

MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN WARNA

Atika Wirdasari^{1*}, Nurlinda², Rahma Septiana³

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi^(1,2,3)

*Email: atikawirdasari@uinjambi.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang peningkatan kreativitas seni anak usia dini menggunakan warna melalui media seni rupa di Taman Kanak-Kanak Al-Ikhlas Sungai Gelam, Desa Tri Mulya Jaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis & Taggart yang berbentuk spiral, yang terdiri dari siklus-siklus yang saling berhubungan. Setiap siklus mencakup empat komponen utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seni rupa efektif dalam meningkatkan kreativitas seni anak usia dini melalui penerapan warna di sekolah. Media seni rupa digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil dari dua siklus, terdapat peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak-anak. Pada siklus 1 pertemuan 1, hasilnya adalah: BB (Belum Berkembang) 10 anak (62%), MB (Mulai Berkembang) 4 anak (25%), BSH (Berhasil Sesuai Harapan) 2 anak (12%), BSB (Berhasil Sangat Baik) 0 anak. Pada siklus 1 pertemuan 2, hasilnya adalah: BB 0 anak, MB 8 anak (50%), BSH 5 anak (31%), BSB 3 anak (18%). Pada siklus 2 pertemuan 1, hasilnya adalah: BB 0 anak, MB 0 anak, BSH 8 anak (50%), BSB 8 anak (50%). Pada siklus 2 pertemuan 2, hasilnya adalah: BB 0 anak, MB 0 anak, BSH 3 anak (18%), BSB 13 anak (81%).

Kata kunci: Kreativitas Anak, Seni Rupa, Usia Dini

Abstract

This study discusses enhancing early childhood artistic creativity using colors through visual art media at Al-Ikhlas Kindergarten in Sungai Gelam, Tri Mulya Jaya Village. The research employs Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & Taggart spiral design, consisting of interconnected cycles. Each cycle includes four main components: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation techniques. The results show that the use of visual art media effectively enhances early childhood artistic creativity through the application of colors in the classroom. Visual art media was integrated into learning activities aligned with the teaching materials. Based on the results of two cycles, there was a significant increase in children's creativity. In Cycle 1, meeting 1, the results were: BB (Not Yet Developed) 10 children (62%), MB (Beginning to Develop)

4 children (25%), BSH (Developing as Expected) 2 children (12%), BSB (Very Well Developed) 0 children. In Cycle 1, meeting 2, the results were: BB 0 children, MB 8 children (50%), BSH 5 children (31%), BSB 3 children (18%). In Cycle 2, meeting 1, the results were: BB 0 children, MB 0 children, BSH 8 children (50%), BSB 8 children (50%). In Cycle 2, meeting 2, the results were: BB 0 children, MB 0 children, BSH 3 children (18%), BSB 13 children (81%).

Keyword: *children's Creativity, Visual Arts, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan anak usia dini yang paling penting di abad ke-21 adalah kreativitas. Kreativitas sendiri merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengandung makna peningkatan keterampilan berpikir, ditandai dengan adanya suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antar tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan mencipta atau daya cipta. Keterampilan abad 21 sering disebut dengan 4C dan dikenal dalam bahasa Indonesia dengan singkatan 4K: kreativitas, minat, komunikasi dan kerjasama. Hal ini sejalan dengan teori Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan keterampilan terbaik dalam hal perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas menjadi penting dalam pendidikan anak usia dini (Farikhah Aizatun, 2022).

Dari beberapa penelitian mengenai kreativitas menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini (Fakhriyani Vidya Diana, 2016). Seperti halnya kecerdasan atau kecantikan, kreativitas adalah suatu sifat yang dipandang langka dan melekat, suatu sifat yang intuitif dan tidak dapat diajarkan; karya-karya yang dihasilkan oleh mereka yang mempunyai kreativitas yang luar biasa dan tidak mungkin tercapai. Namun jika anak diberi kesempatan yang tepat untuk berlatih dan mengembangkan kreativitasnya, seperti halnya otot pada tubuh manusia, ia akan menjadi lebih kuat dan merasa lebih natural. Dalam kaitannya dengan anak, seni kreatif adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dan dapat mencakup kegiatan seperti musik, tari, drama, dan seni rupa. Kreativitas seni mampu merangsang dan membantu anak mengembangkan kemampuannya hampir pada

setiap aspek perkembangan, dan kreativitas seni merupakan kegiatan yang membuka pikiran, mendorong keluwesan mental. Kegiatan kreativitas seni selalu fokus dan menekankan padaproses pembelajaran (Elindra Yetti, dkk 2019).

Kreativitas merupakan suatu kebutuhan di masa kini dan masa depan. Kreativitas sangat diperlukan untuk menyambut era persaingan karena dengan berkembangnya kreativitas individu dapat menghasilkan karya-karya inovatif atau sesuatu yang baru yang dibutuhkan oleh perkembangan zaman. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang ditemui anak sebelum mengenal lingkungan lain seperti lingkungan sekolah dan masyarakat, sehingga keluarga merupakan guru pertama dan utama dalam tumbuh kembang seorang anak. Dalam mendidik anak agar tumbuh menjadi pribadi yang kreatif, orang tua harus mendampingi anak dalam tumbuh kembangnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa peran orang tua sangatlah penting dalam kehidupan anak. Ayah dan ibu harus memiliki peran yang seimbang agar anak dapat tumbuh secara kreatif (Handayani Husna Peny dkk, 2017).

Kemampuan mengenal warna adalah satu aspek dalam kemampuan kognitif anak usia dini. Dalam Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 di Standar Nasional Anak Usia Dini lampiran 1 Standar Isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 12 sampai 18 bulan dalam lingkup perkembangan kognitif, anak mampu mengenal beberapa warna dasar, yaitu warna merah, biru, kuning, dan hijau. Kemampuan anak dalam mengenal warna masuk dalam salah satu aspek kemampuan yang diperlukan, kemampuan mengenal warna ini harus dialami setiap anak usia dini. Kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna dapat membantu merangsang penglihatannya untuk menjadi lebih peka dalam melihat objek-objek di lingkungan. Anak - anak usia dini senang terhadap warna yang ada pada setiap benda, tulisan, dan gambar yang mereka lihat, dengan berpatokan pada ketertarikan tersebut anak mulai belajar mengamati dan mengenal perbedaan dan persamaan bermacam-macam bentuk, ukuran, gambar, huruf dan angka. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang

terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata.

Pendidikan seni rupa untuk anak usia dini memiliki peranan yang penting sebagai upaya meningkatkan daya ekspresi, eksplorasi, imajinasi, kreasi, dan seni dalam bermain kreatif. Dalam penelitian tentang teknik pencetakan menggunakan media asli yang dalam hal ini yang digunakan peneliti adalah berbagai tumbuh-tumbuhan, diharapkan anak-anak dapat menciptakan karya yang baru melalui kombinasi-kombinasi tumbuh-tumbuhan yang dipadukan, dicetak menjadi suatu hasil karya yang kreatif dan bernilai seni. Destiani (Ardita, dkk, 2016). Kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan kreatif dapat diterapkan pada anak. Sebab, terdapat kendala pada pendidikan anak usia dini pada masa pembelajaran daring. Dampaknya banyak anak yang merasa bosan karena pembelajaran yang monoton, serta kurangnya dorongan dari orang tua untuk memberikan bimbingan kreatif pada anak saat melaksanakan pembelajaran dari rumah. Munculnya permasalahan tersebut, hendaknya orang tua dan guru bekerja sama membantu meningkatkan pembelajaran anak dengan cara yang kreatif dan inovatif agar anak tidak bosan saat belajar.

Berdasarkan grand tour awal pada tanggal 3 Januari 2023 yang dilakukan oleh peneliti di TK AL-Ikhlas Sungai Gelam Desa Tri Mulya Jaya, terdapat permasalahan yaitu anak kurang kreativitas pada saat pembelajaran, dari jumlah 16 orang anak, 10 laki-laki dan 6 perempuan, 4 orang anak yang mulai memiliki kemampuan memadukan berbagai macam warna dilihat dari kreasi warna, sedangkan 12 orang anak lainnya belum berkembang, dikarenakan anak masih belum bisa memadukan berbagai macam warna sehingga kemampuan kreativitas anak masih belum maksimal.

METODOLOGI

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Taggart yang terdiri dari beberapa siklus, yakni perencanaan (plan), pelaksanaan dan pengamatan (act&observe), dan refleksi (reflect). Teknik pengumpulan data yakni observasi,

wawancara dan dokumentasi. Observasi berguna untuk mendapatkan informasi secara akurat melalui pengamatan langsung oleh peneliti. Menurut Kartono observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Adapun jenis observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi terstruktur. Sedangkan wawancara adalah salah satu teknik untuk memperoleh data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dan membutuhkan jawaban lisan. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan tak terstruktur. Dokumen yang diperlukan disesuaikan dengan kebutuhan sebagai bukti pendukung dalam penelitian ini. Dokumen yang dibutuhkan di antaranya yaitu: buku catatan, foto, video, rekaman suara dan lain sebagainya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: 1) Reduksi Data, 2) Penyajian Data, 3) Kesimpulan. Reduksi data yakni proses berpikir sensitif yang membutuhkan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, grafik, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Sedangkan Kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang dapat dipercaya. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru, dan siswa. Kepala sekolah berperan sebagai pengambil kebijakan dan pengelola lembaga pendidikan, sehingga memberikan perspektif terkait kebijakan, program, dan pelaksanaan di sekolah. Guru dipilih sebagai subjek karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memiliki pengalaman dalam mengimplementasikan program-program pendidikan. Sementara itu, siswa menjadi subjek penelitian untuk memahami dampak langsung dari kebijakan dan metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber (kepala sekolah, guru, dan siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kreativitas Seni Anak Usia Dini

Kondisi kreativitas Seni Anak Usia Dini dapat diketahui melalui kegiatan prasiklus . kegiatan dalam prasiklus mencakup perencanaan dan pelaksanaan. Perencanaan merupakan tahap penting

yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Dalam upaya meningkatkan perkembangan seni anak melalui media seni rupa, langkah pertama yang harus dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan keterampilan seni anak. Selanjutnya, penentuan Tingkat Capaian Perkembangan (TCP) disusun sesuai dengan indikator yang relevan untuk mengukur sejauh mana perkembangan seni anak melalui media seni rupa. Penyiapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) menjadi langkah penting dengan merancang strategi dan langkah-langkah perbaikan yang dapat mendukung pengembangan kemampuan anak secara maksimal.

Selain itu, diskusi dengan teman sejawat dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi dalam meningkatkan perkembangan seni anak. Penyiapan alat dan bahan pendukung pembelajaran, seperti media seni rupa, juga menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Terakhir, peneliti atau guru perlu menyiapkan alat penilaian berupa format observasi dan pedoman wawancara untuk memantau dan mengevaluasi perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Menyusun rencana pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah direncanakan. Tingkat capaian perkembangan anak diambil dari penilaian anak, perkembangan seni anak. Kegiatan yang digunakan yaitu media seni rupa, tanya jawab dan praktek langsung serta menyiapkan media yang mendukung yang sesuai perkembangan anak.

Pelaksanaan prasiklus dalam pembelajaran terdiri dari empat tahap kegiatan yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Tahap pertama adalah dasar lingkungan main, yaitu tempat yang disiapkan guru sebagai area kegiatan belajar yang mendukung pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Pada tahap ini, guru merancang dan menyiapkan kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Tahap kedua adalah dasar sebelum main, di mana anak berinteraksi dengan guru dan teman-temannya untuk memahami tujuan pembelajaran dan menyepakati aturan-aturan yang akan diterapkan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, pada dasar saat main, guru mengamati

seluruh aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung, sambil memberikan motivasi dan dukungan agar anak lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Terakhir, tahap dasar setelah main menjadi momen bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, pengalaman, dan pemahaman yang didapatkan selama bermain, sehingga guru dapat mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan perkembangan anak secara menyeluruh.

Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Warna

Hasil penelitian pada pra siklus di kelas B Taman Kanak-kanak Al-Ihklas Sungai Gelam Desa Tri Mulya Jaya didapat skor pada pra siklus, siklus I, siklus II dari hasil aktivitas anak yang diperoleh dari kegiatan bermain balok. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut: Skor 1 jika kreativitas belum berkembang (BB), skor 2 jika kreativitas mulai berkembang (MB), skor 3 jika kreativitas berkembang sesuai harapan (BSH). Skor 4 jika kreativitas berkembang sangat baik (BSB), jika kreativitas anak kelas B Taman Kanak-kanak Al- Ihklas masih terlihat rendah, hal ini dapat dilihat dari pengamatan awal penelitian.

Mengacu pada hasil prasiklus, peneliti mulai melakukan penelitian tindakan kelas dikelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Ihklas Sungai Gelam Desa Tri Mulya Jaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui media seni rupa. Setelah mendapat nilai prasiklus dari hasil wawancara bersama guru, langkah selanjutnya ialah penerapan media seni rupa untuk meningkatkan kemampuan seni anak. Perlakuan yang diberikan secara bertahap pertama pada siklus I yaitu dengan tema binatang sub tema binatang air dan tema tanaman sub tema tanaman buah siklus II yaitu dengan tema alam semesta sub tema benda-benda alam dan tema negaraku sub tematanah air, disetiap siklus ada 2 kali pertemuan.

Pelaksanaan Siklus I

Perencanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis, 25 April 2024, yang mengangkat tema Binatang dengan subtema Binatang Air. Kegiatan dimulai dengan kegiatan awal selama 20 menit, di mana guru menyambut anak-anak dengan hangat, mengajak berdoa bersama, membaca surat-surat

pendek, bernyanyi, dan menanyakan kabar untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman. Selanjutnya, kegiatan inti berlangsung selama 45 menit, di mana guru memberikan penjelasan tentang tema binatang air dan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu kegiatan seni rupa. Guru mengondisikan anak untuk duduk dengan tertib, memperkenalkan dan menjelaskan tema hari itu, mencontohkan cara mencampurkan warna, serta menyediakan alat peraga yang sesuai dengan tema. Setelah mendapatkan penjelasan, anak-anak diberi kesempatan untuk mempraktikkan mencampurkan warna secara langsung, yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan seni mereka.

Setelah kegiatan inti selesai, proses pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan penutup selama 20 menit. Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, terutama dalam menilai sejauh mana perkembangan seni anak meningkat melalui kegiatan mencampurkan warna. Guru juga menanyakan perasaan anak-anak setelah mengikuti kegiatan tersebut untuk mengetahui respons dan kesan mereka. Sebagai penutup, anak-anak diajak berdoa bersama, bernyanyi, bersiap pulang dengan tertib, dan mengucapkan rasa syukur melalui lafadz *Alhamdulillahirobbil'alamin*, kemudian diakhiri dengan salam. Tahapan perencanaan ini disusun secara sistematis agar proses pembelajaran berjalan efektif dan mampu mencapai tujuan dalam meningkatkan perkembangan seni anak melalui media seni rupa.

Pertemuan II pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 30 April 2024, dengan tema Binatang dan subtema Binatang Darat. Kegiatan dimulai dengan kegiatan awal selama 20 menit, di mana guru menyambut anak-anak dengan ramah, mengajak mereka berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, bernyanyi, dan menanyakan kabar anak-anak untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Ini bertujuan agar anak-anak merasa lebih siap dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan inti selama 45 menit, di mana guru memberikan penjelasan tentang tema binatang darat dan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu, termasuk kegiatan seni rupa. Guru mengondisikan anak-anak untuk duduk dengan tertib, memperkenalkan dan menjelaskan tentang tema hari itu, serta memberikan contoh cara mencampurkan warna.

Pada kegiatan inti, guru juga memberikan alat peraga yang sesuai dengan tema binatang darat dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mempraktekkan mencampurkan warna, sesuai dengan instruksi yang diberikan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menggambarkan binatang darat melalui seni rupa. Setelah kegiatan inti selesai, dilanjutkan dengan kegiatan penutup selama 20 menit. Pada tahap ini, guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan untuk menilai sejauh mana perkembangan kreativitas anak meningkat. Guru juga menanyakan perasaan anak-anak setelah mengikuti kegiatan tersebut untuk mengetahui apakah mereka merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagai penutupan, guru mengajak anak-anak untuk berdoa bersama, bernyanyi, serta mengucapkan rasa terima kasih dengan lafadz Alhamdulillahillobbi'alamin, diikuti dengan salam.

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi untuk mengamati perkembangan kreativitas anak-anak. Observasi ini juga mencakup keterlibatan anak-anak selama kegiatan berlangsung, untuk mengidentifikasi hambatan yang mungkin dialami anak, serta mengevaluasi kemampuan anak dalam membuat berbagai bentuk sesuai dengan keinginan mereka. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar anak cukup aktif dan mulai menunjukkan perkembangan yang baik. Meskipun demikian, ada beberapa anak yang masih merasa bingung saat diminta untuk mencampurkan warna, meskipun mereka cukup tertarik dengan kegiatan ini. Peneliti mencatat bahwa meskipun ada perbedaan dalam tingkat keterlibatan, secara keseluruhan kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak-anak.

Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II, peneliti merencanakan tindakan yang terdiri dari dua pertemuan. Perencanaan ini dirancang agar pembelajaran berlangsung terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) disusun bersama dengan guru kelas B, menyesuaikan dengan kebutuhan dan tema yang dipilih, yakni tanaman dengan subtema tanaman buah. Hal ini memastikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perkembangan

anak dan menggunakan media seni rupa yang dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dengan demikian, peneliti bersama guru dapat memberikan panduan yang jelas mengenai materi dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam setiap sesi pembelajaran.

Pelaksanaan pada siklus II dimulai dengan pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Mei 2024. Kegiatan diawali dengan sambutan, doa, pembacaan surat-surat pendek, bernyanyi, dan menanyakan kabar anak-anak. Kemudian, pada kegiatan inti, guru menjelaskan tema yang dipilih dan memberikan penjelasan mengenai cara mencampurkan warna, yang akan diterapkan pada kegiatan seni rupa. Guru juga memberikan alat peraga yang sesuai dengan tema, dan setelah penjelasan selesai, anak-anak diberi kesempatan untuk mempraktekkan mencampurkan warna. Pada kegiatan penutup, guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan untuk mengukur perkembangan kreativitas anak dan menanyakan perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan tersebut. Sebagai penutupan, kegiatan diakhiri dengan doa, bernyanyi, dan ucapan terima kasih dari guru kepada anak-anak.

Pada pertemuan kedua siklus II yang dilaksanakan pada Sabtu, 18 Mei 2024, tema yang diangkat adalah tanaman dengan subtema tanaman rumput. Kegiatan dimulai dengan sesi awal yang berlangsung selama 20 menit, di mana guru menyambut anak-anak dengan hangat, berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, bernyanyi, dan menanyakan kabar anak-anak hari itu. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangun hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa, agar anak-anak merasa nyaman dan siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan inti yang berlangsung selama 45 menit, guru memberikan penjelasan mengenai tema tanaman dan subtema tanaman rumput. Guru mengondisikan anak-anak untuk duduk dengan tertib, kemudian memperkenalkan dan menjelaskan secara rinci mengenai tema yang dipilih pada hari itu. Guru juga memberi contoh cara mencampurkan warna yang relevan dengan tema tanaman rumput, dan menyediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Setelah penjelasan, anak-anak diberi kesempatan untuk mempraktekkan mencampurkan warna sendiri, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas mereka dalam seni rupa.

Kegiatan penutup berlangsung selama 20 menit, di mana guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan perasaan anak-anak setelah mengikuti kegiatan tersebut dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbagi pengalaman. Hal ini penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan membantu anak-anak untuk lebih memahami proses pembelajaran yang telah dilalui. Setelah itu, kegiatan diakhiri dengan doa pulang sekolah, naik kendaraan, bernyanyi, serta mengucapkan terima kasih dengan lafadz Alhamdulillahirobalamin dan salam, sebagai bentuk penghargaan dan rasa syukur atas kegiatan yang telah dilaksanakan.

Observasi yang dilakukan selama kegiatan berlangsung menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum maksimal dalam keaktifan dan perhatian anak-anak. Beberapa anak menunjukkan semangat yang baik, baik secara individu maupun kelompok, dengan sikap dan respon yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang diciptakan dalam pembelajaran. Peneliti mencatat bahwa perkembangan kreativitas anak melalui media seni rupa mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini tercermin dalam keaktifan anak-anak dan kemampuan mereka dalam mengikuti instruksi serta menciptakan karya seni dengan menggunakan media yang disediakan.

Refleksi terhadap kegiatan pembelajaran ini menunjukkan bahwa mengamati benda nyata dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan anak. Anak-anak merasa termotivasi dan lebih tertarik ketika dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan media yang digunakan. Rasa ingin tahu mereka semakin berkembang, yang mengarah pada peningkatan pengetahuan dan pengalaman baru. Dengan demikian, kegiatan seni rupa yang melibatkan media nyata tidak hanya membuat anak-anak lebih senang tetapi juga mengurangi rasa bosan, serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

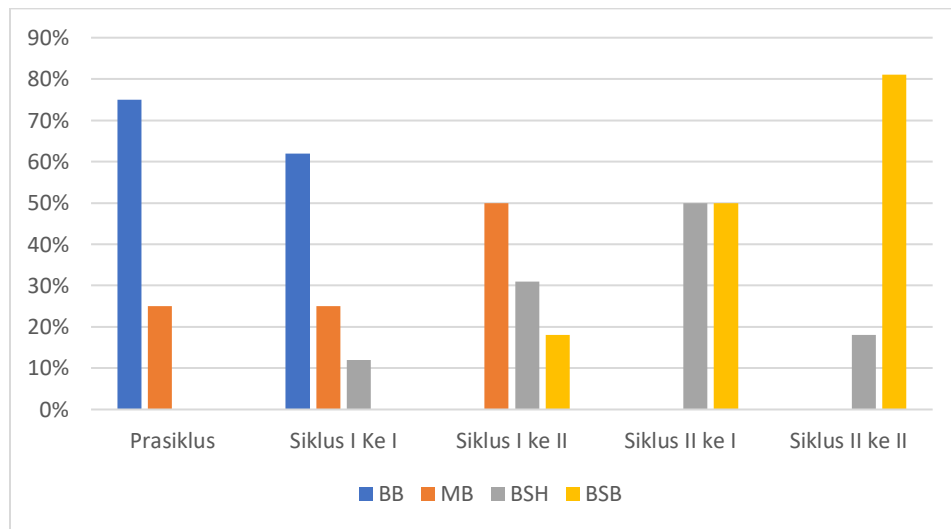
Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dari kedua siklus tersebut dapat dilihat adanya peningkatan terhadap kemampuan kreativitas anak melalui media seni rupa kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Ihklas yang sangat signifikan. Hasil pengukuran melalui penilaian tertulis menunjukkan adanya peningkatan pada semangat serta minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan kegiatan kemampuan kreativitas menggunakan media seni

rupa. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B usia 5-6 tahun di Taman Kanak- Kanak Al-Ihklas Sungai Gelam Desa Tri Mulya Jaya dapat dilihat peningkatan kreativitas anak kelompok B yang sangat cukup signifikan yang dijelaskan pada tabel dibawah berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Siklus I dan siklus II

No	Siklus	Indikator			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Prasiklus	75%	25%	-	-
2.	Siklus I Pertemuan I	62%	25%	18%	-
3.	Siklus I Pertemuan II	-	50%	31%	18%
4.	Siklus II Pertemuan I	-	-	50%	50%
5.	Siklus II Pertemuan II	-	-	18%	81%

Analisis hasil peningkatan kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Warna dapat dilihat berdasarkan grafik dibawah ini :



Gambar 1. Peningkatan Kreativitas Seni AUD

Dapat dilihat peningkatan yang sangat baik yang pada setiap siklusnya. Pada siklus I hanya terdapat 10 orang anak yang tuntas, pada siklus II jauh meningkat menjadi 13 anak yang tuntas dari jumlah anak sebanyak 16 anak.

SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan bahwa kegiatan seni rupa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan setiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan data siklus I pertemuan I, BB 10 anak atau 62% MB 4 anak atau 25% BSH 2 anak atau 12% BSB 0, pada siklus I pertemuan II, BB 0 MB 8 anak atau 50% BSH 5 anak atau 31% BSB 3 anak atau 18%. Berdasarkan siklus II anak mengalami peningkatan yang baik pada tingkat keberhasilansiklus II pertemuan I, BB 0 MB 0 BSH 8 anak atau 50% BSB 8 anak atau 50% pada siklus II pertemuan II BB 0 MB 0 BSH 3 anak atau 18% BSB 13 anak atau 81%. Penelitian ini dikatakan berhasil dikarenakan pencapaian lebih dari indicator tingkat pencapaian yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardita Destiani dkk, 2016 *Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siswa Melalui Teknik Pencetakan Dengan Bantuan Media Asli* Jurnal Ilmiah Potensia
- Aprillia elisa, (2023). *Pengelolaan Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Palembang.
- Aisyah, 2017. *Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini* jurnal obsesi surabaya
- Fakhriyani Vidya Diana, 2016 *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* Didaktika. Handayani Husna Peny,dkk, 2017 *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga* Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera
- Junita reni, (2021). *Upaya Pengenalan Warna Dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Warna Pada Anak*.bekasi
- Mar'atin Azkiyatul dkk, 2022 *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran* Wisdom
- Pamadhi Hajar, *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak PAUD*4403 Edisi 2
- Ratna sri, (2022). *Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini*. Bekasi:Aksara
- Rasyid, M. A. (2017). *HAdits-hadits Tarbawi*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rozalena, Muhammad Kristiawan,2017. *Pengelolaan Pembelajaran Pauddalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini*. Jurnal Menejemen, Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan.
- Sari nityana dinadia, (2020) *Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan*

- Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Yaa Bunayya
- Sari Herlida Annisa, (2020) *Studi Kasus Strategi Guru Dalam Kegiatan Menggambar Untuk Pengembangan Seni Rupa Anak* Studi Kasus Strategi guru.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Siti Zahara, Benny Hendriana. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Suryana, D. (2016). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Suryana, D. (2016). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara. Wibowo V, D, Nugraheni S, A, 2021, *Implementation Of Online-Based Paud Children's Creative Arts Learning* Imaji
- Yetti Elindra, dkk, 2019, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia DINILPP-* Mitra Edukasi Yusria, Y. (2016). *Peningkatan Kecakapan Personal Melalui Pembelajaran Kontekstual*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 327-348.