

## COLOURING ACTIVITIES UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA SISWA SD

Nazelin Maura Zahra<sup>1</sup>, Netty Merdiaty<sup>2</sup>, Nadia Khalishah Fitri<sup>3</sup>, Nasywa Alvita Ardinigrum, Ferlyadi Ramadhan Putra<sup>5</sup>

Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17121, Indonesia.

Email : [202110515070@mhs.ubharajaya.co.id](mailto:202110515070@mhs.ubharajaya.co.id), [netty.merdiaty@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:netty.merdiaty@dsn.ubharajaya.ac.id), [202110515113@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202110515113@mhs.ubharajaya.ac.id), [202110515088@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202110515088@mhs.ubharajaya.ac.id), [202110515220@mhs.ubharajaya.ac.id](mailto:202110515220@mhs.ubharajaya.ac.id)

### Abstrak

Mewarnai merupakan aktivitas yang dilakukan dengan memberikan warna pada pola gambar atau objek yang diinginkan. Aktivitas mewarnai juga mampu menuangkan ide serta meningkatkan kemampuan seni dan kreativitas pada anak. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam menciptakan sebuah karya yang baru dan nyata, serta kreativitas melibatkan kemampuan berfikir terhadap apa yang telah individu lakukan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah *Colouring Activities* efektif untuk meningkatkan Kreativitas pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu *Quasi Eksperimen* dengan desain *One group Pretest-Posttest Design*. Dengan jumlah partisipan sebanyak 20 orang siswa yang diberikan Pretest dan Posttest yang mendapatkan hasil Pretest pada siswa laki-laki sebesar 4.083 dan siswa perempuan sebesar 3.250 dan Posttest berjumlah 2.083 untuk siswa laki-laki dan berjumlah 2.125 untuk siswa perempuan. Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa *T-hitung* lebih besar, maka hal ini menunjukkan bahwa bahwa aktivitas mewarnai dapat mempengaruhi tingkat kreativitas anak. Penelitian ini juga menggunakan metode observasi dan metode demonstrasi. Tujuan penggunaan metode penelitian ini untuk memberikan pengetahuan melalui pembimbingan terhadap materi yang diberikan dan melihat bagaimana bentuk aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan melihat aspek kreativitas anak.

**Kata Kunci : Aktivitas Mewarnai, Kreativitas, Kemampuan Anak.**

### Abstract

*Coloring is an activity carried out by adding color to the desired image pattern or object. Coloring activities can also express ideas and improve children's artistic and creative abilities. Creativity is the ability possessed by individuals to create new and real work, and creativity involves the ability to think about what the individual has done. This research was conducted with the aim of finding out whether Coloring Activities are effective in increasing creativity in grade 3 elementary school students. This research uses an experimental research method,*

*namely Quasi Experimental with a One group Pretest-Posttest Design. With a total of 20 participants, students were given the pretest and posttest, the results of the pretest were 4,083 for male students and 3,250 for female students and the posttest was 2,083 for male students and 2,125 for female students. Based on the results of the hypothesis test, it shows that the T-count is greater, so this shows that coloring activities can influence children's creativity levels. This research also uses observation methods and demonstration methods. The aim of using this research method is to provide knowledge through guidance on the material provided and see how students' activities take place in teaching and learning activities and see aspects of children's creativity.*

***Keywords: Coloring Activities, Creativity, Children's Abilities.***

## PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan pada pendidikan Indonesia saat ini adalah kurikulum merdeka. Sebuah kurikulum dengan menggunakan basis proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Sebuah kurikulum yang bertujuan untuk menyiapkan bangsa untuk menghadapi tantangan global era revolusi 4.0 yang mana SDM suatu negara dituntut untuk memiliki kualitas yang tinggi dan berdaya saing tinggi. Hal tersebut menyebabkan setiap individu yang sedang menempuh pendidikan di suatu tingkatan pendidikan memiliki tuntutan yang berat serta berbagai macam tugas yang menyebabkan individu tersebut untuk meningkatkan kreativitasnya. Kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, atau bersifat (mengandung) daya cipta, yaitu pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi (Zakiah et al., 2020).

Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi, hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal, mampu meningkatkan kreativitas siswa dan lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran pendekatan saintifik hanya menitikberatkan pada materi pembelajaran dan berbeda dengan kelas eksperimen. Kelas eksperimen lebih luas karena menghubungkan pengetahuan masyarakat lokal dan lembaga pencarian makan dalam bentuk tabel kalender. Hal ini sesuai dengan penelitian Suastra, Tika, dan Kariasa (2011) dalam (Pamungkas et al., 2017), menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya dapat menghubungkan ilmu pengetahuan asli siswa dengan ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah mewarnai. Menurut (Ullathifah, 2017) Mewarnai adalah kegiatan meletakkan warna untuk mengisi suatu bidang untuk merubah warna aslinya (misalnya buku mewarnai). Fadhillah (2014), menjelaskan bahwa kegiatan mewarnai gambar merupakan kegiatan mewarnai yang dilakukan menggunakan berbagai macam media seperti krayon, spidol, pensil warna dan pewarna makanan. Hampir sama dengan kedua pengertian sebelumnya. Stefani

(2016), menjelaskan bahwa mewarnai merupakan aktivitas seni dengan memberikan warna pada suatu objek menggunakan media pensil warna, atau spidol. Drake, dkk (2014) dalam penelitiannya telah membuktikan bahwa aktivitas mewarnai untuk meningkatkan kreativitas.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Coloring Activities*

Mewarnai merupakan salah satu aktivitas seni yang sangat populer dikalangan anak-anak. Aktivitas mewarnai ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mencoba, menjelajahi dan menemukan artistiknya (Suratno, 2005 dalam (Heryani & Sumitra, 2021)). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), mewarnai adalah memberi warna, mengecat, menandai (dengan warna tertentu) sehingga dapat disimpulkan bahwa mewarnai adalah aktivitas memberikan warna (pensil, krayon, cat spray dll) pada bidang atau objek yang diinginkan (Larasati et al., 2016). Pamadhi & Sukardi (2011) dalam (Heryani & Sumitra, 2021), mengatakan bahwa kegiatan mewarnai akan mengajak kepada anak cara mengarahkan kebiasaan-kebiasaan dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai pendidikan.

Mengenalkan anak pada bentuk dan warna bisa mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Selain itu Tilong 2019 dalam (Lubis et al., 2022), menjelaskan bahwa kegiatan mewarnai dapat menstimulasi banyak aspek berupa : (1) aspek perkembangan fisik motorik; (2) aspek perkembangan kognitif; (3) Aspek perkembangan sosial dan emosi; (4) Aspek perkembangan seni. Media yang dapat digunakan untuk mewarnai, yaitu berbagai jenis pensil warna, cat air, konte, pastel, cat plakat, spidol, rotring, dan cat minyak.

### **Kreativitas**

Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*), dijelaskan bahwa kreatifitas merupakan aktivitas imajinatif yang menghasilkan suatu hasil yang baru serta bernilai (Craft, 2005 dalam Fakhriyani, 2016). Barron dalam (Fakhriyani, 2016), mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Melalui penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh individu dalam mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi suatu konsep yang baru dan memiliki nilai serta makna tertentu dalam hasil sebuah kreativitas.

Maslow (dalam Munandar, 2013), mengatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu sebuah kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) yang menjadi kebutuhan tertinggi bagi manusia, dikarenakan pada dasarnya setiap manusia dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Hal ini

dapat dikembangkan dengan pemberian pendidikan yang tepat dan efektif kepada individu sejak usia dini.

James J. Gallagher (1985) dalam (Rachmawati, 2010), menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu baik berupa gagasan maupun produk baru, serta mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Supriadi (1994) dalam (Widyaningrum & Rahmanumeta, 2016), mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam menciptakan sebuah karya yang baru dan nyata, serta kreativitas melibatkan kemampuan berfikir terhadap apa yang telah individu lakukan baik berupa gagasan dan produk baru, maupun kombinasi dari keduanya. Kreativitas juga merupakan aktivitas yang menjadikan sebuah proses mental. Kreativitas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu melalui sarana prasarana, orang dewasa (guru, kepala sekolah dan orang tua), serta program pembelajaran.

Tahapan perkembangan kreativitas dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 (Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini), yang mencakup indikator dari aspek fisik motorik halus, yaitu berupa : (a) Mewarnai bentuk gambar yang sederhana dengan rapih; (b) Menggambar orang secara lengkap dan proporsional; (c) Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan menggunakan bermacam-macam bentuk; (d) Membuat bentuk dari media plastisin, tanah liat, dan lain sebagainya (Rahmat & Sum, 2017).

## **Pengaruh Kegiatan *Colouring* Terhadap Kreativitas Anak**

Pengenalan warna erat kaitannya dengan pengasahan kemampuan imajinatif dan artistik anak. salah satu faktor pembangun imajinasi dan kreativitas adalah aspek warna. Anak yang memperoleh stimulasi mengenai tata warna, tentukan dengan cepat memadukan warna yang serasi antara benda yang satu dengan benda lainnya hingga betul-betul enak dilihat. Selain mengasah bakat dan kemampuan dibidang seni, pengenalan warna juga berkaitan erat dengan pola berpikir alternative. Dengan mewarnai gambar anak mampu mewujudkan keterampilan, mengungkapkan ide-ide, gagasan, pengalaman, pengamatan kedalam goresan garis, bentuk, warna, sesuai alat gambar yang digunakannya yang membuat anak menjadi lebih kreatif.

Mewarnai adalah kegiatan mewarnai mengajak kepada anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai nilai pendidikan (Pamadhi, dkk, 2008 dalam Larasati et al., 2016). Perkembangan anak merupakan suatu proses perubahan perilaku yang belum matang menjadi matang, dari sederhana

menjadi sempurna, suatu proses dari ketergantungan menjadi seseorang yang lebih Mandiri (Mutia Ulfa & Na'Imah 2020 dalam Lubis et al., 2022).

Menurut Pamadhi & Sukardi (2011) dalam (Heryani & Sumitra, 2021), kegiatan mewarnai akan mengajak kepada anak cara mengarahkan kebiasaan-kebiasaan dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai pendidikan. Melalui berbagai media anak-anak sangat suka memberi warna baik saat menggambar atau meletakkan warna saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diberi pewarna. Sumanto (2005) dalam (Heryani & Sumitra, 2021), juga berpendapat bahwa bagi anak usia dini kreativitas yang dapat dikembangkan pada kegiatan mewarnai adalah memberikan anak untuk memilih dan mengkombinasikan unsur pewarna pada obyek yang diwarnainya sesuai keinginan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kuasi eksperimen. Quasi eksperimen merupakan salah satu desain penelitian eksperimen yang terdapat adanya perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, akan tetapi tidak menggunakan secara acak dalam menghasilkan perbandingan yang bertujuan untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Cook, 1979 dalam Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian ini juga menggunakan metode observasi dan metode demonstrasi. Tujuan penggunaan metode penelitian ini untuk memberikan pengetahuan melalui pembimbingan terhadap materi yang diberikan dan melihat bagaimana bentuk aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan melihat aspek kreativitas anak.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Perwira 01, Kota Bekasi. Dengan jumlah responden sebanyak 20 orang siswa, yaitu 12 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Terdapat adanya teknik yang digunakan untuk pengumpulan data, yaitu melalui pengamatan (observasi) yang digunakan untuk melihat aktivitas yang dilakukan siswa saat kegiatan berlangsung, serta peneliti melakukan penilaian terhadap seluruh siswa untuk menilai aspek pada kegiatan mewarnai dalam meningkatkan kreativitas anak yang berupa kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originalitas*), dan keterperincian (*elaboration*) (Larasati et al., 2016).

Dalam penelitian ini juga dilakukannya demonstrasi yang diberikan oleh para peneliti kepada siswa untuk memberikan pengetahuan, menambah materi serta penguasaan anak terhadap warna. Ramayulis (2013) dan Moeslichatoen (2004) dalam (Larasati et al., 2016), menjelaskan bahwa metode demonstrasi merupakan suatu bentuk cara mengajar seseorang melalui penjelasan verbal yang mampu menunjukkan secara langsung tahapan menyelesaikan sesuatu dalam proses pembelajaran untuk menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan cara dalam mengerjakan sesuatu, sehingga anak yang dibimbing mampu menambah materi dan

penguasaan terhadap materi yang diberikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus mean, penilaian ketuntasan dan t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data

	Pre-Test		Post-Test	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Valid	12	8	12	8
Missing	0	0	0	0
Mode	5.000	3.000	2.000	2.000
Median	4.500	3.000	2.000	2.000
Mean	4.083	3.250	2.083	2.125
Std. Deviation	1.084	1.035	0.669	0.354
Minimum	2.000	2.000	1.000	2.000
Maximum	5.000	5.000	3.000	3.000

**Tabel 1** Tabel *Descriptive statistics*

Berdasarkan hasil uji descriptive statistics bagian *Pre-test* dapat dilihat berdasarkan tabel 1, bahwa dari 20 responden pada siswa perempuan dan siswa laki-laki yang akan mengikuti kegiatan mewarnai, yang dimana siswa laki-laki berjumlah 12 orang dan siswa perempuan berjumlah 8 orang. Diketahui bahwa *Pre-test* memiliki nilai rata-rata pada siswa laki-laki sebesar 4.083 dan siswa perempuan sebesar 3.250 dengan nilai minimum siswa laki-laki dan siswa perempuan yang sama yaitu sebesar 2.000, dengan nilai maksimum siswa laki-laki dan siswa perempuan yang sama yaitu sebesar 5.000.

Sedangkan, penjumlahan yang terlihat pada hasil uji descriptive bagian *Post-test* bahwa dari 20 responden pada siswa laki-laki dan siswa perempuan yang telah mengikuti kegiatan mewarnai, yang dimana terdapat siswa laki-laki berjumlah 12 orang dan siswa perempuan berjumlah 8 orang. Diketahui bahwa *Post-test* memiliki nilai rata-rata berjumlah 2.083 untuk siswa laki-laki dan nilai rata-rata berjumlah 2.125 untuk siswa perempuan, dengan nilai minimum siswa laki-laki sebesar 1.000 dan siswa perempuan sebesar 2.000, dengan nilai

maksimum siswa laki-laki dan siswa perempuan yang sama yakni sebesar 3.000.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini juga dilakukan dengan menggunakan *JASP* dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Sugiyono (2014) mengatakan bahwa uji normalitas *Shapiro – Wilk* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel yang kecil digunakan simulasi data yang tidak lebih dari 50 sampel. Menurut Singgih Santoso (2016) dalam (Agustin & Permatasari, 2020), dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (Asymtotic Significant), yaitu: Jika Probabilitas  $> 0.05$  maka distribusi dari populasi adalah normal. Namun, jika Probabilitas  $< 0.05$  maka populasi tidak berdistribusi secara normal.

Test of Normality (Shapiro-Wilk)				
		W	p	
Pre-	Post-	0.94	0.27	
Test	Test	3	4	

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

**Tabel 2 Tabel Uji Normalitas**

Bedasarkan hasil data diatas didapatkan hasil uji normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test* adalah *P Value*  $0,274 > \alpha 0,05$  dan dapat disimpulkan bahwa data nilai normalitas pada *Pre-Test* dan *Post-Test* terdistribusi dengan normal, maka peneliti selanjutnya akan melakukan uji kinetik yaitu *Paired Sample T-Test* untuk menguji hipotesis penelitian.

## 3. Uji Hipotesis

Selanjutnya pengujian hipotesis akan dilakuakn dengan uji *Paired Sample T-test*. Uji *Paired Sample T-test* dilakukan dengan menggunakan bantuan *JASP*.

Paired Samples T-Test

Measure 1	Measure 2	t	df	p
Pre-Test	- Post-Test	5.819	19	< .001

Note. Student's t-test.

**Tabel 3.1 Paired Sample T-Test**

N	T-hitung	T-tabel	$\alpha$	Kesimpulan
20	1.729	5.819	0.05	T-hitung < T-tabel

**Tabel 3.2**

Menurut Sugiyono (2017), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul. Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan  $> 0,05$  atau nilai T-Hitung  $< T$ -Tabel maka terima  $H_0$  (koefisien regresi tidak signifikan). Ini berarti bahwa secara parsial variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- Jika nilai signifikan  $\leq 0,05$  atau nilai T-Hitung  $> T$ -Tabel maka tolak  $H_0$  (koefisien regresi signifikan). Ini berarti secara parsial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil t adalah  $5.819 > \alpha 0,05$  sehingga dapat diketahui bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

- $H_0$  = Aktivitas mewarnai tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kreativitas anak,  $H_0$  diterima.
- $H_a$  = Aktivitas mewarnai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kreativitas anak,  $H_a$  ditolak.
- T-Hitung  
 $n - k = 20 - 1 = 19$  (df) dengan alpha 0,05 memiliki nilai sebesar 1.729 yang artinya T-Hitung yang dimiliki data tersebut lebih besar daripada T-Tabel yang didapat. Dengan kata lain Hipotesis awal ( $H_0$ ) dapat diterima.
- T-Hitung  $< T$ -Tabel

Bedasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada seluruh siswa kelas III di SDN Perwira 01 saat kegiatan mewarnai dilakukan, didapatkannya

hasil dalam aspek kelancaran (*fluency*) seperti ; penggunaan pensil warna, pengaplikasian warna, serta realisasi proses mewarnai, keluwesan (*flexibility*) seperti ; penggunaan pensil warna, pemberian warna, serta *gesture* siswa saat mewarnai, keaslian (*original*) seperti ; objektivitas warna serta penggunaan warna selain realitas, keterperincian (*elaboration*) seperti ; kerapihan perpaduan warna serta kemampuan penggunaan warna dengan tidak keluar dari garis pola, menunjukkan bahwa siswa mampu melaksanakan semua aspek tersebut dengan baik.

Kegiatan mewarnai yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: 1) Mahasiswa memberikan arahan untuk menyiapkan alat mewarnai berupa pensil warna; 2) Mahasiswa menyiapkan pola gambar sebagai bahan utama untuk kegiatan mewarnai; 3) Mahasiswa mengatur pengondisian kelas; 4) Siswa melakukan kegiatan mewarnai sesuai dengan langkah-langkah demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode yang digunakan untuk memberikan pengaruh terhadap pemikiran siswa (Mariana, 2019).

Saat pelaksanaan kegiatan mewarnai dilakukan terlihat antusiasme dari para siswa karena merasa tertarik terhadap kegiatan tersebut. Hal ini dapat terlihat melalui gambaran ekspresi serta *gesture* yang ditunjukkan siswa, seperti berujar 'yeay' atau gerakan kaki yang menghentak kecil saat mendengar peneliti mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan. Kebahagiaan merupakan keadaan individu yang mencapai kesejahteraan baik dalam psikologis maupun fisik (Steptoe, 2019). Hal ini dapat dikatakan bahwa individu yang bahagia mampu membangun perilaku *positif*, *mortalitas* dan *morbiditas*. Melalui kebahagiaan individu dapat membentuk *gesture* yang ditunjukkan oleh siswa. *Gesture* merupakan salah satu bagian dari bahasa non verbal yang digunakan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam masyarakat (Yusuf, 2016). Maka, dapat dijelaskan bahwa *gesture* yang ditunjukkan oleh siswa merupakan bentuk interaksi yang diberikan kepada para peneliti bahwa mereka sedang merasakan kebahagiaan.

Pada saat proses kegiatan mewarnai, terdapat beberapa siswa diantaranya yang mengalami kebosanan. Kebosanan merupakan salah satu hal yang wajar dialami oleh anak-anak dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, terdapat adanya siswa yang mengalami kecemasan karena munculnya tekanan saat diawasi oleh peneliti. Menurut Nevid dan Neal (2005) dalam (Harini, 2013), kecemasan merupakan bentuk respon terhadap suatu pengalaman atau kejadian terhadap suatu kondisi perasaan yang tidak menyenangkan, gelisah, kebingungan, takut maupun khawatir. Melalui penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa siswa yang mengalami kecemasan dikarenakan siswa mendapatkan tekanan saat diawasi saat kegiatan berwarnai berlangsung.

Setelah melalui serangkaian kegiatan mewarnai ini, siswa juga diminta untuk menjelaskan warna yang digunakan pada pola yang disediakan dan siswa juga diminta oleh peneliti untuk menjadikan pola gambar tersebut menjadi serangkaian

sebuah cerita. Respon yang dimunculkan oleh kebanyakan siswa mengalami kebingungan dan ketakutan sementara. Namun, setelah peneliti memberikan himbauan kepada siswa bahwa untuk siswa berani menjawab dan menceritakan kedepan akan diberikan hadiah. Respon yang diberikan oleh siswa pun berbeda, mereka segera mengajukan dirinya untuk menjawab serta menceritakan pola gambar yang telah diwarnai. Terdapat tiga orang siswa yang menjelaskan mengenai pola gambar. Siswa pertama, menjelaskan alasan mengapa ia memberikan warna hijau kepada kura-kura, hal ini dikarenakan warna kura-kura yang dia ketahui adalah berwarna hijau.

Selanjutnya, siswa kedua menjelaskan mengenai keseluruhan pola gambar yang diberikan oleh peneliti, siswa mengatakan bahwa terdapat adanya kura-kura yang sedang berjalan-jalan di dalam hutan pada tepi sungai. Kemudian, siswa ketiga menjelaskan mengenai keseluruhan pola gambar yang telah diberikan oleh peneliti, siswa mengatakan bahwa terdapat adanya kura-kura yang sedang melewati sungai di hutan dan kura-kura tersebut merasa haus, sehingga kura-kura meminum air sungai. Melalui hal ini, dapat dikatakan bahwa peneliti telah memberikan *reinforcement positif* kepada siswa. Skinner (dalam Mihmidaty, 2022) menjelaskan bahwa *reinforcement positif* merupakan salah satu bentuk penguatan yang diberikan sebagai stimulus untuk memunculkan tingkah laku individu. Maka dapat dikatakan bahwa peneliti memberikan *reward* kepada siswa, agar siswa memunculkan perilaku positif yang diinginkan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mewarnai dapat mempengaruhi tingkat kreativitas anak. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diterima. Hal ini terlihat melalui perubahan signifikan yang ditunjukkan siswa kelas III SDN Perwira 01 pada saat kegiatan tersebut berlangsung. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Perwira 01 memiliki kemampuan mewarnai yang baik terlihat melalui aspek yang diobservasi, yang mana siswa terlihat antusias saat kegiatan mewarnai berlangsung, siswa juga mampu melewati tahapan kegiatan mewarnai dengan baik. Melalui aktivitas mewarnai dengan menggunakan metode demonstrasi dan observasi dapat meningkatkan kreativitas siswa yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari hasil mewarnai siswa yang sangat beragam dan penjelasan siswa mengenai pola gambar tersebut menjadi serangkaian sebuah cerita yang sangat menarik dan sangat kreatif.

## SARAN

1. Penelitian berikutnya hendaknya mengkombinasikan kegiatan mewarnai dengan kegiatan lain, misalnya mendongeng atau membuat cerita untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa.

2. Penelitian berikutnya hendaknya agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi sendiri dan memberikan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui warna dan gambar
3. Kepada sekolah hendaknya lebih menambahkan metode demonstrasi, berupa pemilihan tema mewarnai yang menarik, menyiapkan materi demonstrasi yang mudah dipahami, memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan mengamati perubahan yang muncul pada siswa saat proses kegiatan mewarnai. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan pemahaman psikologis anak-anak di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Seniati, L., Yulianto, A., & N.Setiadi, B. (2011). Psikologi Eksperimen. Jakarta: Indeks.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Agustin, P., & Permatasari, I. (2020). PENGARUH PENDIDIKAN DAN KOMPENSASI TERHADAP KINERJA DIVISI NEW PRODUCT DEVELOPMENT (NPD) PADA PT. MAYORA INDAH Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Harini, N. (2013). TERAPI WARNA UNTUK MENGURANGI KECEMASAN. *Slideshare.Net*, 2(1), 545–555.
- Heryani, H., & Sumitra, A. (2021). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai. *Jurnal Ceria*, 4(3), 251–259.
- Larasati, L. D., Kurniah, N., & D., D. (2016). Peningkatan Kreativitas Dalam Kegiatan Mewarnai Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 62–66.
- Lubis, H. Z., Fadila, R., Daulay, M. M. F., & Fadhillah, N. (2022). Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.30829/pema.v1i1.1463>
- Mariana, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Fisika Menggunakan Metode Eksperimen Dan Metode Demonstrasi Siswa Kelas VIII SMP TMI Roudlatul Quran Metro. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(2), 125–130. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i2.1871>
- Mihmidaty, G. (2022). REINFORCEMENT POSITIVE UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN PADA ANAK RETARDASI MENTAL. *Syntax Idea*, 4(8.5.2017). <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i2.1780>

- Munandar, U. (2013). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.
- Pamungkas, A., Subali, B., & Linuwih, S. (2017). Implementasi model pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 118.  
<https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.14562>
- Rachmawati, Y. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.
- Rahmat, S., & Sum, T. (2017). Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 95–106. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v9i2.123>
- Steptoe, A. (2019). Happiness and Health. *Annual Review of Public Health*, 40, 339–359.  
<https://doi.org/10.1146/annurev-publhealth-040218-044150>
- Ullathifah, N. (2017). *Colouring activities untuk mereduksi stress sekolah pada siswa sd*.  
<https://lib.unnes.ac.id/29942/1/1511413001.pdf>
- Widyaningrum, H. K., & Rahmanumeta, F. M. (2016). Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 1, 268–277.
- Yusuf, Y. P. (2016). Signifikansi Gesture Dalam Komunikasi Dan Interaksi Dengan Orang Jepang. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 8(1), 1–12.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 286.  
<https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.4194>