

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KOLASE
DARI DAUN NANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK AZARAH MA'ARIF PARIAMAN**



IRAWATI

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2012**

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KOLASE DARI DAUN NANGKA DI TK AZARAH MA'ARIF PARIAMAN

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

JUDUL : Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kolase Dari Daun Nangka Di TK Azarah Ma'arif Pariaman

NAMA : IRAWATI

NIM/BP : 04391/2008

Program Studi : SI

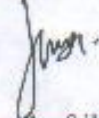
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

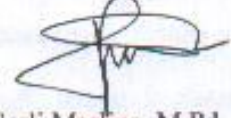
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Drs. Syafril. M.Pd
NIP.196004141984031004

Pembimbing II



Serli Marlina. M.Pd
NIP. 198604162008122004

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KOLASE DARI DAUN NANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK AZARAH MA'ARIF PARIAMAN

IRAWATI

Abstrak: Perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Azrah Ma'arif Pariaman masih jauh dari kemampuan yang hendak dicapai. Hal ini terlihat dari kreativitas anak yang kurang berkembang. Anak tidak dapat menghasilkan sesuatu yang baru, karena bahan yang digunakan hanya dari kertas warna saja, sehingga anak merasa jenuh dan kurang tertarik dalam melakukan kreativitas dengan baik. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kolase dari daun nangka di TK Azarah Ma'arif Pariaman.

Kata Kunci: Kreativitas; kolase daun nangka.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan sikap yang harus dimiliki oleh anak usia dini, untuk menjadikan anak yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab dapat terwujud untuk mendapatkan sesuatu yang baru. Karena kreativitas merupakan suatu hal yang paling unik dan hanya dimiliki oleh manusia dari sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar memiliki kesiapan lebih lanjut untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Guru kurang menerapkan strategi yang kreatif dengan ide-ide yang baru dalam permainan Kolase, Guru hanya menggunakan bahan dari kertas warna dan bahan buatan saja sehingga hasilnya tidak menarik bagi anak. Identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: kurangnya kreativitas anak dalam kegiatan kolase. Kreativitas anak bisa dikembangkan melalui kegiatan kolase yang menyenangkan, karena bahan yang digunakan mudah diperoleh oleh anak, sehingga guru bisa memberi kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri hasil kegiatan yang dilakukan dalam kreativitas kolase dari daun nangka.

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki jalur formal dan non formal yang bertujuan untuk memacu cara berfikir kreatif anak agar berkembang dalam melakukan kreativitas sebagaimana mestinya. Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam permainan kolase dari daun angka di kelompok B₂. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas pada anak usia dini yaitu sesuatu kemampuan yang menyenangkan untuk mendapatkan sesuatu yang unik, Contoh indikator yang digunakan, anak bisa membuat mainan dengan teknik melipat, menggunting, menempel (MH 3.2.4). Menyusun benda dari besar, kecil atau sebaliknya (Kg 5.1.1). Permainan warna dengan berbagai media (MH 3.2.2). Berdasarkan observasi yang penulis temukan di TK Azarah Ma'arif Peningkatan kreativitas anak kurang berkembang, karena bahan yang digunakan hanya dari kertas warna saja sehingga anak mudah bosan dan merasa jenuh. Utami (1999:18) bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain.

Wahyudin (2007:3) mengemukakan bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan original yang berujung ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru. Kolase berasal dari bahasa Perancis (*Collage*) yang berarti merekat. Sumanto (2005:93) mengungkapkan bahwa kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Bahan yang digunakan untuk berkreasi kolase tidak hanya terbatas seperti halnya bahan pembuatan *mosaic*, namun bisa menggunakan

aneka jenis bahan alam, seperti daun nangka dan buatan secara bebas baik dilihat bentuk, ukuran maupun jenisnya. Sumanto juga mengatakan bahwa bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi dan bahan sisa.

Kolase yaitu sesuatu karya aplikasi yang ditempel yang menghasilkan sesuatu yang baru agar terlihat nampak lebih unik. Daun nangka yaitu suatu kreasi aplikasi yang dibuat dengan mengabungkan teknis melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan yang telah tersedia berupa bahan alam, seperti daun nangka. Alat permainan kolase yang dekat dengan anak seperti daun kering, empas kelapa dan lain lain, bahan-bahan yang tidak membahayakan bagi anak, dengan warna-warna yang menarik membuat anak merasa senang dan tertarik untuk melakukan permainan kolase. Hipotesis Tindakan Adalah terjadinya peningkatan kreativitas anak melalui permainan kolase dari daun nangka di TK Azarah Ma' Arif Pariaman yang berkontribusi dalam proses hasil pembelajaran. Fungsi guru adalah memimpin anak-anak membawa mereka kearah tujuan yang tegas. Guru adalah orang tua, harus menjadi model atau suri teladan bagi anak.

Sulaiman (1986:52) berpendapat bahwa Guru adalah seseorang yang mengabdikan diri di lembaga pendidikan baik sebagai tenaga pengajar, pendidik, pembimbing serta mencurahkan segala ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada anak didiknya dengan ikhlas dan penuh tanggung jawab untuk keberhasilan anak didiknya, serta menunjukkan jalan yang lurus yaitu jalan yang di ridhoi Tuhan Yang Maha Esa. Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Soefandi dkk (2009:16) bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjejaki dirinya dan lingkunganya dengan cara-cara yang beragam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis refleksif terhadap aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa jadi meningkat. Selain itu guru tersebut juga mengembangkan kemampuan profesionalnya secara sistematis. Penelitian dilakukan sebanyak 3 kali dalam satu minggu, selama 60 menit dengan 2 siklus. Kreativitas anak hendaklah dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, contohnya media gambar yang berupa rumah adat yang telah disediakan oleh guru untuk di kolsekan oleh anak, disini bahannya berupa daun nangka yang sudah kering kira-kira satu orang anak memiliki 15 lembar daun dan buah kertas avo yang berukuran 18 cm. Di sini terlihat anak yang suka membuat mainan dengan teknik menggunting, anak yang Sangat tinggi tidak ada, anak yang tinggi 7 orang dengan persentase 46,6 %, anak yang rendah 8 orang dengan persentase 60%. Dan dua orang anak suka menggunting dengan berbagai media, anak yang Sangat tinggi tidak ada, anak yang tinggi 6 orang dengan persentase 40 %, anak yang rendah 9 dengan persentase 60 %. Tiga orang anak mencetak dengan berbagai media, anak yang Sangat tinggi tidak ada, anak yang tinggi 5 dengan persentase 33,3%, anak yang rendah 10 orang dengan persentase 66,6%.

Dan anak yang suka menyusun benda dari besar, kecil atau sebaliknya, anak yang Sangat tinggi tidak ada, anak yang tinggi 7 orang dengan persentase 46,6%, anak yang rendah 8 orang dengan persentase 53,3 %. Dimana hasil yang akan dilakuka berupa RKH (Rancangan Kegiatan Harian), yang berisikan tentang pembelajaran. a) Guru merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan b) Guru menentukan tema c) Guru merencanakan strategi d) Guru menyiapkan alat peraga e) Guru menyiapkan format, penelitian awal dan akhir f) Guru membuat lembar observasi, format penilaian dan catatan lapangan dan dokumentasi.

Dimana pelaksanaan terdiri dari tiga bahagian 1) Pembukaan dalam pembukaan ini guru mengatur tempat duduk anak, memberikan penjelasan tentang pelajaran yang akan diberikan, dan mengajukan hal-hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak yang dilaksanakan dengan metode tanya jawab dan bercakap-cakap. 2) Kegiatan inti mengenalkan bahan kolase dari daun angka kepada anak. a) Memperlihatkan alat peraga berupa bentuk hasil kolase yang telah jadi. b) Memberikan penjelasan apa yang akan dilakukan anak dengan bahan-bahan yang sudah disediakan untuk pembuatan kolase. c) Mencontohkan cara menempel kolase tersebut pada anak. d) Memberikan motivasi kepada anak berupa pujian seperti: tepuk tangan, pintar, acungan jempol dan lain-lain. e) Memberikan bimbingan kepada anak yang belum berhasil dalam melakukan kreativitas dengan bahan kolase yang sudah tersedia. 3) Penutup, mencuci tangan, diskusi dengan anak tentang permainan kolase yang telah diselesaikan anak, bercerita tentang kebersihan, Doa, Nyanyi, Salam dan pulang, menurut Pohan (2007:71), penelitian ini berupa data dari hasil pengamatan langsung yaitu dalam kegiatan sewaktu anak melakukan kegiatan kolase. Cara tersebut berupa observasi terhadap peningkatan kreativitas anak dalam kolase dari daun angka. Observasi ini

dilakukan pada kondisi sebelum tindakan, dan setiap pertemuan dari siklus yang dilaksanakan. Ada lima aspek penilaian yang diobservasikan. 1) Membuat mainan dengan teknik menggunting, Menggunting dengan berbagai media, Menyusun benda dari besar, kecil atau sebaliknya, Permainan warna dengan berbagai media. Dimana Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dengan teknik persentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%.

HASIL

Hasil peningkatan kreativitas anak melalui kolase Pada siklus 1 pertemuan 1 anak yang sangat tinggi memenuhi 5 aspek, menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk pola, pada pertemuan kedua mengalami peningkatan 14%, dan terus meningkat pada pertemuan ke tiga siklus I hingga 4%. Karena persentase hasil siswa masih belum mencapai yang maksimal, maka pembelajaran dilanjutkan ke siklus II. Dimana siklus II kreativitas anak mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari persentase anak yang dinilai sangat mampu memenuhi ke lima aspek penilaian yang ditetapkan guru dengan persentase sebagai berikut: pada pertemuan pertama anak yang sangat tinggi melaksanakan lima aspek penilaian dengan baik berjumlah 7,8% pada pertemuan kedua meningkat mencapai 13,4% pada pertemuan ketiga siklus II kreativitas anak semakin meningkat mencapai 82,64 %. Berdasarkan hasil yang diperoleh diterjemahkan dalam tingkat pencapaian dalam skala likert: 76 % - 100 % sangat tinggi, 56 % - 75 % tinggi, 26 % - 55 % rendah, dan 0 % - 25 % sangat rendah Sugiyono (2008:170). Berdasarkan analisa terhadap aspek yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak melalui kolase dari daun angka dapat memenuhi pencapaian optimal yang telah ditetapkan, maka penelitian sudah cukup. Memadai sampai siklus II. Hasil observasi pada siklus kedua dapat dilihat terjadi

peningkatan pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 82,64 % pada siklus II. Angka tersebut telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan telah mencapai angka indikator yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75%.

Hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan penelitian hasil belajar yang di peroleh untuk melihat perubahan dengan menggunakan statistik dengan rumus yang dikemukakan oleh Haryadi (2009:24), Anak yang memperoleh nilai sangat tinggi, artinya anak dapat bermain secara mandiri. Anak yang memperoleh nilai tinggi, artinya anak dapat bermain secara mandiri, tetapi terdapat sedikit kesalahan dalam kegiatan kolase. Anak yang memperoleh nilai rendah, artinya anak dapat bermain secara mandiri, tetapi masih perlu bimbingan dalam kegiatan.

PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai hasil observasi dalam peningkatan kreativitas anak melalui kolase dari daun angka di TK Azarah Ma'Arif Pariaman, berdasarkan kondisi awal, diperoleh gambaran bahwa peningkatan kreativitas anak melalui kolase masih rendah, dimana sebagian besar dari anak mengalami kesulitan waktu diadakan kegiatan kolase. Dengan menggunakan metode permainan anak dapat meningkatkan kreativitas nya dengan menyelesaikan kegiatan hal ini didukung oleh pendapat Martini (2006:18) Menyatakan bahwa proses yang terjadi secara internal yang berkembang secara bertahap. Definisi ini sangat berkaitan dengan kreativitas anak di mana peneliti melakukan kegiatan anak dengan cara berulang-ulang yang menggunakan teknik media yang berbeda-beda. Sesuai dengan pendapat Dockert dan Feer dalam Masitoh (2008:.11) mengemukakan bahwa bermain pada anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan.

Setelah dilakukan permainan kolase dari daun nangka Dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Azarah Ma'Arif Pariaman. Melalui kolase dari daun nangka pada tingkat keberhasilan rata-rata di siklus II sudah baik 82,64%. Apabila dibandingkan dengan standar KKM yang telah ditentukan disekolah sebanyak 75%. Dimana 14 orang anak dari keseluruhan anak kelas B₂ yang berjumlah 15 orang 1 orang yang masih belum baik dari keseluruhan anak yang masih belum dapat mencapai peningkatan kreativitas anak pada kategori Tinggi dan Rendah, sedangkan kategori kategori Rendah rata-rata tidak ada lagi. Pencapaian ini menunjukkan bahwa kegiatan kolase dari daun nangka dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Azarah Ma'Arif Pariaman.

Upaya perbaikan terhadap strategi pembelajaran yang berupa peningkatan kreativitas anak dalam permainan kolase dari daun nangka kelihatannya semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Adapun kreativitas bermain kolase bagi anak TK yang di kemukakan oleh Sumanto (2005:94), yaitu kemampuan berolah seni rupa yang di wujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekat bahan dari bahan alam, seperti daun nangka. Hal ini kelihatan dari meningkatnya angka indikator, baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak.

Maka penulis menyimpulkan bahwa melaksanakan kolase dari daun nangka sangat bagus sekali dilakukan pada Anak TK Azarah Ma'arif Pariaman khususnya dan dapat dikembangkan kepada TK lainnya. Peningkatan persentase kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari daun nangka meningkat. Hal ini memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik. Semakin tinggi ketertarikan anak dalam melakukan kolase dari daun nangka, maka dapat meningkatkan persentase kreativitas anak. Kreativitas anak yang baik

akan mempengaruhi pada hasil belajar yang baik. Kegiatan kolase dari daun angka merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kreativitas anak, upaya untuk membuat anak lebih cepat mengetahui bermacam-macam bahan secara sederhana.

Dalam penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kreativitas anak. Menurut Moeslichatoen (2004:19), Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru yang sudah di miliki. Namun demikian kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk kreativitas anak jauh lebih penting, artinya tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak dan tanpa adanya kemampuan dari guru, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

Yang di kemukakan oleh Hariyadi (2009:24), untuk siklus 1 anak memperoleh nilai rendah untuk siklus ke II memperoleh hasil dengan nilai rata-rata sudah tinggi. Dengan demikian peningkatan kreativitas anak tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru. Tingkat kesenangan belajar anak juga diperkuat dengan hasil wawancara anak yang diberikan secara langsung kepada anak. Pertanyaan yang diberikan pada siklus II memiliki angka rata-rata melebihi KKM. Hasil ini membuktikan bahwa observasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran memiliki tingkat pencapaian yang baik.

Apabila ditelusuri lebih jauh tentang peningkatan kreativitas yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian, dan secara percaya diri anak dalam melakukan permainan kolase dari daun angka. Oleh karna itu keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas anak kemungkinan dipicu oleh suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak. Dugan ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang menyenangkan dalam

pembelajaran, sehingga anak dengan cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses informasi untuk meningkatkan kreativitas anak. Kedua, keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kreativitas anak dapat meningkat dengan baik, dengan cara memberi penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan kolase dari daun angka dapat meningkatkan kreativitas anak dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas anak dapat meningkat melalui kolase dari daun angka di TK Azarah Ma'Arif Pariaman. Agar tujuan pengembangan kreativitas dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK. Melalui bermain dengan menggunakan kreativitas anak secara melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Anak belajar menempel, menggunting, sesuai dengan keinginan mereka. Untuk itulah dibutuhkan bimbingan dan arahan sejak usia dini agar kreativitas anak berkembang. Guru dapat membimbing dan mengarahkan sikap perilaku yang baik pada diri anak dengan memberikan nasehat melalui cara yang menyenangkan dalam peningkatan kreativitas sehingga anak tidak terpaksa.

Guru dapat menerapkan permainan kolase dari daun angka di TK Azarah Ma'arif Pariaman dapat digunakan dan diterapkan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan permainan kolase dari daun angka yang dapat meningkatkan

kemampuan kreativitas masing-masing anak. Sebaiknya guru yang mengajar di TK Azarah Ma'arif Pariaman perlu memahami tata cara pembelajaran secara optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain. Hal ini dapat merangsang anak agar lebih tertarik dan menyukai alat permainan. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai ilmu pengetahuan guna menambah wawasan. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah, khususnya untuk mendalami tentang permainan kolase dari daun angka. Supaya pada masa yang akan datang peneliti dapat mengeksplorasi lebih dalam permainan kolase dari daun angka yang lebih baik

DAFTAR RUJUKAN

- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Martini. 2006. *Proses kreativitas anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sudono. Anggani. 1995. *Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soefandi, Indra. dkk. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta.
- Sulaiman, Fathiyah Hasan. 1986. *Alam Pikiran Al-Ghazali Mengenai Pendidikan Dan Ilmu*. Bandung.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni rupa Anak Tk*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Suharsimi. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas*. Jakarta: Erlangga.
- Wahyudin. 2007. *Atoz Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani.

