

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK TK B MELALUI KOLASE DI TK RAHMAN NURI KEDIRI

Laili Hanifah

IAI Badrus Sholeh Kediri

Lailihanifah92@gmail.com

Abstrak:

Pendidikan di Taman kanak-kanak memiliki pencerminan belajar melalui bermain, dan belajar seraya bermain. Pendidik yang kreatif dan inovatif membuat anak bisa merasa senang, tenang, aman dan nyaman selama dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui kegiatan kolase pada anak Kelompok B TK Rahman Nuri Kediri. Pelaksanaan penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan tahap 2 siklus. Model tindakan menggunakan model *Kemmis* dan *Taggart*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang berjumlah 11 peserta didik. Peran dan Posisi peneliti adalah Pelaksana Pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Data yang dihasilkan menggunakan sistem triangulasi data. Kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas pada anak terbukti dari penilaian Siklus I siswa memperoleh nilai ketuntasan yang terus meningkat dari Siklus I sebesar 67,04% dan ke Siklus II sebesar 75%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui Kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas pada anak Kelompok B TK Rahman Nuri Kediri.

Kata Kunci: Kreativitas, Kolase, Anak Usia Dini

Abstract:

Kindergarten education reflects learning through play, and learning while playing. Creative and innovative educators make children feel happy, calm, safe and comfortable during the teaching and learning process. The purpose of this study was to determine the increase in creativity through collage activities in Group B children at Rahman Nuri Kediri Kindergarten. The implementation of the study used classroom action research with 2 cycles. The action model uses the Kemmis and Taggart model. The subjects in this study were all students totaling 11 students. The role and position of the researcher is the implementer of learning. Data collection was done through observation and documentation. The data generated uses a data triangulation system. Collage activities can increase creativity in children as evidenced by

the Cycle I assessment of students obtaining completeness scores which continue to increase from Cycle I by 67.04% and to Cycle II by 75%. The results of this study indicate that through collage activities can increase creativity in children in Group B of Rahman Nuri Kindergarten.

Keywords: Creativity, Collages, Early Childhood

Pendahuluan

Seni adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya yang melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas, serta keterampilan teknik untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial dengan menggunakan berbagai media. Berbagai produk seni antara lain seni musik, seni tari, dan seni rupa.

Seni rupa pada pengertian luas, dapat dipahami sebagai produk, kemahiran, atau sebagai kegiatan mencipta atau kegiatan kreasi. Seni rupa dapat dikatakan bersifat majemuk karena jenis dan cakupannya demikian beragam dan luas. Dalam pengertian terbatas, seni rupa dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ungkapan seni yang mengekspresikan pengalaman hidup, pengalaman estetis, atau artistik manusia dengan menggunakan beragam unsur seni untuk menghasilkan susunan atau struktur karya seni rupa yang dapat dilihat, diamati, diraba, atau diapresiasi oleh publik atau penikmat seni.

Sependapat dengan pemikiran diatas, Soedarso (1988: 16-17) menjelaskan bahwa kata “seni” berasal dari kata *sani* dalam bahasa Sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan, atau pencairan dengan hormat dan jujur. Dalam versi yang lain, seni disebut *cilpa* yang berarti berwarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), kemudian berkembang menjadi *cilpacastra* yang berarti segala macam kekriyaan (hasil ketrampilan tangan) yang artistik. Perkembangan selanjutnya, dari asal kata seni muncul berbagai pengertian seni, yaitu seni sebagai karya seni (*work of art*), seni sebagai kemahiran (*skill*), dan seni sebagai kegiatan manusia (*humanactivity*).

Karakteristik seni rupa ditandai oleh sifat utama seni rupa adalah objek ataupun wahana pengembangan kreativitas, bersifat terbuka dan bebas, mengakomodasi pembaruan dan berbagai kecenderungan praktik seni rupa yang pluralistis serta dipengaruhi kondisi dan situasi sosial. Sifat khusus lainnya dari seni rupa adalah sifat relatif atau tidak absolut. Aspek-aspek dalam seni rupa terdiri atas a) wujud dan isi, b) media, c) material teknik dalam seni rupa. Ragam gagasan seni rupa dikenali melalui objek, tema, dan makna simbolisnya.

Keterampilan seni rupa dapat disajikan dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah seni gambar. Ada beragam jenis gambar yang dapat dikerjakan

secara bebas dan kreatif, tetapi setiap jenis gambar memiliki karakteristik dan prinsip estetis yang berbeda sesuai dengan fungsi dan tujuan gambar tersebut. Media dan metode dalam penyajian gambar sangat beragam, salah satunya adalah kolase dengan berbagai media.

Pengalaman anak dalam berekspresi seni di sekolah dimulai dari taman kanak-kanak. Penelitian para ahli menunjukkan bahwa implikasi dari kematangan perkembangan anak terlihat nyata dalam pendidikan seni. Berbagai stimulus yang dapat diberikan untuk anak-anak TK agar mereka termotivasi berkreasi seni, antara lain menyediakan material seni yang mudah dikuasai, menyediakan ruang yang nyaman untuk berkarya, dan memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi materi seni sesuai keinginannya. Dalam hal ini teknik menggambar kolase dengan berbagai media dapat mewakili dalam pengembangan seni rupa pada anak.

Menurut Susanto, M. (2002:63) kreasi kolase, montase, mozaik sederhana, kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut "*collage*" berasal dari kata "*coller*" dalam bahasa Perancis, 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 menggunakan cat atau teknik lainnya.

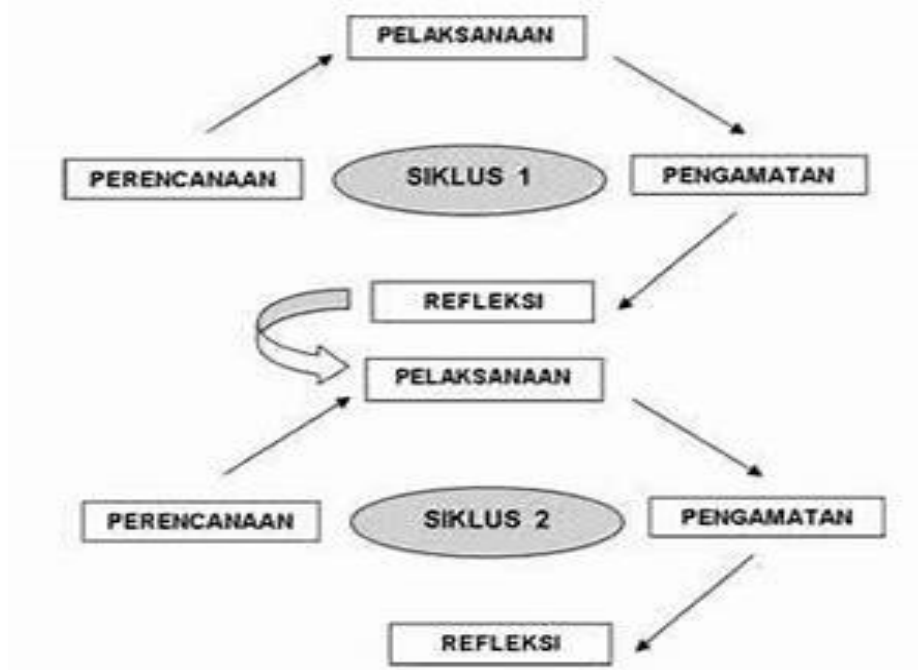
Pada Taman Kanak-Kanak Rahman Nuri Kediri kelompok B, diketahui bahwa sekitar 70 % anak masih belum dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya dalam seni gambar dengan teknik kolase dengan menggunakan berbagai media. Hal ini dimungkinkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang memberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi di bidang seni rupa, kurangnya variasi dan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, dan kurangnya penguasaan dalam teknik seni rupa. Terkadang anak-anak kurang semangat dan merasa bosan serta kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas menggambar kolase, hal ini merupakan penyebab kurang optimalnya perkembangan seni menggambar kolase. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak adalah dengan jumlah anak didik sebanyak 11 anak hanya sekitar 4 siswa saja yang sudah menunjukkan hasil yang diharapkan, sedangkan 7 anak lainnya masih belum menunjukkan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada kelompok B di TK Rahman Nuri Kediri, penulis ingin melaksanakan tindakan penelitian secara langsung bahwa menggambar kolase dengan berbagai media dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas pada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan mampu memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi sehingga dapat merangsang siswa dalam berbagai aspek perkembangan, sehingga dapat mencapai hasil optimal sesuai yang diharapkan oleh pendidik. Berdasarkan paparan permasalahan di atas maka penulis menggunakan metode penelitian

tindakan kelas dengan judul Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Kolase di TK Rahman Nuri Kediri.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tempat dan waktu penelitian ini adalah taman kanak-kanak Rahman Nuri Kediri kelompok B. Berdasarkan desain penelitian di atas, maka prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut: 1. Tahapan Perencanaan (Planning) 2. Tahapan Pelaksanaan Tindakan 3. Tahapan Observasi 4. Tahapan Refleksi (Reflection) (Arikunto : 2015)



Gambar 1. Skema Kemmis & Mc. Taggart

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahap diatas. Secara keseluruhan, empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas membentuk suatu putaran yang disebut dengan siklus. Materi siklus I menggunakan media kertas koran, kertas warna, kapas, kulit jagung kering.

TABEL 3.1 RENCANA KEGIATAN SIKLUS I

**Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak TK B Melalui Kolase
di TK Rahman Nuri Kediri**

RPPH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	Gerak lagu “Pohon Tinggi”	Kolase gambar mangga	Menyanyi lagu “pepaya mangga”
II	Berlari dengan melompat tanpa jatuh	Kolase gambar bunga matahari	Menyanyi lagu “lihat kebunku”
III	Berjalan mundur dengan membugkuk	Kolase gambar pear	Menyanyi lagu “water melon”
IV	Berjalan dengan jongkok	Kolase gambar wortel	Menyanyi lagu “4 sehat sempurna”
V	Meniru gerakan mencangkul	Kolase gambar keranjang buah/bunga	Menyanyi lagu “paman datang”

Namun untuk menyelesaikan suatu permasalahan diperlukan lebih dari satu siklus. Pada siklus kedua penelitian akan disesuaikan dengan kebutuhan sampai dapat mencapai target yang diinginkan. Materi siklus II menggunakan bahan kertas koran, kertas marmer, ampas kelapa, biji millet, jerami.

TABEL 3.2 RENCANA KEGIATAN SIKLUS II

RPPH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	Meniru gerakan harimau	Kolase gambar harimau	Menyanyi lagu “Ke kebun binatang”
II	Gerak lagu jalannya binatang	Kolase gambar domba	Menyanyi lagu “Bapak Tani”
III	Bercerita tentang ikan	Kolase gambar ikan	Menyanyi lagu “Lihat ikanku”
IV	Bercerita tentang burung	Kolase gambar burung	Menyanyi lagu “Burung Kutilang”
V	Menirukan burung terbang	Kolase gambar kandang burung	Menyanyi lagu “Matahari tebenam”

Menurut Margono.S (2010:158) teknik pengumpulan data adalah cara

yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang objektif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data sebagaimana adanya Margono, S. (2010:155). Instrumen dalam penelitian ini yang akan digunakan untuk mendapat data penelitian adalah lembar observasi. Lembar observasi berbentuk check list berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan kreativitas seni menggambar melalui kegiatan kolase yang di sesuaikan dengan indikator. Selanjutnya observasi aktivitas anak, data tentang aktivitas anak ini berguna untuk mengetahui apakah anak dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

TABEL 3.3 LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

No.	Butir Penilaian	Ya	Tidak
1	Melaksanakan rutinitas menata ruang dan sumber belajar.		
2	Melaksanakan tugas pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak, situasi dan lingkungan.		
3	Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis.		
4	Mengelola waktu perbaikan kegiatan pengembangan secara efisien.		
5	Menggunakan alat bantu media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan kegiatan pengembangan anak, situasi, dan lingkungan.		
6	Memberi petunjuk dan penjelasan berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan.		
7	Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan.		
8	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu pengembangan sikap positif terhadap kegiatan bermain sambil belajar.		
9	Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.		
10	Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan.		

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah anak diharapkan mampu pelaksanaan kegiatan kreativitas seni menggambar melalui kegiatan

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak TK B Melalui Kolase di TK Rahman Nuri Kediri

kolase yang di sesuaikan dengan indikator. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% dari 11 anak mampu mencapai skor tiga pada setiap butir indikator (dalam Tampubolon, 2014: 35). Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$X = \frac{(nx5) + (nx4) + (nx3) + (nx2) + (nx1)}{N \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

n = nilai anak

N = jumlah anak

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan menjadi dua siklus, di mana siklus satu terdiri dari lima kali pertemuan dan siklus dua terdiri dari lima kali pertemuan. Indikator yang akan dinilai pada penelitian ini adalah kreativitas kemampuan anak dalam kegiatan kolase yang menggunakan media disekitar anak.

Pada penelitian ini kondisi awal anak belum dapat mengoptimalkan kegiatan kolase, sehingga belum menampilkan hasil yang jelas, hal ini disebabkan karena kurangnya ragam media dan penguasaan teknik. Hal ini menyebabkan kurangnya ketertarikan anak dengan kegiatan kolase. Berdasarkan kenyataan di atas maka dilaksanakannya penelitian peningkatan kreativitas seni melalui gambar kolase di TK Rahman Nuri Kediri.

Pada Siklus I hasil analisis pengolahan data, hasil diskusi dengan kolaborator dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam siklus pertama sudah menunjukkan peningkatan prosesi kerja, kemandirian, dan kreativitas, namun masih belum sesuai harapan. Hal ini disebabkan kurangnya percaya diri dalam mengeluarkan imajinasi dan keberanian dalam kegiatan kolase sesuai petunjuk pendidik sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal. Dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi hasil penilaian Siklus I perkembangan belajar anak.

TABEL 3.4 HASIL REKAPITULASI HASIL PENILAIAN SIKLUS I

No.	RPPH	Siklus I
1	RPPH I	56,24%
2	RPPH II	55,67%
3	RPPH III	58,51%

4	RPPH IV	64,19%
5	RPPH V	67,045

Pada siklus pertama prosentase keseluruhan penilaian anak dalam kegiatan perbaikan pembelajaran yaitu kegiatan kolase dengan berbagai media prosentasenya sebesar 67,04%. Dari hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa prosesi kerja dan kretivitas anak belum mencapai ketuntasan sehingga perlu diadakan pengulangan pada sikus kedua.

Pada siklus II Keadaan prestasi belajar anak pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Adanya peningkatan minat, prosesi kerja, kemandirian, dan kreativitas anak dalam kegiatan kolase dengan berbagai media membuktikan bahwa media tersebut sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B. Hasil keseluruhan pada siklus kedua prosentasenya sebesar 75% sehingga hasil pembelajran pada siklus kedua sudah sesuai harapan dan tidak perlu perbaikan lagi. Dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi hasil penilaian Siklus II perkembangan belajar anak

TABEL 3.5 HASIL REKAPITULASI HASIL PENILAIAN SIKLUS II

No.	RPPH	Siklus II
1	RPPH I	69,31%
2	RPPH II	69,88%
3	RPPH III	70,45%
4	RPPH IV	72,15%
5	RPPH V	75,00%

Secara umum anak dapat memahami metode belajar, sehinga hasil prestasi mengalami peningkatan yang bermakna. Kerjasama yang baik, keaktifan anak sangat baik, pendampingan yang baik serta nilai yang dicapai berdasarkan hasil kegiatan pengembangan tertinggi dan terendah. Nilai tertinggi sebesar ini dapat dicapai oleh siswa, nilai rata-rata tercapai dan hasilnya memuaskan. Dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi hasil penilaian Siklus I dan II perkembangan belajar anak

TABEL 3. HASIL REKAPITULASI HASIL PENILAIAN SIKLUS I DAN II

No.	RPPH	Siklus I	Siklus II
1	RPPH I	56,24%	69,31%

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak TK B Melalui Kolase di TK Rahman Nuri Kediri

2	RPPH II	55,67%	69,88%
3	RPPH III	58,51%	70,45%
4	RPPH IV	64,19%	72,15%
5	RPPH V	67,045	75,00%

Kegiatan pengembangan, diperlukan persiapan strategi pembelajaran dan media yang sesuai dengan tujuan kegiatan pengembangan. Hal ini bertujuan, dengan menggunakan pengembangan metode dalam kegiatan pengembangan dapat berlangsung dengan lancar dan proses pengembangan dapat berjalan secara efektif. Pendidik mampu menciptakan proses kegiatan pengembangan yang efektif dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Proses kegiatan pengembangan berlangsung interaksi antara pendidik dengan anak didik dapat ditingkatkan dengan tanya jawab atau stimulasi pertanyaan yang terbuka dan menarik serta dapat memberi motivasi.

Penggunaan metode pembelajaran tersebut dapat mengembangkan motorik halus, keterampilan, kreativitas, kognitif, dan sosial emosional. Kegiatan kolase dengan berbagai media ini dapat meningkatkan hasil belajar anak. Hal ini dapat diketahui dari analisis data dari Siklus I sebesar 67,04% dan ke Siklus II sebesar 75%. Penggunaan metode praktek langsung kegiatan kolase menunjukkan peningkatan yang cukup memuaskan. Proses kegiatan pengembangan dalam kegiatan kolase dengan berbagai media dan hasil observasi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa anak-anak terlihat sangat antusias.

Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat dipahami bahwa metode pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan kolase meningkatkan kreativitas dan pemahaman anak dalam proses kegiatan pengembangan. Penggunaan metode pembelajaran tersebut dapat mengembangkan motorik halus, keterampilan, kreativitas, kognitif, dan sosial emosional. Kegiatan kolase dengan berbagai media ini dapat meningkatkan hasil belajar anak.

Analisis data dari siklus I dan siklus II kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas pada anak terbukti dari penilaian Siklus I siswa memperoleh nilai ketuntasan yang terus meningkat dari Siklus I sebesar 67,04% dan ke Siklus II sebesar 75%. Penggunaan metode praktik langsung kegiatan kolase menunjukkan peningkatan yang cukup memuaskan. Suasana proses kegiatan pengembangan dalam kegiatan kolase dengan berbagai media dan hasil observasi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa anak-anak terlihat sangat antusias. Pendidik mampu menciptakan proses kegiatan

pengembangan yang efektif dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pengembangan.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Margono, S. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Susanto, M. 2002. Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya. Bandung: Lingga Jaya
- Soedarso 1988. Seni. Kampus Bahasa Inggris
- Soedarso. 1988. Sistem Membaca Cepat dan Efektif. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama