

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK DENGAN KREASI BAHAN DI SEKITAR PADA KELOMPOK A DI TK AL - KASTURI GALIS BANGKALAN MADURA

Siti Salma¹, Avanti Vera Risti P², Farida Nur Setiyawati³
Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Pendidikan Profesi Guru, PG PAUD, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
st.salma1981@gmail.com

Abstrak

Anak sebagai makhluk yang memiliki perasaan dan pikiran, mempunyai kebutuhan untuk menyatakan perasaan dan pikirannya dengan berbagai macam cara menurut keinginannya sendiri. Dalam menyatakan keinginan dan perasaannya atau berekspresi itu anak menghayati berbagai macam perasaan tentang hal – hal atau peristiwa yang di alami, seperti perasaan senang, puas, kecewa, dan sebagainya. Bahkan sering kali terjadi bahwa seluruh keadaan jiwa di ekspresikan dalam kegiatan yang di lakukannya. Hal ini sekaligus merupakan pengembangan kreativitas yang di miliki anak usia dini. Pengalaman-pengalaman itu dapat diperoleh dari kehidupan sehari-hari baik yang didapat dari sekolah, rumah maupun masyarakat. Disini guru TK bertugas sebagai pembimbing dengan membantu anak untuk mengingatkan kembali dengan memberikan perangsang daya cipta sebagai stimulasi. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan bahan di sekitar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu: (1) menyeleksi dan memfokuskan, mengorganisasikan data sesuai dengan pertanyaan penelitian (2) mendeskripsikan atau menyajikan data dalam bentuk narasi (uraian), tabel, atau grafik (3) menarik kesimpulan dalam bentuk formula atau narasi singkat (Wardhani dan Kuswaya Wihardit, 2017). Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 71% kemampuan kreativitas anak di Kelompok A TK AL - KASTURI BANGKALAN MADURA. Dengan menggunakan media *loose parts*. Hal ini terlihat dari tercapainya indikator-indikator yang tertera dalam instrument penelitian. Penelitian ini dikatakan berhasil baik apabila tiap-tiap indikator kemampuan pengukuran seriiasi yang mendapat skor BSH dan BSB telah mencapai 71%-100%, dikatakan cukup baik apabila jumlah anak yang mendapatkan BSH dan BSB antara 56%-75%, dikatakan kurang baik apabila jumlah anak yang mendapat BSH dan BSB hanya 41%-55%, dan dikatakan tidak baik jika hanya terdapat 0-40% anak yang mendapatkan BSH dan BSB.

Kata Kunci: Anak, Pengalaman, *Loose Parts*

Abstract

Children as creatures who have feelings and thoughts, have a need to express their feelings and thoughts in various ways according to their own desires. In expressing their desires and feelings or expressions, children experience various kinds of feelings about things or events that are experienced, such as feelings of pleasure, satisfaction, disappointment, and so on. In fact, it often happens that the whole state of the soul is expressed in the activities it does. This is at the same time a development of creativity in early childhood. These experiences can be obtained from everyday life both obtained from school, home and community. Here the kindergarten teacher serves as a mentor by helping children to remind them again by providing creativity stimulants as stimulation. The purpose of the study was to improve children's creative abilities by using materials around them. The data analysis technique used in this study is descriptive qualitative, namely: (1) selecting and focusing, organizing data according to research questions (2) describing or presenting data in the form of narratives (descriptions), tables, or graphs (3) drawing conclusions in the form of a formula or a short narrative (Wardhani and Kuswaya Wihardit, 2017). This research is said to be successful if 71% of the creativity abilities of children in Group A Kindergarten AL - KASTURI BANGKALAN MADURA. By using loose parts media. This can be seen from the achievement of the indicators listed in the research instrument. This research is said to be successful if each indicator of serial measurement ability that scores BSH and BSB has reached 71%-100%, is said to be quite good if the number of children who received BSH and BSB is between 56%-75%, said to be poor if the number of children receiving BSH and BSB is between 56%-75%. only 41%-55% of children received BSH and BSB, and it was said to be not good if there were only 0-40% of children who received BSH and BSB.

Keywords: Children, Experience, *Loose Parts*

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah suatu kemampuan dalam menciptakan atau sebagai sarana memberikan ide – ide yang kreatif untuk menyelesaikan masalah. Dengan demikian kreativitas sebagai salah satu kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu ide yang baru dengan memiliki gagasan yang relatif berbeda pada ide yang sebelumnya. Menurut Nurpitasari, E., Arianti, A. E., & Bhakti, C. P. (2018) Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi di dalam kehidupan sehari – hari, khususnya bagi anak – anak prasekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.

Kreativitas pada anak usia dini di tampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat hasil karya yang di sukainya. Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir setelah kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas yang ada pada individu itu di gunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternative pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara adekuat. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses semata – mata di lakukan untuk menghasilkan sesuatu disebut pemikiran perbedaan (*divergent tinkling*). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak di kenal pembuatnya. Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsure –unsur yang sudah ada atau di kienal sebelumnya (Sari, S. M. 2005).

Menurut Munandar (dalam Muntolalu dkk, 2009) Ada empat alasan mengapa kreativitas penting di munculkan, di pupuk dan dikembangkan dalam diri anak di antaranya berkreasi anak mewujudkan kemampuan perwujudan dan kebutuhan pokok manusia adalah aktualisasi/perwujudan diri; berfikir kreatif anak dapat mengekspresikan dan mampu melahirkan berbagai macam gagasan; bersibuk diri akan memberikan kepuasan dan ketercapaian mempengaruhi perkembangan sosialnya; kreativitas anak akan mempunyai gagasan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Anak selalu berfikir kritis dalam mengekspresikan kreativitasnya. Kreativitas anak mengenalkan dalam mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan masalah, keterbukaan, kepuasan diri.

Kreativitas juga suatu proses dimana seseorang mampu membuat atau menciptakan sesuatu yang baru. Dalam tema ini kreativitas di tujukan untuk anak usia dini, sehingga kreativitas anak usia dini di artikan sebagai proses dimana seorang anak menghasilkan sesuatu dengan tangannya sendiri atau pikirannya sendiri. Berikut contoh kreativitas anak usia dini yang sangat perlu di lakukan dan di perhatikan, yaitu: membuat kolase, membuat aksesoris, mewarnai, menggambar, menggunting, menempel, menghias, melipat, dengan menggunakan bahan di sekitar seperti, daun kering, kertas bekas, kertas origami, ampas parut kelapa, serbuk kayu, biji bunga, rumput kering, botol bekas, dengan bahan tersebut anak – anak akan membuat kreativitas sesuai keinginan mereka Fadlillah, M. (2016).

Untuk meningkatkan kreativitas anak, guru akan memberikan kegiatan kreativitas dengan menggunakan bahan di sekitar Bhakti, C. P., & Maryani, I. (2016) , karena anak dalam kegiatan kreativitas membutuhkan stimulasi sebagai motivasi dan bimbingan dalam proses pengembangan kreativitas. Dalam kegiatan kreativitas anak perlu motivasi dengan pengalaman - pengalaman untuk karya seni Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018).

Khusus dalam pembelajaran di Taman Kanak – Kanak AL – KASTURI kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan masih kurang kreatif, ini bisa dilihat dari hasil karya anak. Dari hasil observasi yang dilakukan dalam permainan kreativitas belum maksimal dikarenakan dari 10 anak baru 4 anak yang berkembang sesuai harapan sehingga kemampuan kreativitas anak masih kurang baru mencapai 40% anak yang berkembang sesuai harapan. Hasil kreativitas anak yang dihasilkan masih terkesan umum dan menampilkan kreativitas yang sama, selain itu setiap kegiatan anak terkesan ramai sendiri, jalan-jalan membuat keonaran dan tidak serius dalam melakukan kegiatan. Ini dikarenakan guru kurang memperhatikan hasil karya anak, guru sering menggunakan media yang tidak anak sukai, dan tidak sesuai dengan keinginan mereka tanpa memperhatikan hasil karya anak sehingga sering di dapati hasil karya anak dalam kegiatan kreativitas terkesan tanpa arahan (asal-asalan).

Kondisi selama ini di TK AL KASTURI kreativitas anak hanya dengan menggambar dan mewarnai dengan menggunakan pensil warna atau krayon, sehingga anak menjadi bosan dengan kegiatan kreativitas tersebut. Sehingga kami berinisiatif untuk memberikan kegiatan kreativitas anak dengan kegiatan lainnya, salah satunya dengan bermain kolase dengan menggunakan bahan – bahan di sekitar, karna kami fikir dengan bermain kolase anak lebih giat dan senang dan semangat dalam permainan tersebut.

Kreativitas juga bisa di kembangkan melalui dengan bermacam cara bermain, salah satunya adalah dengan bermain kolase atau seni menempel, dengan menggunakan berbagai bahan dan media atau menampilkan berbagai aktivitas motorik yang di lakukan anak, seperti menggunting, menempel, dan bermain kolase.

Salah satu potensi yang perlu di kembangkan adalah dengan tentang wawasan dan rasa seni anak. Kesenian merupakan salah satu potensi dasar anak sebagai bentuk dari kecerdasan jamak. Melalui pengembangan potensi seni anak berarti juga mengembangkan kecerdasannya. Salah satu seni seni yang dapat mengembangkan potensi anak yaitu dengan seni kolase, sehingga dalam dunia anak kerap di sebut dengan bermain kolase. Kolase merupakan salah satu karya dalam seni rupa.

Kolase adalah teknik menempel dari berbagai macam unsur kedalam frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Kolase adalah kreasi aplikasi yang di buat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan bahan tertentu. Dapat pula didefinisikan bahwa kolase adalah melukis dengan cara menempel dan merekat. Menurut Pamadhi (2014: 5.4) dalam proses membuat karya kolase yaitu dengan cara memadukan barang – barang yang terdiri dari benda yang berbeda sehingga menjadi sebuah karya melalui teknik asembling (dengan dilem, las, dan paku) di maksudkan agar bisa menyatu.

Anak sebagai makhluk yang memiliki perasaan dan pikiran, mempunyai kebutuhan untuk menyatakan perasaan dan pikirannya dengan berbagai macam cara menurut keinginannya sendiri. Dalam menyatakan keinginan dan perasaannya atau berekspresi itu anak menghayati berbagai macam perasaan tentang hal – hal atau peristiwa yang di alami, seperti perasaan senang, puas, kecewa, dan sebagainya. Bahkan sering kali terjadi bahwa seluruh keadaan jiwa di ekspresikan dalam kegiatan yang di lakukannya. Hal ini sekaligus merupakan pengembangan kreativitas yang di miliki anak usia dini.

Pengalaman-pengalaman itu dapat diperoleh dari kehidupan sehari-hari baik yang didapat dari sekolah, rumah maupun masyarakat. Disini guru TK bertugas sebagai pembimbing dengan membantu anak untuk mengingatkan kembali dengan memberikan perangsang daya cipta sebagai stimulasi.

Oleh karena itu kami sebagai guru bersepakat untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain kolase menggunakan bahan di sekitar. Menurut Winda Gunarti, dkk (2010:10) kolase merupakan kegiatan menyusun berbagai bahan pada sehelai kertas, anak di latih menggerakkan jari – jari tangan dan memfokuskan pandangan mata saat menempel. Selain itu anak memiliki rasa peduli terhadap lingkungan sekitar dalam memanfaatkan bahan yang sudah digunakan/bahan sekitar menjadi suatu hasil karya yang indah. Bahan sekitar memiliki nilai ekonomis bahkan bisa di dapat di lingkungan sekitar rumah, agar tidak terbuang percuma maka kami sebagai guru memanfaatkan bahan di sekitar untuk kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak.

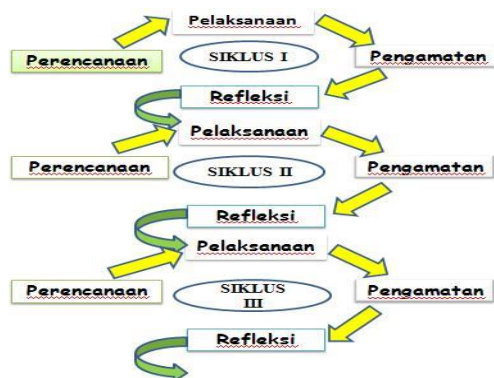
METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Arikunto, S. (2021) menyatakan bahwa karakteristik PTK adalah: (1) adanya masalah yang dipicu kesadaran diri guru bahwa praktik yang dilakukan selama di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan (2) penelitian yang dilakukan melalui refleksi diri (*self reflective inquiry*) (3) fokus penelitiannya adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam melakukan interaksi (4) tujuan PTK adalah memperbaiki pembelajaran.

Pada dasarnya penelitian ini menggunakan 3 siklus dengan 3 RPPH, yang di dalamnya memuat tentang pembelajaran anak. Menurut Kemmis dan Mc Taggart, model dan desain PTK yaitu:



Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok A yang berjumlah 5 anak dan guru. Lokasi penelitian di TK AL - KASTURI Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian terbagi dari dua variable yaitu variable bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas yaitu Media Bahan di sekitar

Media Bahan di sekitar adalah Bahan yang digunakan untuk dapat menstimulasi daya kreatif imajinasi anak yang dapat ditemukan di sekitar alam anak.

2. Variabel Terikat yaitu Membuat kreativitas bermain kolase atau menempel
Kemampuan membuat kreativitas dengan bermain kolase adalah kemampuan untuk membuat suatu karya seni dari bahan alam di sekitar untuk mengasah kemampuan kreativitas.

Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan perbaikan di setiap siklusnya, peneliti menyiapkan dan merencanakan kegiatan yang di tuangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.

Observasi dan Evaluasi

Pada tahap ini, pengamat dengan bantuan teman sejawat mengamati semua kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi. Hal hal yang di amati adalah sebagai berikut:

1. Persiapan sarana
2. Penguasaan materi
3. Pemanfaatan dan penggunaan media
4. Keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan
5. Keaktifan siswa dalam Tanya jawab dan diskusi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi sehingga di peroleh hasil dari pengamatan tersebut berupa data yang nantinya akan dianalisis sehingga peneliti dapat melakukan tindakan perbaikan di siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

1. Observasi

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan anak dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Penguasaan tau pemberian tugas

Tugas yang di berikan dapat di berikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana anak mengembangkan kreativitsnya dengan menggunakan berbagai media.

3. Dokumentasi

Dalam metode ini di usahakan agar peneliti bekerja berdasarkan fakta yang ada dan obyektif. Data yang di ambil adalah foto – foto selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrument yang di gunakan untuk mengumpulkan data berupa observasi *checklist*. Lembar observasi anak berupa t *cheklist* di gunakan untuk mengobservasi anak saat kegiatan perbaikan pembelajaran yang di lakukan.

Refleksi

Dalam refleksi, peneliti bersama teman sejawat telah mengadakan pengamatan, mengadakan diskusi mengenai hasil penerapan yang sudah dilaksanakan. Jika ada kegagalan harus ada penjelasan secara konkrit. Data, informasi dan penjalasan ini sangat bermanfaat untuk melakukan tindakan berikutnya apabila hasilnya belum signifikan. Hasil kerja kolaborasi dalam kegiatan ini sebagai bahan untuk menyusun tindakan berikutnya dalam siklus II, dan siklus III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra Tindakan

Hasil pengamatan awal peneliti di TK AL KASTURI BANGKALAN MADURA khususnya pada anak usia 4 – 5 tahun atau kelompok A ditemukan permasalahan yang menjadi pokok utama dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kreativitas anak dengan menggunakan media seadanya. Hasil wawancara dengan guru disebutkan bahwa kesulitan yang dihadapi saat mengembangkan kreativitas anak adalah mengkondisikan anak di dalam kelas, anak lebih senang bermain sendiri dan mengobrol dengan temannya. Anak belum bisa mengembangkan dengan berbagai macam media Guru juga tidak menyediakan media yang lengkap untuk permainan anak kepada anak. Hal tersebut berakibat anak sulit untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak.

Proses pembelajaran yang digunakan di kelas tersebut masih menggunakan metode yang biasa saja, seperti hanya menggambar, yang membuat anak menjadi bosan. Hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak cepat bosan dalam mengekspresikan kreativitasnya dikarenakan adanya media yang tidak bervariasi dan hanya menggunakan bahan yang biasa dipakai. Sehingga anak tidak mengembangkan ekspresinya dalam kreativitas mereka.

Data awal perkembangan kreativitas anak guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti hanya menggambar dan mewarnai menggunakan media krayon atau pensil warna saja. Sehingga anak menjadi bosan cepat bosan dan jenuh dalam mengembangkan kreativitas mereka. Adapun hasil penilaian kemampuan kreativitas anak pada tahap Pra-tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No.	Nama	Nilai
1.	RAFI	38,6
2.	IKBAL	50
3.	FAJAR	43,1
4.	BILA	50
5.	FIKA	27
Rata-Rata		39,58

Deskripsi Penelitian Siklus I

Siklus I ini dilaksanakan satu kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2021, di kelas A TK AL KASTURI BANGKALAN MADURA. Adapun rincian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode menempel atau kolase adalah sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah tahap perencanaan, setelah melakukan kegiatan pra-tindakan diperoleh kesimpulan bahwa masih rendahnya atau belum berkembangnya kreativitas anak. Dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu langkah untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan menggunakan metode menempel atau kolase. Hasil perencanaan yang disiapkan peneliti adalah sebagai berikut.

- 1). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) selama 1 kali pertemuan. RPPH ini digunakan sebagai acuan pembelajaran berisi materi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, yang disusun secara sistematis. Menyiapkan strategi dan metode yang akan digunakan untuk menunjang keberhasilan proses tindakan. Metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode menempel atau kolase.

- 2). Mempersiapkan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak.
- b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan RPPH yang telah dirancang. Pelaksanaan tindakan tahapan ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1). Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada jum'at 17 agustus di kelas A TK AL KASTURI BANGKALAN MADURA dengan tema kebutuhanku sub tema buah dan sayur. Kegiatan pertama dimulai dengan guru kelas memberikan materi pagi yaitu mengucapkan salam dan menyapa anak-anak. Kemudian guru meminta anak bersama-sama membaca doa kedua orang tua, doa sebelum belajar. Setelah itu masuk kegiatan awal yang akan dilakukan oleh peneliti. Sebelumnya guru mengajak anak duduk melingkar dengan jarak tertentu, lalu guru mengabsen anak dan menanyakan kabar anak, tidak lupa guru juga menanyakan perasaan anak pada hari itu. Kemudian guru memperlihatkan benda – benda asli yang biasa di jual di pasar, seperti buah, sayur, baju, makanan dan sebagainya, kemudian guru meminta anak mengamati dengan cara memegang, menghidu, meraba, dan merasakan. Kemudian guru juga meperlihatkan video tentang keberadaan di pasar, apa saja yang di jual di pasar melalui video youtube. Kemudian mengajak anak berdiskusi tentang benda – benda yang di jual di pasar, cara bertransaksi di pasar, aktivitas yang di lakukan di pasarserta orang – orang yang ada di pasar. Kemudian guru menyampaikan kegiatan main, anak di ajak guru membuat peraturan main. Masuk di kegiatan inti yaitu, mengajak anak memilih permainan yang telah di sediakan oleh guru, kemudian anak memilih kegiatan main yang mereka suka, dia antaranya adalah bermain kolase. Guru menyediakan bahan dan alat bermain menempel atau kolasedari berbagai macam media loose part, sehingga anak memilih di antara media yang akan mereka gunakan sesuai keinginan mereka. Guru juga memberi kesempatan anak bermain, guru mencatat perkembangan anak selama bermain, guru juga memberikan pertanyaan – pertanyaan terbuka untuk anak yang membutuhkan.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup, anak – anak di ajak membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya, kemudian mengajak anak duduk melingkar, kemudian Tanya jawab tentang pengalaman main anak dan perasaan anak, mendiskusikan perilaku yang muncul yang negative maupun positif, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa, pulang.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi merupakan tahap pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai seberapa besar peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan metode menempel atau kolase.

2). Observasi Peningkatan Kreativitas Anak

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan pertama saat peneliti melihat tentang kreativitas anak dengan menggunakan metode menempel atau kolase, menngunting, serta menyusun huruf dengan menggunakan bahan sekitar.

Di saat permainan berlangsung ada 2 anak yang sedang menempel menggunakan bahan yang mereka sukai dan mereka senang. Kemudian saat peneliti bertanya tentang bahan yang mereka sukai, mereka menjawab mereka menggunakan bahan atau media yang mereka suka. Pada pertemuan siklus pertama masih banyak anak yang bingung untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui menempel atau kolase, menngunting

serta menyusun huruf dengan menggunakan media atau bahan sekitar. Dalam kegiatan pertama juga masih di temukan anak yang masih kesulitan menggunting, menempel, serta menyusun huruf dengan menggunakan bahan sekitar.ada juga anak yang masih belum rapi dalam menempel. Serta masih ada anak yang menggunakan bahasa Madura, serta ada anak yang tidak fokus dalam bermain di karnakan adanya abang berjualan di luar kelas.

Hasil observasi terkait efektifitas pembelajaran terhadap metode yang digunakan oleh peneliti dan diamati oleh observer yaitu, peneliti sebagian besar sudah memberikan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode menempel atau kolase. Hal itu dari sudah terlihat dari saat kegiatan pembuka apresiasi anak terhadap kegiatan sudah muncul. Terjadinya interaksi antara peneliti dan anak yang terlihat dari anak mendengarkan peneliti saat menjelaskan permainan. Minat anak terhadap pembelajaran yang diajarkan meningkat, anak dapat berkreasi dengan menggunakan media atau bahan sekitar.

d. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan tindakan yang akan dilakukan peneliti terhadap hasil penelitian agar dapat meningkatkan kreastivitas yang dimiliki oleh anak. Hasil penelitian siklus I yang dilakukan dengan 1 pertemuan telah diperoleh peningkatan dengan hasil rata-rata ketiganya yaitu, 52.0 Dari hasil tersebut terjadinya peningkatan antara siklus I dengan pratindakan dengan perolehan.

Adapun Refleksi yang dilakukan peneliti di Siklus I untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya dengan kreativitas menempel atau kolase, bermain peran, menggunting gambar buah dan sayur serta menyusun huruf dengan menggunakan media atau bahan alam adalah sebagai berikut.

1. Anak masih binngung cara menggunting gambar buah dan sayur
2. Peneliti harus mengkondisikan kelas agar terkondisikan dengan baik dan semua anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. Masih ada anak yang tidak rapi dalam menempel
4. Masih ada anak yang belum fokus di karnakan mendengar suara abang jualan di luar
5. Masih ada anak yang mennggunakan bahasa Madura
6. Agar anak dapat berpikir secara konkrit, peneliti melibatkan benda-benda dan media loose part di sekitar anak sebagai media pembelajaran.

Deskripsi Penelitian Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Tindakan pada siklus II akan dilaksanakan 1 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada tanggal 10 september 2021. Adapun rincian kegiatan pembelajaran dengan membuat hiasanpada siklus II adalah sebagai berikut.

a) Tahap Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah perencanaan, setelah melakukan kegiatan siklus I diperoleh kesimpulan bahwa masih rendahnya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak. Dari hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru, maka perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) selama 1 kali pertemuan. RPPH ini digunakan sebagai acuan pebelajaran berisi materi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, yang disusun secara rapi berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan.

- 2) Menyiapkan strategi dan metode yang akan digunakan untuk menunjang keberhasilan proses tindakan. Metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu anak membuat hiasan elektronik rumah, dan media yang digunakan peneliti adalah benda – benda dan media loose part yang ada di sekitar anak.
 - 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak.
- b) Tahap Pelaksanaan
- Tahap pelaksanaan merupakan implmentasi atau penerapan RPPH yang telah direncanakan. Pelaksanaan tahapa ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1) Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus kedua ini dilaksanakan pada tanggal 10 September 2021. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru kelas adalah meminta anak duduk melingkar untuk melakukan kegiatan materi pagi. Materi pagi yang diberikan guru diawali dengan memberi salam, berdoa Al-Fatihah, membaca surat pendek, dan doa sehari-hari.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan awal sebelum kegiatan awal yang akan disampaikan oleh peneliti. Peneliti menyapa anak tentang kabar hari ini, dan mengabsen anak, serta menanyakan perasaan anak. Guru juga membawa benda – benda elektronik di rumah, seperti tv, mainan, kipas mainan, magic com mainan, serta setrika mainan. Anak di minta untu mengamati dengan cara memegang dan meraba. Lalu guru memperlihatkan video tentang kegiatan menonton tv di rumah melalui youtube, kemudian anak di ajak diskusi hasil pengamatan anak tentang benda- benda elektronik di rumah.

Setelah itu guru menyampaikan kegiatan main, anak di ajak membuat peraturan permainan, transisi sebelum bermain anak diminta menyebutkan apa saja kegiatan yang di lakukan di rumah.

Proses selanjutnya anak memilih permainan yang sudah di sediakan guru, dan bermain sesuai keinginan mereka, seperti membuat tv dari bahan yang sudah di sediakan, mengelompokkan benda elektronik rumah, membuat aksesoris elektronik, membuat kabel listrik. ketika di tengah permainan tidak lupa guru mencatat perkembangan anak, memberikan pertanyaan – pertanyaan terbuka untuk anak yang membutuhkan.

Setelah Proses kegiatan main selesai, kemudian guru meminta anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan. Peneliti meminta anak untuk kembali duduk melingkar, kemudian menanyakan kegiatan yang dilakukan anak hari ini, bagaimana perasaan anak terhadap kegiatan hari ini. Guru juga menginformasikan tentang kegiatan untuk esok hari.

c) Tahap Observasi

Tahap observasi merupakan tahap pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh dan mengenai seberapa besar peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan metode membuat hiasan elektronik.

1) Observasi Peningkatan Kreativitas Anak

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan pertama di siklus II ini adalah anak sudah cukup mengalami peningkatan dari siklus I. Hasil pengamatan dari pertemuan di siklus II yaitu, saat di meminta menyebutkan alat elektronik rumah anak – anak sama menjawab tentang alat elektronik rumah, tapi tidak semua anak bisa menjawab, begitu juga ketika permainan berlangsung anak – anak ada yang belum bisa menggunting dengan rapi, belum rapinya dalam menempel pada kertas, anak belum dapat mengikat pita pada kertas. Tapi anak sudah banyak mengerti dan faham tentang

permainan kreativitas tersebut, hanya beberapa anak yang tidak faham. Hasil pengamatan dari pertemuan kedua yaitu, anak mengalami peningkatan. Anak sudah kreatif dalam memilih permainan dengan menggunakan media bahan sekitar yang di sediakan guru, walaupun ada 2 orang anak yang masih bingung mengembangkan kreativitas mereka.

Hasil observasi terkait metode membuat gantungan kunci yang digunakan peneliti sebagai metode pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti sudah baik dan efektif untuk digunakan. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru mengobservasi peneliti saat memberikan materi, anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, kreativitas anak bertambah.

d) Refleksi

Refleksi merupakan tindakan yang dilakukan peneliti terhadap hasil penelitian agar dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh anak. dari hasil penelitian siklus II yang telah dilakukan dengan 1 pertemuan telah diperoleh peningkatan dengan hasil rata-rata yaitu, 77.49, dengan criteria berkembang sesuai harapan (BSH)

Deskripsi Penelitian Siklus III

Siklus III merupakan tindak lanjut yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Tindakan pada siklus III akan dilaksanakan 1 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada tanggal 23 september 2021. Adapun rincian kegiatan pembelajaran dengan membuat hiasan pada siklus III adalah sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah perencanaan, setelah melakukan kegiatan siklus II diperoleh kesimpulan bahwa masih rendahnya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak. Dari hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru, maka perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) selama 1 kali pertemuan. RPPH ini digunakan sebagai acuan pembelajaran berisi materi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, yang disusun secara rapi berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan.
 - 2) Menyiapkan strategi dan metode yang akan digunakan untuk menunjang keberhasilan proses tindakan. Metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu anak membuat hiasan hiasan kelas, dan media yang digunakan peneliti adalah benda – benda dan media loose part yang ada di sekitar anak.
 - 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak.
- #### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implmentasi atau penerapan RPPH yang telah direncanakan. Pelaksanaan tahapan ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Siklus III

Pertemuan pertama pada siklus kedua ini dilaksanakan pada tanggal 23 September 2021. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru kelas adalah meminta anak duduk melingkar untuk melakukan kegiatan materi pagi. Materi pagi yang diberikan guru diawali dengan memberi salam, berdoa Al-Fatihah, membaca surat pendek, dan doa sehari-hari.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan awal sebelum kegiatan awal yang akan disampaikan oleh peneliti. Peneliti menyapa anak tentang kabar hari ini, dan mengabsen anak, serta menanyakan perasaan anak. Guru juga membawa benda – benda peralatan sekolah, seperti alat – alat tulis sekolah, seperti pensil, penghapus, krayon, buku, rautan, dan mainan yang ada di sekolah. Anak di minta untu mengamati dengan cara memegang dan

meraba serta manfaat peralatan sekolah. Lalu guru memperlihatkan video tentang kegiatan yang ada di sekolah melalui youtube.

Setelah itu guru menyampaikan kegiatan main, anak di ajak membuat peraturan permainan, transisi sebelum bermain anak diminta menyebutkan apa saja kegiatan yang di lakukan di sekolah. Proses selanjutnya anak memilih permainan yang sudah di sediakan guru, dan bermain sesuai keinginan mereka, seperti meronce dari bahan yang sudah di sediakan, mengelompokkan peralatan sekolah, membuat hiasan kelas, menyusun huruf sekolah. ketika di tengah permainan tidak lupa guru mencatat perkembangan anak, memberikan pertanyaan – pertanyaan terbuka untuk anak yang membutuhkan. Kemudian setelah permainan selesai, anak di ajak membereskan mainannya dan mengembalikan pada tempatnya, lalu anak di ajak duduk melingkar, Tanya jawab tentang pengalaman main anak dan perasaan anak, mendiskusikan perilaku yang muncul baik yang negative maupun positif, menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa salam, pulang.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi merupakan tahap pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh dan mengenai seberapa besar peningkatan kreativitas anak melalui bermain membuat hiasan kelas.

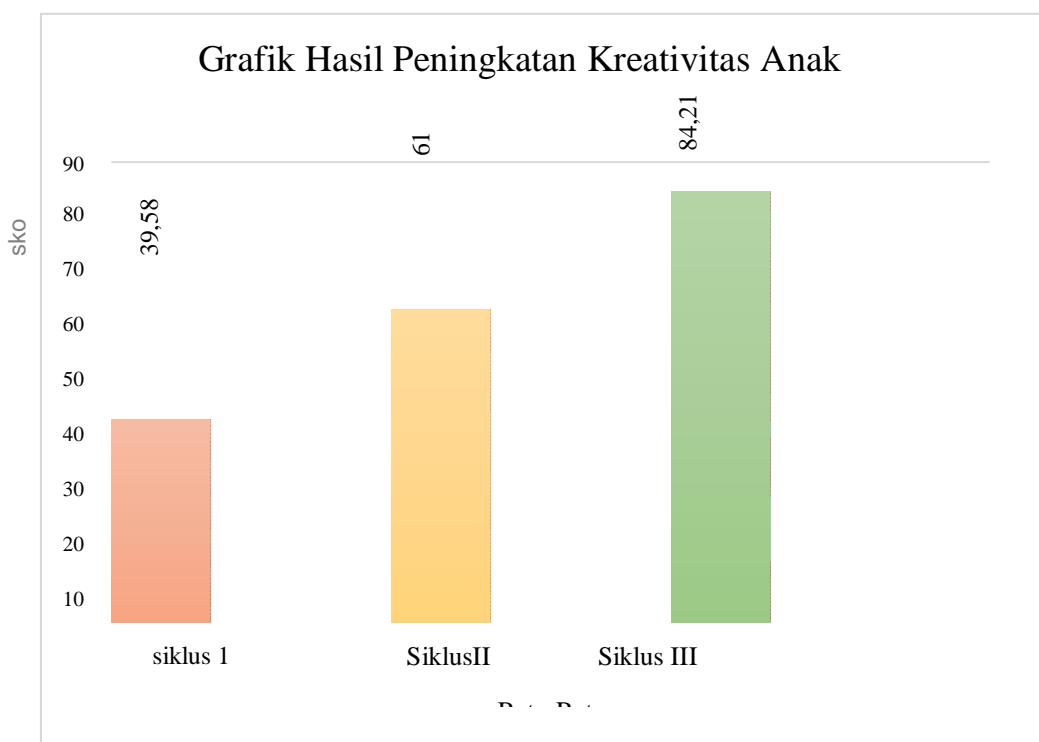
1) Observasi Peningkatan Kreativitas Anak

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan di siklus III ini adalah anak sudah cukup mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hasil pengamatan dari pertemuan siklus III yaitu, saat di Permainan berlangsung hanya ada satu anak yang mengalami kesulitan untuk memasukkan tali kedalam lubang kertas. Jadi pada pertemuan siklus ke III sudah tidak di temukan permasalahan pada anak, hanya ada satu anak yang mengalami permasalahan. Hasil pengamatan dari pertemuan kedua yaitu, anak mengalami peningkatan. Anak sudah bisa mengembangkan kreativitas melalui imajinasi mereka, mereka sudah banyak memilih permainan yang sudah di sediakan oleh guru, walaupun ada 1 orang anak yang masih bingung dalam memasukkan tali ke dalam lubang.

Refleksi

Refleksi merupakan tindakan yang dilakukan peneliti terhadap hasil penelitian agar dapat meningkatkan kosakata yang dimiliki oleh anak. dari hasil penelitian siklus III yang telah dilakukan dengan 1 pertemuan telah diperoleh peningkatan dengan hasil rata-rata yaitu, 92,04% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil tersebut terlihat peningkatan antara siklus I dengan siklus II dengan perolehan rata-rata nilai di siklus I yaitu, 75 %. Dengan perolehan peningkatan di siklus III maka dapat disimpulkan tidak diperlukannya tindak lanjut atau siklus selanjutnya, karena di siklus III telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan untuk meningkatkan kosakata anak yaitu dengan berada di kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan mencapai keberhasilan 75%. Peningkatan di siklus III dengan keberhasilan 84,21% telah melampaui indikator keberhasilan

Hasil observasi anak dalam meningkatkan kreativitas menggunakan metode bernyanyi pada anak usia 4 – 5 tahun kelompok A di TK AL KASTURI BANGKALAN MADURA secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar. Grafik Hasil peningkatan kreativitas anak

Berdasarkan grafik di atas terlihat jelas peningkatan dari, siklus I, siklus II dan siklus III. Terjadi peningkatan yang terlihat jelas di antara ketiga data tersebut. Interval antara pra tindakan dengan siklus I adalah 22 dan interval siklus I dan II adalah 23. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kolase, membuat aksesoris, serta membuat hiasan kelasv efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan kreativitas anak. Karena dengan menggunakan metode bermain membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran, saat bermain anak tentunya meluapkan imajinasi mereka dalam permainan tersebut. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

KESIMPULAN

Penerapan kegiatan bermain kolase, membuat aksesoris, serta membuat hiasan untuk meningkatkan aspek perkembangan seni dalam mengenalakan kreativitas anak pada TK AL KASTURI BANGKALAN MADURA, perlu di lakukan untuk menarik minat anak dalam berkreasi. Aspek perkembangan seni kreativitas dalam bermain, di TK AL KASTURI BANGKALAN MADURA, setelah peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain kolase, membuat aksesoris, serta membuat hiasan, menunjukkan peningkatan, jadi kegiatan ini menjadi salah satu pilihan untuk mengajarkan kreativitas seni pasa anak

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Bhakti, C. P., & Maryani, I. (2016). Peran LPTK dalam Pengembangan Kompetensi Pedagogik Calon Guru. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 1(2), 98-106.
- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada media.
- Gunarti, W. dkk. 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurpitasari, E., Arianti, A. E., & Bhakti, C. P. (2018). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Creative Thinking Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. In *SENDIKA: Seminar Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 55-62).
- Pamadhi., dan Evan S. (2010). *Seni Keterampilan Anak*. Yogyakarta.
- 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).
- Sari, S. M. (2005). Peran ruang dalam menunjang perkembangan kreativitas anak. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Supriyanto, A. (2016). Kolaborasi Konselor, Guru, Dan Orang Tua Untuk Mengembangkan kompetensi Anak Usia Din Melalui Bimbingan Komprehensif. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 1-8.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.