

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kognitif anak. Pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas manusia terutama menyangkut aspek intelektual. Menurut Oemar Hamalik (2018) pendidikan memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Jean Piaget, mengemukakan teori perkembangan kognitif yang membagi perkembangan intelektual anak menjadi empat tahap utama: Tahap Sensorimotor pada rentang usia 0–2 tahun. Pada tahap ini, bayi memahami dunia melalui indera dan tindakan motorik. Mereka belajar mengenali objek dan peristiwa melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Tahap Praoperasional pada rentang 2–7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol seperti kata-kata dan gambar untuk merepresentasikan objek. Namun, pemikiran mereka masih egosentris dan belum mampu memahami perspektif orang lain secara penuh. Tahap Operasional Konkret pada rentang 7–11 tahun. Pada usia ini, anak mulai berpikir logis tentang peristiwa konkret. Mereka mampu memahami konsep konservasi dan dapat mengurutkan serta mengklasifikasikan objek secara logis. Tahap Operasional Formal pada usia 11 tahun ke atas, pada usia ini remaja mulai mengembangkan pemikiran abstrak dan mampu merencanakan secara sistematis serta mempertimbangkan hipotesis. Mereka dapat berpikir tentang konsep-konsep teoretis dan filosofis. Berdasarkan fase perkembangan kognitif yang dikemukakan

oleh Piaget dalam fase praoperasioanl. Perkembangan kognitif anak dalam fase praoperasional dapat dikenali dengan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan representasi mental, yaitu kemampuan untuk menghadirkan benda, objek, atau orang dan peristiwa secara mental. Ini berarti anak telah mempunyai kemampuan untuk membayangkan benda, objek, orang dan peristiwa di dalam pikirannya walaupun semuanya tidak hadir di depan anak. Kemampuan seperti ini disebut kemampuan berpikir secara simbolis. Kemampuan-kemampuan berpikir ini dihadirkan anak ketika sedang bermain. Jadi, ketika anak bermain, anak sedang mengoperasikan kemampuan berpikir simbolis (Yulianti, 2008).

Pada dasarnya anak normal memiliki kemampuan kognitif yang berkembang sesuai dengan umurnya, dalam hal ini anak normal mampu memproses informasi secara kompleks, berpikir abstrak dan membuat hubungan antara berbagai konsep. Pada anak normal mereka mampu menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi yang membutuhkan kemampuan abstraksi. Dan dalam konteks dunia pendidikan yaitu belajar, mereka cepat dan tanggap dalam memahami instruksi, konsep dan pengetahuan baru. Dalam memenuhi perkembangan kognitif anak memerlukan pendidikan. Mulyasa (2005) mengatakan pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas anak didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman dalam proses belajar. Perkembangan kognitif memiliki hubungan erat dengan kreativitas, seperti yang dikatakan Solso, dkk (2007) salah satu aktifitas kognitif yang menghasilkan pandangan yang baru mengenai suatu bentuk dan menurut kegunaannya adalah kreativitas. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan, kreativitas merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan serta menciptakan hal-hal baru. Kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan kognitif manusia. Kreativitas banyak dilandasi dengan hasil belajar. Kreativitas juga dapat dikatakan merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.. Menurut Clark Moustakis (1967) seorang psikologi humanistik (dalam Munandar Utami, 2009) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain". sedangkan Torrance (2018) mendefinisikan kreativitas adalah proses berpikir dengan cara yang baru dan berbeda, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak biasa. Torrance juga menekankan pentingnya kemampuan untuk berimajinasi. Begitupula menurut Munandar Utami, (2009) yakni kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan. Menurut Utami Munandar (2012) indikator kreativitas ada 4, yakni : Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi. Mengungkapkan sebab dan akibat. Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu yang baru (warna baru). Menciptakan sesuatu dengan imajinasinya. Menurut Torrance (dalam Ngalimun, dkk., 2013) mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut: Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Tekun dan tidak mudah bosan. Percaya diri dan mandiri. Merasa tertantang oleh kemajuan dan kompleksitas. Berani mengambil resiko dan berpikir divergen.

Akan tetapi, tidak semua anak terlahir normal. Beberapa anak dilahirkan dengan keistimewaan yang berbeda, anak-anak ini biasanya dikenal dengan anak berkebutuhan khusus. Hallahan dan Kauman (2006) mengartikan anak berkebutuhan khusus adalah mereka yang memerlukan pendidikan dan pelayanan terkait. Salah satu anak yang tergolong ABK adalah anak yang memiliki kelemahan pada kemampuan atau IQ dibawah rata-rata. Soemantri (2006) mengatakan anak yang memiliki kemampuan dibawah rata-tara disebut juga Tunagrahita. Anak Tunagrahita memiliki karakteristik yang berbeda dari anak-anak normal pada umumnya. Berbeda dengan anak normal pada umumnya karena kelemahan yang dimiliki anak Tunagrahita, anak Tunagrahita memiliki masalah pada perkembangan kognitifnya hal ini seperti yang dikatakan Delphie (2006) bahwa anak Tunagrahita memiliki permasalahan dalam pembelajaran yang disebabkan oleh adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, sosial dan fisik. Oleh karena itu anaka Tunagrahita memerlukan pendidikan khusus yang disebut pendidikan inklusi. Hallahan dan Kauffman (2006) mengatakan pendidikan khusus (inklusi) diperlukan karena mereka (anak Tunagrahita) memiliki hambatan. Oemar Hamalik (2018) tujuan dari pendidikan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, baik dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan khusus juga disebut sebagai pendidikan nonformal, pendidikan nonformal adalah aktivitas belajar di luar system persekolahan atau pendidikan formal namun tetap dilakukan secara terorganisir (Marzuki, 2012). Pendidikan khusus tidak didapatkan dari sekolah biasa, tetapi berada di sekolah luar biasa (SLB). Sekolah luar biasa (SLB) merupakan Lembaga pendidikan

formal yang melayani pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Sekolah luar biasa merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses belajar dikarenakan kelainan fisik, emosional, mental sosial namun memiliki potensi dan kecerdasan dan bakat istimewa (Suparno, 2007).

SLB-C Autis Pelita Hati merupakan salah satu sekolah swasta untuk anak berkebutuhan khusus yang berada di Palembang dan SLB yang masih menggunakan K13. Beralamatkan di Jalan Permata Biru, Blok A2, Kelurahan 16 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II, SLB-C Autis Pelita Hati merupakan sekolah yang menerima siswa dengan ketunaan, *Tunagrahita*, *Autis*, dan *ADHD*. Selain belajar mata pelajaran akademik di SLB-C Autis Pelita Hati juga memiliki tambahan program yang disebut bina diri untuk membekali keterampilan yang dapat digunakan dimasa depannya. Dalam hal materi dalam bidang akademik, siswa mendapatkan hal yang sama dengan sekolah regular, hanya saja di SLB ada perbedaan dalam penerapan karena harus disesuaikan dengan siswanya (Meliyawati, 2016).

Somantri (2006) mengatakan *Tunagrahita* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan dibawah rata-rata. Anak penyandang *Tunagrahita* memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Delphie (2006) menyatakan bahwa anak dengan hendaya perkembangan kemampuan (*Tunagrahita*), memiliki permasalahan dalam pembelajaran yang disebabkan adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, sosial dan fisik. Psikolog mengklasifikasikan anak *Tunagrahita*

didasarkan pada aspek indeks mental intelegensinya, indikasinya dapat dilihat pada angka hasil tes kecerdasan (IQ). Menurut Somantri (2006) ada 3 kelompok klasifikasi anak *Tunagrahita*, *Tunagrahita* ringan, *Tunagrahita* sedang, dan *Tunagrahita* berat.

Anak *Tunagrahita* memerlukan pendidikan inklusif. Tujuan akhir pendidikan inklusif pada anak *Tunagrahita* adalah agar anak dapat mandiri secara masyarakat. Pembelajaran ini meliputi, pembelajaran akademis, sensormotori, vokasional dan pengembangan diri. Oleh karena itu dalam hal menunjang kebutuhan tersebut maka dalam hal pengembangan diri pada siswa *Tunagrahita* harus selalu diasah secara konsisten salah satunya dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Soemantri (2006) karakteristik anak *Tunagrahita* ringan atau yang disebut jugadengan maron atau debil Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut *Binet*. Sedangkan menurut *Skala Weschler (WISC)* Anak *Tunagrahita* ringan merupakan salah satu klasifikasi anak *Tunagrahita* yang memiliki kecerdasan intelektual/ IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana sampai tingkat tertentu.

Anak *Tunagrahita* ringan memiliki kemampuan bernalar dan berpikir yang masih bisa di kembangkan, meskipun lambat (Hidayah dkk., 2014). Hal-hal abstrak yang memerlukan daya imajinasi yang kuat tidak dimiliki oleh anak *Tunagrahita* (Mustofa dan Mukkhoyyaroh, 2020). Dalam hal materi dalam bidang akademik, mereka mendapatkan hal yang sama dengan sekolah reguler, hanya saja di SLB ada perbedaan dalam penerapan karena harus disesuaikan dengan siswanya (Meliyawati, 2016).

Salah satu mata pelajaran bidang akademik yang juga dipelajari oleh anak *Tunagrahita* ringan adalah pelajaran seni budaya khususnya materi seni rupa. Dalam teori proses kreatif yang disampaikan Graham Wallas (1926) kreativitas akan muncul dalam proses seni rupa yang merupakan ekspresi visual dalam tahapan persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Seni rupa merupakan cabang seni yang diciptakan melalui media rupa (visual) yang dapat dilihat mata dan bisa pula dirasakan melalui rabaan, contoh dari seni rupa adalah lukisan, kerajinan tangan dan lain-lain. Menurut Soedarso dalam Salam, dkk (2020) seni dalam versi yang berbeda disebut *cilpa* yang berarti *bewrna* (kata sifat) atau *pewarna* (kata benda) yang berkembang menjadi *cilpasastra* yang berarti segala macam *kekriyaan* hasil keterampilan tangan artistik.

Salam, dkk (2020) mengatakan unsur seni rupa terbagi menjadi 2 yaitu unsur fisik dan unsur nonfisik. Unsur fisik terdiri dari bentuk, warna, tekstur, ruang dan struktur. Pelajaran seni rupa untuk anak *Tunagrahita* ringan di SLB-C Autis Pelita Hati memiliki tujuan agar anak dapat mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan seni rupa, khususnya seni rupa dua dimensi (menggambar dan mewarnai) hal ini disampaikan ibu S dalam wawancara (*personal communication*) dengan penulis pada tanggal 20 maret 2024.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan wali kelas dengan inisial S (*Personal communication*, 20 maret 2024) beliau mengatakan bahwa terdapat fenomena pertama berdasarkan indikator kemampuan kreativitas yaitu ketidakmampuan anak untuk dapat menceritakan mengapa sesuatu bisa terjadi. Beberapa

siswa didiknya tidak mampu menceritakan ketika diminta untuk menceritakan kegiatan apa yang sedang dilakukan, pada saat kegiatan pelajaran seni rupa menggambar. Mereka hanya diam dan menjawab tidak tahu.

Hal tersebut didukung berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 maret 2024 di kelas ditemukan bahwa subjek NA, MRWD dan MR ketika gurunya meminta untuk menjelaskan sedang menggambar apa, mereka hanya menggeleng dan menjawab tidak tahu atau tidak mengerti.

Fenomena kedua berdasarkan indikator mampu mengungkapkan sebab dan akibat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas ibu N (personal communication, 20 maret 2024), beliau mengatakan ketika anak ditanya mengapa menggambar gambar tersebut, atau mengapa diberi warna tersebut anak tersebut bingung dan tidak bisa menjawab.

Hal tersebut didukung berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 20 maret 2024 di kelas, ditemukan bahwa subjek AFR saat ditanya gurunya mengapa menggambar mobil, AFR hanya merespon dengan tertawa. Sedangkan, RM ketika ditanya mengapa memberi warna rumah dengan warna biru RM menjawab tidak tahu.

Fenomena ketiga berdasarkan indikator menciptakan sesuatu dengan imajinasinya. Berdasarkan observasi pada tanggal 20 maret 2024 di SLB C Autis Pelita Hati pada saat kegiatan nonformalitas atau kegiatan tambahan menggambar, dan bernyanyi. Ditemukan MR dan MA ketika diminta untuk menggambar benda

dan alat disekitarnya merasa bingung, mereka memerlukan contoh gambar yang jelas meskipun sudah diberikan instruksi gambarlah buah apel, rumah atau mobil.

Fenomena terakhir berdasarkan indikator asal mula terciptanya warna baru. Berdasarkan observasi pada tanggal 20 maret 2024, ditemukan MF mewarnai gambar dengan sedikit rapi. Namun ketika peneliti mendekati dan bertanya apakah MF mengetahui dari mana warna orange berasal MF tidak mengerti. Dan hanya diam saja.

Berdasarkan uraian fenomena diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak si SLB C Autis Pelita Hati kemampuan kreativitas berdasarkan indikator-indikator kreativitas masih belum cukup kemampuannya berdasarkan perkembangan kognitifnya yang didasari teori kognitif yang disampaikan oleh Jean Piaget. Kemampuan imajinasi yang merupakan proses kreativitas itu sendiri masih perlu dikembangkan. Dari fenomena di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreatif anak terutama dalam kegiatan kreativitas di sekolah masih sangat kurang dan perlu untuk ditingkatkan lagi. Perlu adanya intervensi lanjutan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak-anak tersebut. Hal ini pula didukung hasil angket awal yang telah diisi oleh guru di SLB-C Autis Pelita Hati, hasil angket tersebut menyatakan 7 siswa dari 15 siswa Tunagrahita ringan di SLB-C Autis Pelita Hati memiliki nilai dibawah KKM penilaian kreativitas berdasarkan KKM mata pelajaran Seni Budaya di SLB-C Autis Pelita Hati.

Berdasarkan fase perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget dalam fase praoperasional. Perkembangan kognitif anak dalam fase praoperasional

dapat dikenali dengan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan representasi mental, yaitu kemampuan untuk menghadirkan benda, objek, atau orang dan peristiwa secara mental. Ini berarti anak telah mempunyai kemampuan untuk membayangkan benda, objek, orang dan peristiwa di dalam pikirannya walaupun semuanya tidak hadir di depan anak. Kemampuan seperti ini disebut kemampuan berpikir secara simbolis. Kemampuan-kemampuan berpikir ini dihadirkan anak ketika sedang bermain. Jadi, ketika anak bermain, anak sedang mengoperasikan kemampuan berpikir simbolis (Yulianti, 2008). Dan dengan bermain anak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Penelitian Horn menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan imajinatif. Vygotsky juga meyakini bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak (Yulianti, 2008).

Dalam upaya mengoptimalkan kecerdasan dan kemampuan kognitif anak, dibutuhkan sebuah metode pengajaran yang dikemas dengan konsep menyenangkan mengingat semboyan belajar untuk anak yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar (dalam Sujiono, 2009). Konsep ini sejalan dengan metode eksperimen yang mana metode ini adalah metode pemberian kesempatan kepada anak baik individu atau kelompok, untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. Dengan menerapkan metode ini, anak diharapkan bisa terlibat aktif dalam merencanakan dan melakukan eksperimen, menemukan fakta dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata. Dan salah satu

metode yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah dengan metode eksperimen lewat pembelajaran . (Jamaris dalam Yulianti, 2008).

Rachmawati (2012), mengatakan bahwa guru dapat meletakkan, menanamkan dasar-dasar aktivitas kreatif yang lebih mudah kepada anak, sehingga anak bisa lebih mudah menerimanya. Salah satunya dengan melakukan aktivitas pencampuran warna. mencampur wara utama (premier) sehingga menghasilkan warna sekunder. Dan mencapurkan warna premier dan sekunder menjadi warna tersier. Melalui metode eksperimen pencampuran warna, anak dapat bereksplorasi, bereksperimen, termotivasi untuk berpikir kritis, mencoba segala hal yang sesuai dengan rasa ingin tahunya yang besar, dan menemukan hal baru. Anak juga dapat berkreasi menciptakan warna-warna melalui proses kreasinya dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa anak telah belajar menemukan warna baru dari hasil pencampuran warna dalam suasana bermain yang menyenangkan. Aktivitas mencampurkan warna, menurut Rachmawati (2012), mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, bahkan mampu mengembangkan kemampuan daya kreativitas dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan mengembangkan karya-karya kreatif.

Dengan adanya fenomena tersebut peneliti tertarik untuk merumuskan permasalahan penelitian yaitu, apakah metode eksperimen pencampuran warna dapat mengembangkan kreativitas anak Tunagrahita di SLB-C Autis Pelita Hati Kota Palembang?

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas pada anak Tunagrahita di SLB-C Autis Pelita Hati dapat menggunakan metode eksperimen pencampuran warna.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti, serta memperluas pengetahuan mengenai media busy book bagi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak *Tunagrahita*

Diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal kreativitas.

b. Bagi SLB C Autis Pelita Hati

Diharapkan dapat memberikan inspirasi dalam menerapkan metode baru sebagai metode ajar anak berkebutuhan khusus.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan luas, terutama dalam dunia pendidikan dan perkembangan kognitif dan kreativitas anak.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang dalam penelitian tersebut memiliki karakteristik yang sama dalam tema yang dikaji, meskipun berbeda dalam hal variable penelitian, kriteria serta jumlah subjek, dan metode analisis yang digunakan dalam penelitian. Penelitian yang akan dilakukan mengenai “Mengembangkan Kreativitas Anak Tunagrahita Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna Di SLB-C Autis Pelita Hati Kota Palembang”.

Penelitian ini hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Risma Nugrahani dengan judul Pengaruh Metode Eksperimen Pencampuran Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Dharma Siwi I Surabaya. Subjek penelitiannya yaitu anak kelompok A di TK Dharma Siwi I Surabaya yang berjumlah 24 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang berdasarkan analisis pada Wilcoxon Match Pair Test menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan kognitif anak antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode eksperimen pencampuran warna. Dengan hasil penelitian dan pengaruh metode eksperimen pencampuran warna terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Dharma Siwi I Surabaya.

Penelitian ini hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan Sri Hidayati, Robingatin, Wildan Saugi (2021) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di Tk Kehidupan Elfhalyu Tenggara. Subyek penelitian adalah anak kelompok A TK Kehidupan Elfhalyu Tenggara yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5

perempuan. Prosedur penelitian yang digunakan adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan nilai rata-rata peningkatan kemampuan pengenalan warna anak pada pra tindakan adalah 11 dengan kategori Belum Berkembang (BB), siklus I adalah 23 dengan kategori Mulai Berkembang (MB), siklus II adalah 67 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan siklus III adalah 86 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan mencampur warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak di kelompok A TK Kehidupan Elfhaluy Tenggarong.

Penelitian ini hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Lebar (2023) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Pencampuran Warna pada Anak Kelompok B di TK ABA 1 Wonokerto Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri. Subyek pengamatan di TK ABA 1 Wonokerto plemahan yang terdiri dari 20 belum semua mengetahui ataupun memahami bahwa beberapa warna jika dicampurkan akan menghasilkan warna lain. Permasalahan yang terjadi adalah ketika anak di hadapkan oleh lembar tugas entah itu mewarna dan menulis dengan bahan atau warna yang terbatas, missal melukis guru hanya memfasilitasi tiga warna primer bagaimana cara anak agar menghasilkan warna baru dan sesuai dengan yang mereka inginkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memotivasi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif mereka sehingga mereka dapat mengekspresikan diri melalui penggunaan warna dan menjadi lebih kreatif. Metodologi penelitian ini melibatkan pencampuran, baik melalui penggunaan berbagai pewarna atau melalui

teknik pencampuran termasuk finger painting, painting, dan tasting. Kemampuan anak dalam menghasilkan warna hijau meningkat dari yang tidak bisa menjadi bisa, dan anak cenderung kreatif dalam mewarnai setelah dilakukan perbaikan pembelajaran yang dilakukan selama 5 hari pada siklus 1 dan 5 hari pada siklus 2.

Penelitian ini hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah, Zarah Usra, Bella Nur Fadilah, Astri Nvi Anti, Hani Lidyananda dengan judul Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Ganda Daya Ananda. Berdasarkan hasil yang didapat setelah melakukan observasi dan wawancara maka disimpulkan bahwa cara meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak-anak berkebutuhan khusus di SLB-G Daya Ananda adalah dengan cara mengajarkan mereka membuat keterampilan-keterampilan yang sebelumnya belum mereka ketahui, dalam segi kreativitas sendiri mereka diarahkan sesuai dengan bakat dan minat yang mereka miliki.

Penelitian ini hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukatmi dengan judul Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A Tk. Kartika Rungkut Surabaya. Salah satu permasalahan pendidikan, yakni jika dicermati orientasi pendidikan di Indonesia lebih mengarah pada pendidikan “Akademik” dan “Industri Tenaga Kerja” artinya sistem pra-sekolah di negara Indonesia lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi “Pintar di Sekolah Saja” dan menjadi “Pekerja” bukan menjadi “manusia Indonesia yang seutuhnya”. Hal teridentifikasi dengan rendahnya daya kreativitas anak kelompok A TK Kartika 50 dari 20 jumlah anak yang hadir atau sekitar 10 anak belum mampu menuangkan kreasinya dalam hal

mewarnai gambar. Adanya fenomena di atas, mendorong penulis untuk berupaya menemukan solusi pemecahan masalah tersebut, melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan 2 siklus.

