasil penelitian siklus II yaitu :

- a) Anak senang melaksanakan pengembangan kreativitas melalui kegiatan membuat permainan warna
- b) Anak menjadi lebih bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya kegiatan permainan warna.
- c) Anak dapat menyelesaikan permainan sendiri dengan didampingi guru.

- d) Dengan dilakukannya pembelajaran melalui permainan warna, kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan dibanding pada siklus II.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui media permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah, sebagai data peningkatan kreativitas anak usia dini Pada siklus I terdapat 2 anak Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentasi 23,00%, 6 anak Mulai Berkembang (MB) dengan nilai persentase 28,50% dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase 28,50% dan 3 anak Berkembang Sangat Baik (BSB), serta pada siklus II terdapat 1 anak Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentasi 0,25%, 0 anak Mulai Berkembang (MB) dengan nilai persentase 00,00% dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase 23,75% dan 10 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai presentase 76,00%. Berdasarkan hasil pengamatan sebelum menggunakan media permainan warna, Anak di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah masih tergolong belum meningkat pada perkembangan kreativitasnya, terutama anak belum memiliki pendirian yang tegas dan terbuka serta anak tidak terlihat dalam eksplorasi yang sistematis dan terencana dalam menyusun rencana suatu kegiatan sedangkan setelah dilakukan penelitian menggunakan

media permainan warna permasalahan yang dihadapi anak sudah mulai teratasi hal ini berdasarkan hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa anak sudah menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna, menunjukkan minat pada kegiatan kreatif dalam permainan warna, mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna, dan menunjukkan ketekunan kreatif dalam permainan warna.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebagai ujung tombak dari kualitas sumber daya manusia tentu guru harus banyak belajar agar menjadi guru yang profesional kreatif dan menyenangkan.
2. Untuk menjadi guru kreatif hendaknya guru lebih meningkatkan koordinasi sesama guru lainnya karena hal ini sangat membantu berbagai kesulitan yang dialami dari masing-masing anak dan lebih memanfaatkan fasilitas belajar yang telah disiapkan.
3. Disarankan agar dalam melakukan kegiatan perlu menggunakan metode yang mudah dan menarik agar anak dapat dengan mudah memahami pembelajaran sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi anaknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah “*Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*”  
Volume 1 Issue 2 (2017)
- Anggraini Septia, dkk “*pengaruh aktivitas permainan finger painting terhadap pengenalan warna Anak kelompok b usia 5-6 tahun di tk bela bangsa mandiri bandar lampung*”
- Arikonto Suharsimi, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010)
- Asmaaqilawati Luluk, *Perencanaan Pembelajaran Paud*, (Bandung : Remaja) 2014
- Fadlillah M, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Judiani Sri, *Kreativitas Dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Setditjen Pendidikan Dasar*, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Kemendiknas, Januari 2011, Vol. 17, Nomor 1
- Komang Andini Ni, *The Proses Of Life, Materi Teknik Inklek, Tarik Benang Atau Tarikan Dan Finger Painting Pelajaran Ke 3*
- Kurnia Rita, “*Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*,” *Educhild* 01 (2012): Pg Paud Fkip Unri.
- Listiana Lia, *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Jakarta: Zifatama Publisher, 2015).
- Miskawati “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa’adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017*” Jurnal ilmiah Dikdaya.
- Musfiroh Tadkiroatun, “*Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan*,” Diakses 7 November 2021
- Nityanasari Denadia “*Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini*” Bandung 2020
- Nityanasari Denadia, “*alat permainan edukatif pasak warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada Anak didik usia dini*”, 2020

- Novianti Ria, *“Teknik Observasi bagi pendidikan anak usia dini,”* 2012.
- Nurhayati Adhani, Dwi dkk , *“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna”*, Jurnal Pg-Paud Trunojoyo Madura, 2017 Vol.4
- Pedoman Penilaian Pembelajaran Paud*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015)
- Rachmawati Yeni *“Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak”* Prenada Media, 1 Sep 2012
- Rara Anggia Alma *“Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung”* (2018)
- Sanjaya Wina, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009)
- Sofwan Zarkasi Much, Bening Tri Suwasono, *“Penciptaan Karya Seni Rupa Abstraksi Wajah Togog Dan Topeng Bujang Ganong Dengan Teknik Cbt (Cetak Benang Tarik),”* *Jurnal Penelitian Seni Budaya* 11 (2019): Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia(Isi) Surakarta.
- Sukatmi 2011, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya*, Universitas Negeri Surabaya.
- Suryana Dadan, *Stimulasi dan aspek perkembangan Anak*, (Prenada media, Jakarta, 2019)
- Syaodih Sukmadinata Nana, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2016)
- Trisnahayu Eca, *“Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Anak Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan”*, 2014, Universitas Bengkulu.
- Trisnahayu Eca, 2014 , *Meningkatkan Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B Paud Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan*, Sekripsi Program Sarjana (S1) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
- Vidya Fakhriyani Diana, *“Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,”* *Didaktika Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4 (Desember 2016): Universitas Islam Madura.



- Wahyuningsih Angga, "*Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung,*"
- Zarkasih Putro Khamim, "*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain,*" Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama 16 (2016): Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.
- Anwari , Amirul Mukminin Al, Dkk "*Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Media Plastisin Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Tempuran Trimurjo*" Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education (Ijigaed) Vol 2 No 1 Desember, 2021
- M. Ihsan Dacholfany, Uswatun Hasanah "*Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*" Amzah, 2018
- Siti kurniasih, dkk "*Media pembelajaran anak usia dini*" cv. Laduny alifatama, lampung, 2022
- listyowati, Anise, sugianto "*finger painting*" erlangga for kids, Jakarta,2014
- Yeni Rachmawati, euis kurniati "strategi pengembangan kreativitas pada anak" Kencana, Jakarta, 2017

Lampiran 1 : Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Tresa Permas Pratiwi  
NPM : 1901040014

Program Studi : PIAUD  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
✓	Rabu/ 17 Mei 2023	✓	Acc Bab I-V lanjut Munaqosyah	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
NIP. 19881019 201503 2 008

## **Lampiran 2 : Outline**

### **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH OUTLINE**

**HALAMAN SAMPUL  
HALAMAN JUDUL  
HALAMAN PERSETUJUAN  
HALAMAN PENGESAHAN  
HALAMAN ABSTRAK  
HALAMAN ORISILINITAS PENELITIAN  
HALAMAN MOTTO  
HALAMAN PERSEMBAHAN  
KATA PENGANTAR  
DAFTAR ISI  
DAFTAR TABEL  
DAFTAR GAMBAR  
DAFTAR LAMPIRAN  
BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Kreativitas Anak Usia Dini
  - 1. Pengertian Kreativitas
  - 2. Konsep Perkembangan Kreativitas
  - 3. Ciri Kreativitas
  - 4. Strategi Perkembangan Kreativitas
  - 5. Faktor penghambat dan pendukung kreativitas Anak usia
- B. Permainan warna Menggunakan Benang
  - 1. Pengertian Permainan Warna
  - 2. Macam-macam Permainan Warna

C. Hipotesis Tindakan

**BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Rancangan penelitian
- B. Definisi operasional variabel
- C. Lokasi penelitian
- D. Subjek dan objek penelitian
- E. Rencana tindakan
- F. Teknik pengumpulan data
- G. Instrument pengumpulan data
- H. Teknik analisis data
- I. Indikator keberhasilan

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
  - 1. Deskripsi kondisi awal
  - 2. Siklus I
  - 3. Siklus II
  - 4. Peningkatan kreativitas anak melalui permainan warna
- B. Pembahasan

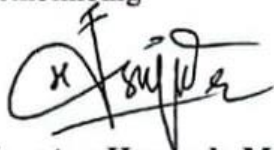
**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui

Pembimbing



**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

NIP. 19881019 201503 2 008

Metro, 8 Maret 2023

Peneliti



**Tresa Permas Pratiwi**

NPM. 1901040014

### Lampiran 3 : Alat Pengumpulan Data

## UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH

### ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

#### PEDOMAN OBSERVASI DAN DOKUMENTASI

##### A. OBSERVASI

Observasi peneliti digunakan untuk mencari informasi tentang

1. Mengamati serta mencatat sarana dan prasarana yang ada di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.
2. Mengamati kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam penggunaan media permainan warna dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelompok B di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung.

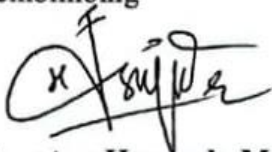
##### B. DOKUMENTASI

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang

1. Sejarah singkat berdirinya di TK TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.
2. Visi, Misi, dan Tujuan di TK TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.
3. Data Pendidik di TK TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.
4. Data peserta didik di TK TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.
5. Gambar (Foto-foto kegiatan pembelajaran) di TK TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah.

Mengetahui

Pembimbing



Uswatun Hasanah, M.Pd.I

NIP. 19881019 201503 2 008

Metro, 8 Maret 2023

Peneliti



Tresa Permas Pratiwi

NPM. 1901040014

**Penilaian meningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

**Siklus :**

**Pertemuan :**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR PENILAIAN						JUMLAH	KETERANGAN
		1			2				
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3		
1	Adinda								
2	Afifatul								
3	Yusuf								
4	Aisyah								
5	Alika								
6	Alisa								
7	Dio								
8	Andika								
9	Anjas								
10	Annasya								
11	Aprilia								
12	Arga								
13	Citra								
14	Divya								
15	Imam								
16	Khusnul								
17	Afif								

**Keterangan :**

**BB : Belum berkembang**

**MB : Mulai Berkembang**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

## Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### SIKLUS I PERTEMUAN I

<b>Kelompok/ Usia</b>	: B / 5-6 Tahun
<b>Tema</b>	: Tanaman/Bunga/Tulip
<b>Hari/Tanggal</b>	: Senin, 3 April 2023
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 4.5 4.8 4.14 4.15

#### Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan membentuk pola benang
2. Anak mampu menunjukkan sikap saling tolong menolong
3. Anak mampu mengenal berbagai warna cat air yang digunakan

#### Kegiatan Bergerak :

Cetak benang tarik

#### Alat dan Bahan :

Benang, pewarna, kertas

#### Kegiatan Pembukaan (30 menit) :

1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris,salam,berdoa)
2. Absen pagi
3. Menyanyikan lagu anak-anak

#### Kegiatan Inti (60 menit) :

1. Bermain cetak benang tarik

Pendidik mengajak anak mencetak benang sesuai ide yang anak miliki

2. Membantu teman dalam membentuk pola benang

Pendidik mengajak anak untuk saling membantu apabila terdapat anak yang kesulitan dalam membentuk dan memilih warna

3. Menyebutkan warna cat air yang digunakan



Pendidik meminta anak untuk menyebutkan apa saja warna yang mereka gunakan

**Recalling :**

1. Merapihkan alat-alat yang digunakan selama hari ini
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Mendiskusikan perilaku anak apabila ada yang kurang tepat
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya nya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**Penutupan :**

1. Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak
2. Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain disekolah.
3. Berdoa lalu pulang

**Rencana penilaian :**

1. Menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif dalam Permainan warna
3. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
4. Menunjukkan Ketekunan Kreatif dalam permainan warna

Kesumadadi, 3 April 2023

Guru Kelas

  
**Endang Marginingsih**

Peneliti

  
**Tresa Permas Pratiwi**  
**NPM. 1901040014**

**Mengetahui**

Kepala Sekolah



**TK PKK Tunas Periw Lampung Tengah**



**Saniyem, S.Pd**

**NIP: 19680512 200701 2 042**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### SIKLUS I PERTEMUAN II

<b>Kelompok/ Usia</b>	: B / 4-5 Tahun
<b>Tema</b>	: Tanaman/Bunga/Mawar
<b>Hari/Tanggal</b>	: Selasa, 4 April 2023
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 4.5 4.8 4.14 4.15

#### **Tujuan Kegiatan :**

1. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan membentuk pola benang
2. Anak mampu menunjukkan sikap saling tolong menolong
3. Anak mampu mengenal berbagai warna cat air yang digunakan

#### **Kegiatan Bergerak :**

Cetak benang tarik

#### **Alat dan Bahan :**

Benang, pewarna, kertas

#### **Kegiatan Pembukaan (30 menit) :**

1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris,salam,berdoa)
2. Absen pagi
3. Menyanyikan lagu anak-anak

#### **Kegiatan Inti (60 menit) :**

1. Bermain cetak benang tarik

Pendidik mengajak anak mencetak benang sesuai ide yang anak miliki

2. Membantu teman dalam membentuk pola benang

Pendidik mengajak anak untuk saling membantu apabila terdapat anak yang kesulitan dalam membentuk dan memilih warna

3. Menyebutkan warna cat air yang digunakan

Pendidik meminta anak untuk menyebutkan apa saja warna yang mereka gunakan

**Penutupan :**

1. Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak
2. Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain disekolah.
3. Berdoa lalu pulang

**Rencana penilaian :**

1. Menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif dalam Permainan warna
3. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
4. Menunjukkan Ketekunan Kreatif dalam permainan warna

Kesumadadi, 4 April 2023

Guru Kelas

  
**Endang Marginingsih**

Peneliti

  
**Tresa Permas Pratiwi**  
NPM. 1901040014

**Mengetahui**



Kepala Sekolah  
TK PKK Tunas Periw Lampung Tengah

  
**Saniyem, S.Pd**

NIP: 19680512 200701 2 042

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### SIKLUS I PERTEMUAN III

<b>Kelompok/ Usia</b>	: B / 4-5 Tahun
<b>Tema</b>	: Tanaman/Bunga/Bunga Sepatu
<b>Hari/Tanggal</b>	: Rabu, 5 April 2023
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 4.5 4.8 4.14 4.15

#### **Tujuan Kegiatan :**

1. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan membentuk pola benang
2. Anak mampu menunjukkan sikap saling tolong menolong
3. Anak mampu mengenal berbagai warna cat air yang digunakan

#### **Kegiatan Bergerak :**

Cetak benang tarik

#### **Alat dan Bahan :**

Benang, pewarna, kertas

#### **Kegiatan Pembukaan (30 menit) :**

1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris,salam,berdoa)
2. Absen pagi
3. Menyanyikan lagu anak-anak

#### **Kegiatan Inti (60 menit) :**

1. Bermain pasak warna

Pendidik mengajak anak menyusun pasak sesuai bentuk

2. Membantu teman dalam mencocokkan pasak dengan lubang nya

Pendidik mengajak anak untuk saling membantu apabila terdapat anak yang kesulitan dalam menyusun pasak warna

3. Menyebutkan warna pada pasak

Pendidik meminta anak untuk menyebutkan apa saja warna yang ada pada pasak

**Penutupan :**

1. Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
2. Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain disekolah.
3. Berdoa lalu pulang

**Rencana penilaian :**

1. Menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif dalam Permainan warna
3. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
4. Menunjukkan Ketekunan Kreatif dalam permainan warna

Kesumadadi, 5 April 2023

Guru Kelas

  
**Endang Marginingsih**

Peneliti

  
**Tresa Permas Pratiwi**  
NPM. 1901040014

**Mengetahui**



Kepala Sekolah  
FK PKK Tunas Periwani Lampung Tengah

  
**Saniyem, S.Pd**

NIP: 19680512 200701 2 042



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### SIKLUS II PERTEMUAN I

<b>Kelompok/ Usia</b>	: B / 4-5 Tahun
<b>Tema</b>	: Tanaman/Buah/Anggur
<b>Hari/Tanggal</b>	: Senin, 10 April 2023
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 4.5 4.8 4.14 4.15

#### **Tujuan Kegiatan :**

1. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam memilih warna
2. Anak mampu menunjukkan sikap saling tolong menolong

#### **Kegiatan Bergerak :**

Finger painting

#### **Alat dan Bahan :**

Pewarna, kertas

#### **Kegiatan Pembukaan (30 menit) :**

1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris,salam,berdoa)
2. Absen pagi
3. Menyanyikan lagu anak-anak

#### **Kegiatan Inti (60 menit) :**

1. Bermain Finger painting

Pendidik mengajak anak mencetak bentuk tangan sesuai warna dan ide yang anak miliki

2. Membantu teman

Pendidik mengajak anak untuk saling membantu apabila terdapat anak yang kesulitan dalam membentuk dan memilih warna

3. Menyebutkan warna cat air yang digunakan

Pendidik meminta anak untuk menyebutkan apa saja warna yang mereka gunakan

**Penutupan :**

1. Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
2. Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain disekolah.
3. Berdoa lalu pulang

**Rencana penilaian :**

1. Menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif dalam Permainan warna
3. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
4. Menunjukkan Ketekunan Kreatif dalam permainan warna

Kesumadadi, 10 April 2023

Guru Kelas

  
Endang Marginingsih

Peneliti

  
Tresa Permas Pratiwi  
NPM. 1901040014

**Mengetahui**

Kepala Sekolah

  
TK PKK Tunas Periw Lampung Tengah  
  
Saniyem, S.Pd  
NIP: 19680512 200701 2 042

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### SIKLUS II PERTEMUAN II

<b>Kelompok/ Usia</b>	: B / 4-5 Tahun
<b>Tema</b>	: Tanaman/Buah/Jeruk
<b>Hari/Tanggal</b>	: Selasa, 11 April 2023
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 4.5 4.8 4.14 4.15

#### **Tujuan Kegiatan :**

1. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam memilih warna
2. Anak mampu menunjukkan sikap saling tolong menolong

#### **Kegiatan Bergerak :**

Finger painting

#### **Alat dan Bahan :**

Pewarna, kertas

#### **Kegiatan Pembukaan (30 menit) :**

1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris,salam,berdoa)
2. Absen pagi
3. Menyanyikan lagu anak-anak

#### **Kegiatan Inti (60 menit) :**

1. Bermain Finger painting

Pendidik mengajak anak mencetak bentuk tangan sesuai warna dan ide yang anak miliki

2. Membantu teman

Pendidik mengajak anak untuk saling membantu apabila terdapat anak yang kesulitan dalam membentuk dan memilih warna

3. Menyebutkan warna cat air yang digunakan

Pendidik meminta anak untuk menyebutkan apa saja warna yang mereka gunakan

**Penutupan :**

1. Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
2. Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain disekolah.
3. Berdoa lalu pulang

**Rencana penilaian :**

1. Menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif dalam Permainan warna
3. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
4. Menunjukkan Ketekunan Kreatif dalam permainan warna

Kesumadadi, 11 April 2023

Guru Kelas

  
**Endang Marginingsih**

Peneliti

  
**Tresa Permas Pratiwi**  
NPM. 1901040014

**Mengetahui,**

Kepala Sekolah

  
TK PKK Tunas Periw Lampung Tengah  
  
**Saniyem, S.Pd**  
NIP: 19680512 200701 2 042

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### SIKLUS II PERTEMUAN III

<b>Kelompok/ Usia</b>	: B / 4-5 Tahun
<b>Tema</b>	: Tanaman/Buah/Apel
<b>Hari/Tanggal</b>	: Rabu, 12 April 2023
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 4.5 4.8 4.14 4.15

#### **Tujuan Kegiatan :**

1. Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam memilih warna
2. Anak mampu menunjukkan sikap saling tolong menolong

#### **Kegiatan Bergerak :**

Finger painting

#### **Alat dan Bahan :**

Pewarna, kertas

#### **Kegiatan Pembukaan (30 menit) :**

1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris,salam,berdoa)
2. Absen pagi
3. Menyanyikan lagu anak-anak

#### **Kegiatan Inti (60 menit) :**

1. Bermain Finger painting

Pendidik mengajak anak mencetak bentuk tangan sesuai warna dan ide yang anak miliki

2. Membantu teman

Pendidik mengajak anak untuk saling membantu apabila terdapat anak yang kesulitan dalam membentuk dan memilih warna

3. Menyebutkan warna cat air yang digunakan

Pendidik meminta anak untuk menyebutkan apa saja warna yang mereka gunakan

**Penutupan :**

1. Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
2. Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain disekolah.
3. Berdoa lalu pulang

**Rencana penilaian :**

5. Menunjukkan Imajinasi dalam permainan warna
6. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif dalam Permainan warna
7. Mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif dalam permainan warna
8. Menunjukkan Ketekunan Kreatif dalam permainan warna



Kesumadadi, 12 April 2023

Guru Kelas

  
**Endang Marginingsih**

Peneliti

  
**Tresa Permas Pratiwi**  
**NPM. 1901040014**

**Mengetahui**

Kepala Sekolah  
TK PKK Tunas Periw Lampung Tengah





**Saniyem, S.Pd**

**NIP: 19680512 200701 2 042**

**Lampiran 7 : Hasil Lembar Observasi**

**Penilaian meningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

**Siklus : I**

**Pertemuan : 1**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR KETERCAPAIAN				JUMLAH	KETERANGAN
		1	2	3	4		
1	Adinda	BSH	BSH	MB	MB	BSH	
2	Afifatul	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	
3	Yusuf	MB	BB	BB	BB	BB	
4	Aisyah	BB	BB	MB	BB	BB	
5	Alika	MB	MB	BB	MB	MB	
6	Alisa	MB	BB	MB	MB	MB	
7	Dio	MB	BB	BB	BB	BB	
8	Andika	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	
9	Anjas	BSH	MB	MB	MB	MB	
10	Annasya	BSH	MB	MB	MB	MB	
11	Aprilia	MB	BSH	MB	MB	MB	
12	Arga	MB	BB	BB	BB	BB	
13	Citra	MB	BB	BB	BB	BB	
14	Divya	MB	MB	BB	BB	BB	
15	Imam	BB	MB	BB	BB	BB	
16	Khusnul	BB	BB	BB	BB	BB	
17	Afif	MB	BB	BB	BB	BB	

**Keterangan :**

**BB : Belum berkembang**

**MB : Mulai Berkembang**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

**Penilaian meningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media  
permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

**Siklus : 1**

**Pertemuan : 2**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR KETERCAPAIAN				JUMLAH	KETERANGAN
		1	2	3	4		
1	Adinda	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	
2	Afifatul	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	
3	Yusuf	MB	BB	BB	BB	BB	
4	Aisyah	BB	MB	MB	BB	BB	
5	Alika	MB	MB	BB	BB	MB	
6	Alisa	MB	MB	MB	MB	MB	
7	Dio	MB	BB	BB	BB	BB	
8	Andika	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	
9	Anjas	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	
10	Annasya	BSH	MB	MB	BSH	BSH	
11	Aprilia	MB	MB	BSH	BSH	BSH	
12	Arga	MB	BB	BB	BB	BB	
13	Citra	MB	BB	BB	MB	MB	
14	Divya	MB	MB	BB	BB	BB	
15	Imam	BB	MB	BB	BB	BB	
16	Khusnul	BB	MB	BB	BB	BB	
17	Afif	MB	BB	BB	BB	BB	

**Keterangan :**

**BB : Belum berkembang**

**MB : Mulai Berkembang**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

**Penilaian meningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media  
permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

**Siklus : I**

**Pertemuan : 3**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR KETERCAPAIAN				JUMLAH	KETERANGAN
		1	2	3	4		
1	Adinda	BSH	BSH	BSH	MB	BSB	
2	Affatul	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	
3	Yusuf	MB	BB	BB	BB	BB	
4	Aisyah	BB	MB	BB	BB	BB	
5	Alika	MB	MB	BSH	BSH	BSH	
6	Alisa	MB	MB	BSH	BSH	BSH	
7	Dio	MB	MB	BB	BB	BB	
8	Andika	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	
9	Anjas	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	
10	Annasya	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
11	Aprilia	MB	MB	BSH	BSH	BSH	
12	Arga	MB	MB	BB	BB	BB	
13	Citra	MB	MB	BSH	BSH	BSH	
14	Divya	BB	MB	BB	BB	BB	
15	Imam	MB	MB	BB	BB	BB	
16	Khusnul	MB	MB	BB	BB	BB	
17	Afif	MB	BB	BB	BB	BB	

**Keterangan :**

**BB : Belum berkembang**

**MB : Mulai Berkembang**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

**Penilaian meningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media  
permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

**Siklus : II**

**Pertemuan : 1**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR KETERCAPAIAN				JUMLAH	KETERANGAN
		1	2	3	4		
1	Adinda	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	
2	Afifatul	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	
3	Yusuf	MB	BB	BB	BB	BB	
4	Aisyah	MB	BB	BB	BB	BB	
5	Alika	BSH	BSH	MB	MB	BSH	
6	Alisa	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	
7	Dio	MB	MB	MB	BB	MB	
8	Andika	BSH	MB	BSH	MB	BSH	
9	Anjas	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	
10	Annasya	MB	BB	MB	MB	MB	
11	Aprilia	BSH	MB	MB	BSH	BSH	
12	Arga	MB	MB	BB	MB	MB	
13	Citra	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	
14	Divya	MB	MB	MB	BB	MB	
15	Imam	MB	MB	BB	BB	MB	
16	Khusnul	MB	BB	BB	MB	MB	
17	Afif	MB	BB	BB	BB	BB	

**Keterangan :**

**BB : Belum berkembang**

**MB : Mulai Berkembang**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

**Penilaian meningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media  
permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

**Siklus : II**

**Pertemuan : 2**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR KETERCAPAIAN				JUMLAH	KETERANGAN
		1	2	3	4		
1	Adinda	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	
2	Afifatul	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	
3	Yusuf	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	
4	Aisyah	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	
5	Alika	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	
6	Alisa	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	
7	Dio	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	
8	Andika	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	
9	Anjas	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	
10	Annasya	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	
11	Aprilia	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	
12	Arga	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	
13	Citra	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	
14	Divya	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	
15	Imam	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	
16	Khusnul	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	
17	Afif	MB	BB	BB	BB	BB	

**Keterangan :**

**BB : Belum berkembang**

**MB : Mulai Berkembang**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

**Penilaian meningkatkan kreativitas peserta didik (5-6 tahun) melalui media  
permainan warna di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah**

**Siklus : II**

**Pertemuan : 3**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR KETERCAPAIAN				JUMLAH	KETERANGAN
		1	2	3	4		
1	Adinda	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
2	Afifatul	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
3	Yusuf	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	
4	Aisyah	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	
5	Alika	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
6	Alisa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
7	Dio	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	
8	Andika	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
9	Anjas	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
10	Annasya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
11	Aprilia	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
12	Arga	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	
13	Citra	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	
14	Divya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	
15	Imam	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	
16	Khusnul	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
17	Afif	MB	MB	BB	BB	BB	

**Keterangan :**

**BB : Belum berkembang**

**MB : Mulai Berkembang**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

## Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

### DOKUMENTASI



Konsultasi dengan kepala sekolah TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah  
Terkait izin melaksanakan penelitian



Konsultasi dengan Guru kelompok B terkait RPPH yang digunakan



## DOKUMENTASI



Peneliti sedang membuka kegiatan belajar mengajar



Peneliti sedang menjelaskan kegiatan belajar mengajar

## DOKUMENTASI



Peneliti sedang menjelaskan permainan warna cetak tarik benang



Peneliti mencontohkan langkah-langkah permainan warna cetak tarik benang

## DOKUMENTASI



Peneliti mendampingi anak menyelesaikan permainan warna cetak tarik benang



Anak menyelesaikan permainan warna cetak tarik benang dengan mandiri

## DOKUMENTASI



Anak melukis bunga menggunakan teknik Cetak Benang Tarik (CBT)



## DOKUMENTASI



Anak mewarni gambar buah menggunakan teknik *finger painting*



## DOKUMENTASI



Peneliti melakukan sesi tanya jawab bersama anak



Peneliti melakukan evaluasi dan menutup pembelajaran

## DOKUMENTASI



Foto tampak depan TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah



Foto sarana dan prasarana di TK PKK Tunas Pertiwi Lampung Tengah

## DOKUMENTASI



Foto bersama guru dan kepala sekolah di TK PKK Tunas Pertiwi

Lampung Tengah



Lampiran 9 : Surat-Surat



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2551/In.28/J/TL.01/06/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
KEPALA PAUD PRATIWI WATES  
LAMPUNG  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **TRESA PERMAS PRATIWI**  
NPM : 1901040014  
Semester : 6 (Enam)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA  
ANAK USIA DINI DI KOBER PRATIWI WATES LAMPUNG**

untuk melakukan prasurvey di PAUD PRATIWI WATES LAMPUNG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 14 Juni 2022

Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**

NIP 19900715 201801 1 002



YAYASAN TAMAN KANAK-KANAK  
**PKK TUNAS PERTIWI KESUMADADI**  
KEC. BEKRI LAMPUNG TENGAH



*Alamat : JL. Karyo amin No. 1 Sidoarjo II, Kesumadadi, Kec. Bekri, Lampung Tengah*

Nomor : 20/TK/TP/KD/06/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Pembuatan Izin Prasurvei

*Assalamualaikum Wr,Wb*

Menindaklanjuti Surat Permohonan Izin Prasurvei yang diajukan oleh :

Nama : Tresa Permas Pratiwi  
NPM : 1901040014  
Semester : 6 (Enam)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA ANAK USIA DINI DI TK  
PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH

Dengan ini saya selaku pengelola TK PKK TUNAS PERTIWI Lampung Tengah Memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melakukan Pra-Survei di Sekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr,Wb*

Dikeluarkan di : Bekri  
Pada Tanggal : 16 Juni 2022  
Kepala TK PKK TUNAS PERTIWI



**SANIYEM S.Pd**  
NIP. 19680512 200701 2 042

Nomor : B-1155/In.28.1/J/TL.00/03/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Uswatun Hasanah (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-  
Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **TRESA PERMAS PRATIWI**  
NPM : 1901040014  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 14 Maret 2023  
Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
NIP 19900715 201801 1 002

## **SURAT TUGAS**

Nomor: B-1380/In.28/D.1/TL.01/03/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **TRESA PERMAS PRATIWI**  
NPM : 1901040014  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK PKK Tunas Pertiwi Kesumadadi Lampung Tengah, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 27 Maret 2023

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



Nomor : B-1379/In.28/D.1/TL.00/03/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA TK PKK Tunas Pertiwi  
Kesumadadi Lampung Tengah  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1380/In.28/D.1/TL.01/03/2023, tanggal 27 Maret 2023 atas nama saudara:

Nama : **TRESA PERMAS PRATIWI**  
NPM : 1901040014  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK PKK Tunas Pertiwi Kesumadadi Lampung Tengah, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 27 Maret 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



YAYASAN TAMAN KANAK-KANAK  
**PKK TUNAS PERTIWI KESUMADADI**  
KEC. BEKRI LAMPUNG TENGAH



Alamat : JL. Karyo amin No. 1 Sidoarjo II, Kesumadadi, Kec. Bekri, Lampung Tengah

**SURAT PERNYATAAN**

Nomor : 025/TK/TP/KD/03/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Saniyem, S.Pd  
Jabatan : Kepala TK PKK Tunas Pertiwi  
Alamat : Desa Kesumaadi, kec.Bekri. Kab.Lampung Tengah

Memberikan izin kepada :

Nama : Tresa Permas Pratiwi  
NPM : 1901040014  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk bisa melakukan *Research* di TK PKK Tunas Pertiwi Kesumadadi Lampung Tengah dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH"

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bekri, 31 Maret 2023



Kepala TK PKK TUNAS PERTIWI

SANIYEM S.Pd

NIP. 19680512200701 2 042

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
**Nomor : P-290/In.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Tresa Permas Pratiwi  
NPM : 1901040014  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901040014

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 12 Mei 2023  
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP. 19750505-200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD**

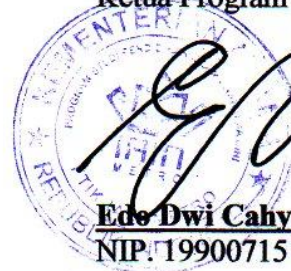
Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Tresa Permas Pratiwi  
NPM : 1901040014  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI  
LAMPUNG TENGAH

Bahwa yang namanya tersebut diatas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi PIAUD Institut Agama Islam Negeri Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 19 Mei 2023

Ketua Program Studi PIAUD



**Ede Dwi Cahyo, M.Pd**

NIP. 19900715 201801 1 002

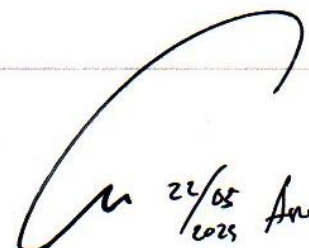


# SKRIPSI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH

by Tresa Permas Pratiwi 1901040014

---

**Submission date:** 22-May-2023 11:13AM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2098877929  
**File name:** Tresa\_permas\_pratiwi-1901040014.docx (2.87M)  
**Word count:** 9252  
**Character count:** 60430



22/05  
2023 Anelca, M.Pd

# SKRIPSI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DI TK PKK TUNAS PERTIWI LAMPUNG TENGAH

## ORIGINALITY REPORT

<b>2%</b> SIMILARITY INDEX	<b>2%</b> INTERNET SOURCES	<b>0%</b> PUBLICATIONS	<b>0%</b> STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
----------	---	-----------

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%

  
22/05  
2023  
Aneka, M.Pd

## RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Tresa Permas Pratiwi yang dilahirkan di Kesumadadi



pada tanggal 9 februari 2001 sebagai anak pertama dari dua bersaudara, Anak dari Ibu Saniyem, S.Pd dan Abah Anang Abdullah serta peneliti memiliki adik bernama Muchammadad Chabiburachman. Ibu seorang PNS bekerja sebagai Kepala sekolah di TK PKK Tunas Pertiwi, dan Abah bekerja sebagai karyawan di

PT. Anaktuha Sawit Mandiri.

Peneliti mengemban pendidikan anak usia dini, di TK PKK Tunas Pertiwi Kesumadadi, melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 1 Kesumadadi, Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTs GUPPI 1 Kesumadadi, Setelah itu melanjutkan Sekolah Menengah Atas di MAN 1 Lampung Timur. Kemudian peneliti melanjutkan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro-Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dimulai sejak tahun akademik 2019. Selama kuliah peneliti pernah mengikuti beberapa organisasi internal dan eksternal, pada tahun 2020 menjabat sebagai ketua bidang kewirausahaan di HMPS PIAUD IAIN Metro, pada tahun 2021 menjabat sebagai Bendahara Umum di HMPS PIAUD IAIN Metro, pada tahun 2022 menjabat sebagai bendahara 2 di Ikatan Mahasiswa PIAUD Seluruh Indonesia (IKMAPISI) menjabat sebagai Sekertaris Umum di Dewan Pengurus Wilayah I IKMAPISI, Menjabat sebagai Ketua Bidang Kaderisasi PMII Rayon PGMI, Menjabat sebagai Ketua HMPS PIAUD IAIN Metro, Menjabat sebagai Ketua Biro media dan opini.