



Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui Model Konseling Chromotherapy Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun

¹Rina Hizriyani, ²Ihda Ayu Putriani

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Cirebon

e-mail corresponden: rinahizriyani@umc.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2 th July 2026 Revised: 16 th July 2026 Published: 28 th July 2026	<i>Creativity is one of the important aspects of early childhood development that needs to be developed through enjoyable learning activities appropriate to children's characteristics. One approach that can be used is the chromotherapy counseling model using thread as a learning medium. This study aims to describe the process of developing the creativity of children aged 5–6 years through the chromotherapy counseling model using thread media. This study employed a qualitative method with a descriptive approach. The subjects of the study were children aged 5–6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The activities utilized colors in chromotherapy and thread media through activities such as arranging, organizing, weaving, and creating various forms according to the children's imagination. The results showed that the use of the chromotherapy counseling model with thread media provided enjoyable learning experiences and supported children in expressing their ideas, imagination, and feelings, as well as producing diverse creative works. These activities also encouraged children to be more willing to try new things, choose colors, solve simple problems, and develop creative thinking skills. Therefore, the chromotherapy counseling model assisted by thread media can be an alternative activity to support the development of creativity in children aged 5–6 years through a creative, expressive, and enjoyable play-based process.</i>
Keywords children's creativity, chromotherapy, counseling, thread media, early childhood.	
Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2 Juli 2026 Direvisi: 16 Juli 2026 Dipublikasi: 28 Juli 2026	Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model konseling chromotherapy dengan memanfaatkan media benang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui model konseling chromotherapy dengan media benang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan warna-warna dalam chromotherapy dan media benang melalui aktivitas merangkai, menyusun, menganyam, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model konseling chromotherapy dengan media benang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung anak dalam mengekspresikan ide, imajinasi, perasaan, serta menghasilkan karya yang beragam. Kegiatan ini juga mendorong anak untuk
Kata kunci kreativitas anak, chromotherapy, konseling, media benang, anak usia dini	

lebih berani mencoba, memilih warna, memecahkan masalah sederhana, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, model konseling chromotherapy berbantuan media benang dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang mendukung pengembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui proses bermain yang kreatif, ekspresif, dan menyenangkan.

PENDAHULUAN

Pada masa keemasan atau *golden age* anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya dia belajar seraya bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktifitas bermain, anak akan mencoba berkreasi tentang segala yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi, berfikir dan bereksplorasinya.

Anak belajar melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, dimana masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan meningkatkan kreativitas anak agar dapat menjadi manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang. Oleh karenanya maka Allah swt selalu mendorong manusia untuk berpikir.

Dalam Islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78 berbunyi sebagai berikut :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (QS. An- Nahl:78) (1).

Berdasarkan ayat diatas, pada fitrahnya setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi (pendengaran, penglihatan, dan hati). Karena dengan potensi itulah ia dapat belajar dari lingkungan, alam, dan masyarakat tempat ia tinggal. Tiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu ditumbuh kembangkan secara optimal dan terpadu. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain karena bila diimbangi dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, emahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir fleksibel, serta menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan masalah. Menurut penelitian dalam *Early Childhood Research Quarterly*, kreativitas pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang memberikan kebebasan bereksplorasi, bermain, dan berekspresi secara aktif (2). Oleh karena itu, stimulasi kreativitas perlu dilakukan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu belajar sambil bermain.

Dalam konteks pendidikan, kondisi ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga terapeutik yang dapat menjadi intervensi pembelajaran dalam perkembangan kreativitas anak usia dini dengan pendekatan *konseling*. Kondisi ini mendorong pencarian intervensi yang efektif dalam dunia pendidikan sebagai study kasus dengan bukti yang nyata.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*). Bermain merupakan media alami anak dalam belajar, mengekspresikan emosi, membangun hubungan sosial, dan mengembangkan diri serta kreativitas.

Pembelajaran berbasis bermain secara luas diakui sebagai landasan pendidikan anak usia dini yang efektif, yang mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, kreativitas dan fisik anak. Khususnya di negara berkembang, implementasi pendekatan berbasis bermain

dibentuk oleh kurikulum sekolah, realitas di dalam kelas, dan praktik pembelajaran oleh guru (3).

Terapi bermain merupakan pendekatan efektif untuk mengurangi gejala emosional, stres, dan mengembangkan ranah emosional pada anak usia dini. bermain di luar lingkungan terapi banyak digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan sosial, mengurangi kecemasan, agresi, dan rasa takut. bermain secara umum diidentifikasi untuk meningkatkan kesejahteraan mental anak dan mendorong perkembangan (4).

Dilandasi oleh teori sosiokultural Vygotsky, tentang konsep zona perkembangan proksimal dan interaksi sosial sebagai konsep teoretis penting untuk mengkaji tentang bermain dengan bercerita sebagai metode dalam pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini (5). Dunia Bermain dan Narasi merupakan salah satu metode Pendidikan Anak Usia Dini yang Berorientasi pada Perkembangan dan kreativitas anak.

Kreativitas anak dapat berkembang secara optimal ketika anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai media, warna, dan bentuk secara bebas tanpa tekanan hasil akhir yang kaku (6). Namun, dalam praktik pembelajaran di lapangan, masih banyak kegiatan yang berfokus pada hasil akhir dan meniru contoh guru, sehingga ruang kreativitas anak menjadi terbatas. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir dan ekspresi diri anak.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kreativitas adalah pemanfaatan warna dalam kegiatan pembelajaran. Warna memiliki pengaruh psikologis yang kuat terhadap emosi dan perilaku anak. Konsep ini sejalan dengan pendekatan chromotherapy yang memanfaatkan warna sebagai media stimulasi psikologis (7). warna dapat memengaruhi suasana hati, perhatian, dan respons emosional anak, sehingga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

Warna adalah suatu proses yang terjadi dimana cahaya mengenai suatu benda. Setiap orang pasti menyukai warna terutama anak-anak karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan, kesenangan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang (8). Selain penggunaan warna, media pembelajaran yang bersifat konkret juga sangat penting dalam mendukung kreativitas anak. Media seperti benang dapat memberikan pengalaman multisensori yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi bentuk, tekstur, dan warna secara langsung.

penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, koordinasi motorik halus, serta kemampuan problem solving sederhana (9).

Kenyataannya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun di TK Nasyrul Ulum Gegesik, belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Permasalahan ini yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas anak dalam memadukan warna. Baik saat mewarnai, menggambar, melukis, maupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan warna. Permasalahan ini ditemukan ketika anak sedang mewarnai gambar dan memberi hiasan pada gambar. Hanya sedikit dari semua anak usia 5-6 tahun memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik.

Banyak anak yang masih bertanya warna apa yang digunakan. Padahal kegiatan ini merupakan kegiatan yang sesuai imajinasi anak. Akibat yang ditimbulkan dari permasalahan ini, seperti anak menjadi tidak semangat dalam melakukan kegiatan, ada beberapa anak yang ketinggalan dalam melakukan kegiatan karena kesulitan dalam warna. Dari 27 anak dalam satu kelas, terdapat 10 anak masuk dalam kategori kreativitas tinggi, 5 anak masuk dalam kategori kreativitas cukup, dan sisanya 12 anak masuk dalam kategori kreativitas kurang.

Potensi pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik melalui konseling chromotherapy dengan bermain warna menggunakan media benang. Model konseling ini menggunakan pendekatan metode bermain yang sangat cocok dikembangkan

pada pendidikan anak usia dini, tentunya juga untuk mengembangkan kreativitas anak. Karena mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain.

Model konseling chromotherapy yang dikombinasikan dengan media benang dapat menjadi pendekatan inovatif dalam pembelajaran anak usia dini. Warna dalam chromotherapy dapat memberikan stimulasi emosional, sedangkan media benang memberikan ruang bagi anak untuk berkreasi melalui aktivitas merangkai, menganyam, dan membentuk pola. Kegiatan seni yang melibatkan eksplorasi warna dan material sederhana dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan karena memberikan kebebasan dalam proses penciptaan (10).

Berdasarkan berbagai pernyataan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini perlu dikembangkan melalui pendekatan yang memberikan kebebasan bereksplorasi, penggunaan media yang variatif, serta stimulasi emosional yang positif. Oleh karena itu, model konseling chromotherapy dengan media benang dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan kreativitas anak secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan kreativitas anak melalui model konseling chromotherapy dengan media benang pada anak usia 5–6 tahun menggunakan pendekatan kualitatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan. Pendekatan metode kualitatif dipilih karena diperlukan data empiris untuk menjelaskan sifat dan karakteristik permasalahan. Berdasarkan temuan studi dokumentasi, observasi, dan wawancara, data disajikan dalam format deskriptif.

Penelitian ini menggunakan method kualitatif. Metode kualitatif bertujuan memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penerapan konseling chromotherapy menggunakan media benang dalam meningkatkan kreativitas anak. Populasi penelitian ini adalah anak usia dini yang berada di TK Nasyrul Ulum Kab. Cirebon. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Triangulasi data dilakukan dengan menggabungkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui proses pelaksanaan serta dampak penerapan literasi keuangan terhadap perilaku menabung anak di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

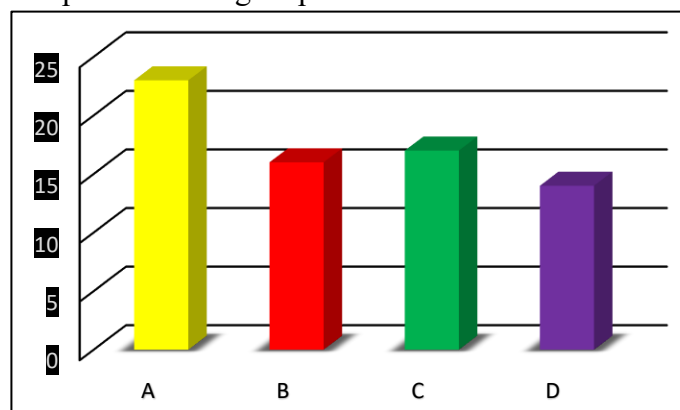
Berdasarkan data awal yang didapat dari observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan kreatifitas anak pada usia 5-6 tahun di TK Nasyrul Ulum Desa Jagapura Kulon Kab. Cirebon kurang berkembang. Dari 20 anak hanya 2 anak saja yang mempunyai kemampuan berkreaitifitas dengan kategori baik. Dengan demikian 18 anak kurang mampu memahami dalam berkreaitifitas. Berdasarkan permasalahan tadi diperlukan upaya dan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas pada anak, dengan demikian permasalahan yang diakaji dalam penelitian ini adalah mengembangkan kreatifitas anak melalui permainan warna dengan menggunakan media benang pada anak usia 5-6 Tahun di TK Nasyrul Ulum Desa Jagapura Kulon Gegesik-Cirebon. Berikut data awal observasi.

Tabel .1

Pencapaian kemampuan anak berkreaitifitas observasi awal pra konseling			
NO	Indikator Perkembangan Kreatifitas Anak	Jumlah	Prosentase
	Pengenalan Warna	Rata-rata	
		Bintang	

1	Memahami kreatifitas melalui permainan warna	2,35	58,8%
2	Mengenal warna-warna cat air	1,6	40%
3	Menyebutkan Warna-warna cat air	1,7	42,5%
4	Menampilkan kreatifitas anak dengan permainan warna menggunakan media benang	1,45	35%

Berdasarkan data dari hasil tindakan observasi awal pada tabel diatas memahami kreatifitas dengan permainan warna melalui media benang pada usia 5-6 tahun dengan indikator memahami warna melalui kreatifitas anak dengan menggunakan media benang mencapai rata-rata jumlah bintang sebanyak 2,35 dengan rinci 6 anak yang mendapatkan bintang satu, tiga anak yang mendapatkan bintang dua, Sembilan anak mendapatkan bintang tiga dan dua anak yang mendapatkan bintang empat.



Gambar 2.

Histogram Perkembangan Kreatifitas anak melalui permainan warna dengan menggunakan media benang observasi awal pra konseling

Keterangan :

- = Kemampuan Memahami kreatifitas melalui permainan warna
- = Kemampuan mengenal warna-warna cat air
- = Kemampuan menyebutkan warna-warna cat air
- = Kemampuan menampilkan kreatifitas melalui permainan warna dengan menggunakan media benang

Adapun beberapa hal yang menyebabkan kemampuan kreatifitas pada anak masih rendah salah satunya karena kurang tepatnya pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam mengembangkan kemampuan kreatifitas guru hanya menggunakan spidol dan papan tulis sebagai media. Atau menggunakan buku bergambar untuk latihan mewarnai. Cara seperti ini kurang menarik perhatian anak, sehingga berdampak pada kemampuan kreatifitas anak yang masih rendah.

Kemampuan mengembangkan kreatifitas pada anak usia 5-6 tahun masih belum mencapai kriteria berhasil. Sehingga peneliti bersama rekan sejawat melakukan tindakan atau upaya untuk meningkatkan kemampuan mengembangkan kreatifitas anak. Upaya yang dilakukan antara lain melalui konseling cromotherapy dengan menggunakan media benang untuk meningkatkan kemampuan memahami warna dan mengembangkan kreatifitas anak melalui media benang.

Dengan konseling crhomoterapy menggunakan media benang diharapkan kemampuan anak dalam mengenal warna untuk meningkatkan kreatifitas pada anak meningkat sesuai indikator keberhasilan.

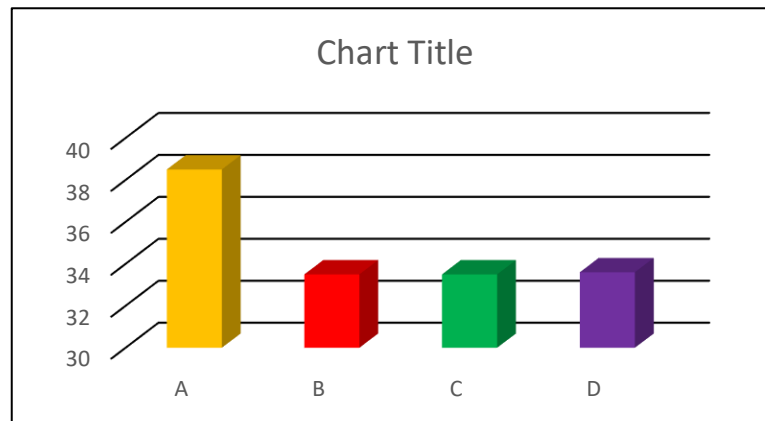
Indikator kemampuan kreatifitas meliputi memahami kreatifitas melalui konseling crhomoterapy, mengenal warna-warna cat air, menyebutkan warna-warna cat air, menampilkan kreatifitas anak melalui permainan warna dengan menggunakan media benang. Pada observasi awal pencapaian kemampuan anak berkreatifitas meliputi indikator tadi dinilai masih rendah. Berdasarkan hasil observasi ditemukan rata-rata bintang yang didapat anak dengan indikator memahami kreatifitas melalui permainan warna hanya sebesar 2,3. Mengenal warna-warna cat air ditemukan rata-rata jumlah bintang hanya sebesar 1,6. Sedangkan untuk indikator menyebutkan warna-warna cat air rata-rata jumlah bintangnya 1,7, dan untuk indikator menampilkan kreatifitas anak melalui permainan warna dengan menggunakan media benang rata-rata jumlah bintangnya adalah 1,65. Sehingga belum mencapai kriteria yang ditentukan.

Dari observasi berikutnya sebanyak lima kali pertemuan didapatkan peningkatan rata-rata jumlah bintang dari yang semula mendapat rata-rata jumlah bintang sebanyak 2,3 meningkat menjadi 2,9 untuk memahami kreatifitas anak melalui permainan warna. Berikut data hasil observasi lanjutan setelah dilakukan konseling crhomoteray menggunakan media benang.

Tabel 2.
Pencapaian kemampuan anak berkreatifitas Konseling Tahap I

No	Indikator kemampuan berkreatifitas	Jumlah rata- rata bintang	prosentase
1	Memahami kreatifitas melalalui permainan warna	2,9	72,5%
2	Mengenal warna-warna cat air	2,9	72,5%
3	Menyebutkan Warna-warna cat air	2,95	73,8%
4	Menampilkan kreatifitas anak dengan permainan warna menggunakan media benang	3	75%

Untuk indikator mengenal warna-warna cat air mengalami peningkatan yang semula rata-rata jumlah bintang mencapai 1,6 meningkat menjadi rata-rata jumlah bintang mencapai 2,9 bintang. Sedangkan pada indikator menyebutkan warna-warna cat air dari yang semula rata-rata jumlah bintang sebanyak 1,7 mengalami peningkatan menjadi 2,95. Dan indikator menampilkan kreatifitas anak melalui permainan warna dari yang semula 1,65 meningkat menjadi 3,0.



Gambar 2.

Histogram Pencapaian kemampuan anak berkeaktifitas konseling tahap I

Keterangan :

- = Kemampuan Memahami kreatifitas melalui permainan warna
- = Kemampuan mengenal warna-warna cat air
- = Kemampuan menyebutkan warna-warna cat air
- = Kemampuan menampilkan kreatifitas melalui permainan warna dengan menggunakan media benang

Berdasarkan hasil refleksi dan data yang diperoleh di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran tahap 1 melalui model konseling crhomoterapy menggunakan media benang dalam meningkatkan kreativitas anak masih belum optimal. Oleh karena itu adanya upaya perbaikan diperlukan untuk mencapai hasil yang maksimal pada tahap pembelajaran konseling berikutnya.

Pelaksanaan observasi pada tahap berikutnya dengan konseling crhomoterapy didapatkan hasil data untuk indikator memahai kreatifitas anak melalui permainan warna mengalami peningkatan rata-rata jumlah bintang dari yang semula 2,9 meningkat menjadi 3,9. Berikut data hasil observasi tahap II setelah dilakukan konseling crhomoteray menggunakan media benang.

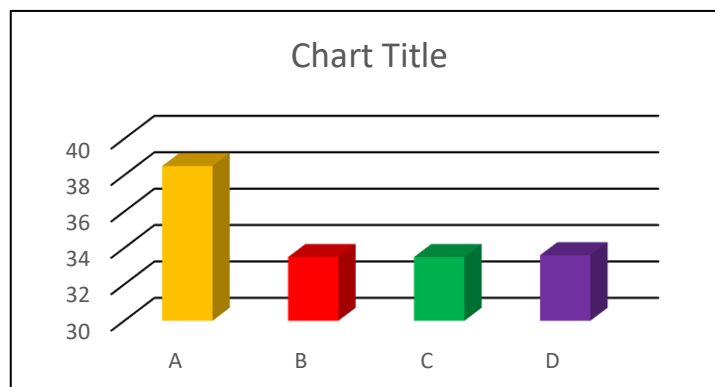
Tabel 3

Pencapaian kemampuan anak berkeaktifitas Konseling Tahap II

NO	Indikator Perkembangan Kreatifitas Anak Pengenalan Warna	Jumlah Rata-rata Bintang	Prosentase
1	Memahami kreatifitas melalalui permainan warna	3,9	97,5%
2	Mengenal warna-warna cat air	3,4	85%
3	Menyebutkan Warna-warna cat air	3,4	85%
4	Menampilkan kreatifitas anak dengan permainan warna menggunakan media benang	3,4	85%

Indikator mengenal warna-warna cat air mengalami peningkatan rata-rata jumlah bintang dari yang semula 2,9 meningkat menjadi 3,4. Sedangkan untuk indikator menyebutkan warna-warna cat air rata-rata jumlah bintangnya meningkat dari yang semula 2,95 menjadi 3,4.

Dan untuk indikator menampilkan kreatifitas melalui permainan warna dengan menggunakan media benang dari yang semula 3,0 meningkat menjadi 3,4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui gambar.



Gambar 3.

Histogram Pencapaian kemampuan anak berkreaitifitas Konseling Tahap II

Keterangan :

- = Kemampuan Memahami kreatifitas melalui permainan warna
- = Kemampuan mengenal warna-warna cat air
- = Kemampuan menyebutkan warna-warna cat air
- = Kemampuan menampilkan kreatifitas melalui permainan warna dengan menggunakan media benang

Pada pelaksanaan konseling crhomoterapy tahap II merupakan hasil perbaikan-perbaikan yang didasarkan pada hasil observasi pelaksanaan konseling tahap I, perbaikan berupa anak lain yang tidak fokus dalam membuat kreatifitas akan diberi konseling yang lebih maksimal. Guru akan mendampingiya dan membimbing bagaimana cara-cara untuk melakukan kreatifitas melalui permainan crhomoterapy dengan media benang. Guru yang lain tidak berhenti untuk memberi semangat kepada anak-anak. Peneliti menyiapkan *reward* bintang kepada anak yang diberikan kesempatan pertama untuk bersikap baik dan mampu bagi yang membuat kreatifitas.

Pada konseling tahap II anak dikondisikan duduk melingkar dan setelah guru menunjuk satu anak untuk mempraktekkan bagaimana cara membuat kreasi dengan menggunakan media benang, dan anak lain yang ikut mempraktekkanya atau memberitahu kepada anak yang sedang ditunjuk jika sedang kesulitan. Selain itu masih ada anak yang ribut sendiri dan bermain sendiri sehingga suasana menjadi tidak kondusif.

Berdasarkan hasil evaluasi pada konseling tahap I, saat pelaksanaan konseling tahap II ini guru mengkondisikan anak-anak dengan memberikan tepuk diam dan permainan menjadi patung serta nyanyian. Pada pelaksanaanya setelah guru memberi penjelasan dan aturan main pada anak, guru memberi *reward* pada anak yang bersikap baik dan mendengarkan guru dengan memberikan kesempatan pertama. Sementara itu untuk mengkondisikan anak lain yang tidak ditunjuk diberi kegiatan lain seperti mewarnai.

Reward bentuk bintang juga diberikan pada anak yang mampu menampilkan bagaimana cara membuat kreatifitas melalui permainan warna dengan menggunakan media benang dengan sempurna.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada pelaksanaan konseling crhomoterapy tahap

II menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk mengembangkan kreatifitas sudah mencapai indikator keberhasilan sesuai yang di targetkan. Oleh karena itu peneliti memutuskan bahwa penelitian dianggap telah cukup dan konseling crhomoterapy dilakukan 2 tahap. Penelitian ini membuktikan bahwa media benang dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan kreatifitas anak melalui permainan crhomoterapy dengan menggunakan media benang pada usia 5-6 tahun di TK Nasyrul Ulum Desa Jagapura Kulon Gegesik-Cirebon

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengembangkan kreatifitas pada anak melalui konseling crhomoterapy dengan permainan menggunakan media benang pada usia 5-6 tahun di TK Nasyrul Ulum Desa Jagapura Kulon meningkat. Berdasarkan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah pelaksanaan konseling dengan menggunakan media benang. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan rata-rata jumlah bintang yang didapat dari persiklusnya.

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap atau dua sesi konseling, sesi atau tahap konseling pertama terdiri dari lima pertemuan dan sesi atau tahap kedua terdiri dari tiga pertemuan. Penelitian dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. Kemampuan mengembangkan kreatifitas pada anak yang mulanya masih rendah berdasarkan hasil data pra observasi meningkat lebih baik pada konseling tahap I walaupun belum optimal dan semakin baik lagi setelah melakukan konseling tahap II.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-qur'an dan terjemahnya, pustaka Al-hanan : 2009
- Novita Eka Nurjanah et al. (2024). Fostering Creative Thinking in Early Childhood: An Analysis of Developmental Stimulation. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i2.75177>
- Ronalyn Rodriguez et al. (2026). Play-Based Learning and Early Childhood Development in Kindergarten Classrooms at Dadap Elementary School. <https://www.azalpub.com/index.php/ste/article/view/274>
- A. Veraksa et al. (2025). Non-therapeutic play to overcome negative emotional symptoms and improve emotional intelligence in children aged 3–7: a systematic review. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2025.1475387/full>
- Zukiswa Nhase et al. (2025). Understanding and implementing play as a learning pedagogy: Narratives of practitioners in early childhood mobile units. <https://www.j-ces.com/index.php/jces/article/view/496>
- Zeynep Dere. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. https://www.hrpub.org/journals/article_info.php?aid=7788
- Patrícia Alves-Oliveira et al. (2021). Creativity Landscapes: Systematic Review Spanning 70 Years of Creativity Interventions for Children. <https://doi.org/10.1002/jocb.514>
- Ida Ayu Made Yuni Andari (2025). Coloring as an activity for the development of artistic creativity in early childhood. <https://doi.org/10.53977/jws.v3i2.2998>

- Agustin Palupi. (2020). Use of Manipulative Media as A Stimulation Of Ability To Understand The Concept of Early Children's Age. <https://journals.ums.ac.id/ecrj/article/view/11414>
- Elizabeth M. Byrne et al. (2022). Educational interventions involving physical manipulatives for improving children's learning and development: a scoping review. https://osf.io/preprints/psyarxiv/ztsyh_v1
- Joanne E. Porter et al. (2022). Simplifying Qualitative Case Study Research Methodology: A Step-By-Step Guide Using a Palliative Care Example. <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol28/iss8/8/>
- Hassan Abuhassna et al. (2024). Synthesizing technology integration within the Addie model for instructional design: A comprehensive systematic literature review. <https://jai.front-sci.com/index.php/jai/article/view/1546/942>