

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KOLASE

Lusiana Ramadhani¹, Mujidin², Anisa Tulhijriyah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

²Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

³Jurusan, Sekolah, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: uramazhi@gmail.com, mujidin_zia@yahoo.co.id, anisatulhijriyah23@gmail.com

Abstrak

Pengembangan kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, karena usia dini merupakan golden age yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya. Pengembangan kreativitas anak dilakukan salah satunya melalui kegiatan kolase. Kegiatan Kolase termasuk kegiatan yang inovatif dan menggunakan bahan-bahan yang lebih menarik. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu yang baru berdasarkan ide dan gagasan yang dikombinasikan akhirnya menjadi karya baru yang lebih baik dan berguna. Kolase adalah dengan cara menggabungkan atau menyatukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda-beda hingga menjadi sebuah karya seni. Kegiatan kolase merupakan salah satu kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kreativitas anak dan variabel bebasnya kegiatan kolase. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK Dharma Wanita 2 Jagir yang berjumlah 7 anak. Masalah yang terkait kurangnya kreativitas anak. Metode pengumpulan data yang digunakan observasi dan Instrumen yang digunakan hasil karya. Tahap penelitian siklus I, siklus II, siklus III.

Kata kunci : Kreativitas Anak; Kegiatan Kolase; Anak Kelompok

Abstract

The development of creativity in early childhood is very important to be developed, because early age is a golden age, namely the golden age which is the foundation for development at a later age. The development of children's creativity is carried out only through collage activities. Collage activities include activities that are innovative and use more interesting materials. Creativity is the ability to create or develop something new based on ideas and ideas that are combined eventually into a new work that is better and more useful. Collage is different from the combination or objects consisting of different objects to become a work of art. Collage activity is one of the activities to increase the creativity of children aged 4-5 years and learning activities that are innovative and interesting for children. The type of research used is Classroom Action Research. The variables in this study were the children's creative ability and the independent variable was the collage activity. The research subjects were group A children in TK Dharma Wanita 2 Jagir which opened 7 children. Problems associated with a child's lack of creativity. The data collection method used was observation and the instrument used for the work. The research phase is cycle I, cycle II, cycle III.

Keywords: Children's Creativity; Collage Activities; Group Kids

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini adalah berupa pemberian upaya yang dilakukan untuk membimbing, mengasuh, menstimulasi sehingga akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Menurut (Siswanto 2008:2), "Pendidikan anak memang harus dimulai sejak dini agar anak bisa mengembangkan potensinya secara optimal dengan tujuan agar anak-anak yang mengikuti PAUD menjadi lebih mandiri, disiplin, dan mudah diarahkan untuk menyerap ilmu pengetahuan secara optimal".

Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar untuk mengembangkan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang nantinya akan diperlukan anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan anak usia dini ini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi seluruh kemampuan anak, sehingga lembaga pendidikan anak usia dini perlu untuk menyediakan berbagai kegiatan yang

mendukung tumbuh kembang anak dari berbagai aspek perkembangan anak yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama moral dan seni. Anak usia dini saat ini sudah banyak terdegradasi karakter karena dengan cepat globalisasi masuk ke dalam tubuh bangsa Indonesia

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu yang baru berdasarkan ide dan gagasan yang dikombinasikan akhirnya menjadi karya baru yang lebih baik dan berguna. Kolase adalah dengan cara menggabungkan atau menyatukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda-beda hingga menjadi sebuah karya seni. Kegiatan kolase merupakan salah satu kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak.

Peneliti memilih kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak karena pada kegiatan kolase anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitasnya masing-masing dan kegiatan kolase merupakan kegiatan yang menarik bagi anak. Anak dapat menempel, menyusun dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing serta dalam memperoleh bahan-bahan tidak diperlukan banyak biaya, dapat menggunakan barang-barang bekas serta bahan alam yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar.

Dalam bidang seni barang bekas seperti potongan kertas lipat, biji-bijian, bubuk kopi, kulit telur, majalah lama, kapas, koran bekas, pakaian, kardus, kaleng plastik kemasan, pelepah pisang, ampas kelapa dan daun-daun kering dapat digunakan untuk menghasilkan bermacam kreasi yang unik salah satunya dengan menggunakan kegiatan kolase.

Kegiatan kolase ini akan dapat mengembangkan kreativitas anak, karena kreativitas dalam pendidikan sangatlah diperlukan. Berkaitan dengan kreativitas ada beberapa permasalahan yang terdapat pada anak usia dini diantaranya anak belum bisa membuat sesuatu yang unik sesuai imajinasinya selalu seperti yang dicontohkan guru.

Menurut Supriyadi (2001: 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Endang Rini Sukamti (2010: 53) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Mayesky (2009:4) mengemukakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang asli untuk individu dan dihargai oleh orang atau lainnya.

Carl Roger dan Abraham Maslow dalam Jamaris (2006:56-58) mengemukakan kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang berkaitan dengan aktualisasi diri. Mulyadi (2000:30) mengemukakan kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga bisa diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu yang baru berdasarkan ide dan gagasan yang dikombinasikan akhirnya menjadi karya baru yang lebih baik dan berguna.

Menurut Guilford (Dalam Stenberg dan Williams 2012 : 5, dalam Jamaris 2013 : 81) menjelaskan karakteristik kreativitas dapat diidentifikasi melalui sebagai berikut, (1) Flexibility adalah kemampuan dalam memilah berbagai konfigurasi informasi yang berkaitan dengan klasifikasi, relasi dan sistem yang berbeda-beda dan mensintesisnya ke dalam berbagai alternatif untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang baru. (2) Fluency adalah kemampuan menjelaskan hasil yang diperoleh dari berbagai alternatif yang digunakan dalam memecahkan masalah. (3) Originality adalah kemampuan untuk menghasilkan berbagai transformasi informasi secara orisinal ke dalam berbagai bentuk penerapan yang sesuai dengan pemecahan masalah yang belum dilakukan sebelumnya. (4) Elaboration adalah bentuk perluasan dari suatu informasi yang diterima sehingga menghasilkan sesuatu yang baru

berdasarkan apa yang telah ada sebelumnya. (5) Sensitivity adalah kemampuan dalam mengevaluasi berbagai ketidaksesuaian atau berbagai ketimpangan yang ada.

Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, menurut Munandar (2002:60) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu: (1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia. (2) Kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan. (3) Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain. (4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Pengembangan kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, karena usia dini merupakan golden age yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya. Pengembangan kreativitas anak juga tidak terlepas dari dorongan orangtua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut : (1) Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak; (2) Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya; (3) Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya; (4) Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya; (5) Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak (6) Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak; (7) Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengkekangan yang tidak seharusnya dilakukan.

Pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan membuat kolase, mendongeng, menggambar, berolahraga, bermain baik bermain peran atau dengan menggunakan alat seperti alat musik sederhana, playdough, atau alat bermain lainnya. Dengan kata lain, suasana yang menyenangkan bagi anak akan membantu mengembangkan kreativitas anak. Sehingga sebagai orangtua, guru, dan orang-orang yang ada di sekitar anak, hendaknya dapat menciptakan kondisi yang mendorong dalam pengembangan kreativitas anak.

Menurut Susanto, M (2002:63) Kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut “collage” berasal dari kata “coller” dalam bahasa Prancis yang berarti merekat. Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti: kertas, kain, kaca, logam, dan lain sebagainya atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya.

Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2010: 5.4) kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut mampu dipadukan dengan bahan dasar lain yang pada akhirnya mampu menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.

Kolase dibuat menggunakan bahan-bahan yang nantinya akan diubah bentuknya menjadi karya kolase. Material yang digunakan dalam pembuatan kolase di Taman Kanak-kanak menggunakan bahan baku yang sederhana dan tidak membahayakan bahkan menggunakan bahan bekas dan bahan alam. Bahan yang digunakan untuk berkreasi antara lain : bekas gelas minuman mineral, kertas berwarna, permen, penjepit baju, kancing baju, benang, dan lain-lain. Kemudian ide bentuk karya yang akan diekspresikan.

Untuk memotivasi anak dalam berkarya melalui kegiatan kolase, seorang pendidik harus mengembangkan dan memodifikasi bahan-bahan maupun alatnya sehingga dapat ditemukan hal-hal yang baru dalam menghasilkan karya kolase manual yang tepat digunakan sebagai materi kegiatan. Kegiatan kolase untuk Anak Usia Dini tetap menggunakan prinsip dasar ilmu kolase. Pengembangan diri siswa memerlukan kolaborasi antara orangtua, konselor, dan guru kelas pada tujuan yang sama dari pengembangan kompetensi anak usia melalui pembelajaran di sekolah (Supriyanto, 2016)

Sumanto (2006:94) menyatakan bahwa: “bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa atau bekas dan sebagainya. Misalnya kertas koran, kertas kalender, kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik, sendok eskrim, serutan kayu, serutan pensil, kulit batang pisang kering, kerang, elemen elektronik, sedotan minuman, tutup botol dan sebagainya”. Selanjutnya bahan kolase dapat dikeompokkan menjadi: bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, batu-batuan), bahan-bahan olahan (plastik, serat sintetis, logam, karet), bahan-bahan bekas (majalah bekas, tutup botol, bungkus permen atau coklat).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahan-bahan yang dapat dijadikan sebagai bahan membuat gambar dengan teknik kolase antara lain: bahan alam (kulit batang pisang kering, daun, ranting dan bunga kering, kerang, batu batuan), bahan olahan (kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik sendok es krim, sedotan minuman, logam, karet), bahan bekas (kertas koran, kalender bekas, majalah bekas, tutup botol, bungkus makanan).

Sedangkan untuk bahan-bahan yang tidak memakan biaya yang dapat dijadikan sebagai bahan membuat gambar dengan teknik kolase antara lain: kertas bekas, daun kering, kulit, kain perca, biji-bijian, bekas potongan kaca, serutan kayu, unsur kelapa, bekas potongan logam, bekas potongan keramik, dan sebagainya.

Melalui kegiatan kolase akan dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu dapat berkreasi memilih bahan, menyusun warna, kontur, dan memadukannya sesuai selera sehingga menghasilkan karya yang indah, melatih motorik halus anak yaitu melatih keterampilan jari-jemari anak, melatih konsentrasi anak, anak dapat mengenal warna dan memadukannya sesuai selera, anak dapat mengenal bentuk dari pola-pola yang ia tempel atau ia gunting, anak dapat mengenal aneka jenis bahan dalam melakukan teknik kolase, mengenal sifat bahan yang disediakan, dan melatih ketekunan serta kesabaran dalam melakukan teknik kolase sehingga menghasilkan suatu karya yang menarik.

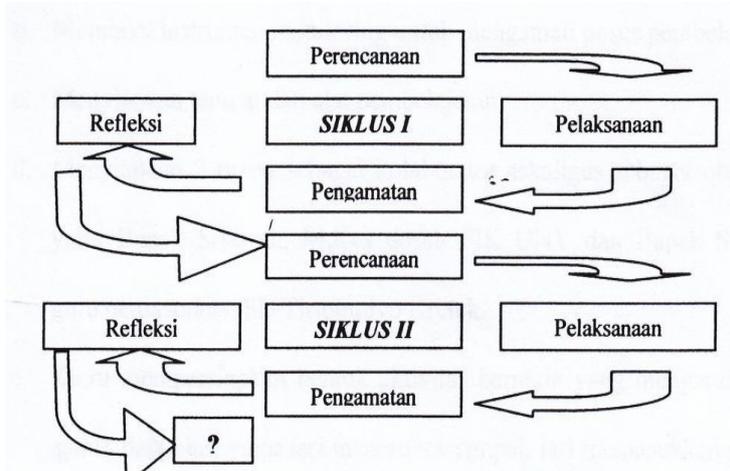
Keterampilan kolase mampu menumbuhkan kreativitas anak di Usia Dini Menurut Dewi dalam penelitian skripsinya (2014 : 31) Proses pembelajaran melalui kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas karena pada kegiatan kolase anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas anak masing-masing dan merupakan kegiatan menarik bagi anak. Anak dapat menempel menyusun dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Anak lebih mudah belajar tentang sesuatu bila melalui kegiatan yang menyenangkan seperti kolase. Pada saat kegiatan kolase sama halnya anak sedang bermain, sehingga dalam proses pembelajarannya berlangsung dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas anak. Diperkuat oleh gagasan Rachmawati dan Kurniati (2005:52), bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan melalui kegiatan menciptakan produk (hast karya) dimana kreativitas anak akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membuat bentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda.

METODE PENELITIAN

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif partisipatif. Suharsimi Arikunto (2010: 2) mengartikan Penelitian Tindakan Kelas secara partisipatif adalah kegiatan dengan adanya keterlibatan pihak lain di luar peneliti dalam melakukan penelitian. Suharsimi Arikunto (2010: 3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Peneliti ini menggunakan desain Model atau desain penelitian Suharsimi Arikunto (2010: 16) berupa bagan yang digambarkan sebagai berikut:



Suharsimi Arikunto (2010: 17-19), mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga tahap pada satu siklusnya, apabila dalam tindakan kelas ini ditemukan kekurangan atau masih belum maksimal dan belum tercapainya target yang telah ditentukan, maka diadakan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan pada siklus yang berikutnya.

Model ini terdiri dari empat komponen yang terdiri dari rencana, tindakan, observasi, dan refleksi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Rencana, yaitu langkah yang dilakukan ketika akan memulai tindakan yang akan dilakukan. Pada tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perencanaan tindakan berdasarkan identifikasi masalah pada observasi awal.
2. Tindakan dan Observasi. Tindakan yaitu implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan observasi yaitu proses mencermati/mengamati jalannya pelaksanaan tindakan. Tahap observasi merupakan kegiatan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam PTK.
3. Refleksi, yaitu langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan. Peneliti dan guru akan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama guru dapat apa yang telah dicapai, serta apa yang belum tercapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu hasil dari tindakan perlu dikaji, dilihat dan direnungkan, baik itu dari segi proses pembelajaran antara guru dan siswa, metode, alat peraga maupun evaluasi.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak kelompok A yang berjumlah 5 siswa. Siswa mengalami masalah terkait kurangnya kreativitas anak. Dan kinerja guru yang harus dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik

c. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan hasil karya.

1) Observasi

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan siswa.

2) Hasil Karya

Anak-anak membuat kolase dengan berbagai media, sehingga menghasilkan karya anak. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana kreativitas anak dalam membuat kolase.

d. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, ada dua jenis data yang akan diperoleh yaitu bersifat menggambarkan kenyataan dan fakta sesuai dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak yang dicapai anak dan juga mengetahui respon terhadap kegiatan serta aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

1) Analisis ketuntasan

Untuk analisis tingkat keberhasilan dan prosentase ketuntasan belajar setelah proses belajar mengajar berlangsung, dilakukan dengan cara memberikan penilaian unjuk kerja siswa setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

a) Penilaian hasil observasi

Untuk analisis hasil penilaian siswa dilakukan dengan cara mengubah skor yang diperoleh siswa menjadi nilai siswa. Dapat dilakukan dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skormaksimal}}$$

Setelah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Tabel 1. Skala Nilai Rata-Rata Kelas

Skor perolehan	Kualifikasi
90-100	BSB
70-89	BSH
50-69	MB
0-49	BB

- Kriteria 90%-100% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Kriteria 70%-89% Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
- Kriteria 50%-69% Mulai Berkembang (MB).
- Kriteria 0%-49% Belum Berkembang (BB).

Menurut Sudjana, bahwa untuk menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata kemampuan kreativitas siswa

$\sum x$ = Jumlah semua nilai kemampuan kreativitas siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

b) Penilaian Ketuntasan Belajar

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, bahwa tingkat pencapaian untuk pemberian tugas adalah 75% bahwa melalui kegiatan kolase dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak dan memenuhi ketuntasan belajar, dengan kriteria tingkat keberhasilan kemampuan kreativitas yang dikelompokkan dalam 4 kategori berikut: Keterangan:

Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak

Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
91-100	BSB
70-89	BSH
50-69	MB
0-49	BB

- Kriteria 90%-100% Berkembang Sangat Baik (BSB).
- Kriteria 70%-89% Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
- Kriteria 50%-69% Mulai Berkembang (MB).
- Kriteria 0%-49% Belum Berkembang (BB).

Untuk menentukan ketuntasan kemampuan keaksaraan awal anak pada siklus I, II dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

P = Presentase yang dicari

Kriteria ketuntasan siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh $\geq 75\%$ dari skor maksimal. Dan suatu pembelajaran dikatakan efektif jika ketuntasan klasikalnya $\geq 75\%$ maksudnya jika dalam suatu kelas siswa yang berhasil $\geq 75\%$ maka ketuntasannya tercapai

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan data hasil observasi mengenai kondisi awal sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas diperoleh keterangan bahwa kemampuan membaca permulaan anak TK Dharma Wanita 2 Jagir Desa Jagir Kecamatan Sine Kabupaten Ngawi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Analisis Kondisi Awal Kemampuan Kreatifitas Anak

No.	Kriteria		Jumlah Anak	Persentase (%)
	Nilai	Kategori		
1	BSB	Berkembang Sangat Baik	0	0%
2	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	0	0%
3	MB	Mulai Berkembang	2	40%
4	BB	Belum Berkembang	3	60%
Jumlah			5	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil persentase kondisi awal tingkat perkembangan membaca permulaan anak menunjukkan 0% dalam kategori Berkembang Sangat Baik, 0% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, 40% dalam kategori mulai berkembang, dan 60% dalam kategori Belum Berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya indikator yang diinginkan.

Tabel 4. Analisis Hasil Observasi Siklus I

Kompetensi Dasar	Tingkat Pencapaian Perkembangan		Jumlah Anak	Persentase (%)
	BSB	Berkembang Sangat Baik		
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	BSB	Berkembang Sangat Baik	0	0%
	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	1	20%
	MB	Mulai Berkembang	2	40%
	BB	Belum Berkembang	2	40%
Jumlah			5	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media kartu huruf pada siklus I, anak yang mendapat kategori BSB 0 anak (0%), yang mendapat kategori BSH ada 1 anak (20%), yang mendapat kategori MB ada 20 anak (40%), dan yang mendapat kategori BB ada 2 anak (40%) sehingga belum mencapai indikator kinerja yang diinginkan.

Tabel 5. Analisis Hasil Observasi Siklus II

Kompetensi Dasar	Tingkat Pencapaian Perkembangan		Jumlah Anak	Persentase (%)
	BSB	Berkembang Sangat Baik		
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	BSB	Berkembang Sangat Baik	2	40%
	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	3	60%
	MB	Mulai Berkembang	0	0%
	BB	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah			5	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media kartu huruf pada siklus I, anak yang mendapat kategori BSB 2 anak (40%), yang mendapat kategori BSH ada 3 anak (60%), yang mendapat kategori MB ada 0 anak (0%), dan yang mendapat kategori BB ada 0 anak (0%) sehingga belum mencapai indikator kinerja yang diinginkan.

Tabel 6. Analisis Hasil Observasi Siklus III

Kompetensi Dasar	Tingkat Pencapaian Perkembangan		Jumlah Anak	Persentase (%)
	BSB	Berkembang Sangat Baik		
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	BSB	Berkembang Sangat Baik	4	80%

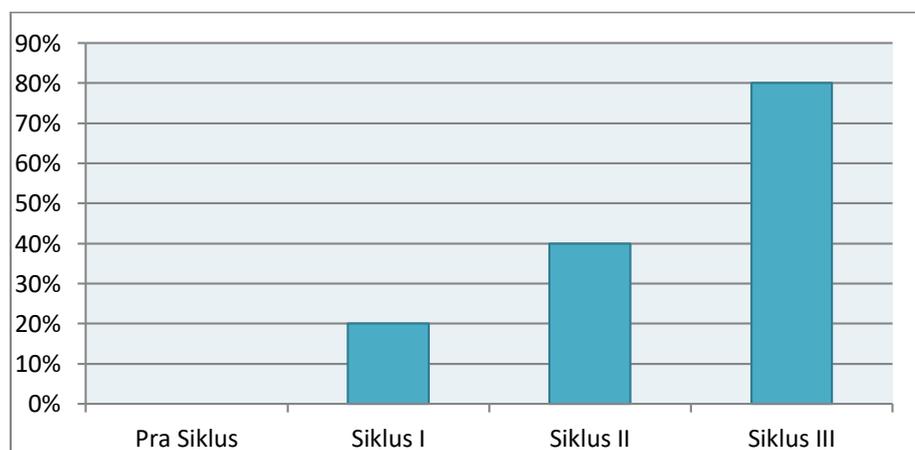
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	1	20%
	MB	Mulai Berkembang	0	0%
	BB	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah			5	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media kartu huruf pada siklus I, anak yang mendapat kategori BSB 4 anak (80%), yang mendapat kategori BSH ada 1 anak (20%), yang mendapat kategori MB ada 0 anak (0%), dan yang mendapat kategori BB ada 0 anak (0%) sehingga belum mencapai indikator kinerja yang diinginkan.

b. Pembahasan

Pembahasan terhadap permasalahan peneliti tindakan kelas berdasarkan analisis data kualitatif menjadi data kuantitatif hasil penelitian sebelum dan sesudah penelitian yang dibuat menyatakan bahwa dengan melalui kegiatan kolase telah meningkatkan kemampuan kreatifitas anak. Dari hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak, dan dapat dilihat pada grafik 4.1 dibawah ini :

Grafik 1. Grafik Rekapitulasi Nilai Presentase Hasil Observasi Kemampuan Kreaifitas Anak Melalui Kegiatan Kolase



Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan dari pra siklus, siklus I, II dan siklus III. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan kolase, dengan begitu anak dapat lebih mudah dalam pembelajaran, dan sebagai dasar anak untuk lebih aktif, kreatif dalam pembelajaran. Proses pengaturan belajar yang terstruktur memungkinkan siswa untuk merencanakan masa depan mereka dalam tiga domain perkembangan yaitu akademik, karir dan pribadi - sosial, serta memungkinkan konselor dan guru untuk mengamati kemajuan siswa sepanjang kontinum melalui pembelajaran (Syamsudin& Supriyanto, 2019)

KESIMPULAN

Melalui kegiatan kolase dalam meingkatkan kreatifitas anak usia dini yang dapat membuat anak senang dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan kolase dapat menjadikan anak lebih aktif, kreatif. Dalam pembelajaran melalui kegiatan kolase, kemampuan kreatifitas anak meningkat dengan baik yaitu pada siklus I aspek penilaian meningkat menjadi

20%, siklus II meningkat menjadi 40% dan pada siklus III meningkat menjadi 80%. Sikap anak dalam mengikuti pembelajaran sangat baik karena anak memperhatikan dan antusias dalam kegiatan kolase.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreatifitas anak usia dini di TK Dharma Wanita 2 Jagir meningkat dengan melalui kegiatan kolase. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi penilaian yang selalu meningkat dalam setiap pertemuan selama 3 siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Dewi, K.A.S.P dkk. 2014. Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Kolase Berbantuan Media Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 1, No. 2.
- Evan Sukardi S. & Hajar Pamadhi (2010). Seni Keterampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225).
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati Euis, 2011. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada anak. Erlangga. Jakarta.
- Siswanto, Igea. 2008. Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif. Yogyakarta: ANDI.
- Sit, M dkk. 2016. PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI Teori dan Praktik. Medan : Perdana Publishing.
- Supriyanto, A. (2016). KOLABORASI KONSELOR, GURU, DAN ORANG TUA UNTUK MENGEMBANGKANKOMPETENSI ANAK USIA DIN MELALUI BIMBINGAN KOMPREHENSIF. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 1-8.
- Supriadi, D. (2001). Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek. Bandung: ALFABETA
- Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2012. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa.
- Syamsudin, S., & Supriyanto, A. (2019). Konsep Individual Learning Plan. *Proceeding of The URECOL*, 160-165