

MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN WARNA

Atika Wirdasari¹, Nurlinda², Rahma Septiana³

Email: atikawirdasari@uinjambi.ac.id

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*

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 sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antar tahap

¹ UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

² UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

³ UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

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 Aizatul, 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 kreatifitas 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 pada proses 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.

METODE PENELITIAN

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.

Adapun 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. Rumus yang digunakan adalah:

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

P : Angka Persentase

F : Jumlah Nilai Anak

N : Jumlah Anak

Keterangan

Kriteria 0%-24,99% Belum Berkembang (BB)

Kriteria 25%-49,99% Mulai Berkembang (MB)

Kriteria 50%-74,99% Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Kriteria 75%-100% Berkembang Sangat Baik (BSB).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prasiklus

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan hal yang dilakukan sebelum proses pembelajaran. Adapun hal yang harus dilakukan adalah:

- 1) Merumuskan tujuan meningkatkan perkembangan seni anak melalui media seni rupa.
- 2) Merumuskan tingkat capaian perkembangan (TCP) dengan lingkup meningkatkan perkembangan seni anak melalui media seni rupa sesuai dengan indikator.
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang difokuskan pada perencanaan Langkah-langkah perbaikan yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam pembelajaran.
- 4) Mengadakan diskusi dengan teman sejawat tentang apa permasalahan meningkatkan perkembangan seni anak melalui media seni rupa.

- 5) Menyediakan alat dan bahan yang mendukung pembelajaran/media seni rupa.
- 6) Menyiapkan alat penilaian berupa format observasi anak dan wawancara.

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.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan prasiklus terdiri dari empat tahap kegiatan sebagai berikut:

- 1) Dasar lingkungan main adalah tempat kegiatan yang disiapkan oleh guru untuk anak agar dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, dimana dalam dasar lingkungan main guru menyiapkan kegiatan pembelajaran hari itu sesuai dengan RPPH yang telah disusun.
- 2) Dasar sebelum main adalah tempat anak berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya tentang tujuan proses pembelajaran dan aturan-aturan yang telah dibuat dan disepakati bersama.
- 3) Dasar saat main adalah tempat guru melihat semua kegiatan yang dilakukan anak dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi dan dukungan pada anak.
- 4) Dasar setelah main adalah tempat anak mengungkapkan semua yang dirasakan pada saat melakukan kegiatan main yang telah berlangsung.

Berdasarkan 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.

Dari 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.

B. Siklus 1

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan. Siklus 1 pertemuan ke-1 (Kamis, 25 April 2024). Pertemuan I pada siklus I dilakukan pada hari Kamis 25 April 2024 yang mengangkat tema Binatang dengan sub tema Binatang Air.

a. Kegiatan awal (+ 20 menit)

Kegiatan awal diawali dengan menyambut anak, berdoa, membaca surat-surat pendek, bernyanyi dan menanyakan kabar hari ini.

b. Kegiatan inti (+ 45 menit)

Kegiatan inti guru memberikan penjelasan tentang tema Binatang dengan sub Binatang air, kegiatan yang akan dilakukan pada pagi hari itu juga dan melanjutkan dengan kegiatan seni rupa.

- 1) Guru mengondisikan anak untuk duduk ditempatnya.
- 2) Guru memperkenalkan dan menjelaskan tentang tema hari itu
- 3) Guru mencontohkan cara mencampurkan warna
- 4) Guru memberikan alat peraga yang sesuai dengan tema
- 5) Setelah selesai anak mempraktekkan mencampurkan warna.

c. Kegiatan penutup (+ 20 menit)

Pada kegiatan penutup guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu juga yaitu meningkatkan perkembangan seni anak. Kemudian, guru menanyakan perasaan anak setelah kegiatan tersebut. Setelah itu, berdoa pulang sekolah, naik kendaraan dan bernyanyi kemudian mengucapkan rasa terima kasih dengan lafadz *Alhamdulillahirobalalamin dan mengucapkan salam.*

Pertemuan II pada siklus I dilakukan pada hari Selasa 30 April 2024 yang mengangkat tema binatang dengan sub tema binatang darat.

a. Kegiatan awal (+ 20 menit)

Kegiatan awal diawali dengan menyambut anak, berdoa membaca surat-surat pendek, bernyanyi dan menanyakan kabar hari ini.

b. Kegiatan inti (+ 45 menit)

Kegiatan inti guru memberikan penjelasan tentang tema binatang dengan sub tema binatang darat kegiatan yang akan dilakukan pada pagi hari itu juga dan melanjutkan dengan kegiatan seni rupa.

- 1) Guru mengondisikan anak untuk duduk ditempatnya.
 - 2) Guru memperkenalkan dan menjelaskan tentang tema hari itu.
 - 3) Guru mencontohkan cara mencampurkan warna.
 - 4) Guru memberikan alat peraga yang sesuai dengan tema.
 - 5) Setelah selesai anak mempraktekkan mencampurkan warna.
- c. Kegiatan penutup (+ 20 menit)
- Pada kegiatan penutup guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu juga yaitu meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Kemudian, guru menanyakan perasaan anak setelah kegiatan tersebut. Setelah itu, berdoa pulang sekolah, naik kendaraan dan bernyanyi kemudian mengucapkan rasa terima kasih dengan lafadz *Alhamdulillahirobalalamin dan mengucapkan salam.*
- d. Observasi
- Pada tahap ini, pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengembangkan kreativitas anak. Selain mengamati perkembangan anak, peneliti menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan anak untuk mengetahui hambatan yang dialami anak selama proses pembelajaran, serta untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak. Dari hasil observasi pada siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini siswa cukup aktif terlibat dan mulai berkembang dengan baik, namun tidak semua anak begitu aktif, yaitu guru meminta anak untuk mencampurkan. Beberapa anak masih bingung namun cukup tertarik dengan kegiatan ini.

C. Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan.

2. Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan pembelajaran pada siklus II di dalam kelas dengan menggunakan media seni rupa yang disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) yang sebelumnya telah dipersiapkan oleh peneliti bersama guru kelas B agar kegiatan menjadi terarah.

Pertemuan I pada siklus II dilakukan pada hari Selasa 14 Mei 2024 yang mengangkat tema tanaman dengan sub tema Tanaman Buah.

a. Kegiatan awal (+ 20 menit)

Kegiatan awal diawali dengan menyambut anak, berdoa membaca surat-surat pendek, bernyanyi dan menanyakan kabar hari ini.

b. Kegiatan inti (+ 45 menit)

Kegiatan inti guru memberikan penjelasan tentang tema tanaman dengan sub Tanaman Buah kegiatan yang akan dilakukan pada pagi hari itu juga dan melanjutkan dengan kegiatan seni rupa.

- 1) Guru mengondisikan anak untuk duduk ditempatnya.
- 2) Guru memperkenalkan dan menjelaskan tentang tema hari itu.
- 3) Guru mencontohkan cara mencampurkan warna.
- 4) Guru memberikan alat peraga yang sesuai dengan tema.
- 5) Setelah selesai anak mempraktekkan mencampurkan warna.

c. Kegiatan penutup (+ 20 menit)

Pada kegiatan penutup guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu juga yaitu meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Kemudian, guru menanyakan perasaan anak setelah kegiatan tersebut. Setelah itu, berdoa pulang sekolah, naik kendaraan dan bernyanyi kemudian mengucapkan rasa terima kasih dengan lafadz *Alhamdulillahirobalamin dan mengucapkan salam*.

Pertemuan II pada siklus II dilakukan pada hari Sabtu 18 mei 2024 yang mengangkat tema tanaman dengan sub tema: tanaman Rumput.

a. Kegiatan awal (+ 20 menit)

Kegiatan awal diawali dengan menyambut anak, berdoa membaca surat-surat pendek, bernyanyi dan menanyakan kabar hari ini.

b. Kegiatan inti (+ 45 menit)

Kegiatan inti guru memberikan penjelasan tentang tema tanaman dengan sub tema tanaman Rumput kegiatan yang akan dilakukan pada pagi hari itu juga dan melanjutkan dengan kegiatan seni rupa.

- 1) Guru mengondisikan anak untuk duduk ditempatnya.
- 2) Guru memperkenalkan dan menjelaskan tentang tema hari itu.
- 3) Guru mencontohkan cara mencampurkan warna.
- 4) Guru memberikan alat peraga yang sesuai dengan tema.
- 5) Setelah selesai anak mempraktekkan mencampurkan warna.

c. Kegiatan penutup (+ 20 menit)

Pada kegiatan penutup guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu juga yaitu meningkatkan perkembangan

keaktivitas anak. Kemudian, guru menanyakan perasaan anak setelah kegiatan tersebut. Setelah itu, berdoa pulang sekolah, naik kendaraan dan bernyanyi kemudian mengucapkan rasa terima kasih dengan lafadz *Alhamdulillahirobalamin dan mengucapkan salam*.

d. Observasi

Selama kegiatan berlangsung maka peneliti mendapatkan adanya peningkatan tetapi belum maksimal dalam keaktifan dan perhatian anak. Ada anak yang bersemangat baik secara individu maupun secara kelompok, sikap hingga respon anak sudah sesuai dengan situasi dan kondisi yang diciptakan pada proses pembelajaran, observasi yang dilakukan dibuat dalam bentuk format observasi dan percakapan.

Dapat diketahui bahwa kemampuan perkembangan kreativitas anak melalui media seni rupa mengalami peningkatan dari siklus I sebagaimana diketahui bahwa kemampuan perkembangan kreativitas anak pada siklus II sudah optimal dan sudah memenuhi tingkat capaian perkembangan (TCP).

Artinya tindakan yang dilakukan pada siklus II di kelas B Taman Kanak-Kanak Al-Ihklas Sungai Gelam Desa Tri Mulya Jaya, mengalami peningkatan. Kesimpulan yang diperoleh dari meningkatkan perkembangan kreativitas anak pada siklus II antara lain:

- 1) Anak antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media seni rupa.
- 2) Hampir semua anak senang melakukan kegiatan dengan Media seni rupa

e. Refleksi

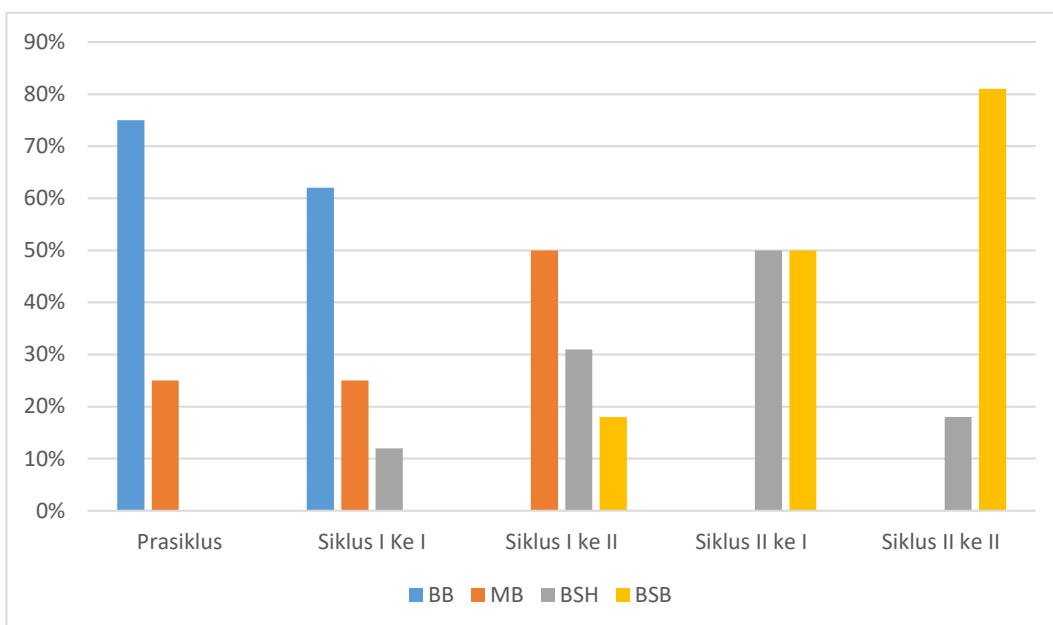
Dengan mengamati benda nyata dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan anak, meningkatkan motivasi anak dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini tercermin dari antusiasme anak-anak untuk melakukan kegiatan seni rupa. Rasa ingin tahu anak melihat media secara langsung menambah pengetahuan dan pengalaman untuk anak sehingga membuat anak senang dan tidak merasa bosan.

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 pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14 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%

Gambar 4.6 Grafik Siklus I dan Siklus II



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.

KESIMPULAN

Berdasarkan 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 keberhasilan siklus 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 PAUD4403 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 Manajemen, 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*