

Application of Waste Material Collage Technique in Improving Creativity of Low Grade Students at MI Tarbiyatul Khoirot Semarang

Penerapan Teknik Kolase Bahan Limbah dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Rendah di MI Tarbiyatul Khoirot Semarang

<https://doi.org/10.24036/pakar.v21i2.453>

Lia Wirda^{1*}, Arsan Shanie²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

*E-mail: wirda_1903096109@student.walisongo.ac.id

Abstract

This research was motivated by the problem of students' low creativity, one of which was that children had difficulty finding solutions to problems given during learning. Apart from that, they also lack skills in conveying their opinions, both orally and in writing. This can be seen when carrying out tasks related to skills, especially making free forms from collage techniques of waste materials. Creativity is the result of interaction between an individual and his environment, the ability to create new combinations, based on data, information or elements that already exist or are previously known. This research aims to increase students' creativity by using collage techniques to create interesting works. The research method used is classroom action research which is carried out in four stages, namely planning, implementation and observation. The subjects of this research were 28 class 1A students at MI Tarbiyatul Khoirot Semarang. The researcher's data collection techniques used observation and interview techniques. The results of research in cycle I obtained a percentage of 31.6% for the criteria for children developing according to expectations, 56.7% for the criteria for children developing well, 14.2% for the criteria for children starting to develop. In cycle II, the percentage obtained was 97.2% for the criteria for children developing very well, 44.9% for the criteria for children developing well and 3.2% for the criteria for children still developing. From these results, it was concluded that creativity increased after collage activities were carried out using natural materials, paper which gave children the freedom to explore.

Keywords: collage, creativity, waste

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kreativitas siswa yang masih rendah, salah satunya tampak anak kesulitan dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan saat pembelajaran. Selain itu, mereka juga kurang terampil dalam menyampaikan pendapatnya, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan khususnya membuat bentuk secara bebas dari teknik kolase bahan limbah. Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur – unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan teknik kolase menjadi karya yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1A di MI Tarbiyatul Khoirot Semarang yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian pada siklus I memperoleh presentase 31,6% untuk kriteria anak berkembang sesuai harapan, 56,7% kriteria anak berkembang baik, 14,2% kriteria anak mulai berkembang. Pada siklus II memperoleh presentase 97,2% untuk kriteria anak berkmebang sangat baik, 44,9% kriteria anak berkembang baik dan 3,2% kriteria anak masih berkembang. Dari hasil tersebut, maka diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan kolase menggunakan bahan alam, bahan kertas yang memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi.

Kata Kunci: kolase, kreativitas, limbah

1. Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan anak secara optimal pada setiap tahap perkembangannya. Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada rentang waktu tertentu (Maini Sitepu & Sari Sitepu, 2021). Tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan dan diharapkan dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya (Ramlah, 2018). Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak, salah satunya kreativitas yang ikut menentukan keberhasilan anak dikemudian hari.

Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi Maghfuroh (2020) kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. Anak MI latihan membuat kolase bisa menggunakan bahan sobekan kertas, sobekan majalah, koran, kemas lipas dan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Ini adalah alasan untuk para guru tidak membuang barang bekas serta memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai (sampah) dan mendukung gerakan daur-ulang yang apabila diaplikasikan ke medium datar maupun tiga dimensi dapat menghasilkan karya seni yang unik dan menarik dan dapat digunakan mengembangkan kreativitasnya (Oktarina et al., 2020).

Hurlock mengemukakan bahwa kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Individu yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban dalam memecahkan masalah, selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya serta memiliki sikap yang lentur (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli) (Sahida et al., 2021).

Peneliti memilih kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak karena pada kegiatan kolase anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas anak masing-masing dan merupakan kegiatan menarik bagi anak. Anak dapat menempel, menyusun dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing, serta dalam memperoleh bahan-bahan tidak diperlukan banyak biaya, dapat menggunakan barang-barang bekas serta bahan limbah yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar (Palintan & Saria, 2018). Kegiatan kolase membantu kemampuan berbahasa anak, anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru, selain itu kegiatan kolase yang merupakan kegiatan berseni rupa yang diwujudkan dengan teknik menempel dan menyusun bahan yang di sediakan dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek motorik halus, dengan menempel dan merekatkan bahan motorik halus anak akan terlatih dan dapat berkembang dengan optimal (Adi, 2019). Kegiatan kolase Anak lebih mudah belajar tentang sesuatu bila melalui kegiatan yang menyenangkan seperti kolase. Pada saat kegiatan kolase sama halnya anak sedang bermain, sehingga dalam proses pembelajarannya berlangsung dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Ayu & Tri (2019) mengemukakan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, sebagai kemampuan

untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah meningkatkan kualitas hidupnya.

Anak memiliki potensi kreativitas alami, maka akan senantiasa menumbuhkan aktivitas dengan ide-ide kreatif. Secara natural anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Untuk mempertahankan daya kreatif dan keterampilan pada anak, guru harus memperhatikan sifat natural anak-anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat natural yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan oleh guru sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Dalam pengembangan kreativitas sejak usia dini peran pendidik yaitu orang tua dan guru sangatlah penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kreativitas pada anak.

Guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak, guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas anak. Guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam kesempatan apa saja baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Tarbiyatul Khoiroh pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa, kreativitas anak kelas penelitian masih belum berkembang optimal. Tampak anak kesulitan dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan saat pembelajaran. Mereka hanya mampu menemukan solusi dari permasalahan yang dicontohkan saja, tapi tidak mampu ketika diberikan permasalahan yang baru. Di samping itu, mereka juga kurang terampil dalam menyampaikan pendapatnya, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan khususnya membuat bentuk secara bebas dari teknik kolase bahan limbah. Masih banyak anak yang belum mampu mencoba dan menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada, anak lebih dulu mengatakan “tidak bisa” saat diminta membuat bentuk, misalnya buah yang tidak dicontohkan guru.

Berdasarkan permasalahan ini guru dan peneliti merasa sangat perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kreativitas anak, karena peningkatan kreativitas siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilaksanakan (Pamungkaset al, 2017).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka guru dan peneliti berusaha mencari solusi dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan mengambil judul “Penerapan Teknik Kolase Bahan Limbah Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Rendah Di MI Tarbiyatul Khoiroh Semarang”.

2. Tinjauan Pustaka (*Literature Review*)

2.1. Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta. Kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal. Supriadi (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005: 15) menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Sejalan dengan pendapat di atas Harris mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berbeda untuk

menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan persoalan dengan caranya sendiri. Seseorang yang kreatif ingin memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai aktivitas, seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Semua hal tersebut dilakukan sebagai upaya menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang pernah ada untuk memecahkan suatu masalah serta dilakukan dengan caranya sendiri agar seseorang merasa puas akan hasil yang telah dia ciptakan.

Kreativitas dapat diartikan: 1) kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemasalahan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan: kelenturan (*fleksibility*), kelancaran (*fluencely*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*inetellegency*). Inti dari kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prases (sistem) dan produk (Campbell, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri.

2.2 Kolase

Kolase berasal dari Bahasa Perancis (*collage*) yang berarti merekat. Kolase adalah aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Adi, 2019). Menurut Hajar (Oktarina et al., 2020) kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.

Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsure ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja kedalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Kolase adalah karya aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis(lukisan tangan) dengan menempel bahan-bahan tertentu. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Dalam pembuatan kolase memerlukan kesabaran yang tinggi dan keterampilan dalam memadukan, menyusun, dan menempel bahan yang ada sehingga menjadi sebuah karya seni yang indah.

2.3 Bahan Limbah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2011), limbah adalah (1) sisa proses produksi; (2) bahan yang tidak mempunyai nilai atau tidak berharga untuk maksud biasa atau utama dalam pembuatan atau pemakaian; dan (3) barang rusak atau cacat dalam proses produksi. Pengertian limbah tersebut tidak jauh berbeda dengan sampah. Dalam KBBI (2011), sampah adalah barang atau benda yang dibuang karena tidak terpakai lagi, dan sebagainya. Selain itu, sampah juga berarti kotoran seperti daun atau kertas.

Bahan limbah adalah material yang dihasilkan sebagai hasil sampingan dari berbagai proses manusia, seperti produksi, konsumsi, atau aktivitas industry. Bahan limbah umumnya dianggap

tidak memiliki nilai ekonomi atau bahkan dapat merugikan lingkungan dan kesehatan manusia jika tidak dikelola dengan benar.

Bahan limbah terbagi menjadi dua jenis bahan limbah basah dan kering. Bahan limbah basah yang di dalamnya terpendam kandungan air dengan kadar yang terbilang tinggi dan banyak. Lazimnya, limbah basah mempunyai taraf kekerasan yang rendah atau bisa dikatakan lebih lunak sehingga bakteri-bakteri juga lebih mudah untuk mengolah dan menghancurkan limbah atau sampah. Contoh limbah basah yaitu sisa sayuran, kulit jagung, sisa buah yang membusuk, kulit bawang, biji-bijian, kulit pisang, jerami dan sebagainya. Sisa bahan yang telah disebut itu, sering kita jumpai untuk bahan memasak di dapur. Sedangkan bahan limbah kering adalah umumnya menyimpan kandungan air dengan kadar yang cenderung sedikit. Hal itu menyebabkan limbah organik kering memerlukan jangka lebih lama untuk hancur agar bisa diolah kembali. Contoh limbah kering batang kayu, kulit telur, tempurung kelapa.

3 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sugiyono, penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan memiliki tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memberi proses dan hasil pendidikan pembelajaran. PTK adalah penelitian yang bersumber dari permasalahan di kelas atau dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu. Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah peningkatan kreativitas melalui kegiatan kolase. Bentuk penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakan kolaboratif merupakan bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh suatu tim yang biasanya terdiri dari guru, kepala sekolah, dosen LPTK, dan orang lain yang terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian ini kolaborasi dilakukan antara peneliti dan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pelaksana tindakan.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model yang meliputi empat komponen yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflection*).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis menggunakan teknik persentase. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan persentase. Adapun rumus yang digunakan menurut Ngalim Purwanto (2006: 102), persentase dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Gambar.1. Rumus

Keterangan:

P = angka persentase

F = skor mentah yang diperoleh siswa N = skor maksimum

(Ngalim Purwanto, 2006: 102)

4 Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

Observasi awal dilaksanakan oleh peneliti pada 7 September 2023 – 7 Oktober 2023 di MI Tarbiyatul Khoirot Semarang. Berdasarkan pengamatan tampak anak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan khususnya membuat bentuk bebas dari teknik kolase. Masih banyak anak yang belum mampu mencoba dan menambah bentuk dari contoh yang sudah ada.

Pada pertemuan pertama guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan tema hari ini. Peneliti hanya fokus pada proses kegiatan pembelajaran anak yang dapat meningkatkan kreativitas anak yang dilaksanakan di sekolah.

Pada pelaksanaan siklus I, pada kegiatan awal ini anak antusias memperhatikan guru dan mempraktikkan teknik kolase, namun masih ada anak yang masih asik bermain namun dengan seiring berjalannya waktu anak menjadi enjoy dan terbiasa. Dalam pelaksanaan siklus I anak dibebaskan untuk membuat bentuk untuk menempel dari alat dan bahan yang sudah ditentukan guru dengan mengamati aspek – aspek kreativitas kegiatan kolase yang meliputi kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Pada pelaksanaan siklus II, anak melaksanakan kegiatan kolase dengan menggunakan bahan kertas origami dan kertas bekas serta menggunakan bidang dasar hvs, anak dibebaskan untuk berkreasi dalam membentuk dan memilih bahan yang sudah tersedia dengan melihat indikator dan aspek kreativitas kegiatan kolase.

Hasil penelitian yang diperoleh guru dan observer melalui kegiatan observasi selama proses kegiatan meliputi rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada tindakan siklus I, dengan hasil sebagai berikut :

Table.1.Hasil Pengamatan Siklus I

No	Penilaian Aspek Kreativitas	Jumlah anak *			
		BB	MB	BSH	BSB
Observasi					
1	(Kelancaran, Kelenturan, Keaslian & Elaborasi)	- 0%	5 14,2%	13 56,7%	6 31,6%

2	Wawancara	0	5	13	6
		0%	14,2%	56,7%	31,6%

Keterangan :

- Jumlah siswa : 28 anak tidak hadir 4
- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari hasil yang dilakukan pada siklus I, anak dengan kriteria mulai berkembang dengan jumlah presentase yang diperoleh 14,2%, anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan dengan jumlah presentase yang diperoleh 56,7% sedangkan anak dengan kriteria berkembang sangat baik ada 6 anak dengan presentase yang diperoleh 31,6%. Jadi hasil tindakan pada siklus I pada pelaksanaan kegiatan kolase masih tergolong rendah atau masih belum mencapai tingkat pengembangan yang diharapkan.

Sementara data yang diperoleh pada kegiatan meliputi rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada tindakan siklus II, dengan hasil sebagai berikut :

Table 2.Hasil Pengamatan Siklus II

No	Penilaian Aspek Kreativitas	Jumlah anak *			
		BB	MB	BSH	BSB
Observasi					
1	(Kelancaran, Kelenturan, Keaslian & Elaborasi)	-	1	9	18
		0%	3,2%	44,9%	97,2%
2	Wawancara	0	1	9	18
		0%	3,2%	44,9%	97,2%

Keterangan :

- Jumlah siswa : 28 anak

BB	: Belum Berkembang
MB	: Mulai Berkembang
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan
BSB	: Berkembang Sangat Baik

Dari tabel diatas terlihat bahwa kegiatan kolase yang dilaksanakan pada siklus II menunjukkan perkembangan yang sangat baik dan telah mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan yaitu 97,2%.

Dari hasil wawancara juga diperoleh temuan bahwa kreativitas anak dalam menggunakan kolase yang berbahan alam memberikan kesempatan pada anak untuk memperlihatkan kreativitasnya, mengemukakan ide-ide dalam membuat hasil karya yang sifatnya natural sesuai dengan keinginan mereka. Proses kegiatan pembelajaran melalui kegiatan kolase dengan bahan yang mudah didapatkan menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat mendorong anak untuk lebih berekspresi terhadap hasil karya yang mereka buat.

Kreativitas anak meningkat tampak dari sebagian besar anak sudah mampu membuat hasil karya sendiri dan membuat hasil karya yang cukup rapi sehingga berada pada kriteria berkembang sangat baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%. Kendala yang mempengaruhi yaitu anak mengalami kesulitan dan kebosanan saat menempel bahan yang dipotong terlalu kecil yang menjadikan hasil akhirnya kurang sempurna.

4.2. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil observasi berupa data yang digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak di Kelas 1A MI Tarbiyatul Khoiroh Semarang, maka dengan kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan kolase menggunakan bahan limbah.

Dari hasil yang dilakukan pada siklus I, anak dengan kriteria mulai berkembang dengan jumlah presentase yang diperoleh 14,2%, anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan dengan jumlah presentase yang diperoleh 56,7% sedangkan anak dengan kriteria berkembang sangat baik ada 6 anak dengan presentase yang diperoleh 31,6%. Pada siklus II menunjukkan perkembangan yang sangat baik dan telah mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan yaitu 97,2%. Dan hasil wawancara juga diperoleh temuan bahwa kreativitas anak dalam menggunakan kolase yang berbahan alam memberikan kesempatan pada anak untuk memperlihatkan kreativitasnya, mengemukakan ide-ide dalam membuat hasil karya yang sifatnya natural sesuai dengan keinginan mereka. Proses kegiatan pembelajaran melalui kegiatan kolase dengan bahan yang mudah didapatkan menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat mendorong anak untuk lebih berekspresi terhadap hasil karya yang mereka buat.

Metode proyek dapat meningkatkan kreativitas anak. Pada saat pembelajaran dapat memberikan kesempatan anak untuk membuat bentuk tempelan dengan bervariasi, membuat hasil karya sendiri, serta dapat menceritakan hasil karyanya. Proses pembelajaran dengan kegiatan kolase lebih menarik dan menyenangkan. Bahan – bahan yang digunakan dapat mendorong anak untuk mengekspresikannya dalam bentuk hasil karya yang dibuat. Jadi pada siklus II kreativitas anak meningkat pada kriteria berkembang sangat baik dengan presentase

97,2%. Oleh karena itu peneliti menganggap hasil dari siklus II ini telah sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

Kreativitas merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil yang baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Adapun ciri-ciri anak yang memiliki kepribadian kreatif dalam pembelajaran adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang berbeda dari orang lain, dan senang mencoba hal-hal yang baru. Pada dasarnya kreativitas juga memerlukan waktu untuk bereksplorasi, menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru atau original (Hurlock, 1978:11). Selain kegiatan dan metode yang menarik, pemberian reward dalam hal ini dipergunakan untuk memotivasi anak untuk tetap aktif dalam proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan kegiatan kolase dengan bahan alam di MI Tarbiyatul Khoiroh Semarang, peneliti memotivasi semua anak, khususnya pada anak yang belum percaya diri. Setelah dilakukan tindakan, pada Siklus I anak sudah mulai mau mengerjakan tugas yang diberikan. Pada Siklus II anak-anak sudah menunjukkan peningkatan kreativitasnya, anak sudah terlibat langsung dalam pembelajaran, anak antusias mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti. Peneliti berupaya membina kreativitas anak dengan menghargai hasil karya anak, mengajak anak untuk mengkomunikasikan hasil karya mereka.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, kegiatan kolase menggunakan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas belajar anak kelas 1A MI Tarbiyatul Khoiroh Semarang. Kreativitas belajar anak meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan kolase baik pada Siklus I maupun Siklus II. Melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreativitas anak dapat berkembang optimal.

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan kolase menggunakan bahan alam, bahan kertas yang memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, memilih bahan dan warna yang cocok, bekas menggunting, memotong bahan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Anak sudah mampu melakukan kegiatan kolase sesuai aspek – aspek kreativitas yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas 1A MI Tarbiyatul Khoiroh Semarang terkait dilaksanakannya kegiatan pembelajaran menggunakan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak terbukti dapat meningkat, sehingga kegiatan pembelajaran menggunakan kolase dapat dijadikan satu alternatif dalam upaya meningkatkan kreativitas anak. Namun dalam penelitian ini belum mengungkap keterampilan lain yang dapat ditingkatkan dengan kegiatan pembelajaran membuat kolase, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengungkap keterampilan-keterampilan tersebut.

6 Daftar Pustaka

- Adi, S. P. (2019). Pemanfaatan Kolase dengan Media Kertas dan Plastik Bekas Dalam Karya Monoprint Yang Ramah Lingkungan. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(1), 70–75. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v11i1.2668>
- Andi Yudha. (2014). *Mengapa Guru harus Kreatif*. Mizan.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penilaian, Suatu Pendekatan praktek*. Rineka Cipta.

- Asyhar, R. (2015). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Ayu, R., & Tri, A. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project Based Learning. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project Based Learning*, 13(2), 2437–2446.
- Buzan, T. (2012). *Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Gramedia Pustaka.
- Fita Nur Arifah. (2016). *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif, dan Profesional*. Araska.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harris, R. (1992). *Techniques for Creative Thinking*. Costa Mesa.
- Hurlock, E. B. (1998). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Maghfuroh, L. (2020). Kolase Daun Kering Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Parasekolah. *Ejournal.Lldikti10.Id*, 5(2), 403–412. <http://doi.org/10.22216/jen.v5i2.4480>
- Maini Sitepu, J., & Sari Sitepu, M. (2021). Perkembangan Konsep Diri Anak Usia Dini Di Masa Pandemic. *SiNTESa CERED Seminar Nasional Teknologi Edukasi Dan Humaniora, 2021*, 402–409.
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen Berbasis Madrasah, Konsep Strategi dan Implementasi*. Rosdakarya.
- Nursisto. (2010). *Kiat Menggali Kreativitas*. Mitra Gama Widya.
- Oktarina, A., Sa'idy, S., Anggraini, W., & Susilawati, B. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 187–200. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7408>
- Oktavia, Y. (2014). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 808–815.
- Palintan, A. T. A., & Saria. (2018). Penggunaan media kolase dalam meningkatkan kreativitas anak. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–9.
- Pristian, D., & Hambali, M. (2019). Strategi Guru Madrasah Meningkatkan Mutu Pembelajaran Era Disrupsi Di Kediri. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 113–124. <https://doi.org/10.18860/jpai.v5i2.7172>
- Ramlah. (2018). Pentingnya layanan bimbingan konseling bagi peserta didik. *Al-Mau'izhah*, 1(September), 70–76. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/mauizhah/article/download/8/6/>
- Sahida, D., Muhammadiyah, S., & Penuh, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Fisika Di Kelas X Man 1 Kerinci. 2(4), 71–78.
- Saviq Bachdar. (2018). *Kolase, Startup Urun Dana Bagi Musisi Muncul Lagi*. Meerketeers.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT remaja rosda karya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sumanto. (2015). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak Tk*.
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Yeni Rachmawati, & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Kencana Prenada Media Group.