

Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Warna

Novi Cynthia Yusnita

Universitas Battuta, Sumatera Utara, Indonesia

novicynthiay@gmail.com

***Penulis Korespondensi**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak dan tidak berkembang secara optimal. Hal tersebut diketahui ketika anak melakukan kegiatan yang sama secara terus-menerus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain warna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah anak dapat meningkatkan kreativitasnya dengan kegiatan membuat batik dengan kertas tisu dan berbagai macam warna. Anak dapat menuangkan hasil karyanya melalui kegiatan tersebut. Hal ini dapat dilihat ketika hasil yang diperoleh anak memberikan pola serta bentuk yang berbeda-beda. Sehingga kreativitas anak dalam kegiatan bermain warna meningkat dengan baik.

Kata Kunci : *kreativitas, bermain warna, anak usia dini*

Teacher Strategies In Increasing Early Childhood Creativity Through Color Play Activities

ABSTRACT

This research is motivated by children's low creativity and not developing optimally. This is known when children do the same activities continuously. This research aims to determine the creativity of young children through color play activities. The method used in this research is descriptive qualitative. The data collection techniques used in this research are observation, interviews and documentation. The results of this research are that children can increase their creativity by making batik activities with tissue paper and various colors. Children can express their work through this activity. This can be seen when the results obtained by children provide different patterns and shapes. So that children's creativity in color playing activities increases well.

Keywords : *creativity,color play, early childhood*

PENDAHULUAN

Anak adalah generasi emas yang akan membangun Indonesia menjadi negara yang lebih baik dan maju dengan kemampuan yang dimilikinya. Perbedaan generasi sebelumnya menuju

ke generasi selanjutnya tentu sangat mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam proses pembelajaran secara formal maupun nonformal. Kemampuan tersebut tentunya akan diperoleh dengan meningkatkan serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Keterampilan anak usia dini yang paling penting di abad ke-21 salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif masing-masing. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan sehingga kreativitas perlu diasah sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak diasah maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam.

Anak-anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak lain pada umumnya. Di Indonesia ciri pribadi kreatif yang dirumuskan kelompok pakar psikologi ialah imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan. Kreativitas merupakan komponen individu dan perilaku sosial sejak zaman dahulu. Tumbuhnya kreativitas dapat dicapai melalui lingkungan keluarga dan sekolah. Anak memerlukan lingkungan yang kondusif untuk dapat mengembangkan bakat (intelegensi, kreativitas, dan motivasi) dan kemampuannya secara optimal untuk dapat mewujudkan dirinya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Bentuk pengembangan kreativitas anak bukan hanya ditunjang dari kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru maupun kreativitas anak yang berbeda-beda, melainkan karena strategi pembelajaran yang tepat dari seorang guru. Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang pembelajaran dan membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan seni kreativitas. Guru yang kreatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar. Karakteristik anak usia dini meliputi bersifat unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar, semakin menunjukkan minat terhadap teman.(Fadlillah, 2013: 57).

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi kerja otak kanan dan otak kiri. Lingkungan belajar anak usia dini dapat mempengaruhi penampilan perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak. Kreativitas memiliki kemampuan untuk mengembangkan seluruh potensi pada anak, mengekspresikan emosi, dan menerima sesuatu yang baru dalam kaitannya dengan pembelajarannya. Memberdayakan lingkungan sebagai salah satu media eksplorasi dimana anak berperan penting dalam mengembangkan kreativitasnya jika potensinya dikembangkan dengan baik melalui desain pembelajaran yang kreatif dan eksploratif, serta didukung dengan hasil penelitian yang diberikan.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa, kreativitas seseorang tidak bisa disamakan dengan orang lain. Itu tergantung pada sudut pandang orang lain. Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan ide-ide yang ada dengan yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak bergerak setiap hari

dan berpartisipasi dalam kegiatan seperti teater dan seni visual. Melalui Proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu dengan bermain, diharapkan dapat merangsang dan mengasah kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan anak sejak usia dini.

Namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di Bimbel Insan Cendekia menunjukkan bahwa pada umumnya kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat masih banyaknya anak yang belum bisa mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk karya yang dibuat. Jika diberi tugas, anak merasa kebingungan tidak tahu apa yang harus dilakukan, sehingga jika tidak ada contoh yang diberikan, maka anak tidak bisa melakukan apa-apa. Hanya sedikit dari semua anak yang memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik. Banyak anak yang masih bertanya warna apa yang digunakan. Padahal kegiatan ini merupakan kegiatan yang sesuai imajinasi anak. Kondisi tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran, guru jarang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan yang dilakukan anak. Kegiatan pembelajaran lebih banyak di dominasi oleh tugas-tugas akademik yang harus dikerjakan anak, seperti membaca, menulis, dan berhitung yang berupa lembar kegiatan siswa, bahkan dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media, sehingga anak jarang berinteraksi dengan media pembelajaran, jika ada media yang digunakan, itu pun hanya dipegang oleh guru, sehingga sudah sewajarnya jika anak menjadi bosan, karena pembelajarannya kurang menarik dan bermakna bagi anak.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dalam upaya untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, hendaknya anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri apa yang harus dilakukan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar anak. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Steiner (Yus, 2015) bahwa anak berkembang melalui pengalaman dan proses berfikir. Hal senada juga dikemukakan Montolalu (2009) bahwa untuk menumbuhkembangkan kreativitas, rasa ingin tahu dan daya khayal maka hendaknya anak diberi kesempatan untuk berekspresi dalam mengembangkan ide dan gagasannya, sehingga memunculkan inisiatif dan imajinasi pada diri anak. Dengan demikian, peranan media yang ada di sekitar anak sangatlah penting sebagai upaya untuk membantu menstimulasi pengembangan kreativitas anak, mengingat melalui interaksi dengan media, anak akan memiliki banyak pengalaman dengan melakukan eksplorasi terhadap media yang ada di sekitar anak.

Bermain merupakan aktivitas yang disukai oleh banyak orang, bukan hanya anakanak tetapi orang dewasa juga menyukainya. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Piaget menjelaskan bahwa “bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.” (Fadlillah, 2013:168) Bermain adalah salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. secara normal tidak ada seorang pun yang tidak menyukai bermain. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir (Fadlillah, 2013:168). Menurut Hurlock menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya, karena dengan bermain ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat permainan atau tidak. Ketika anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali situasi yang sama. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan

penggunaan suatu hal secara berbeda, serta menemukan hal yang baru.

Dengan kata lain, suasana yang menyenangkan bagi anak akan membantu mengembangkan kreativitas anak. Sehingga sebagai orangtua, guru, dan orang-orang yang ada di sekitar anak, hendaknya dapat menciptakan kondisi yang mendorong dalam pengembangan kreativitas anak. Kreativitas penting untuk dikembangkan karena kreativitas berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, misalnya kreativitas berpengaruh terhadap gagasanggagasan seseorang, pemecahan terhadap suatu permasalahan, serta berpengaruh terhadap prestasi akademik. Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dan bermain, didalam bermain dapat menambah tentang logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke manfaat bermain adalah (Martuti, 2008: 45): 1) Meningkatkan pengetahuan akan konsep-konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain; 2) Mengaktifkan semua panca indera anak; 3) Meningkatkan kognitif anak; 4) Memenuhi kengintahuan pada anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya, karena dengan bermain ia dapat berekperimen dengan gagasanggagasan barunya baik yang menggunakan alat permainan atau tidak. Ketika anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali situasi yang sama. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Bermain menyediakan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas ide-ide baru. Ide-ide tersebut untuk diujicobakan di dalam suasana yang tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan mengembangkan masalah anak-anak. Dengan demikian dalam bermain akan tumbuh daya kreativitas. Kreativitas dikembangkan melalui pengalaman bermain yang imajinatif, membiarkan anak-anak untuk terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan inovatif dalam proses bermain peran.

Berdasarkan permasalahan ini, maka diperlukan adanya perbaikan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan warna untuk meningkatkan kreativitas anak. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas tentunya harus dilakukan dan direncanakan secara baik agar berjalan sesuai apa yang diinginkan. Potensi pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik melalui bermain warna dengan ampas kelapa. Metode bermain merupakan metode yang sangat cocok dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, tentunya juga untuk mengembangkan kreativitas anak.

Karena mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.(Fadlillah, 2013: 61) Kegiatan bermain merupakan cara yang efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk pengembangan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan tata tertib dan disiplin. Sehingga akan dibahas lebih lanjut mengenai strategi guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain warna.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. metode penelitian ini bertujuan untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan mendiskripsikan sejumlah variabel yang berhubungan dengan masalah atau unit yang diteliti. peneliti kemudian menyajikan data yang relevan berupa kualitas deskriptif yang bersifat alamiah khusus, fakta sebenarnya diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan

pada anak di Bimbel Insan Cendekia. Dalam pendekatan ini, peneliti berusaha memahami makna, nilai, keyakinan, perilaku, interaksi, dan konteks sosial yang melibatkan individu atau kelompok manusia. Penggunaan metode dekskriptif yaitu berfokus pada deskripsi mendalam dan rinci tentang fenomena yang diteliti. Dalam penelitian deskriptif kualitatif penjabarannya menggunakan dan mengutamakan gambaran data melalui kata-kata. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengatakan bahwa kreativitas anak perlu adanya stimulus yang dilakukan agar kemampuan anak dalam pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Kreativitas juga bukanlah sebagai perkembangan tambahan, melainkan komponen utuh dari lingkungan bermain yang spontan dan potensial. Kreativitas merupakan aspek tetap dalam semua aspek perkembangan. Oleh karena itu, sebuah pembelajaran tidak hanya terfokus pada satu aspek, namun semua aspek harus saling mendukung dan menguatkan agar tujuan pembelajaran anak dapat tercapai. Lingkungan bermain yang kreatif adalah dasar filosofi dari suatu bentuk pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas pada anak usia dini. Kegiatan bermain yang dilakukan anak pada dasarnya mencerminkan tingkat, tingkat perkembangan mereka.

Hasil wawancara dengan guru juga menyatakan bahwa anak terlebih dahulu diajarkan mengenai warna, perbedaan macam-macam warna dan hasil dari pencampuran warna. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Adapun beberapa langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam melakukan kegiatan bermain warna untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini yaitu:

1. Mempersiapkan alat dan bahan seperti tisu, pewarna makanan, wadah kecil, tusuk gigi, dan air mineral.
2. Masukkan berbagai macam pewarna makanan ke wadah kecil yang telah disediakan. Satu wadah berisi satu warna. Sediakan 3 warna (merah, kuning, hijau).
3. Tambahkan air ke dalam wadah yang berisi pewarna tersebut.
4. Campurkan pewarna dan air menggunakan tusuk gigi yang diaduk secara merata.
5. Ambil tisu kemudian lipat sesuai dengan kreativitas anak. Bisa berbentuk segitiga ataupun persegi
6. Celupkan setiap ujung-ujung tisu ke dalam wadah yang berisi warna
7. Lakukan sampai semua tisu sudah dipenuhi oleh warna
8. Buka lipatan tisu menjadi bentuk semula
9. Lalu jemur tisu hingga kering. Maka tisu tersebut akan membentuk pola sesuai dengan bentuk dan warna yang telah dibuat

Berikut ini hasil dari kegiatan bermain warna yang dilakukan anak untuk meningkatkan kreativitasnya:



Gambar 1



Gambar 2

Pada gambar 1 dan 2 terlihat bahwa anak menggunakan warna yang sama yaitu merah dan jingga. Namun yang membuat perbedaan tersebut adalah pola yang terbentuk dari masing-masing anak sangat berbeda. Pada gambar 1 dan 2, guru menginstruksikan anak untuk melipat tisu membentuk segitiga. Tetapi cara pewarnaan dari kedua anak tersebut tampak berbeda, bahkan terlihat juga perbedaan pada gambar 1 warna yang buat oleh anak tidak menyebar secara merata. Pada gambar 2 terlihat bahwa anak sangat rapi dalam membuat pola sehingga keseluruhan tisu tertutupi oleh warna.

Selanjutnya dapat dilihat juga pada tisu yang dilipat menjadi bentuk persegi seperti dibawah ini:



Gambar 3



Gambar 4

Pada gambar 3 dan 4 terlihat bahwa warna yang digunakan sama, yaitu merah, kuning dan hijau. Kemudian pola yang terbentuk juga sama yaitu persegi. Namun cara pewarnaan yang dilakukan masing-masing anak berbeda. Sehingga memberikan hasil warna pada pola yang terbentuk di tisu juga berbeda. Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa cara melipat serta cara pewarnaan mempengaruhi pola yang akan terbentuk pada tisu. Hal ini merupakan bentuk kreativitas dari masing-masing anak.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi

yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan. Ciri-Ciri Anak Kreatif Menurut Utami Munandar menyebutkan ciri-ciri anak kreatif adalah (Utami Munandar, 1999: 5): 1) Selalu ingin tahu; 2) Memiliki minat yang luas; 3) Menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif; 4) Berani mengambil resiko dengan perhitungan; 5) Tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat.

Bermain merupakan aktivitas yang disukai oleh banyak orang, bukan hanya anakanak tetapi orang dewasa juga menyukainya. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Piaget menjelaskan bahwa “bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.” (Fadlillah, 2013:168). Bermain adalah salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. secara normal tidak ada seorang pun yang tidak menyukai bermain. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir (Fadlillah, 2013:168). Menurut Hurlock menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Anak usia dini berada pada masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk mendapatkan kesempatan pengalaman belajar yang diberikan oleh pendidik, orang tua dan orang dewasa di lingkungannya. Memberi pengalaman belajar pada masa pengganti umumnya merupakan waktu yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, nantinya dikembangkan kreativitas sejak usia, tinjauan dan penelitian-penelitian terhadap proses kreativitas, tebakan dan berkreasi sangat penting karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kekuasaan kepada individu dan kreativitasnya memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 2005).

Ketika melakukan kegiatan bermain warna, anak merasa senang dan dapat mengeksplor pengetahuannya dengan baik melalui warna. Anak juga bisa membuat warna sekunder dari campuran warna primer. Hal ini tentunya menambah pengalaman anak secara langsung dalam proses pembelajarannya, serta yang paling penting dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran. Anak juga tidak merasa bosan dalam belajar, bahkan kemampuan imajinasi anak juga ikut berkembang dengan baik. Beberapa aspek yang juga ikut berkembang melalui kegiatan permainan warna ini adalah aspek perkembangan motorik halus, aspek perkembangan kognitif, dan aspek perkembangan seni. Oleh karena itu, kegiatan ini sangat bermanfaat bagi anak dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

SIMPULAN

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Bakat kreatif, dapat dikembangkan, melalui aktivitas bermain yang sistematis, paedagogis, teratur, terencana dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Dengan bermain berkembang anak akan tercapai secara optimal. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Bentuk pengembangan kreativitas anak bukan hanya ditunjang dari kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru maupun kreativitas anak yang berbeda-beda, melainkan karena strategi pembelajaran yang tepat dari seorang guru. Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat

menunjang pembelajaran dan membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan seni kreativitas.

Guru yang kreatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar. Karakteristik anak usia dini meliputi bersifat unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar, semakin menunjukkan minat terhadap teman. Dengan kata lain, suasana yang menyenangkan bagi anak akan membantu mengembangkan kreativitas anak. Sehingga sebagai orangtua, guru, dan orang-orang yang ada di sekitar anak, hendaknya dapat menciptakan kondisi yang mendorong dalam pengembangan kreativitas anak.

Ketika melakukan kegiatan bermain warna, anak merasa senang dan dapat mengeksplor pengetahuannya dengan baik melalui warna. Anak juga bisa membuat warna sekunder dari campuran warna primer. Hal ini tentunya menambah pengalaman anak secara langsung dalam proses pembelajarannya, serta yang paling penting dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran. Anak juga tidak merasa bosan dalam belajar, bahkan kemampuan imajinasi anak juga ikut berkembang dengan baik. Beberapa aspek yang juga ikut berkembang melalui kegiatan permainan warna ini adalah aspek perkembangan motorik halus, aspek perkembangan kognitif, dan aspek perkembangan seni.

REFERENSI

- Aisyah. 2017. Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2)
- Asmawati, L. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Euis., K & Yeni., R. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fadlillah. 2013. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Latif, M., dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak usia Dini*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindi.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Silvia, Sinta. 2023. Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Permainan Warna dengan Media Benang di RA At Taslim Pangalengan. *Journal Ashil*. 3(1).
- Sit.,M. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing
- Suharnan. (2011). *Kreativitas, Teori & Pengembangan*. Surabaya: Laros
- Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Rosdakarya.
- Suyanto, S. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Yus, A. 2015. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.