

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN KOLASE PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
HANDAYANI KABUPATEN JEMBER 2019**

Atika Sari Mamang
1410271020

Dra Tri Endang Jatmikowati, M.Si. Angraeny Unedia Rachman, SH. M.Pd.
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jember

Tikasari080296@gmail.com

ABSTRAK

Mamang, Atika. 2019. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Kolase Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Handayani Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Dra Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (2) Angraeny Unedia Rachman, S.H, M.Pd

Kata Kunci : Kreativitas, Bermaain kolase

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir *devergent*) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang mana penekanannya ada pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban

Permasalahan dalam penelitian adalah: Bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui bermain kolase di paud Handayani kabupaten Jember? Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui bermain kolase pada anak usia dini kelompok B paud Handayani.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Instrumen yang dipakai berupa ceklist observasi dan dokumentasi.

Hasil observasi yang didapat pada siklus I yaitu 46,47% dan siklus II 86,67%. Peningkatan hasil observasi siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan kriteria kesuksesan yang telah ditetapkan 80%. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Handayani Kabupaten Jember, dengan ketuntasan belajar pada siklus II menggunakan media bahan alam.



ABSTRACT

Mamang, Atika. 2019. *Enhancing Children's Creativity Through Collage Play Activities in Children Aged 5-6 Years in PAUD Handayani, Sumbersari District, Jember Regency*. Thesis. Early Childhood Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Muhammadiyah University, Jember. Supervisor: (1) Dra Tri Endang Jatmikowati, M.Sc. (2) Angraeny Unedia Rachman, S.H, M.Pd

Keywords: Creativity, Play collages

Creativity is the ability to make new combinations based on data, information, or existing elements. Creativity (creative thinking or divergent thinking) is the ability based on data or information that finds many possible answers to a problem, where the emphasis is on the quantity, accuracy and diversity of answers

The problem in this research is: How to improve the creativity of young children through playing collages in Paud Handayani, Jember Regency? The purpose of this study is: To find out how to improve children's creativity through collage play in early childhood group B paud Handayani.

This type of research is the Classroom Action Research (CAR) procedure used in this study is a preliminary study, planning, implementation, observation and reflection. Data collection method used in this study is the method of observation. The instruments used were observation and documentation checklists.

Observation results obtained in the first cycle were 46.47% and 86% in the second cycle, 67%. The increase in the results of observations of cycle I and cycle II showed an increase in the success criteria that had been set 80%. Based on observations it can be concluded that using natural materials can increase the ability of creativity in children aged 5-6 years in PAUD Handayani, Jember Regency, with completeness of learning in the second cycle using natural media.

1. PENDAHULUAN

Susanto, (2011: 9) mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berfikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kediriannya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Kehilangan dunia anak, adalah ancaman bagi punahnya dunia kreativitas, berarti ancaman bagi hilangnya nilai-nilai dan kreativitas sosial yang *genuine*, murni atau alami. Sebab dunia kreativitas juga melibatkan interaksi otak, perasaan, dan gerak terhadap sesama, sehingga mengenal otak, perasaan, dan gerak masing-masing dalam bermain, dengan itu anak mengenal suasana yang disenangi atau yang tidak disenangi oleh teman bermainnya.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan kepada anak, Karena jika bakat kreativitas anak hilang maka anak akan merasa kesulitan dalam berproses hal-hal baru. Kreativitas juga sangat penting karena bisa menjadi bekal buat anak dalam menghadapi globalisasi dunia yang akan datang. Kemampuan a sea anak itu berproses.

Dalam dunia yang senantiasa berubah ini, setiap manusia yang normal baik anak laki-laki maupun anak perempuan, pasti ingin menjadi orang yang kreatif. Setiap orang pasti berkeinginan untuk dapat

menyelesaikan semua masalah dengan mudah dan cepat, menangkis setiap tantangan dengan berbagai jawaban yang jitu dan akurat, berdasarkan pada keyakinan bahwa didunia ini tidak ada masalah yang tidak dapat diselesaikan. Setiap orang, dengan cara dan metodenya masing-masing pasti dapat mencari jalan keluar bagi setiap masalah yang dihadapinya; karena Allah tidak akan menguji manusia diluar kemampuannya, serta pada dasarnya setiap manusia memiliki potensi kreatif. Masalahnya bagaimana potensi yang dimiliki ini diasah pada diri manusia sehingga mereka dapat menghasilkan ide dan gagasan yang luar biasa, beda dan unggul (*difference and distigif*).

Orang kreatif mampu membuat hidupnya lebih bermakna dari pada orang yang tidak kreatif, menonton, tidak punya keinginan untuk maju, dan statis. Menjadi kreatif dapat membuat hidup lebih nyaman dan menyenangkan dibanding orang yang terjebak dalam rutinitas hidup yang sangat menonton dan membosankan. Unsur kreatif yang dimiliki oleh seseorang akan membuka cakrawala dan wawasan baru dalam setiap episode kehidupan. Seseorang yang memiliki jiwa kreatif mampu membangkitkan semangat hidup baru yang sering dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan kompleks, serta membutuhkan penyelesaian yang berbeda dan berfariasi.

Metode pengajaran dengan menggunakan media bahan alam ini

merupakan salah satu strategi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas anak. Karena dari sebagian besar anak di Paud Handayani ini khususnya anak kelompok B masih memiliki kekurangan dalam mengembangkan kreativitasnya, Oleh karena itu maka diambil sebuah inisiatif untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Kolase di Kelompok B PAUD Handayani Kabupaten Jember 2019”.

Media kolase bahan alam yang digunakan adalah berupa kulit jagung, kulit telur dan daun pisang kering merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah didapat di lingkungan penelitian, sehingga peneliti sangat tertarik untuk menggunakan media ini sebagai media ajar pada anak kelompok B di Paud Handayani untuk meningkatkan kemampuan kreativitas.

Keunggulan dari media ini adalah dapat meningkatkan pemahaman anak dalam penglihatan dan warna. Selain itu juga dapat melatih ketekunan pada anak dalam menyelesaikan masalah melalui bermain kolase.

Kurangnya keterampilan anak dalam kegiatan kreativitas disebabkan karena media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran kurang menarik perhatian anak, sehingga anak selalu merasa jenuh atau bosan. Untuk itu

diperlukan media yang menarik bagi anak usia dini. Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan diatas, maka peneliti memilih judul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Kolase pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Handayani.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran anak agar lebih berkualitas serta hasil belajar anak meningkat. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

Berdasarkan pengertian PTK tersebut terlihat bahwa tujuan dari PTK adalah untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang terjadi di kelas. Pada penelitian ini direncanakan akan menggunakan model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2006:92-97) berupa kegiatan yang berulang yang terdiri dari empat komponen pokok yang menunjukkan langkah yaitu perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, pengamatan atau *observing* dan refleksi atau *reflecting*. Setiap langkah pada masing-masing siklus memiliki

tahapan yang sama, hanya saja perencanaan yang digunakan pada satu siklus berikutnya merupakan revisi dari perencanaan yang digunakan pada siklus sebelumnya.

3. HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di PAUD Handayani Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain kolase. Kegiatan pada tahap pendahuluan adalah mengajukan surat izin penelitian kepada kepala sekolah PAUD Handayani Kabupaten Jember. Peneliti menemui guru kelas yang akan digunakan untuk melakukan penelitian dan menentukan jadwal penelitian serta memperoleh data anak kelompok B di PAUD Handayani.

Peneliti mengadakan observasi awal pada hari Senin, 14 Januari 2019. Data yang diperoleh pada studi pendahuluan, dalam wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa kemampuan kreativitas anak masih belum optimal dan perlu untuk ditingkatkan. Diketahui dari informasi yang diperoleh saat melakukan observasi hanya ada 6 anak yang sudah mampu dalam kreativitasnya dengan presentase 33,3%, jadi 10 anak yang belum mampu kreativitasnya di PAUD Handayani. Sehingga peneliti akan mengadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak.

Penelitian ini dilakukan bersama guru kelas atau disebut dengan penelitian kolaboratif. Peneliti berperan sebagai guru, sedangkan guru kelas sebagai observer yang mengawasi dan mengakhiri pembelajaran. Penelitian pada siklus pertama ini dilakukan 3x (3 kali) pertemuan untuk menentukan bagaimana cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain kolase.

Model pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model klasik yang susunan kegiatannya terdiri dari penyambutan anak dipagi hari, kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup. Akan tetapi dalam kegiatan inti seluruh anak melakukan aktivitas yang sama yaitu bermain menggunakan media kolase, karena peneliti ingin mengetahui sejauh mana kemampuan kreativitas pada anak dengan menggunakan media bahan alam (kulit jagung, kulit telur dan daun pisang kering).

Kegiatan bermain kolase menggunakan media bahan alami ini dilakukan didalam kelas. Pada kegiatan ini anak dibagi menjadi dua kelompok, dengan pemain tujuh atau delapan anak setiap satu media. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu dua minggu, secara umum pelaksanaan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No. Hari/tanggal	Alokasi	Kegiatan	keterangan
1. Senin, 30 September 2019	07: 30 – 10: 00	Siklus I Pertemuan I	Bermain kolase menggunakan media bahan alam
2. Kamis 03 Oktober 2019	07: 30 – 10: 00	Siklus I Pertemuan 2	Bermain kolase menggunakan media bahan alam
Jum' at 04 Oktober 2019	07: 30 – 10: 00	Siklus I Pertemuan 3	Bermain kolase menggunakan media bahan alam dan observasi siklus I

Apabila siklus I belum mencapai ketentuan yang ditentukan oleh peneliti, maka peneliti akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada siklus yang akan dilaksanakan ini menggunakan beberapa tema dan sub tema yang berbeda-beda untuk mengulang kembali apa yang telah didapat oleh anak, karena seluruh pembelajaran sudah selesai. Tindakan dalam siklus pertama dilakukan dalam 3 (tiga) kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 30 September 2019, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 03 Oktober 2019 dan pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2019. Tahapan

kegiatan pada siklus pertama meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Perencanaan dalam penelitian ini dibuat sebelum melaksanakan penelitian. Perencanaan ini berisikan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam penelitian. Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan penelitian ini yang pertama yaitu menyusun (RPPH) dengan Pembelajaran Harian pada pertemuan pertama dengan tema tanaman dan sub tema macam-macam tanaman, pertemuan kedua dengan tema binatang dan sub tema binatang darat, dan pertemuan ketiga dengan tema binatang dan sub tema binatang darat kegiatan kedua yaitu mempersiapkan media yang akan digunakan untuk permainan bermain kolase berupa kulit jagung, kulit telur dan daun pisang kering yang dipotong kecil-kecil. Selanjutnya memberikan informasi kepada guru mengenai cara menggunakan kegiatan bermain kolase agar guru mengetahui alur permainan. Mempersiapkan lembar observasi mengenai aktivitas anak sebagai bahan penunjang penelitian yang sesuai dengan kemampuan kreativitas anak. Mempersiapkan instrumen berupa telepon genggam untuk mendokumentasikan proses selama kegiatan berlangsung.

Waktu yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan kegiatan bermain kolase akan dilakukan pada kegiatan inti pada

tiap pertemuan 210 menit dengan rincian sebagai berikut: a) 30 menit pembukaan, b) 60 menit kegiatan inti yaitu bermain kolase, c) 30 menit untuk istirahat makan dan minum, d) 90 menit baca ngaji penutup.

Didalam kegiatan berisi pembukaan, dimana peneliti menyerahkan anak kelompok B kepada guru kelas untuk melakukan pembiasaan kepada anak. Setelah itu kegiatan inti, guru kelas mempersilahkan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Kegiatan inti peneliti sebagai guru mengimplementasikan kegiatan bermain kolase pada anak sebagai berikut : a) menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kolase. b) menentukan permainan pertama dengan hompimpa, c) meneliti kegiatan anak. Terakhir penutup, kegiatan ini peneliti kembali menyerahkan anak kepada guru kelas untuk melakukan pembiasaan sebelum pulang dan mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas serta pembahasannya diperoleh kesimpulan bahwa meningkatkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain kolase menggunakan media bahan alam pada anak usia dini kelompok B di PAUD Handayani Kabupaten Jember tahun pelajaran 2019 dengan 3 aspek yaitu anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif, mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan

menggunakan berbagai media dan anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.

Hasil dari tindakan dalam siklus I dan II menunjukkan bahwa penerapan bermain kolase dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Dengan mempertimbangkan hasil dalam penelitian maka berikut terdapat saran-saran untuk para pembaca khususnya:

1. Guru PAUD

Dalam meningkatkan kemampuan kreativitas menggunakan kegiatan bermain kolase menggunakan media bahan alam guru harus membuat media ini semenarik mungkin agar anak tertarik untuk bermain, media bahan alam ini sangat mudah ditemukan dan dibuat untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Bukan hanya anak yang kreativitasnya meningkat, akan tetapi guru juga harus bisa memperbanyak ide-ide yang kreatif agar lebih antusias dalam bermain.

2. Lembaga

Kepada lembaga khususnya PAUD Handayani Summersari Kabupaten Jember. Untuk meningkatkan media belajar bagi anak yang mudah dan menarik untuk digunakan bagi anak usia dini.

3. Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti yang akan datang untuk menggunakan skripsi ini sebagai literature untuk penelitian selanjutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aziz S. (2017). *Strategi pembelajaran aktif anak usia dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Devi, F P. (2014). *Peningkatan kreativitas melalui kegiatan kolase pada anak kelompok b2 di tk aba keringan kecamatan Turi kabupaten Sleman*

Fadlillah M & Khorida ML. (2012). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

<http://kolaseipsa.blogspot.com/2014/3/30>

<https://ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/article/download/622/450/>

<http://melyloelhabox.blogspot.com/2012/10/kolase-mozaik-dan-montase.html>

<http://kebugarandanjasmani.blogspot.com/2015/12/pengertian-kreativitas-definisi-menurut.html>

<http://kebugarandanjasmani.blogspot.com/2015/12/pengertian-kreativitas-definisi-menurut.html>

Munandar Utami. (1985). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: PT Gramedia

Mulyani N. (2016). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Permendik Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kerikulum 2013 PAUD

Susanto A. (2012). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam*

berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media

Vidiawati Y. (2014). *Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan kolase dikelompok b paud nurul hidayah Sumber Malang*.

