IMPLEMENTASI PERMAINAN WARNA UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI TK CAHAYA HATI KAMPUNG SRI GEMILANG KECAMATAN KOTO GASIB KABUPATEN SIAK

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

EKA DEWI SUSANTI
NIM: 1238.22.1522

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
TAHUN 1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini:

Nama	: Eka Dewi Susanti
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1522
Tempat/Tanggal Lahir	: Rantau Panjang, 5 Mei 1986
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak.** Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Universitas Islam Alkifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagia tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan ini.

Pekanbaru, 10 Agustus 2026

Yang Membuat Pernyataan

Materai
Rp.10.000

EKA DEWI SUSANTI
NIM: 1238.22.1522

Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Eka dewi Susanti*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: **Eka Dewi Susanti**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1522
Tempat/Tanggal Lahir	: Rantau Panjang, 5 Mei 1986
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 tahun di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 2026
Pembimbing I

(Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I)
NIDN. 2113048702

Nelia Guswanti, M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Eka Dewi Susanti*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: **Eka Dewi Susanti**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1522
Tempat/Tanggal Lahir	: Rantau Panjang, 5 Mei 1986
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 tahun di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 2026
Pembimbing II

(Nelia Guswanti, M.Pd)
NIDN. 2104089401

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing 2 skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: "**Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak**", yang ditulis oleh:

Nama	: **Eka Dewi Susanti**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1522
Tempat/Tanggal Lahir	: Rantau Panjang, 5 Mei 1986
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk diajukan dalam ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, Agustus 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I	**Nelia Guswanti, S.Pd., M.Pd**
NIDN. 2113048702	**NIDN. 2104089401**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 2113048702

MOTTO

"Bermimpilah setinggi langit, berusahalah sekuat tenaga, berdoalah tanpa henti, dan percayalah bahwa Allah selalu memberikan yang terbaik pada waktu-Nya."

PERSEMBAHAN

~Allah Subhanahu wa Ta'ala dan Muhammad Shallallu 'Alaihi Wassallam~

Setinggi puja, sedalam syukur hanyalah kepada Allah SWT. Sembah sujudku hanyalah kepada-NYA atas apa yang telah diberikan kepadaku. Nikmat-NYA tak pernah berhenti diberikan kepadaku, baik berupa nikmat iman, kesehatan, kesempatan, maupun nikmat yang lainnya yang tak bisa di ukur dan dituliskan. Sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan Juga salam selalu tercurahkan kepada Nabi Sekalian alam, yakni Nabi Muhammad Shallallu 'Alaihi Wassallam.

~Ayah dan bunda~

Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini untuk kepada ayah dan juga kepada bunda yang telah memberikan kasih sayang kepadaku dari masa kecil dulu hingga sampai saat ini dan tidak akan pernah putus selamanya. Dengan karya yang sederhana ini bisa menjadikan bukti bahwa anakmu juga bisa menjadi seorang sarjana seperti yang ayah dan omak harapkan. Ini semua tidak terlepas dari do'a ayah dan bunda

Terima kasih ayah... terima kasih omak...

~Adik-adik dan keluarga besar~

Skripsi ini juga ku persembahkan kepada adik-adikku, semoga dengan skripsi ini bisa menjadikan contoh kita bersaudara bisa membuktikan bahwa kita juga bisa bersaing dengan anak-anak yang lainnya dengan keterbatasan ekonomi kita, tetapi dengan niat dan tekat karena Allah tidak ada yang tidak bisa kalau Allah sudah Berkehendak.

~Suami dan Anak Tercinta~

Skripsi yang sederhana ini juga kupersembahkan untuk keluarga kecilku kepada Suami dan Anak ku. Terima kasih atas bantuan materi maupun non-materinya selama ini, dan juga buat anak-anakku gapailah cita-citamu nak, jangan pernah bosan untuk menuntut ilmu, karena ilmu adalah pelita dalam kehidupan ini. Tanpa ilmu kita akan di injak-injak orang, do'a bunda selalu menyertai kalian.

Tanpa Kalian Semua, Karya Ini Tidak Akan Tercipta

Love You All

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti ucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini biasa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, semoga kelak kita mendapats yafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak**"

Penulisan proposal ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Sekolah Tinggi Agama Islam Al- Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepadamengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Parlindungan Simbolon, S.I.Q.,M.Us selaku Ketua Senat Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan motivasi selama perkuliahan.

3. Dr.Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
4. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil Rektor I yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
5. Lita Arfah ,S.P.M.,Si selaku wakil Rekor II yang telah memberikan saran, dukungan dan bimbingan kepada penulis selama menjalani perkuliahan
6. Sahrin, SH.,MH selaku wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
7. Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UI Al-Kifayah Riau sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran untuk penyusunan skripsi ini.
8. Nelia Guswanti, M.Pd.I. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
10. Sandi Noprianti, S.Pd. Tiya Murni selaku guru di TK Cahaya Hati yang telah membantu peneliti dan Juga Yang Telah Banyak Memberikan Motivasi Agar Tetap Semangat dalam Proses Penelitian.
11. Kepada orang-orang yang peneliti sayangi Ayahanda dan Ibunda serta Suami dan Anak serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan bantuan

do’anya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

12. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.

Pekanbaru, 3 Agustus 2026
Peneliti

Eka Dewi Susanti
NIM: 1238.22.1522

DAFTAR ISI

Halaman

SURAT PERNYATAAN ..... **ii**
PERNYATAAN PEMBIMBING I ..... **iii**
PERNYATAAN PEMBIMBING II ..... **iv**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvi**
ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **xviii**
ABSTRAK BAHASA INGGRIS ..... **xix**
ABSTRAK BAHASA ARAB ..... **xx**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 4
C. Permasalahan 5
1. Identifikasi Masalah 5
2. Batasan Masalah 6
3. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 7
1. Tujuan Penelitian 7
2. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**
A. Landasan Teori 9
1. Permainan Warna 9
2. Kreativitas 16

B. Penelitian Relevan 18
C. Konsep Berfikir 21
D. Hipotesis Tindakan 21
E. Indikator Keberhasilan 22
BAB III METODE PENELITIAN 24
A. Jenis Penelitian 24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 24
C. Subjek dan Objek Penelitian 25
D. Prosedur Penelitian 26
D. Teknik Pengumpulan Data 28
1. Observasi 28
2. Dokumentasi 29
E. Teknik Analisis Data 30
BAB IV HASIL PENELITIAN 33
A. Deskripsi Data Awal 33
1. Riwayat Sekolah 33
2. Visi dan Misi 34
3. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 36
B. Deskripsi Per Siklus 36
1. Hasil Penelitian Pra Siklus 36
2. Hasil Penelitian Siklus I 42
3. Hasil Penelitian Siklus II 66
C. Pembahasan dari Setiap Siklus 92
1. Siklus I 92
2. Siklus II 101
BAB V PENUTUP 112
A. Kesimpulan 112
B. Saran-Saran 114
DAFTAR PUSTAKA 117
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel III.1	Subjek Penelitian	25
Tabel III.2	Interval Kategori Peningkatan Aktifitas Guru	31
Tabel III.3	Kategori Perkembangan Kreativitas	32
Tabel IV.1	Data TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak	33
Tabel IV.2	Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Tabel IV.3	Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra-Siklus	38
Tabel IV.4	Profil Awal Kreativitas Anak TK Cahaya Hati (Prasiklus)	38
Tabel IV.5	Indikator Penilaian	39
Tabel IV.6	Skor Indikator Penilaian	39
Tabel IV.7	Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan I	55
Tabel IV.8	Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I	56
Tabel IV.9	Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan II	59
Tabel IV.10	Rekapitulasi Hasil Observasi	59
Tabel IV.11	Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus I	63
Tabel IV.12	Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan I	80
Tabel IV.13	Rekapitulasi Kategori	81
Tabel IV.14	Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan II	83
Tabel IV.15	Rekapitulasi Kategori Perkembangan Kreativitas Anak pada Siklus II Pertemuan II	84
Tabel IV.16	Rekapitulasi Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II	86
Tabel IV.17	Ringkasan Peningkatan Hasil Penelitian	92

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar	II.1	Kerangka Berfikir.....	20
Gambar	III.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	25
Gambar	IV.1	Grafik Perkembangan Kreativitas Anak	85
Gambar	IV.2	Grafik Kinerja Guru Setiap Pertemuan.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	120
Lampiran 2	Hasil Observasi Aktivitas Guru	159
Lampiran 3	Hasil Observasi Aktivitas Anak.....	161

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Translitrasi Bahasa Arab (A Guide to Arabi Tranliterastion), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal, panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Ă misalnya قال menjadi qâla
Vokal (i) panjang = Ĭ misalnya قيل menjadi qĩla
Vokal (u) panjang = ŭ misalnya دون menjadi dŭna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “ĩ”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftrong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun
Diftrong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayun

C. Ta' marbŭthah (ة)

Ta' marbŭthah ditransliterasikan dengan "*t*" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbŭthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya الرسالة للمدرسة menjadi *al-risalat li al-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan *t* yang disambung dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillâh*.

D. Kata sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhofah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

a. Al-Imâm al- Bukhâriy mengatakan...
b. Al- Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan...
c. Masyâ Allah kâna wa mâ lam yasyâ' lam yakun.

E. HURUF BESAR

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

F. SINGKATAN

Singkatan akan ditemukan dalam skripsi ini walaupun jumlahnya sedikit seperti hlm (halaman),dan lainnya sebagainya.

ABSTRAK

Eka Dewi Susanti (2026) : Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak usia 3-4 tahun di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. Hasil observasi awal menunjukkan beberapa anak masih malu dalam mengungkapkan pendapat, belum mau memperlihatkan hasil karyanya, sebagian anak tidak menyelesaikan tugas mewarnai, metode yang digunakan guru belum tepat, anak tampak kesulitan dalam mewarnai dan minimnya penggunaan metode dan media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan warna untuk mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 17 anak usia 3-4 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak pada setiap tahap, yaitu dari prasiklus sebesar 29,04% (MB), meningkat menjadi 40,81% (MB) pada Siklus I Pertemuan I, 59,19% (BSH) pada Siklus I Pertemuan II, 77,57% (BSB) pada Siklus II Pertemuan I, dan mencapai 91,91% (BSB) pada Siklus II Pertemuan II. Kinerja guru juga meningkat dari 87,50% (Baik) menjadi 100% (Sangat Baik). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan warna efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun melalui peningkatan rasa ingin tahu yang besar, kelancaran dan keluwesan ekspresi, orisinalitas sederhana, serta sikap mandiri dan berani mengambil risiko secara optimal.

Kata Kunci: Permainan Warna, Imajinasi, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Eka Dewi Susanti (2026): ***The Implementation of Color Games to Develop the Creativity of Children Aged 3–4 Years at TK Cahaya Hati, Kampung Sri Gemilang, Koto Gasib District, Siak Regency.***

This study was motivated by the low level of creativity among children aged 3–4 years at TK Cahaya Hati, Kampung Sri Gemilang, Koto Gasib District, Siak Regency. Preliminary observations revealed that several children were reluctant to express their ideas, unwilling to display their work, and unable to complete coloring activities. In addition, the teaching methods used by the teacher were not appropriate, children experienced difficulties in coloring activities, and the limited use of engaging learning methods and media reduced their participation in the learning process. This study aimed to determine the effectiveness of color games in developing the creativity of children aged 3–4 years. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The participants were 17 children aged 3–4 years. Data were collected through observations of teacher and children's activities and analyzed using descriptive quantitative analysis with percentages. The results showed a continuous improvement in children's creativity. The average score increased from 29.04% (Beginning to Develop) in the pre-cycle to 40.81% (Beginning to Develop) in Cycle I Meeting I, 59.19% (Developing as Expected) in Cycle I Meeting II, 77.57% (Very Well Developed) in Cycle II Meeting I, and 91.91% (Very Well Developed) in Cycle II Meeting II. Teacher performance also improved from 87.50% (Good) to 100% (Very Good). It can be concluded that color games effectively enhanced children's creativity by improving curiosity, fluency and flexibility of expression, simple originality, independence, and willingness to take risks.

Keywords: Color Games, Creativity, Early Childhood

ملخص البحث

إيكا ديوي سوسانتي (٢٠٢٦) : تطبيق لعبة الألوان لتنمية الإبداع لدى الأطفال في سن ٣-٤ سنوات في روضة "جاهايا هاتي" بقرية سري غيميلانغ، منطقة كوتو غاسيب، مديرية سياك.

يف تاونس ٤-خ ل ف ية هذا ال بحث هي اذ خ فاض م س توى الإب داع ل دى الأط فال ف ي سن ٣ اي ا هلت ي" ب قري ة سري غ يم يلاذ غ، م نط قة كوت و غا س يب، مدي ري ة س ياك. رو ضة "جاه أظهرت ال ملاحظات الأول ية أن ب عض الأط فال ما زال وا ي شعرون ب ال خجل ف ي ال تع ب ير عن آرائ هم، ولا ي رغ بون ف ي إظهار أعمال هم، وب ع ضهم لا ي كم لون مهام ال ت لوي ن، ا س بة، وي واجه الأط فال ب الإ ضاف ة إل ى أن ال طري قة ال تي ي س تخدمها ال م ع لم غ ير من صعوب ة ف ي ال ت لوي ن م ع ق لة ا س تخدام ال طرق وال و سائ ل ال جذاب ة. ي هدف هذا ال بحث إل ى ت اونس ٤-معرف ة مدى ت ط ب يق ل ع بة الأل وان ل ت نم ية الإب داع ل دى الأط فال ف ي سن ٣ ف ي رو ضة "جاهاي ا هلت ي" ب قري ة سري غ يم يلاذ غ، م نط قة كوت و غا س يب، مدي ري ة الذي ينفذ على مرحلتين (PTK) ث منهج البحث الإجرائي في الفصل س ياك. ا س تخدم هذا ال بح دورَتين)، حيث تتكون كل دورة من مراحل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. بلغ عدد أفراد البحث (ت اونس ٤-٣طفلاً في سن ١٧.

اعتمدت طريقة جمع البيانات على ملاحظة أنشطة المعلم وأنشطة الأطفال، بينما تم تحليل البيانات وصفياً وكمّياً باستخدام النسب المئوية. أظهرت نتائج البحث وجود زيادة في إبداع الأطفال في كل مرحلة، حيث ارتفعت النسبة من مرحلة ما قبل الدورة البالغة ٢٩,٠٤٪ (بدأ بالظهور)، إلى ٤٠,٨١٪ (بدأ بالظهور) في الدورة الأولى - الجلسة الأولى، ثم ٥٩,١٩٪ (يتطور وفق التوقعات) في الدورة الأولى - الجلسة الثانية، و٧٧,٥٧٪ (يتطور بشكل ممتاز) في الدورة الثانية - الجلسة الأولى، ووصلت إلى ٩١,٩١٪ (يتطور بشكل ممتاز) في الدورة الثانية - الجلسة الثانية. كما تحسن أداء المعلم من ٨٧,٥٠٪ (جيد) إلى ١٠٠٪ (ممتاز). وبناءً على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن تطبيق لعبة الألوان فعال في تنمية الإبداع لدى الأطفال في سن ٣-٤ سنوات من خلال تعزيز الفضول الكبير، والسلاسة والمرونة في التعبير، والأصالة البسيطة، بالإضافة إلى الاستقلالية والشجاعة في اتخاذ المخاطرة بشكل أمثل.

الكلمات المفتاحية: لعبة الألوان، الخيال، الطفولة المبكرة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan, aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, motorik halus dan kasar, perkembangan bahasa, sosial emosional dan seni sedangkan pertumbuhan adalah proses pertambahan ukuran fisik dan jumlah sel yang bersifat *irrefersible* (tidak dapat kembali ke ukuran semula) yang dapat di ukur secara kuantatif (angka) Taman Kanak-kanak bertujuan membantu anak usia 3–6 tahun mengembangkan berbagai potensi dasarnya agar siap mengikuti pendidikan lebih lanjut.[1]

Melalui kegiatan bermain yang terarah, menumbuhkan kemampuan bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, moral dan nilai agama, serta seni. aktivitas anak anak untuk usia dini yang dapat menunjang kreativitas anak bisa dengan mengimplementasikan permainan warna dengan permainan warna anak dapat berexplorisasi, menciptakan sesuatu misalnya dengan permainan warna anak dapat menciptakan warna warna baru, memuncul kan ide dan gagasan baru.anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa namun kurangnya dorongan dan motivasi dari pendidik dan orang tua juga dapat membuat anak jenuh dan mudah bosan. anak yang malas berfikir akan berpengaruh pada perkembangan

[1] Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks., 2019), 32.

pendidikannya terkadang lingkungan juga bisa menjadi penghambat kemampuan belajar anak seringkali lingkungan yang buruk membuat anak kehilangan minat untuk beraktivitas dan berkreativitas.[2]

Menurut *William Stem* bahwa intelejensi adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru dengan alat alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya maka dari itu dalam permainan warna dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga anak dapat mrasa bangga dapat menghasikan sesuatu yang keren dari pencampuran warna tersebut apalagi bila mendapat pujian dari orang lain sehingga menumbuhkan rasa percaya diri anak.[3]

Kreativitas bisa diartikan dengan kemampuan mencipta, menanggapi persoalan, mudah menyesuaikan diri dengan situasi, memiliki kepribadian serta memiliki kemampuan berpikir secara menyeluruh kreativitas erat hubungannya dengan fantasi atau daya khayal.[4]

Pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak usia dini yang berkualitas anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar hingga menjadi anak yang beriman dan takwa generasi yang berkualitas, kreatif, inovatif kelak dimasa yang akan datang. Anak Usia Dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik karena proses perkembangannya terjadi di

---

[2] Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*, (Medan: Perdana Publishing, 2023), 39.

[3] S. Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), 12

[4] John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2019), 4.

masa *golden age* (masa peka) merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan semua aspek perkembangannya.[5]

Di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak pembelajaran masih terbatas pada kegiatan rutin yang belum terstruktur untuk mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak. Guru belum menerapkan pembelajaran dan media media yang menunjang kreativitas anak.

Berdasarkan kondisi awal yang ditemukan di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak menunjukkan bahwa kemampuan anak yang menunjang kreativitas belum optimal. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, anak tidak bersemangat dalam kegiatan motorik halusnya seperti memegan pesil mewarnai dengan krayon dan lain lain Selain itu, sebagian anak menunjukkan kurangnya rasa percaya diri ketika memperlihatkan hasil karyanya.

Implementasi permainan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, program ini diharapkan dapat menjadi alternatif intervensi yang menyenangkan, murah, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dan dapat menumbuhkan kreativitas anak. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah "**Implementasai Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak**".

---

[5] Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 19.

B. Penegasan Istilah

1. Implementasi

   Implementasi adalah suatu proses atau tindakan penerapan atau pelaksanaan dari suatu rencana yang telah disusun sacara matang dan terperinci sehingga menghasikan tujuan atau dampak yang diinginkan[6]

2. Permainan warna pada anak usia dini

   Permainan warna pada anak usia dini adalah metode stimulasi yang menyenangkan untuk melatih motorik halus, kognitif, kreativitas aktivitas ini umumnya melibatkan pengenalan warna warna dasar (merah, kuning, biru) pencampuran warna (eksperimen) serta pengelompokkan objek dengan warna yang sama dan yang berbeda warna.[7]

3. Mengembangkan

   Mengembangkan adalah adalah suatu proses atau tindakan yang dilakukan secara sengaja untuk membuat sesuatu (ide, usaha, potensi, benda) menjadi lebih besar, luas, maju atau sempurna istilah ini merujuk pada upaya yang terencana.[8]

4. Kreativitas

   Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide, gagasan atau karya baru yang orisinal dan bermanfaat hal ini juga

---

[6] R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Asdi. Mahasatya, 2020), 12.

[7] Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 58.

[8] R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Asdi. Mahasatya, 2020), 12.

mencakup konsep yang sudah ada menjadi solusi inovatif untuk memecahkan suatu masalah atau mencapai tujuan.[9]

5. Anak Usia 3-4 Tahun

   Anak usia 3-4 tahun merupakan fase prasekolah dimana mereka aktif mengeksplorasi lingkungan di masa ini pada tahap perkembangan bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan motorik yang pesat. Pada usia ini, anak sudah mampu menggunakan motorik halusnya, mulai bereksplorasi diri, meniru, memiliki rasa ingin tahu yang kuat menggolongan usia ini mengacu pada kategori usia Taman Kanak-kanak menurut standar Pendidikan Anak Usia Dini.[10]

6. TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak

   TK Cahaya Hati merupakan satuan pendidikan formal jenjang Taman Kanak-kanak yang menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak usia 3–6 tahun yang terletak di Jln. H M Saleh Dusun Ketari Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib, Kabupaten Siak Propinsi Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu:

---

[9] Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*, (Medan: Perdana Publishing, 2023), 2.

[10] N. Rachmawati dan E. Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), 92.

a. Beberapa anak masih malu dan takut dalam mengungkapkan pendapat, belum mau memperlihatkan hasil karyanya.
b. Sebagian anak tidak menyelesaikan tugas mewarnai.
c. Metode yang digunakan guru dalam menunjang kreativitas anak belum tepat.
d. Anak juga tampak kesulitan dalam mewarnai, *finger painting*, pencampuran warna.
e. Minimnya penggunaan metode dan media yang menarik turut menyebabkan anak kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: Penelitian ini dibatasi pada"Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak."

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana Implementasai Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian yaitu: untuk mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun Di TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak melalui implementasi permainan warna.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfat Teoritis

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat tersendiri terhadap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dapat menambah wawasan keilmuan dan meningkat kan kemampuan propesional pendidik yang berguna bagi sekolah sekolah yang bersangkutan, khususnya TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto gasib Kabupaten Siak

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

1. Bagi Siswa

   Penelitian ini dapat mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun Di TK Cahaya hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak memberikan pembelajaran yang

menyenangkan bagi anak sehingga anak bisa bereksplorisasi dengan warna

2. Bagi Guru

   Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dan mengembangkn kreativiras anak melalui implementasi permainan warna sehingga guru dapat menambah metode dalam memberikan stimulsi pada perkembangan kognitif dan motorik halus anak

3. Bagi Sekolah

   Penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dalam pengembangan program-program pembelajaran yang kreatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kwalitas sekolah sesuai dengan moto sekolah dalam mengembangkan aspek aspek perkembangan anak usia dini

4. Bagi Peneliti

   Dapat menjadi referensi atau dasar pengembangan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dan motorik halus anak melalui implementasi permainan warna dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Serta memenuhi persyaratan akademis dalam memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Al- Kifayah Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Permainan Warna

a. Pengertian Permainan Warna

Permainan warna merupakan salah satu kegiatan anak yang dapat menciptakan imajinasi maupun kreativitas anak dengan berbagai warna-warna yang menarik minat anak untuk bermain.[11]

Permainan warna merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang memanfaatkan media warna untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, khususnya anak usia dini. Melalui permainan ini, anak diajak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri mereka tanpa adanya batasan yang kaku.

Pamadhi menyatakan bahwa bermain warna adalah aktivitas yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengenal, mencampur, dan menyusun warna sesuai dengan imajinasi mereka, yang sekaligus berfungsi melatih motorik halus dan kepekaan estetis.[12]

Mayesky menjelaskan bahwa kegiatan berbasis warna (seperti finger painting atau mencampur zat warna) adalah sarana sensori-motorik yang sangat

---

[11] R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Asdi. Mahasatya, 2020), 12.

[12] H. Pamadhi, *Seni Keterampilan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2020), 4.

efektif bagi anak usia 3–4 tahun untuk mengenali dunia visual di sekitar mereka.[13]

Suyadi menjelaskan bahwa bermain merupakan metode pembelajaran yang paling tepat bagi anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dalam kegiatan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi, berkomunikasi, dan memecahkan masalah melalui pengalaman secara langsung.

Permainan warna merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang memanfaatkan berbagai macam warna sebagai media pembelajaran. Permainan ini dapat dilakukan melalui kegiatan mencampur warna, mengenal warna dasar, mengelompokkan warna, mewarnai gambar, mencetak menggunakan cat, finger painting, maupun kolase warna. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal konsep warna sekaligus mengekspresikan ide dan imajinasinya.

Menurut Susanto kegiatan bermain warna merupakan aktivitas yang mampu merangsang perkembangan sensorik, motorik halus, kemampuan berpikir, serta kreativitas anak karena anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai kombinasi warna sesuai dengan imajinasinya.[14]

Mulyasa menyatakan bahwa media warna sangat menarik perhatian anak usia dini karena mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret. Penggunaan warna dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, rasa

---

[13] M. Mayesky, *Creative Activities for Young Children*, (Belmont: Wadsworth Cengage Learning, 2022), 15.

[14] A. Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 78.

ingin tahu, dan kemampuan anak dalam mengekspresikan gagasan secara kreatif.[15]

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan warna adalah kegiatan bermain yang memanfaatkan berbagai warna sebagai media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama kreativitas.

b. Macam-macam Permainan Warna

Untuk anak usia 3–4 tahun, permainan warna harus bersifat konkret, aman, dan menyenangkan. Beberapa macam permainan warna yang sering diterapkan di Taman Kanak-Kanak menurut Susanto antara lain:[16]

1) *Finger Painting* (Lukisan Jari): teknik melukis langsung dengan jari tangan menggunakan adonan bubur warna ini sangat baik untuk melatih kelenturan otot jari sekaligus membebaskan anak dalam menuangkan ide kreatifnya.
2) Pencampuran Warna (*Color Mixing*): eksperimen mencampur warna primer (merah, kuning, biru) untuk menghasilkan warna sekunder adalah cara konkret mengenalkan konsep sains awal dan logika sebab-akibat kepada anak.
3) Teknik Cap (*Stamping*): Menggunakan bahan alam (seperti pelepah pisang atau belimbing) atau cetakan spons yang dicelupkan ke pewarna untuk membentuk pola di atas kertas.

[15] E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 44.
[16] A. Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2023), 14.

Permainan warna dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak. Variasi permainan warna akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga anak tidak mudah merasa bosan.

Menurut Suyadi, beberapa bentuk permainan warna yang dapat diterapkan pada anak usia dini antara lain:[17]

1) Mengenal warna primer (merah, kuning, biru).
2) Mengelompokkan benda berdasarkan warna.
3) Mencampurkan dua warna menjadi warna baru.
4) Finger painting menggunakan cat warna.
5) Mewarnai gambar.
6) Kolase menggunakan kertas warna.
7) Mencetak menggunakan spons atau daun.
8) Bermain balok warna.

Susanto menjelaskan bahwa permainan warna juga dapat berupa kegiatan eksplorasi warna menggunakan media alam, seperti daun, bunga, pasir berwarna, atau air yang dicampur pewarna makanan. Kegiatan tersebut membantu anak memahami konsep perubahan warna melalui pengalaman langsung.[18]

Menurut Mulyasa, penggunaan permainan warna dapat dikombinasikan dengan kegiatan seni sehingga anak memiliki kesempatan untuk menciptakan

[17] Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 58.

[18] A. Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2023), 14.

karya sesuai dengan imajinasinya sendiri. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan tanpa membatasi kreativitas anak.[19]

Dengan berbagai macam permainan warna tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk belajar mengenal warna, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

c. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Warna

Pelaksanaan permainan warna perlu dirancang secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Mulyasa, langkah-langkah penggunaan permainan warna meliputi:[20]

1) Guru menyiapkan media permainan dan alat yang diperlukan
2) Guru memperkenalkan berbagai macam warna kepada anak.
3) Guru menjelaskan aturan permainan secara sederhana.
4) Guru memberikan contoh penggunaan media.
5) Anak melakukan kegiatan bermain secara mandiri maupun berkelompok.
6) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi tanpa terlalu banyak membatasi hasil karya mereka.
7) Guru memberikan motivasi, bimbingan, dan penghargaan terhadap setiap hasil karya anak.
8) Guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil kegiatan.

Moeslichatoen mengemukakan langkah-langkah dalam metode permainan warna:[21]

[19] E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 44.
[20] Ibid, 48.

1) Tahap Persiapan: Guru menyiapkan alat dan bahan yang aman (misal: pewarna makanan non-toksik), area bermain yang dilapisi koran/plastik, serta celemek untuk anak.

   Alat yang dibutuhkan:

   a) Wadah atau mangkuk kecil untuk mencampur warna.
   b) Kuas berbagai ukuran.
   c) Spons atau cap bentuk sederhana.
   d) Palet cat.
   e) Celemek atau pelindung pakaian anak.
   f) Tisu atau kain lap.
   g) Alas meja (plastik atau koran).

   Bahan yang dibutuhkan:

   a) Cat air atau cat jari (finger paint) yang aman untuk anak.
   b) Pewarna makanan (sebagai alternatif yang lebih aman).
   c) Air bersih.
   d) Kertas gambar atau kertas HVS.
   e) Karton berwarna.
   f) Crayon atau spidol warna.
   g) Benda-benda berwarna di sekitar kelas (misalnya balok, bola, tutup botol, atau mainan edukatif).

[21] R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2020), 36.

h) Bahan alam yang memiliki warna berbeda, seperti daun, bunga, atau potongan buah dan sayuran (apabila digunakan dalam kegiatan eksplorasi warna).

2) Tahap Pengenalan/Demonstrasi: Guru memberikan contoh singkat cara menggunakan media secara menarik, memancing rasa ingin tahu anak tanpa mendikte apa yang harus mereka buat.
3) Tahap Pelaksanaan (Eksplorasi): Anak diberikan kebebasan penuh untuk mencoba. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan motivasi dan apresiasi verbal terhadap proses yang dilakukan anak.
4) Tahap Penyelesaian (Evaluasi & Beberes): Guru mengajak anak bersama-sama merapikan alat permainan dan mencuci tangan, dilanjutkan dengan sesi bercerita singkat mengenai hasil karya warna yang telah mereka buat.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Warna

Menurut Sujiono, setiap metode dan media pembelajaran memiliki sisi penguat dan tantangan tersendiri dalam penerapannya:[22]

Kelebihan:

1) Meningkatkan daya imajinasi dan kebebasan berekspresi anak tanpa takut salah.
2) Mengembangkan koordinasi mata dan tangan (motorik halus).
3) Menstimulasi kognitif anak melalui pengenalan konsep warna dan sains sederhana.

Kekurangan:

[22] Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks., 2019), 71.

1) Suasana kelas cenderung menjadi kurang rapi atau kotor jika pengelolaan kelas kurang matang.
2) Membutuhkan waktu persiapan alat dan pembersihan pasca-kegiatan yang lebih lama.
3) Risiko bahan tertelan atau mengenai mata jika tidak menggunakan bahan organik/aman.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah bagian dari pendidikan yang berperan sebagai pengembang dan peningkatan ide-ide kreativ melalui imajinasi, pola pikir, hasil karya yang dapat menciptakan estetika yang sangat berkesan untuk dipertunjukkan.[23]

Kreativitas pada anak usia dini ialah kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk menciptaan hasil karya dari gagasan atau ide dari pemikirannya yang imajinatif agar dapat dikembangkan sejak usia dini.[24]

Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang

[23] Devi Vionitts Hedi Wibowo dan Suyadi, "Permainan Warna Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Cotten Swabs Painting Teknik Pointilis", *PAUD Lectura Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 74-86, 10.31849/paud-lectura.v4i01.4481.

[24] Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*, (Medan: Perdana Publishing, 2023), 2.

sudah ada, yang tercermin dari kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir.[25]

Rachmawati dan Kurniati menjelaskan bahwa kreativitas anak usia dini adalah potensi yang dimiliki anak untuk mengekspresikan diri, memecahkan masalah sehari-hari dengan caranya sendiri, serta menciptakan sesuatu yang baru dari hal-hal di sekitarnya.[26]

b. Indikator Kreativitas

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta adaptasi dari teori Munandar, indikator kreativitas untuk anak kelompok usia 3–4 tahun meliputi:[27]

1) Rasa Ingin Tahu yang Besar (*Curiosity*): Anak sering bertanya, tertarik mengamati hal baru, dan senang mencoba-coba media baru (seperti menyentuh adonan warna).
2) Kelancaran (*Fluency*) & Keluwesan (*Flexibility*) Ekspresi: Anak mampu menghasilkan banyak ide sederhana dan tidak ragu mengubah bentuk atau mencampur warna sesuka hati mereka di atas kertas.
3) Orisinalitas Sederhana: Anak mampu membuat coretan atau kombinasi warna yang berbeda dari temannya, serta mampu menceritakan makna karyanya berdasarkan imajinasi sendiri.

---

[25] U. Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2022), 40.

[26] N. Rachmawati dan E. Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), 92.

[27] U. Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2021), 67.

4) Sikap Mandiri dan Berani Mengambil Risiko: Anak tidak takut salah, percaya diri saat mengoleskan warna, dan menikmati proses bermain tanpa bergantung penuh pada arahan guru.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan kajian terhadap berbagai hasil penelitian sebelumnya yang memiliki hubungan dengan topik yang sedang dikaji. Kajian ini penting untuk melihat sejauh mana penelitian terdahulu memberikan landasan teoretis maupun empiris bagi penelitian yang sedang dilakukan. Berikut beberapa hasil penelitian relevan yang telah dilakukan.

1. Penelitian oleh Anggia dan Nopriansyah (2018) di RA Perwanida I Bandar Lampung, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia dini di RA Perwanida I Bandar Lampung berdasarkan hasil penelitian dapat penulis simpulkan bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang dapat dilakukan dan tingkat perkembangan sangat baik.[28]
2. Penelitian lain oleh Aulia Singa Zanki di BA Al-Fajar Balenrejo menemukan bahwa secara keseluruhan metode bermain warna terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, karena kegiatan yang dilakuak menyenangkan, melibatkan anak, pengalaman kogkrit, sesuai dengan kaarakteristik perkembangan anak hal

[28] Alma Rara Anggia dan Untung Nopriansyah, "Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang", *Al-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2018): 16-35.

ini dibuktikan denga adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dengan persentase peningkatan dari 41,6% menjadi 87,5% metode bermain warna dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran utntuk menstimulasi kemampuan kognitif anak khusus nya dalam aspek pengenalan simbol, klasifikasi ,dan pemecahan masalah Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam perkembangan manusia, dimana seluruh aspek perkembangan, termasuk kognitif, berkembang sangat pesat.[29]

3. Penelitian oleh Devi Vionitts Hedi Wibowo dan Suyadi mengkaji tentang permainan warna pada anak usia dini melalui kreativitas *cotten swabs painting.* Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriktif yang menganalisis peristiwa dari suatu tindakan yang dilakukan sampel yang digunakan dalam pengimplementasian kreativitas permainan warna ini adalah anak usia 3-5 tahun disekitar perumahan sumber mukti indah rembang. adapun orang tua anak dapat dijadikan acuan dalam proses kegiatan kreativitas seni warna menggunakan car air anak merasa senang dalam melakukan aktivitas kreativitas seni warna ini .hasil penelitian yang didapat adalah antusias anak dalam melakukan kegiatan ini anak merasa senang dan dapat menghasilkan hasil karya yang estetik Pemuan penelitian tersebut memberi kontribusi signifikan terhadappemahaman mengenai bagaimana impementasi permainan warna dapat mengembangkan

[29] Aulia Singa Zanki, "Implementasi Metode Bermain Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di BA AL-FAJAR Balenrejo", *At-Thufail Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2025): 43-47.

kreativitas anak dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak serta menumpuhkan kepercayaan diri anak dalam berkreativitas.[30]

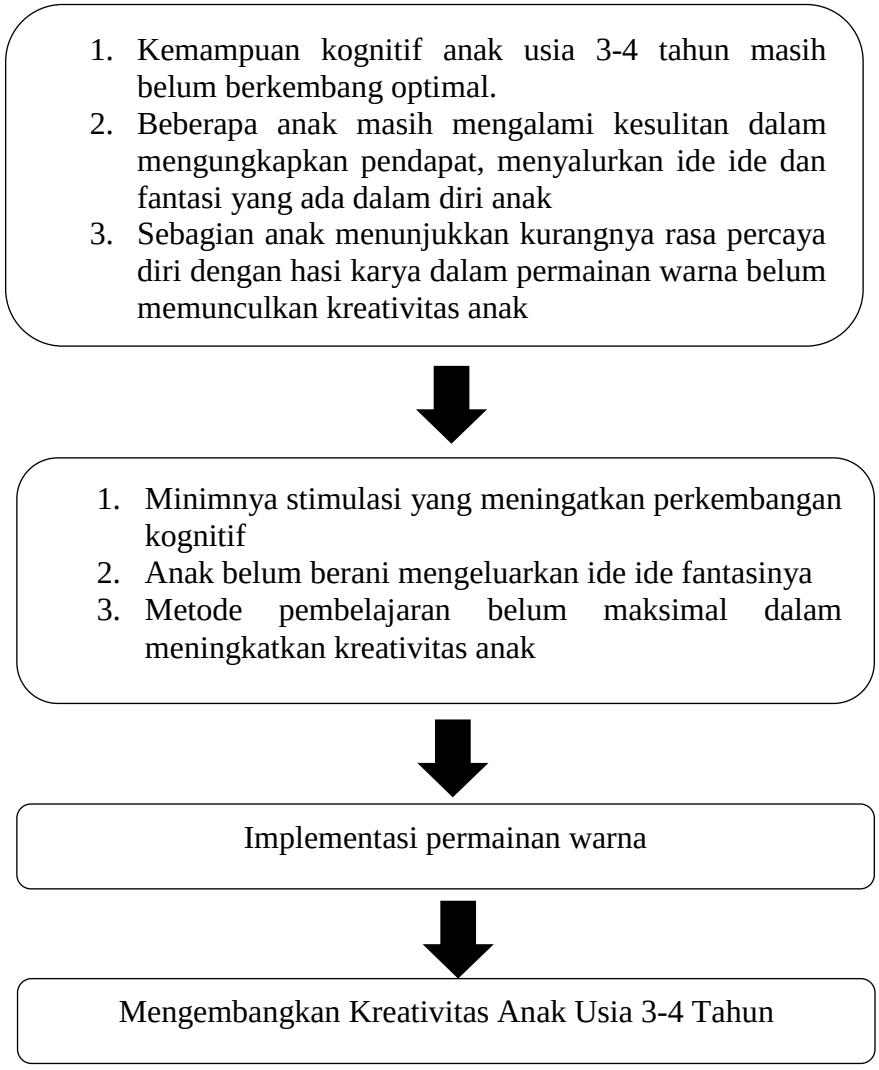
Ketiga penelitian relevan tersebut memiliki persamaan yang kuat dengan judul penelitian ini, yaitu sama-sama memfokus kan pada implmentasi permainan warna dapat mengembangan kreativtas anak usia 3-5 tahun Seluruh.

Penelitian tersebut menggunakan pendekatan yang serupa, yaitu melibatkan anak secara aktif, memberi rasa nyaman kepada anak membiasakan anak menuangkan ide dan gagasan nya sendiri tanpa iterfensi dari guru dan orang lain sehingga anak mengembengkan kreativitas nya dengan rasa nyaman dan bahagai Selain itu, ketiganya memiliki tujuan utama yang sejalan dengan penelitian, yaitu implementasi permainan warna dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini

Penelitian-penelitian tersebut juga sama-sama menunjukkan bahwa implementasi permaianan warna memberikan hasil positif karena mengembangkan kerativitas anak, memunculkan ide ide dari fantasi anak serta memberikan permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut memperkuat dasar teoritis dan empiris bagi penelitian ini tentang efektivitas metode inplementasi permainan warna dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

[30] Devi Vionitts Hedi Wibowo dan Suyadi, "Permainan Warna Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Cotten Swabs Painting Teknik Pointilis", *PAUD Lectura Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 74-86, 10.31849/paud-lectura.v4i01.4481.

C. Konsep Berfikir



Gambar II.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu: Implementasi Permainan warna untuk mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun TK Cahaya Hati Kampung Sri Gemilang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak Riau.

E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Keberhasilan Guru

   Indikator keberhasilan guru menggunakan teori Moeslichatoen mengemukakan langkah-langkah dalam metode permainan warna:[31]

   a. Tahap Persiapan:
      1) Guru menyiapkan alat dan bahan yang aman (misal: pewarna makanan non-toksik)
      2) Guru menyiapkan area bermain yang dilapisi koran/plastik, serta celemek untuk anak.
   b. Tahap Pengenalan/Demonstrasi:
      1) Guru memberikan contoh singkat cara menggunakan media secara menarik
      2) Guru memancing rasa ingin tahu anak tanpa mendikte apa yang harus mereka buat.
   c. Tahap Pelaksanaan (Eksplorasi):
      1) Guru memberikan kebebasan penuh kepada anak untuk mencoba.
      2) Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan motivasi dan apresiasi verbal terhadap proses yang dilakukan anak.
   d. Tahap Penyelesaian (Evaluasi & Beberes):
      1) Guru mengajak anak bersama-sama merapikan alat permainan dan mencuci tangan

[31] R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2020), 36.

2) Guru mengajak anak bercerita singkat mengenai hasil karya warna yang telah mereka buat.

2. Indikator Kreativitas

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta adaptasi dari teori Munandar, indikator kreativitas untuk anak kelompok usia 3–4 tahun meliputi:[32]

a. Rasa Ingin Tahu yang Besar (*Curiosity*): Anak sering bertanya, tertarik mengamati hal baru, dan senang mencoba-coba media baru (seperti menyentuh adonan warna).
b. Kelancaran (*Fluency*) & Keluwesan (*Flexibility*) Ekspresi: Anak mampu menghasilkan banyak ide sederhana dan tidak ragu mengubah bentuk atau mencampur warna sesuka hati mereka di atas kertas.
c. Orisinalitas Sederhana: Anak mampu membuat coretan atau kombinasi warna yang berbeda dari temannya, serta mampu menceritakan makna karyanya berdasarkan imajinasi sendiri.
d. Sikap Mandiri dan Berani Mengambil Risiko: Anak tidak takut salah, percaya diri saat mengoleskan warna, dan menikmati proses bermain tanpa bergantung penuh pada arahan guru.

[32] U. Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2021), 67.