

SKRIPSI

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA
GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**

Oleh:

**LUTFIANA FITRIA
NPM.2001041011**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1445 H/ 2024 M

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA
GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Lutfiana Fitria
NPM.2001041011

Pembimbing: Siti Kurniasih M,Pd

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1445 H / 2024 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

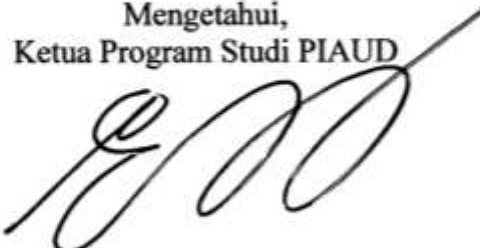
Nama : Lutfi Ana Fitria
NPM : 2001041011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Yang berjudul : **PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 19 Juni 2024
Pembimbing



Siti Kurniasih, M.Pd
NIP. 19891212 201903 2 011

PERSETUJUAN

Judul : PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA
5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT
TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN
MESUJI

Nama : Lutfi Ana Fitria

NPM : 2001041011

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 19 Juni 2024
Pembimbing



Siti Kurniasih, M.Pd
NIP. 19891212 201903 2 011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

No. B-3471 / In.29-1 / D / Pp.00-9 / 07/2024

Skripsi dengan Judul: "PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI" disusun oleh: Lutfiana Fitria, NPM : 2001041011, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu, 26 Juni 2024

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Siti Kurniasih M,Pd

(
.....)

Penguji I : Lia Ricka Pratama, M.Pd

(
.....)



Penguji II : Eka Mei Ratnasari, M.Pd

(
.....)

Sekretaris : Rika Dartiara, M.Pd

(
.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006 

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALU KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI

Oleh: LUTFIANA FITRIA

Kreativitas seni rupa anak usia dini di PAUD IT Tunas Harapan belum berkembang secara maksimal terutama dalam kreativitas seni rupa dengan dibuktikan anak masih kesulitan dalam membedakan warna, kurangnya kreativitas anak saat kegiatan pembelajaran dan kurangnya daya imajinasi anak, dan hanya terpaku oleh yang di contoh kan guru saja. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak menggunakan media kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan Desa Gedung Mulya Kabupaten Mesuji. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah ” Bagaimana peningkatan kreativitas seni rupa anak dapat meningkat dengan menggunakan media kolase daun”. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu: “peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan Mesuji”

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklusnya dilaksanakan empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 di PUD IT Tunas Harapan, yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan dua analisis di antaranya analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Berdasarkan dari penelitian tindakan kelas diketahui dalam pengamatan perkembangan anak pada setiap siklus ditandai perkembangan presentase indikator yang meningkatkan kreativitas seni rupa anak dengan penilaian aktivitas belajar. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 67% dan siklus II mencapai nilai rata-rata 87% sehingga mengalami peningkatan sebesar 20,0%. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan

Kata Kunci: Perkembangan Seni, Kolase, Anak Usia Dini

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanggung jawab dibawah ini:

Nama : Lutfiana fitria
NPM : 2001041011
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : FTIK

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar Pustaka. Metro, juni 2024 Yang menyatakan Lutfiana fitria Npm. 2001041011

Metro, 19 Juni 2024
Yang menyatakan



Lutfiana Fitria
NPM.2001041011

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

Artinya : karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,

(Q.S. Al-Insyirah : 5)¹

¹ Q.S A Q.S. Al-Insyirah ayat 5

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Subhanahuwata'ala berkat rahmat dan hidayahNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan keberhasilan study ini kepada:

1. Terimakasih kepada orang tuaku Bapak Purwanto, Ibu Sumiati, yang selalu memberikan dukungan tak kenal lelah dan waktu, memberikan kasih sayang serta perhatian, selalu mendo'akan untuk kelancaran dan kesuksesan peneliti dan selalu menemani peneliti dalam setiap keadaan.
2. Kakek Nadi dan Nenek Surati, yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk dosen pembimbing saya Ibu Siti Kurniasih, M.Pd. yang selalu membimbing dan mengarahkan saya.
4. Terimakasih kepada calon suamiku Trisuseno yang selalu memberikan semangat dan juga membantu dalam setiap jalanan proses skripsi saya.
5. Sahabatku Pejuang S.Pd, yang telah memberikan motivasi, semangat, selalu menemani dan tak pernah meninggalkan peneliti sendiri dalam keadaan tersulitnya.
6. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1). Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih pada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA., selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.
4. Ibu Aneka, M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.
5. Ibu Siti Kurniasih M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan saran.
6. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Metro.
7. Kepala Sekolah dan Dewan guru PAUD IT Tunas Harapan.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Peneliti berharap penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 21 Januari 2024

Peneliti


LUTFIANA FITRIA
NPM.2001041011

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
F. Penelitian Relevan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kreativitas	12
1. Pengertian Kreativitas	12
2. Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreativitas	16
3. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif	19
B. Seni Rupa	22
1. Pengertian Seni Rupa	22
2. Kreativitas Seni Rupa	24
3. Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Anak Usia dini	26
C. Permainan Kolase	30
1. Pengertian Permainan Kolase	30

2. Manfaat Bermain dengan Media Kolase	31
3. Kelebihan dan Kekurangan dari Kolase	33
4. Jenis-jenis Kolase	35
5. Bahan dan Peralatan Membuat Kolase	36
6. Langkah Kerja Membuat Kolase Daun	36
7. Langkah-langkah Pembelajaran Kolase Daun	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	39
B. Definisi Operasional Variabel	39
C. Lokasi Penelitian	40
D. Subjek dan Objek Penelitian	40
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	53
H. Indikator Keberhasilan	54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	55
a. Sejarah singkat Berdirinya PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji	55
b. Visi dan Misi PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji	55
c. Identitas Sekolah PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji	56
d. Data pendidik PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji	57
e. Denah Bangunan PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji	58
f. Keadaan Peserta Didik PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji	58
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
a. Kondisi Awal	59
b. Pelaksanaan Penelitian Siklus I	59
c. Pelaksanaan Penelitian Siklus II	72

B. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Indikator Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Melalui Kolase	50
Tabel 3.2	Rubrik Penilaian Kreativitas Seni rupa Anak	51
Tabel 4.1	Data Kependidikan PAUD IT Tunas Harapan	59
Tabel 4.2	Data Siswa Di PAUD IT Tunas Harapan	61
Tabel 4.3	Nilai Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Melalui Kolase Pada Siklus I.....	74
Tabel 4.4	Nilai Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui kolase daun	77
Tabel 4.5	Hasil Perkembangan Siklus II Nilai Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Melalui Kolase Pada Siklus II	88
Tabel 4.6	Nilai Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui kolase daun Pada Siklus II.....	90
Tabel 4.7	Perbandingan Hasil Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Pada Siklus I dan Siklus II	92
Tabel 4.8	Perbandingan Hasil Penilaian Peningkatan Kreativitas seni rupa anak Melalui Media kolase daun Siklus I dan Siklus.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline.....	105
Lampiran 2 Alat Pengumpul DataLampiran 3 Rpph	110
Lampiran 3 Dokumentasi	160
Lampiran 4 Surat Prasurvei	164
Lampiran 5 Surat Balasan Prasurvei	165
Lampiran 6 Bimbingan Skripsi	166
Lampiran 7 Surat Tugas	167
Lampiran 8 Surat Izin Research	168
Lampiran 9 Balasan Surat Izin Research	169
Lampiran 10 Bebas Pustaka Perpustakaan	170
Lampiran 11 Bebas Pustaka Program Studi.....	171
Lampiran 12 Turnitin	172
Lampirn 13 Lembar Wawancara	173
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, setiap manusia berhak mendapatkan Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya.² Pendidikan merupakan kebutuhan bagi semua individu, terutama bagi anak-anak dari latar belakang ekonomi yang terbatas. Di Indonesia, meskipun memiliki sumber daya manusia yang melimpah, namun jika pendidikan tidak diberikan perhatian yang cukup, maka Negara Indonesia mungkin kesulitan untuk mencapai kemajuan yang lebih lanjut.³

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tersebut menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif membangun potensi yang dimiliki secara optimal.³ Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinyaketerampilan, atau sikapnya. Pembelajaran yang dimaksud adalah kegiatan belajar yang menuntut peran aktif siswa

² *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*

³ *Ibid*

sekaligus menghapus peran dominasi dari guru.⁴

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosio emosional, bahasa dan kreativitas.⁵

Kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya berbeda yang telah ada sebelumnya. Perlunya kreativitas dikembangkan sejak dini karena kreativitas berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek aspek perkembangan anak usia dini seperti mengembangkan aspek kognitif anak aspek fisik, motorik anak dan juga aspek lainnya. Dalam mengembangkan kreativitas anak ada banyak hal yang bisa dilakukan seperti menggambar, mewarnai, melipat, menempel kertas, membuat dan menyusun sesuatu, serta bercerita atau bermain dengan media yang sudah ada. Kegiatan tersebut merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengeskpresikan diri, dan membantu anak untuk

⁴ Muhammad Saiful Anwar, "Ketimpangan aksesibilitas pendidikan dalam perpspektif pendidikan multikultural", *Journal Foundasia*, Volume 13, No 1, 2022 (1-15)

⁵ Herdina I, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*, (Jakarta: Kencana, 2016), 184.

mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya.⁶

Kreativitas pada anak mempunyai ciri dan karakteristik tersendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas anak sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dan pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu persoalan dengan cara anak sendiri.⁷ Namun dalam mengembangkan kreativitas anak, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan mematikan kreativitasnya. Hambatan tersebut bisa berasal dari guru. Salah satunya yaitu penekanan guru secara ketat kepada anak untuk menyelesaikan pekerjaannya. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan anak untuk bermain sambil belajar.

Kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas seni rupa anak salah satunya yaitu dengan membuat kolase. Pembuatan kolase adalah aktivitas ke seni rupa yang membentuk suatu gambar atau bagian bentuk gambar (bentuk yang sudah beraturan) dari kertas warna atau bahan lain (termasuk bahan alam) yang ditempel pada bidang gambar yang datar. Dengan kolase anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui kreasi.⁸

Kolase yaitu karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan orang yang membuatnya. bermain kolase dapat

⁶ Syutaridho, "Mengontrol Aktivitas Berpikir Kreatif Siswa Dengan Memunculkan Soal Berpikir Kritis", *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA*, (online), Vol. 2, No. 1, Desember 2013, 2-9

⁷ Ibid, 11

⁸ Chica, H. "Penerapan Metode Bermain Dengan Kolase Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini", (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Bengkulu, 2014), 59.

meningkatkan kecerdasan ruang dan kreativitas, karena Keterampilan teknis yang dikembangkan dalam kegiatan membuat kolase ini meliputi kemampuan menggambar, menggunting, dan menempel, di samping keterampilan yang berhubungan dengan aspek estetis (*visual spacial*).⁹

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD IT Tunas Harapan di kelompok B, peneliti menemukan masalah dalam pembelajara yang dihadapi kelompok B IT Tunas Harapan yaitu kreativitas seni rupa mereka belum berkembang. Hal ini ditandai ketika peneliti mengamati kegiatan anak yang sedang diberi tugas untuk mewarnai dan diberi tugas untuk melukis gambar, dimana satu kelas kelompok B terdapat 20 orang anak kreativitas seni rupa anak belum, ini tampak kelihatan. Hal itu dengan dibuktikan ketika anak diberikan tugas mewarnai mereka selalu bertanya kepada guru dengan mengatakan “ *Bu diwarnai apa ya ?*”. dan ketika diberikan tugas melukis anak hanya melukis gambar yang di contohkan oleh gurunya. selain itu juga kurangnya media yang digunakan oleh guru sehingga anak kurang antusias dan tertarik. Dari pembelajaran tersebut maka dilihat 12 anak yang belum berkembang (BB) 6 anak yang mulai berkembang (MB) 4 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan data diatas masih banyak anak yang kesulitan menentukan warna, sebagian besar anak di PAUD IT Tunas Harapan belum sepenuhnya mengembangkan kreativitas seni rupa mereka selama kegiatan dikelas, anak anak tersebut mengalami kesulitan dalam menentukan warna.dan juga terdapat beberapa anak di dalam kelas terlihat kurang tetarik dalam pembelajaran dan

⁹ Mei, D, H, “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Kolase di TK ABA Karangnom III Klaten*” (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2011), 75.

sangat tergantung pada contoh yang diberikan guru. Kondisi lainnya anak terlihat kurang aktif dalam melakukan aktivitas belajar dan anak pada umumnya. Oleh karena dibutuhkan media pembelajaran, karena media itu sendiri adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁰

Peneliti tertarik dengan media pembelajaran kolase dari bahan alam kolase. Ini merupakan kegiatan bermain yang bermanfaat untuk mengembangkan enam aspek perkembangan anak yaitu dapat melatih motorik halus anak, meningkatkan kreativitas, melatih konsentrasi, mengenal warna, mengenal bentuk, melatih memecahkan masalah, mengasah kecerdasan spasial, melatih ketekunan, meningkatkan kepercayaan diri. Di samping itu kegiatan bermain kolase sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu: prinsip-prinsip pembelajaran AUD yaitu memperhatikan tingkat perkembangan dan Penggunaan media daun pada kegiatan kolase tentunya akan mendeka anak dengan lingkungan sekitar, selain mudah dan murah media tersebut dalam mendapatkannya.

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti ingin melihat bagaimana tingkat kreativitas seni rupa anak itu sendiri dengan bermain kolase. Peneliti Observasi penelitian prasurvey, IT Tunas Harapan, Kelompok B (3 Februari 2024) Pukul 08.00 WIB juga ingin mengetahui bagaimana hasil pemikiran setiap anak dalam mengembangkan kreativitasnya seni rupanya melalui bermain kolase tersebut.

Munculnya masalah tersebut tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya media yang digunakan oleh guru. Oleh karena

¹⁰ Lestariani, K, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas", (Skripsi, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, 2017), 98.

itu, seorang guru harus mampu menerapkan kegiatan bermain dalam proses belajar mengajar salah satunya kegiatan bermain kolase, karena kolase ini sendiri memiliki banyak kelebihan seperti mudah didapat dan dapat meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kolase Daun Di PAUD IT Tunas Harapan**”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas seni pada anak masih terlihat kurang berkreasi di PAUD IT Tunas Harapan
2. Anak belum bisa melakukan kegiatan yang sesuai dengan imajinasinya

C. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun
2. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD IT Tunas Harapan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Tunas Harapan di desa Gedung Mulya?
2. Bagaimana penggunaan media kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan

didesa Gedung Mulya?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas seni rupa anak Usia 5-6 Tahun
- b. Untuk menganalisis proses penggunaan media kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan

2. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan praktis. Untuk lebih jelasnya, diuraikan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan serta perbendaharaan ilmu pengetahuan khususnya dalam menerapkan kegiatan bermain kolase dalam proses pembelajaran. Sebagai sumber informasi para ilmuan, dosen dan guru PAUD dalam mengadakan studi banding terhadap penerapan kegiatan pembelajaran yang efektif.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi anak, pendidik dan sekolah. Untuk lebih jelasnya, diuraikan sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan anak lebih mudah menguasai materi pelajaran, anak lebih aktif, dan antusias dalam pembelajaran serta motivasi dan kreativitas anak dalam belajar meningkat.

2) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu lebih tepat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, pendidik bisa menerapkan kegiatan bermain Kolase untuk meningkatkan kreativitas anak.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi sekolah dalam menerapkan kegiatan bermain Kolase untuk meningkatkan kreativitas anak.

F. Penelitian Relevan

Ketika peneliti ingin melakukan karya tulis ilmiah, terlebih dahulu yang akan dikaji yaitu tentang penelitian-penelitian terdahulu. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Lestarian dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan kolase mampu meningkatkan kemampuan dibidang pengembangan kreativitas pada anak kelompok B Hal ini teridentifikasi dengan perolehan rata rata persentase kriteria keberhasilan pencapaian 5

indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bidang pengembangan kreativitas yang diteliti, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan.¹¹ Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas, namun perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya subjeknya adalah kelompok A usia 4-5 tahun sedangkan peneliti subjeknya kelompok B usia 5-6 tahun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maksum Eka Waldi dengan judul “Pengaruh Bermain Kolaset Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014”.¹² Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata rata kelas pada pra siklus 51,5, nilai rata rata kelas pada siklus I meningkat menjadi 72,3 dan nilai rata rata kelas pada siklus II meningkat menjadi 87,9. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menerapkan kolase, namun perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya mengukur motorik halus anak sedangkan peneliti mengukur kreativitas anak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Chica Haryani dengan judul “Penerapan Metode Bermain Dengan Media Kolase Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian bahwa metode bermain dengan media kolase sebagai media belajar anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Hal ini

¹¹ Lestariani, K, “Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas”, (Skripsi, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, 2017), 98.

¹² Waldi, M, E, “Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014”, (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2014), 38

ditunjukkan dengan meningkatnya persentase hasil belajar anak yang pada kondisi awal dari jumlah 11 anak, anak yang sudah mampu melaksanakan kegiatan secara mandiri hanya 1 anak (9,09%), pada siklus I meningkat menjadi 6 anak (54,55%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 8 anak (72,73%), sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 9 anak (81,82%). Sehingga menurut Peneliti sebaiknya diterapkan metode bermain dengan media kolase dalam meningkatkan kecerdasan jamak pada Anak Usia Dini dan dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak.¹³ Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menerapkan kolase, namun perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya mengukur kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sedangkan peneliti mengukur kreativitas anak.

4. Penelitian yang dilakukakbn oleh Siti Kurniasih, M.Pd berjudul” Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Fun Painting Di Kelompok B PAUD Nirmala Bandar Lampung”. Hasil penelitian bahwa menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus dengan Fun Painting, dapat dibuktikan rata-rata skor keterampilan motorik halus pra- siklus 50,17%, mengalami 72 Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini peningkatan pada siklus I sebesar 67,50% dan pada siklus II meningkat sebesar 86,29%.¹⁴ Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menerapkan kolase, namun

¹³ Chica, H. “Penerapan Metode Bermain Dengan Kolase Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini”, (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Bengkulu, 2014), 59.

¹⁴ Siti Kurniasih, ”Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Fun Painting Di Kelompok B Paud Nirmala Bandar Lampung”, *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini (Jp2kg Aud)* Vol. 1 No. 1, Mei 2020, Pp. 71-88

perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya mengukur kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sedangkan peneliti mengukur kreativitas anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.¹⁵ Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.¹⁶ Kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptis (pungsi kegunaan) yang secara penuh atau berkembang. Kreativitas yaitu aktivitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan persoalan.

¹⁵ Herdina I, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*, (Jakarta: Kencana, 2016),184.

¹⁶ Susanto, H, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Kencana Prenada Media Group, 2011), 112-114

Kreativitas harus memenuhi tiga syarat, yaitu: *Pertama*, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi. *Kedua*, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. *Ketiga*, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin.¹⁷ Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/ gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas adalah proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berpikir. Guilford menekankan perbedaan berpikir divergen (kreatif) dan konvergen. Berpikir divergen yaitu bentuk pemikiran terbuka, yang menjalani berbagai macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan.

Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Pengertian lainnya ialah kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan).

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing

¹⁷ Rakhmat, J, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 74-75

dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas yang dinamakan kreativitas 4P, yaitu pribadi, pendorong (press), proses (process), dan produk.¹⁸

a. Pribadi

Kreativitas adalah cara individu mengekspresikan keunikan mereka melalui interaksi dengan lingkungan. Ungkapan kreatif mencerminkan orisinalitas individu. Dari ungkapan pribadi yang unik ini, kita dapat mengharapkan munculnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu, pendidik sebaiknya menghargai keunikan dan bakat siswa, tanpa mengharapkan semua orang melakukan atau menghasilkan hal yang sama.

b. Pendorong (Press)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, atau jika ada motivasi internal yang kuat untuk menghasilkan sesuatu. Lingkungan yang mendukung dapat memfasilitasi perkembangan bakat kreatif, sementara lingkungan yang tidak mendukung dapat menghambatnya. Oleh karena itu, baik di keluarga, sekolah, lingkungan kerja, maupun masyarakat, penting untuk memberikan penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

¹⁸ Asrop Safi'i, *Creative Learning: Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2019).

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi. Pendidik dapat merangsang kreativitas dengan memfasilitasi sarana dan prasarana yang diperlukan. Yang terpenting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan diri secara aktif, dengan memperhatikan bahwa tindakan tersebut tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan. Keduanya berperan dalam mendorong individu untuk terlibat dalam proses kreatif. Dengan memiliki bakat dan ciri pribadi yang kreatif, serta dorongan internal maupun eksternal untuk beraktivitas secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna akan muncul secara alami.

Beberapa definisi kreativitas menurut para ahli sebagai berikut¹⁹

- 1) James J. Gallagher menyatakan “kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.
- 2) Supriadi mengutarakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang

¹⁹ Eko Sugiarto, *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya* (Yogyakarta: LKiS, 2019).

telah ada.

- 3) Adapun Semiawan mengemukakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.
- 4) Sementara itu Chaplin mengutarakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses yang melahirkan suatu yang baru baik itu berupa gagasan, maupun karya nyata, metode atau pun produk baru yang digunakan oleh seseorang dalam memecahkan suatu masalah serta merupakan suatu respon kreatif dalam mengajar bisa berupa rencana prosedur yang baru, cara baru untuk menarik minat setiap murid, pengorganisasian masalah yang lebih baik, atau metode pengajaran yang lebih bervariasi.

2. Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Ketika masih diyakini bahwa kreativitas merupakan unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak, dianggap bahwa kreativitas akan berkembang secara otomatis dan tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan ini. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan

yang menguntungkan kreativitas dan yang membekukan perkembangan kreativitas. Penelitian ini telah menunjukkan dua faktor yang penting.²⁰

- a. Sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. alasanya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif.
- b. Kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Faktor penting yang mempengaruhi kreativitas diantaranya:

- a. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif meliputi pendidikan formal dan informal. Faktor ini mempengaruhi keterampilan sesuai bidang dan masalah yang di hadapi individu yang bersangkutan.

- b. Disiplin

Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustasi dan kemandirian. Faktor-faktor ini mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.

- c. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik sangat mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk

²⁰ Rachmawati, Y dan Kurniati, E, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 24

belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

d. Lingkungan Sosial

reaktivitas juga dipengaruhi lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar. Berikut ini kondisi-kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas seseorang, yaitu:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman, keterbukaan terhadap pengalaman yaitu keterbukaan yang penuh terhadap rangsangan dari luar maupun dari dalam (firasat dan alam prasadar).
- 2) Pusat penilaian internal, dasar penilaian dan hasil-hasil ciptaannya terutama ditentukan oleh dirinya sendiri. Dasar penilaian dari hasil-hasil ciptaannya terutama ditentukan oleh dirinya sendiri, walaupun tidak menutup kemungkinan akan dapat kritik dari orang lain.
- 3) Kemampuan bermain dengan elemen atau konsep, kemampuan bermain dengan elemen atau konsep-konsep yaitu kemampuan bermain secara spontan dengan ide, warna, bentuk, bangunan elemen dan kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- 4) Adanya penerimaan terhadap individu secara wajar, adanya penerimaan terhadap individu secara wajar artinya individu dihargai keberadaan dan keterbukaan dirinya. Oleh sebab itu, ia dapat menemukan apa makna dirinya dan dapat mencoba

mengaktualisasikan sesuai dengan potensi dan kreasinya.

- 5) Adanya suasana bebas dari penilaian pihak luar, setiap individu agar dapat menemukan dirinya sendiri diperlukan suasana bebas dari penilaian dan tidak diukur dengan beberapa standar dari luar. Penilaian dapat merupakan ancaman dan menghasilkan suatu pertahanan yang menyebabkan beberapa hasil dari pengalaman ditolak untuk disadari.
- 6) Adanya sikap empati, sikap empati memungkinkan seseorang dapat menyatakan dirinya sesuai dengan motivasi dan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga memungkinkan munculnya ekspresi yang bervariasi dan kreasi.
- 7) Adanya kebebasan psikologis, kondisi ini memungkinkan individu secara bebas mengekspresikan pikiran dan perasaannya, juga bebas menjadi apa saja sesuai dengan keadaan hatinya sendiri. Kebebasan psikologis yang dimaksud adalah kebebasan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan individu dalam batas-batas yang dimungkinkan dalam kehidupan masyarakat dan tetap bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungannya.

3. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif

a. Teori Psikoanalisis

Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreativitas hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya dimulai di masa anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah memiliki pengalaman

traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

Tindakan kreatif mentransformasikan keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.²¹ Teori psikoanalisis adalah salah satu teori yang membahas tentang hakikat dan perkembangan bentuk kepribadian yang dimiliki oleh manusia. Unsur utama dalam teori ini adalah motivasi, emosi dan aspek kepribadian lainnya. salah satu cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan para pengikutnya sebagai kajian fungsi dan perilaku psikologis manusia. Awalnya istilah psikoanalisis hanya digunakan saat hubungan dengan Freud saja, jadi istilah psikoanalisis memiliki arti yang sama.

b. Teori Humanistik

Berbeda dari teori psikoanalisis teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama.²² Teori humanistik atau sering juga disebut teori belajar humanistik adalah satu dari beberapa teori belajar yang sering digunakan oleh guru maupun tenaga pengajar lainnya. Secara garis besar teori belajar humanistik adalah teori belajar bertujuan menghasilkan hal baik bagi kemanusiaan supaya bisa menncapai aktualisasi diri dan membuat orang mampu mengenali diri sendiri.

²¹ Hunandar, U, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 32-33

²² Hunandar, U, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 34

Teori belajar humanistik ialah proses belajar harus berawal pada manusia (individu) itu sendiri. pendekatan humanistik memfokuskan pada hasil afektif yang lebih mengutamakan betapa pentingnya isi dari proses belajar. Tujuan utama para pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya, maksudnya ialah membantu individu untuk mengenal diri mereka sendiri guna membantu menemukan bakat dan mewujudkan melalui potensi-potensi yang ada dalam diri tiap individu.

Pada teori humanistik memiliki tujuan yang mulia yaitu untuk “memanusiakan manusia” dalam hal ini teori ini dianggap berhasil apabila siswa memahami lingkungan sekitarnya serta dirinya sendiri. Untuk mencapai keberhasilan yang sempurna tidak diperoleh siswa secara instan namun mengutamakan proses yang lambat laun siswa akan memperoleh hasil yang sempurna. Teori humanistik melihat bahwa proses belajar yang berusaha memahami sudut pandang pelaku bukan pengamat.

Maka teori belajar humanistik merupakan teori belajar dan pembelajaran yang mengutamakan memanusiakan manusia serta diharapkan mampu untuk mengembangkan potensi diri. Dalam teori humanistik terdapat hukum dasar. Hukum dasar ini memiliki makna bahwa belajar bertujuan untuk memanusiakan manusia.

B. Seni Rupa

1. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa sebagai salah satu cabang yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa.²³ Seni rupa merupakan cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat objek dua dimensional dan tiga dimensional.²⁴ Istilah seni rupa bila diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris akan dapat pengertian *visual art* (rupa dekat dengan pengertian visula). Namun bila definisi seni rupa dalam kamus umum bahasa Indonesia dikaji, pengertian yang didapat ternyata tidak bersangkutan dengan pengertian "*visual art*". Definisi seni rupa dalam kamus umum bahasa Indonesia bila diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris adalah "*fine art*". Dengan demikian adanya perbedaan pengertian seni rupa tersebut maka akan menimbulkan berbagi ragam pemahaman.²⁵

Seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indera penglihatan dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dan seni terapan. "Seni rupa" dapat mengacu pada pengertian seni manapun. Pembatasan arti seni rupa dari arti seni secara umum ditentukan

²³ Lestariani, K, "*Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*", (Skripsi, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, 2017), 98.

²⁴ Waldi, M, E, "*Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014*", (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2014), 38

²⁵ Chica, H. "*Penerapan Metode Bermain Dengan Kolase Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*", (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Skeolah, Universitas Bengkulu, 2014),59.

oleh media pengekspresiannya. Seni Rupa di ekspresikan melalui media rupa (visual) seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume dan ruang.²⁶

Pengertian seni rupa dapat diartikan sebagai salah satu cabang seni yang dihasilkan manusia dan dapat diterima panca indra dengan beragam pengekspresian media rupa (visual). Dalam seni rupa secara khusus cenderung menyampaikan benda-benda yang kasat mata, benda-benda yang diciptakan untuk kepentingan tertentu, sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan manusia.²⁷ Seni rupa dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu, seni dua di mensional (*dwimatra*) dan seni tiga dimensional (*trimatra*). Seni dua di mensional meliputi: seni lukis (lukis kanvas, lukis batik, lukis dinding), seni menggambar, seni ilustrasi, seni grafis. Dalam karya seni dua di mensional, yang menjadi faktor utama dalam pengolahannya ialah garis, warna, bentuk dan komposisi.²⁸

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini dibuat dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Karya seni rupa dapat dihasilkan melalui proses berkarya seni rupa, yaitu teknik yang digunakan dalam membuat suatu jenis karya seni rupa sesuai dengan media yang digunakan. Seni rupa anak usia dini merupakan ketrampilan yang bisa

²⁶ Rachmawati, Y dan Kurniati, E, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 6

²⁷ Ibid, 10

²⁸ Yayuk Primawati, "Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini," *Journal of Early Childhood Studies* 1, no. 2, November 2023: 5.

dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dan media untuk mengembangkan ide tau perasaan melalui objek yang mereka buat.

Proses berkarya seni rupa yang dapat dipraktikkan anak PAUD adalah menggambar, mencetak, dan mendesain. Menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam pada bidang datar. Menggambar merupakan proses yang terintegratif dari melihat, memvisualisasikan, dan mengekspresikan *image*. Proses menggambar tidak hanya dapat dilakukan dengan mencontoh. Seseorang dapat menghasilkan gambar dari proses berimajinasi dan berkeaktivitas.

2. Kreativitas Seni Rupa

Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Hal ini didasari oleh lekatnya proses penciptaan sebuah karya seni dengan kegiatan-kegiatan kreatif. Menurut Sumanto, kreativitas seni rupa adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan sesuatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.²⁹

Teori kreativitas seni menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) meliputi enam aspek pengembangan kreativitas seni yang harus diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Berikut adalah aspek-aspek tersebut:³⁰

²⁹ Yayuk Primawati, "Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini," *Journal of Early Childhood Studies* 1, no. 2 (13 November 2023): 4.

³⁰ Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

- 1) Pengembangan Kognitif: Meliputi kemampuan berpikir kritis, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Pengembangan Keterampilan: Meliputi kemampuan berbuat, berbuat dengan cara yang efektif, dan berbuat dengan cara yang efisien.
- 3) Pengembangan Keterampilan Sosial: Meliputi kemampuan berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi, dan bekerja sama.
- 4) Pengembangan Keterampilan Emosional: Meliputi kemampuan mengelola emosi, menghadapi tekanan, dan menghadapi perubahan.
- 5) Pengembangan Keterampilan Spiritual: Meliputi kemampuan berpikir tentang nilai-nilai, berpikir tentang keberadaan diri, dan berpikir tentang keberadaan Tuhan.
- 6) Pengembangan Keterampilan Fisik: Meliputi kemampuan bergerak, bermain, dan berolahraga.

Dengan demikian, teori kreativitas seni menurut Permendikbud berfokus pada pengembangan keterampilan dan kemampuan yang beragam untuk membantu anak-anak mengembangkan kreativitas seni yang optimal.

Kreativitas seni rupa tidak hanya tentang menghasilkan karya yang estetis, tetapi juga tentang menyampaikan konsep, emosi, atau pesan yang dapat mempengaruhi dan menginspirasi penonton. Kreativitas seni rupa ialah dimana anak dapat menemukan hal baru, anak dapat memecahkan masalah, dan anak memiliki daya imajinasi dengan berkreasi sesuai yang diinginkan.

3. Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Anak Usia dini

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis- habisnya.

Selain itu, anak juga senang mengutak-atik alat mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara bermain, dalam penelitian ini akan diambil salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak yaitu kegiatan mencetak dengan bahan alam.

Alasan mengapa anak usia dini harus memiliki karya yang dibentuk. untuk Pembentukan tersebut dapat dilakukan melalui desain pembelajaran yang guru terapkan. Alasan pentingnya kreativitas ditumbuhkan pada diri peserta didik adalah berdasarkan pendapat Gardner yang menyatakan kreativitas merupakan komponen yang penting dan perlu dikembangkan karena tanpa kreativitas, pembelajar hanya akan bekerja pada tingkat kognitif paling sempit, yaitu hafalan.³¹

Sedangkan perkembangan seni anak sangat berpengaruh terhadap

³¹ Mei, D, H, “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Kolase di TK ABA Karangnom III Klaten*” (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2011), 75.

aspek- aspek lainnya yaitu seperti emosional, sepiritual, kebudayaan dan kecerdasan. Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, khususnya pada aspek perkembangan seni anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut.³² anak tertarik dengan kegiatan seni ditandai dengan anak senang bernyanyi dan memainkan alat musik melukis dan menggambar bermacam- macam bentuk dan membuat karya dari plastisin, balok, dan kertas origami.

Pembelajaran seni rupa dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang kreatif jika dilaksanakan dengan kondisi yang mendukung kebebasan peserta didik dalam berkreasi. Penciptaan kondisi yang mendukung tersebut melibatkan berbagai komponen. Bentuk pembelajaran seni rupa yang dapat membentuk kreativitas peserta didik adalah.³³

1. Kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat anak dan memberi kebebasan kepada anak. Dalam mendorong
2. kreativitas, guru harus menyediakan teknik-teknik dan bahan-bahan yang sesuai bagi anak. Misalnya dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar, peserta didik diarahkan untuk menggambar menggunakan pensil terlebih dulu kemudian menggunakan pensil warna, krayon, dsb.

³² Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini

³³ Lestariani, K, "*Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*", (Skripsi, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, 2017), 98.

3. Menanyakan kepada peserta anak tentang judul, tema atau cerita dari karya yang dibuat agar guru dapat lebih paham ungkapan/ekspresi yang ia maksud. Hal tersebut juga dapat memudahkan guru dalam membimbing proses kerja secara lebih terarah dan guru dapat memahami perasaan peserta didik.
4. Memberi motivasi dan rangsangan sebelum memulai kegiatan berkarya, yaitu yang berkaitan dengan pengalaman dan kemampuan yang dimiliki peserta anak. Misalnya dengan membahas proses kerja dari karya sebelumnya dan memberikan contoh-contoh yang membuat ia semangat. Contoh gambar memberikan energi pada anak untuk berimajinasi, keberanian untuk berekspresi, mengajarkan berbagai macam emosi, dan memberinya ide untuk berkreasi.

Kreativitas dapat dibentuk melalui kegiatan pembelajaran yang mengembangkan *skill* keingintahuan, kemampuan menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian, dan antusias, memenuhi kebutuhan ekspresi peserta didik, melibatkan interaksi emosional peserta didik dengan lingkungan, melibatkan pembuatan, membiasakan peserta didik membuat koneksi yang unik, tidak dapat ditiru, dan independen, serta memunculkan solusi-solusi yang berbeda ada pun karakteristik kreativitas seni rupa:³⁴

- a. Kelancaran ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

³⁴ Waldi, M, E, “*Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Pertiwi Talakbroto*”, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014”, (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2014), 38

- c. Keaslian ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- d. Penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
- e. Perumusan kembali ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Karakteristik kreativitas seni rupa anak usia dini

- a. Ekspresif anak-anak pada anak usia dini menggunakan seni rupa yang mengekspresikan perasaan .
- b. Imajinatif anak-anak pada usia ini sering menggunakan imajinasi mereka dalam karya seni mereka menggambar karakter
- c. Berwarna-warni di mana anak menggunakan warna-warna cerah dalam karya seni rupa
- d. Sederhana karya seni anak-anak pada usia dini biasanya sederhana dan tidak terlalu detail.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas seni rupa anak yaitu anak memiliki karakteristik yang khas ,rasa ingin tahu yang besar. Dan karya seni rupa yang dimiliki anak dikatakan dinamis. Yang dimana artinya karya yang dibuat anak-anak biasanya menggambarkan sesuatu yang bergerak .anak senang membuat objek contohnya orang hewan dan alat transportasi. Jadi sifat ini terlihat nyata pada anak usia TK dan SD usia rendah.

C. Permainan Kolase

1. Pengertian Permainan Kolase

Kolase berasal dari bahasa Perancis (*Collage*) yang berarti merekat. 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 mosaik dan montase namun bisa menggunakan aneka jenis bahan. Bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa/bekas, dan sebagainya.³⁵

Menurut Farida Mayar dalam bukunya, Kolase diartikan sebagai karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan berbagai macam paduan bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan kayu. Bahan-bahan ini ditempelkan pada permukaan gambar sehingga menghasilkan karya seni yang utuh dan mewakili ungkapan estetis orang yang membuatnya.³⁶

Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar. Ahli lain berpendapat bahwa kolase yaitu merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain. Menempel merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak.

³⁵ Rachmawati, Y dan Kurniati, E, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 15

³⁶ Farida Mayar, Dwi Wahyuni, dan Eka Kusuma Wardani, *Pendidikan Anak Usia Dini: Kreativitas Seni Rupa Menempel Kolase, Mozaik, dan Montase* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), 92.

Menempel sering disebut kolase. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuka mereka. Dari pengertiannya kolase adalah penyusunan berbagai bahan pada sehelai kertas yang datar. Bahan yang digunakan untuk direkatkan terdiri dari berbagai bentuk kertas, kain, bahan-bahan bertekstur dan benda-benda menarik lainnya, bisa 2 dimensi atau 3 dimensi menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.³⁷

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kolase adalah kegiatan menempelkan, merekatkan, dan meletakkan sesuatu pada selembar kertas datar dan bahan yang digunakan bisa bermacam- macam jenisnya seperti bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa/bekas, dan sebagainya. Kegiatan kolase dalam penelitian ini adalah kegiatan kolase menggunakan bahan bekas dan bahan alam di mana anak akan menempelkan atau menyusun berbagai bahan bekas seperti ampas kelapa yang sudah diwarnai, kulit telur, biji-bijian dan kertas bekas pada pola yang sudah disediakan pada selembar kertas.

2. Manfaat Bermain dengan Media Kolase

Dalam salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak ada di dalam permainan kolase. Dengan anak yang bermain kolase, anak tidak hanya mendapat kegembiraan, tetapi anak juga akan mendapatkan manfaat kolase dalam meningkatkan perkembangan

³⁷ Farida Mayar, Dwi Wahyuni, dan Eka Kusuma Wardani, *Pendidikan Anak Usia Dini: Kreativitas Seni Rupa Menempel Kolase, Mozaik, dan Montase* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), 94.

otaknya. Dengan bermain kolase, anak-anak akan dapat membuat bentuk sesuai keinginannya serta sesuai dengan kreativitas masing-masing anak. Manfaat bermain kolase adalah sebagai berikut:³⁸

a. Perkembangan Motorik

Penggunaan kolase dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi kolase dengan jari-jari tangannya.

b. Perkembangan Kognitif

Penggunaan kolase dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif lainnya seperti imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah.

c. Perkembangan Emosi

Penggunaan kolase dapat membantu anak untuk tenang di saat frustrasi atau marah. Memegang dan meremas adonan bermain dapat menghasilkan efek menyenangkan pada anak. Selain itu, anak-anak mungkin merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain kolase dapat bermanfaat untuk aspek perkembangan anak. Melalui bermain kolase anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja namun dengan bermain kolase anak dapat belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu.

³⁸ Mei, D, H, “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Kolase di TK ABA Karangnom III Klaten*” (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2011), 77.

3. Kelebihan dan Kekurangan dari Kolase

Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan seperti memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.³⁹

Bermain kolase sangat menyenangkan, karena dimainkan dengan cara meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.⁴⁰

Bermain kolase merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, karena terdapat aktivitas yang melibatkan otot-otot halus yang ada pada telapak tangan. Adapun kelebihan dari kegiatan bermain kolase ini dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, yaitu:⁴¹

- 1) Terdapat aktivitas mengambil dan memegang kolase yang dapat digunakan untuk melatih motorik halus.
- 2) Pada saat membentuk terdapat unsur meremas dan menggulung dimana kegiatan tersebut merupakan bagian dari keterampilan motorik halus.
- 3) Pada saat mencetak terdapat unsur menekan yang dapat digunakan

³⁹ Waldi, M, E, “*Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014*”, (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2014),38

⁴⁰ Lestariani, K, “*Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*”, (Skripsi, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, 2017), 98.

⁴¹ Lestariani, K, “*Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*”, (Skripsi, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, 2017), 98.

untuk melatih kekuatan otot-otot tangan dan melatih koordinasi mata dan tangan. dan mencetak membutuhkan konsentrasi sehingga dapat melatih pemusatan perhatian dan melatih gerakan-gerakan halus yang terkendali.

- 4) Pada saat membentuk dan mencetak membutuhkan ketelitian sehingga dapat melatih koordinasi mata dan tangan.
- 5) Teknik pengerjaannya mudah sehingga mudah untuk di latih pada anak.

Pada saat membentuk Berdasarkan itu bahwa bermain kolase memiliki kelebihan-kelebihan yaitu sangat menyenangkan bagi anak dan anak dapat membentuk berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak dan tema yang sedang diterapkan. Seperti, memudahkan anak membentuk sebuah benda yang ia sukai. Membuat tangan anak menjadi bergerak bebas. Akan tetapi kolase memiliki kekurangan di mana seseorang tidak dapat membentuk bentuk dengan objek yang sangat besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.⁴²

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan kolase yaitu memberikan pengalaman secara langsung, dan kongkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas, sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

⁴² Sudiasih dan Yuni, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Kolase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 2 No 1 Tahun 2014, 1-10

4. Jenis-jenis Kolase

Beberapa jenis-jenis kolase di antaranya sebagai berikut:⁴³

a. Kolase dari bahan buatan

Bahan buatan adalah bahan yang diolah dari bahan yang telah ada seperti kertas, plastik, kapas, manik-manik, yang sebelum ditempelkan dibentuk terlebih dahulu.

b. Kolase dari bahan alam

Kolase ini dibuat dari bahan alami seperti biji-bijian, daun kering, batu, kerang, dan lain-lain. Selain bahan alam telah membawa warna dan tekstur alami, bentuk yang bagus dan hampir seragam juga mudah ditemui di sekitar lingkungan. Pembuatan kolase dengan bahan alam cukup membersihkannya lalu membentuk dan menempelkannya.

c. Kolase dari bahan bekas

Kolase dari bahan bekas ini dibuat dengan cara memanfaatkan bahan sisa atau bahan bekas yang terdapat dilingkungan sekitar kita. Misalnya botol bekas, tutup botol, atau kaleng, kardus, koran, kulit telur, ampas kelapa dan lain-lain. Barang limbah yang bersih dapat dimanfaatkan asalkan bahan itu ada dilingkungan sekitar kita. Bahan yang baik yaitu bahan yang berwarna, mudah dibentuk atau dipotong dan mudah dilem. Dengan kemudahan itu akan lebih mudah membuat kolase.

Berdasarkan jenis-jenis kolase di atas, pada penelitian ini menggunakan jenis kolase dari bahan alam karena menggunakan

⁴³ Kasmini, "Pemanfaatan Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya", (*Skripsi*, FIP Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2012), hlm. 43

bahan dari daun.

5. Bahan dan Peralatan Membuat Kolase

Untuk siswa TK dapat diberikan latihan membuat kolase dengan menggunakan bahan sobekan/potongan kertas koran, kertas majalah, kalender, kertas lipat, kertas berwarna atau bahan-bahan alam yang tersedia dilingkungan sekitar sekolah. Bahan dan alat untuk karya kolase di Taman Kanak-kanak yaitu dapat berbahan kertas, kain, gabus, lem, daun kering, sedotan, gelas bekas aqua, potongan kayu dadu, benang, biji-bijian, sendok plastik, karet, manik-manik, atau masih banyak media lainnya. Alat yang digunakan yaitu gunting khusus anak-anak dan penggaris.⁴⁴

Berdasarkan pendapat di atas bahwa bahan yang dapat digunakan untuk membuat kolase bisa menggunakan bahan alam, bahan bekas dan lain sebagainya. Kemudian alat yang dibutuhkan yaitu gunting dan kertas serta lem yang aman untuk anak. Dalam penelitian ini bahan yang digunakan untuk membuat kolase adalah menggunakan bahan bekas dan bahan alam seperti koran bekas, majalah bekas, kulit telur, ampas kelapa yang sudah diberi warna dan biji-bijian. Sedangkan alat yang dibutuhkan yaitu lem yang aman bagi anak dan kertas yang sudah diberi pola.

6. Langkah Kerja Membuat Kolase Daun

Langkah-kerja membuat kolase daun adalah sebagai berikut:⁴⁵

⁴⁴ Sudiasih dan Yuni, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Kolase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus", e-Journal *PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 2 No 1 Tahun 2014, 1-10

⁴⁵ Kasmini, "Pemanfaatan Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya", (Skripsi, FIP Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2012), 43

- 1) Persiapan, yaitu mengumpulkan bahan jenis yang akan dibuat kolase, mempersiapkan bidang dasaran, peralatan dan bahan.
- 2) Pelaksanaan yang meliputi langkah kerja: melakukan penyusunan sementara, dilanjutkan dengan penyusunan tetap dengan cara merekatkan bagian-bagian bahan yang dipilih pada bidang dasaran, dan penyelesaiannya yaitu dengan memberikan warna cat agar hasil lebih bagus.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam keterampilan kolase daun mengunting bahan, mengenali bentuk bahan, cara menempel yang baik, dan seterusnya. Bila anak belum memahami dengan baik, ulangi lagi penjelasannya sampai dia benar-benar memahami. Biasanya kalau sudah paham, anak akan dengan mudah mengerjakan kolase sendiri.

Langkah-langkah yang dilakukan anak untuk membuat kolase daun dalam penelitian ini yaitu.⁴⁶

- a. Anak dikenalkan pada bahan yang akan digunakan untuk membuat kolase daun yaitu jenis daun ,daun pisang daun singkong dan juga daun lainnya
- b. Membuat kolase di mulai dari memotong daun yang akan dibuat kolase, kemudian anak mengambil lem dan mengoleskan lem pada pola gambar yang sudah ada.
- c. Anak mengambil bahan kolase yang sudah dipersiapkan kemudian menempelkan satu persatu bahan kolase yang ada pada pola gambar yang sudah diberi lem.

⁴⁶ Waldi, M, E, “*Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014*”, (Skripsi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2014), 38

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam membuat kolase yaitu menyediakan alat dan bahan, memberi contoh cara mengerjakan dan latihan hendaknya dilakukan secara berulang-ulang.

7. Langkah-langkah Pembelajaran Kolase Daun

Dalam penelitian ini langkah-langkah pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan kolase yaitu:⁴⁷

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kolase seperti pola gambar, potongan daun-daun, kulit telur dan lem kertas.
- 2) Guru menjelaskan mengenai kegiatan kolase yang akan dilakukan pada hari ini.
- 3) Guru menjelaskan bahan apa saja yang akan digunakan untuk membuat kolase.
- 4) Guru menjelaskan cara membuat kolase daun dari bahan-bahan kolase yang sudah dipersiapkan hari ini.
- 5) Guru mempraktekkan cara membuat kolase daun mulai dari memberikan lem pada pola gambar yang ada dan menempelkan bahan-bahan kolase yang ada pada pola gambar yang sudah diberi lem.
- 6) Anak membuat kolase daun dimulai dari anak mengambil lem dan mengoleskan lem pada pola gambar yang sudah ada.
- 7) Anak mengambil bahan kolase daun yang sudah dipersiapkan kemudian menempelkan satu persatu daun yang sudah digunting kemudian ditempelkan pada pola gambar yang sudah diberi lem.

⁴⁷ Kasmini, "Pemanfaatan Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya", (Skripsi, FIP Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2012), 43

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun PAUD IT Tunas Harapan Usia 5-6 Tahun. Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.⁴⁸ Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan oleh guru, oleh guru dan bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah Untuk memperbaiki dasar pemikiran dan ke pantasan dari praktik-praktik belajar-mengajar, serta memperbaiki pemahaman dari praktik-praktik mengajar dan memperbaiki situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilakukan.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional dimaksudkan untuk memperjelas kata-kata atau istilah kunci pada judul. Untuk menghindari kemungkinan terjadinya penafsiranberbeda dengan maksud utama peneliti dalam penggunaan kata pada judul penelitian ini, maka perlu penjelasan beberapa istilah maupun

⁴⁸ Suharsimi, A, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014),134.

kata- kata yang menjadi variabel penelitian. Adapun istilah yang perlu peneliti jelaskan adalah sebagai berikut ini:

- a. Kolase daun adalah kegiatan menempelkan, merekatkan, dan meletakkan daun pada selembar kertas datar. Kegiatan kolase dalam penelitian ini adalah kegiatan kolase menggunakan bahan daun, di mana anak akan menempelkan atau menyusun berbagai bahan daun pola yang sudah disediakan pada selembar kertas.
- b. Kreativitas seni rupa merupakan di mana anak dapat melakukan hal baru memecahkan masalah dalam kegiatan dan memiliki daya imajinasi.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Di PAUD IT Tunas Harapan desa Gedung Mulya. Peneliti memilih melakukan penelitian Di PAUD IT Tunas Harapan ini karena sebelumnya belum ada penelitian tentang peningkatan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun melalui kolase daun.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak PAUD IT Tunas Harapan Usia 5-6 Tahun tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 20 anak.

2. Objek Penelitian

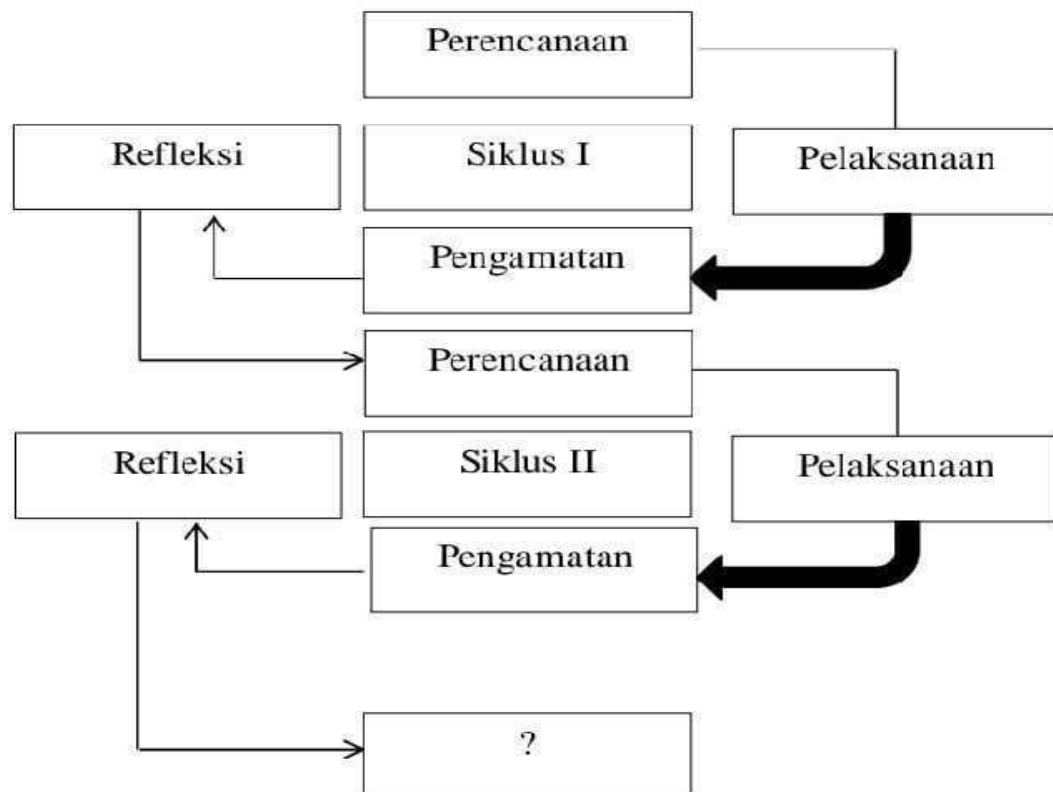
Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun melalui kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan.

3. Rencana Tindakan

Rencana tindakan akan dilaksanakan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Adapun rencana pelaksanaan merupakan gambaran tentang langkah-langkah *rill* yang akan dilakukan dalam tindakan. Rencana pelaksanaan tindakan yang dimaksud adalah berupa implementasi penerapan kegiatan bermain kolase sebagai upaya peningkatan kreativitas anak di Kelompok B IT Tunas Harapan yang dilaksanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Adapun model (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:⁴⁹



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Penelitian Tindakan Arikunto

⁴⁹ Suharsimi, A, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 16.

Adapun empat kegiatan dalam gambar di atas yakni apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan serta perbaikan dalam hambatan tersebut berdasarkan tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama maka dapat menentukan rancangan untuk siklus kedua, demikian untuk seterusnya, satu siklus diikuti dengan siklus berikutnya sehingga PTK dapat dilakukan dengan beberapa kali siklus. Secara rinci pelaksanaan tindakan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:⁵⁰

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menentukan pusat peristiwa pada hal yang perlu mendapatkan hasil perhatian khusus untuk diamati, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) dengan menggunakan kegiatan bermain kolase.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi untuk mengamati kreativitas belajar anak dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangannya, yaitu menggunakan tindakan kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

⁵⁰ Suharsimi, A, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hlm. 19-26.

c. Kegiatan pembukaan

- 1) Sebelum melakukan kegiatan anak terlebih dahulu berbaris didepan kelas dan bersalaman dengan guru
- 2) Membaca doa sebelum melakukan kegiatan
- 3) Bercakap cakap tentang kegiatan hari ini
- 4) Menyanyikan lagi

d. Kegiatan Inti

- 1) Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan untuk kegiatan pembelajaran
- 2) Guru menjelaskan tentang tema pada hari ini
- 3) Guru memperlihatkan contoh kolase daun dan meminta anak untuk mengamati gambar tersebut
- 4) Dengan gambar kolase daun anak akan mengidentifikasi unsur-unsur yang ada pada gambar tersebut
- 5) Guru
memberikan contoh kolase dan meminta anak untuk mengamati
- 6) Guru memberikan selembaran kertas yang akan dibuat untuk menggambar pola yang akan dikolase
- 7) Guru memintak anak untuk memotong daun yang akan dibuat untuk kolase
- 8) Guru memintak anak untuk memberikan lem pada pola gambar tersebut

- 9) Guru memintak anak untuk menempel kan potongan kolase daun pada kertas gambar pola yang telah dibuat anak
- e. Kegiatan Penutup
- f. Guru menanyakan perasaan anak pada hari ini
- g. Bercerita pendek berisi pesan pesan
- h. Menginformasikan kegiatan esok hari
- i. Berdoa pulang, salam.

2. Tahap Observasi /Pengamatan

Pengamatan yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan observasi. Pada tahap ini anak diobservasi oleh observer yaitu peneliti dengan melakukan kolaborasi dengan pendidik pamong atau pendidik bidang studi tentang perubahan sikap dan kreativitas anak dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain kolase.

3. Tahap Refleksi

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali bab apa yang sudah terjadi. Refleksi dilakukan pada akhir siklus, pada tahap ini peneliti bersama pendidik mengkaji pelaksanaan dan hasil yang diperoleh dalam pemberian tindakan pada tiap siklus. Sebagai acuan dalam refleksi ini adalah hasil observasi dan nilai yang diperoleh anak dari tes hasil belajar. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Selain itu hasil refleksi juga

digunakan untuk menentukan apakah dilakukan tindakan lanjutan atau tidak. Jika pada siklus 1 kegiatan pembelajaran belum berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus 2, begitu pula pada pembelajaran siklus 2, jika belum berhasil mencapai ketuntasan klasikal sampai tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini tercapai 75%. penelitian ini dikatakan berhasil jika 75% anak telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) aktivitas pendidik minimal berada pada kategori terlaksana baik dengan persentase 75% selama proses pembelajaran dengan menerapkan kegiatan bermain kolase, dan dikatakan berhasil jika aktivitas belajar anak berada pada kategori aktif dengan persentase 75%.

4. Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I. oleh karenanya hasil observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan dari hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan dimana antusias dan hasil belajar masih kurang optimal maka siklus II harus dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I

Adapun langkah-langkah siklus II yang hampir sama dengan siklus I, namun terdapat beberapa penyebab di dalamnya adapun tahapan siklus II yaitu:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II merupakan hasil refleksi

yang dilakukan pada tindakan siklus I. Pada tahap ini yang dilakukan kegiatan seperti disiklus pertama dengan catatan memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I. jika di siklus I tidak berdampak pada perubahan kreativitas seni rupa anak maka peneliti akan mengganti menggunakan media kolase dengan jenis daun yang berbeda. Pada tahapan ini peneliti dapat mengetahui bagaimana perkembangan peningkatan kreativitas seni rupa anak.

b. Pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan ini peneliti mengamati bagaimana kreativitas seni rupa anak melalui media kolase daun Apakah anak melakukan tindakan yang sesuai dengan RPP H yang telah dibuat yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Tahap Observasi /Pengamatan

Pada tahap pengamatan peneliti mengamati bagaimana kreativitas anak terhadap media kolase dengan jenis daun yang berbeda. apakah anak sudah ada peningkatan terhadap kreativitas seni rupanya dengan cara melihat apakah anak sudah mampu untuk menggambar pola, menempel daun, warna dan bentuk daun .

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan pada akhir pertemuan siklus II dengan mengamati apakah mengalami peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui media kolase daun dapat. Hasil refleksi siklus II selanjutnya di bandingkan dengan hasil siklus I, apakah ada peningkatan atau penurunan. Jika hasil yang di per oleh siklus

II meningkat di bandingkan dengan hasil siklus sebelumnya maka penelitian di anggap berhasil dan tidak di lanjutkan pada siklus yang selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung yaitu peneliti melakukan kolaborasi kerja sama dengan guru setempat dan teman sejawat tersebut dengan menerapkan strategi berikan umpannya dalam proses belajar mengajar. Lembar observasi berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan penerapan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya, observer sebagai pengawasan terhadap pelaksanaan tersebut dan untuk mengukur kreativitas anak.

2. Wawancara

Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan metode wawancara di mana Teknik wawancara dilakukan pada anak Kelompok B PAUD IT Tunas Harapan terkait penerapan kegiatan bermain kolase dapat meningkatkan kreativitas anak dan wawancara dengan guru di PAUD IT Tunas Harapan terkait penerapan kegiatan bermain kolase dapat meningkatkan kreativitas anak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh

informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen baik berupa buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi menjadi hal penting untuk menunjang dalam mendapatkan informasi tentang data sejarah berdirinya PAUD IT Tunas Harapan, lokasi, keadaan guru dan peserta didik serta saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dokumentasi foto yang digunakan sebagai laporan yang berupa gambar aktivitas peserta didik selama mengikuti pengajaran.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen peneliti yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Observasi

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Instrumen observasi pada PTK merupakan pedoman bagi observer untuk mengamati hal-hal yang akan diamati. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi yaitu peneliti ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung sekaligus melakukan pengamatan. Hal-hal yang akan diamati dalam penelitian ini disusun dalam pedoman observasi, dalam hal ini peneliti bertindak sebagai observer dan pendidik sebagai pengajar. Instrumen observasi yang dipergunakan dalam penelitian tindakan kelas ini untuk mengukur: Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Kreativitas anak yang diamati adalah kreativitas anak setelah menerapkan kegiatan bermain kolase dalam proses pembelajaran seperti terlihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.1

Indikator penilaian karakteristik Kreativitas seni rupa anak⁵¹

NO	Karakteristik	Indikator
1	Kemampuan anak untuk mengenalkan hal baru	1. Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun 2. Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel
2	Anak dapat memecahkan masalah	3. Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase 4. Anak dapat menggunting berbagai jenis daun
3	Anak memiliki daya imajinasi	5. Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna saat kegiatan kolase 6. Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase

Tabel 3.2

Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Rupa Siswa

No	Butir Pernyataan	Deskripsi	Skala Penilaian
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun sebelum menempel	anak dapat mengetahui 4 bentuk daun sebelum menempel	BSB (4)
		anak dapat mengetahui 3 bentuk daun sebelum menempel	BSH (3)
		anak dapat mengetahui 2 bentuk daun sebelum menempel	MB (2)
		anak dapat mengetahui 1 bentuk daun sebelum menempel	BB (1)
2	Anak dapat Menggambar	Anak dapat menggambar 4 bentuk pola sebelum menempel	BSB (4)

	berbagai bentuk polasebelum menempel	Anak dapat menggambar 3 bentuk pola sebelum menempel	BSH (3)
		Anak dapat menggambar 2 bentuk pola sebelum menempel	MB (2)
		Anak dapat menggambar 1 bentuk pola sebelum menempel	BB (1)
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase	Anak dapat menempel 4 bentuk kolase	BSB (4)
		Anak dapat menempel 3 bentuk kolase	BSH (3)
		Anak dapat menempel 2 bentuk Kolase	MB (2)
		Anak dapat menempel 1 bentuk kolase	BB (1)
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis Daun	Anak dapat menggunting 4 jenis daun	BSB (4)
		Anak dapat menggunting 3 jenis Daun	BSH (3)
		Anak dapat menggunting 2 jenis daun	MB (2)
		Anak dapat menggunting 1 jenis Daun	BB (1)
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagaimacam warna saat kegiatan kolase	Anak dapat berkreasi dengan 4 macam warna saat kegiatan kolase	BSB (4)
		Anak dapat berkreasi dengan 3 macam warna saat kegiatan Kolase	BSH (3)

		Anak dapat berkreasi dengan 2 macam warna saat kegiatan Kolase	MB (2)
		Anak dapat berkreasi dengan 1 macam warna saat kegiatan kolase	BB (1)
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagaimacam warna daun saat kegiatan kolase	Anak dapat berkreasi dengan 4 macam warna daun saat kegiatan kolase	BSB (4)
		Anak dapat berkreasi dengan 3 macam warna daun saat kegiatan kolase	BSH (3)
		Anak dapat berkreasi dengan 2 macam warna daun saat kegiatan kolase	MB (2)
		Anak dapat berkreasi dengan 1 macam warna daun saat kegiatan kolase	BB (1)

2. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mendapatkan informasi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntunan, kepedulian, dan sebagainya. Wawancara banyak digunakan dalam penelitian kualitatif, malahan boleh dikatakan sebagai teknik pengumpulan data utama. Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian yang biasanya dituangkan dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik.⁵¹

Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data

⁵¹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 372.

dengan metode wawancara *semi terstruktur*, yang di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara *terstruktur*, karna wawancara *semi terstruktur* merupakan kombinasi dari wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.⁵² Di mana pertanyaan- pertanyaannya tidak disusun secara baku, akan tetapi disesuaikan dengan keadaan. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat mengajukan pertanyaan secara leluasa kepada responden sehingga memungkinkan untuk memperoleh data atau informasi sebanyak-banyaknya dan terperinci. Adapun pihak-pihak yang di wawancarai adalah sebagai berikut:

1. Wawancara dengan Kelompok B PAUD IT Tunas Harapan terkait penerapan kegiatan bermain kolase dapat meningkatkan kreativitas anak.
2. Wawancara dengan guru di PAUD IT Tunas Harapan terkait penerapan kegiatan bermain kolase dapat meningkatkan kreativitas anak.
3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang tersedia berbentuk surat, catatan harian, cendramata, laporan, artefak, dan foto terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.⁵³ Melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk mengetahui data tentang sejarah struktur organisasi

⁵² Suryani & Hendryadi, *Metode Riset Kuantitatif Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenadamedia Group,2018,181.

⁵³ Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.

sekolah, jumlah guru, foto-foto saat proses pembelajaran kolase, buku jumlah siswa, jumlah guru, sejarah singkat berdirinya PAUD IT Tunas Harapan, sarana, dan prasarana sekolah.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini menjelaskan bahwa analisis data kualitatif, data yang diperoleh berupa kata-kata dan bukan sekadar angka. Data dikumpulkan melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, inti sari dokumen, atau rekaman audio. Meskipun data sering kali diolah sebelum digunakan, analisis kualitatif tetap berfokus pada kata-kata yang disusun dalam bentuk teks yang komprehensif. Proses analisis melibatkan tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian tindakan kelas tidak memerlukan analisis statistik yang mendalam untuk data kuantitatif, analisis data dilakukan sebagai alat untuk mempermudah pemberian makna atau proses dan penelitian tindakan kelas yang dilakukan.⁵⁴

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

p = Presentase Keberhasilan

f = Jumlah Siswa Masing-Masing Kriterion = Jumlah Siswa Keseluruhan

Tahap refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus. Pada tahap ini penelitimengkaji kekurangan dan hambatan yang muncul pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Sehingga diperoleh alternatif pemecahan masalah yang muncul pada setiap proses belajar mengajar dan

⁵⁴ Ibid

dapat melakukan perbaikan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya. Jika pada siklus 1 hasil yang diperoleh tercapai maka penelitian dapat dihentikan. Sebaliknya jika pada siklus 1 hasil yang diperoleh tidak tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus 2 dan seterusnya sampai tujuan yang diharapkan peneliti tercapai.

H. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator ketercapaian siklus adalah ketika Indikator pencapaian keberhasilan penelitian ini adalah dikatakan berhasil jika aktifitas belajar anak mengalami peningkatan dan kriteria di kelompok B PAUD IT Tunas Harapan dan tindakan kelas mengalami ketuntasan belajar anak memenuhi target yang telah di tentukan yaitu 75% pada peningkatan kreativitas seni rupa anak PAUD IT Tunas Harapan itu berarti sudah mencapai indikator perkembangan yang telah ditetapkan juga yaitu dengan kategori (Berkembang Sangat Baik) BSB .

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Untuk mengetahui dan memperoleh data tentang gambaran umum lokasi penelitian, pada bagian ini peneliti membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan keberadaan lokasi penelitian tersebut. Hal-hal yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

a. Sejarah singkat Berdirinya PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji

PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji terletak di Kecamatan Tanjung Raya, Kabupaten Mesuji, Lampung. PAUD ini didirikan karena belum ada sekolah tingkat anak usia dini pada tahun ini, sedangkan anak-anak berusia 4-5 tahun sangat banyak dan perlu untuk sekolah ke jenjang RA atau PAUD. Maka diadakanlah sebuah musyawarah yang dihadiri oleh tokoh-tokoh masyarakat, anggota desa serta kepala desa untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut.

b. Visi dan Misi PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji

1) Visi

Menjadikan sekolah yang melahirkan generasi muslim sebagai tunas harapan yang berakhlak mulia, kreatif, cerdas, dan mandiri.

2) Misi

- a. Menjadikan semua kegiatan bernilai ibadah.
- b. Menerapkan sifat Rosulullah SAW (Siddik, Amanah, Tabligh,

Fatonah) dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Mengembangkan bakat dan kemampuan anak melalui bermainsambil belajar secara nyata.
- d. Bekerjasama dengan semua pihak dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.
- e. Menerapkan sifat Rosulullah SAW (Siddik, Amanah, Tabligh, Fatonah) dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Mengembangkan bakat dan kemampuan anak melalui bermainsambil belajar secara nyata.
- g. Bekerjasama dengan semua pihak dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

c. Identitas Sekolah PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji

Nama Yayasan : Yayasan Mesuji Berkah Sejahera
(YAMEKAH)

Alamat : Gedung Mulya Kecamatan Tanjung Raya
AkteNotaris : HENDRA WISMAL, S.H

Nomor : 31 Tanggal 24 Januari 2008

Nama Sekolah : PAUD IT TUNAS HARAPAN

Alamat : Desa Gedung Mulya kec. Tanjung Raya

NPSN : 69933974

Nomor Registrasi : 10085493

NPWP : 03.033.702.6.326.002

Tahun Berdiri : 27 Juli 2015

Yayasan Penyelenggara : Yayasan Mesuji Berkah Sejarah
(YAMEKAH)

d. Data pendidik PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji

Guru merupakan tenaga pendidik yang mengajar dan membimbing peserta didik agar anak tumbuh menjadi generasi yang sesuai dengan visi, misi PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji Guru / tenaga pengajar PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1.

Data Tenaga Kependidikan PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji

No	Nama Guru/Pegawai	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Agama	Jabatan
1	Dwi Yuniasih, S.Pd	P	Cintaraja, 29 Juni 1986	Islam	Kepala Sekolah
2	Luluk Rahayu, S.Hi	P	Gedung Ram, 29 Agustus 1993	Islam	Bendahara
3	Khusnul Khotimah	P	Wirajaya, 03 juli 1997	Islam	Operator
4	Maida Rahma	P	Gedung ram, 10 Mei 1995	Islam	Guru
5	Masnur	P	Tapanuli Selatan, 20 Mei 1970	Islam	Guru
6	Siti Rojiah	P	Hargomulyo, 22 Feb 1980	Islam	Guru
7	Sakia indriani	P	Tulang bawang, 21 Desember 2021	Islam	Guru
8	Ocaliani	P	Sinar Mulya, 12 Oktober 1992	Islam	Guru
9	Mira Viki Astuti	P	Mekar Sari, 08 Maret 2003	Islam	Guru
10	Sikem	P	Tambah Hadi, 01 Juli 1970	Islam	Tenaga Kebersihan

e. Denah Bangunan PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji



f. Keadaan Peserta Didik PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji

Siswa merupakan salah satu komponen penting dalam suatu lembaga pendidikan. Siswa merupakan sarana utama dalam pendidikan yang membutuhkan bimbingan, pembinaan, pengajaran untuk mencapai kemampuan siswa yang optimal. Siswa PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2.⁵⁵

Data Siswa di PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji

No	Tahun Ajaran	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1	2015/2016	5	5	10
2	2016/ 2017	24	25	49
3	2017/ 2018	19	35	54
4	2018/ 2019	36	32	68
5	2019/ 2020	40	40	80
6	2020/ 2021	52	45	97
7	2021/ 2022	31	33	64
8	2022/ 2023	38	36	74
9	2023/ 2024	29	33	62

⁵⁵ Data Dokumentasi di PAUD IT Tunas Harapan KB Mesuji.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melalui pengamatan. Pengamatan ini dilakukan pada 23 Februari 2024 pada kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran yang mengembangkan kreativitas seni rupa anak di PAUD IT Tunas Harapan Kabupaten Mesuji dengan guru kelas Meidah rahma diperoleh data peningkatan kreativitas seni rupa belum berkembang sesuai harapan (BSB) hal ini dibuktikan dengan beberapa faktor :

- a. Kreativitas seni anak belum optimal terlihat anak hanya tergantung dengan contoh yang diberikan guru
- b. Kemampuan anak dalam menentukan macam-macam warna masih kesulitan

Peneliti ingin melakukan tindakan untuk peningkatan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan kolase daun.

b. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I dilakukan dengan berkoordinasi dengan guru. Koordinasi dilakukan untuk membahas perencanaan pelaksanaan tindakan atau scenario pembelajaran dan berbagai persiapan pembelajaran di antaranya:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan kegiatan bermain media kolase daun.

- b) Mempersiapkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi untuk mengamati penilaian karakteristik kreativitas seni rupa anak dan penilaian kreativitas seni rupa anak.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus I dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan kegiatan dan 1 pertemuan observasi yaitu di mana kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30-11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024, pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 25 April 2024, pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024, dan pertemuan keempat pada tanggal 1 Mei 2024. Hasil penelitian dalam siklus I diperoleh melalui lembar observasi terkait dengan peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun:

a) Pertemuan 1 (pertama)

Pertemuan ini dilakukan pada hari rabu tanggal 23 April 2024 dilakukan dengan tema tanaman sub tema tanaman obat sub tema jahe Kegiatan pembelajaran yaitu kolase menggunakan daun pisang kering menjelaskan tentang langkah-langkah pembuatan kolase daun Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal.

- (a) Pada saat pembelajaran dimulai, guru membuka

pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, ikrar.

- (b) Bernyanyi dan mengisi daftar hadir, bercakap-cakap tentang macam- macam tanaman obat, menyebutkan apa saja tanaman obat, menyebutkan manfaat tanaman jahe dan bernyanyi bersama tanaman obat.

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan
- (b) Kegiatan ini dimulai dengan tema tanaman obat yaitu mengenalkan macam-macam tanaman obat yang ada di rumah yaitu jahe dengan media macam-macam kolase daun pisang daun karet kering.
- (c) Guru mengenalkan macam-macam daun yang akan dibuat kolase
- (d) Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan kolase
- (e) Guru mempersilahkan anak memilih kegiatan yang disukai seperti menempel kolase gambar jahe, menulis kata jahe, menghitung huruf jahe, membuat pola gambar jahe.
- (f) Guru membagikan kertas kosong dan meminta anak untuk melanjutkan kegiatan membuat pola gambar jahe dan menggunting kolase daun pisang dan yang belum bisa anak bisa bertanya kepada guru.

Dalam proses ini nampak anak yang masih bingung saat menggunting daun, membuat pola gambar, menempel,

dan saat temannya sudah dapat membuat pola dan menggunting kolase daun ada beberapa anak yang belum bisa membuat pola gambar sesuai dengan gambar aslinya dan hanya menempel kolase sedikit. Hal ini menunjukkan ke tidak bisaan mereka untuk melakukan kegiatan kolase bahan alam membuat mereka mengalami kerepotan namun dibalik itu semua peserta didik merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang baru.

(3) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan perasaan anak hari ini, peneliti bercerita pendek tentang kegiatan hari ini, peneliti menginformasikan kegiatan untuk hari esok, berdo'a pulang, salam.



(Anak membuat kolase gambar jahe)

a) Pertemuan 2 (ke dua)

Pertemuan ini dilakukan pada hari Senin tanggal 25 April 2024 dilakukan dengan tema tanaman sub tema tanaman obat sub tema kunyit Kegiatan pembelajaran yaitu kolase menggunakan daun karet kering dan daun pisang kering menjelaskan tentang langkah-langkah pembuatan kolase daun Adapun

langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Pada saat pembelajaran dimulai, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a, ikrar, bernyanyi.
- (b) Guru mengisi daftar hadir, bercakap-cakap tentang tanaman kunyit, menanyakan manfaat kunyit, dan bernyanyi bersama tanaman obat.

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan
- (b) Guru mengenalkan jenis-jenis kolase daun yang akan digunakan pada hari ini
- (c) Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan kolase daun
- (d) Guru mempersilahkan anak memilih kegiatan yang disukai seperti membuat kolase gambar kunyit, menulis kata kunyit, menghitung huruf kunyit.
- (e) Guru membagikan kertas kosong dan meminta anak untuk melanjutkan kegiatan membuat pola gambar kunyit menggunakan kolase dengan daun karet dan daun pisang kering yang belum bisa anak bisa bertanya kepada peneliti.

Dalam proses ini nampak anak yang masih kebingungan saat membuat pola, mengunting daun dan menempel, saat temannya sudah dapat membuat pola gambar, menggunting dengan rapi kolase daun, namun ada beberapa anak yang belum selesai untuk membuat pola gambar kunyit, menggunting kolase daun belum rapi dan hanya sedikit menempel pada pola gambar kunyit.

Hal ini menunjukkan belum ada peningkatan mereka untuk melakukan kegiatan kolase daun karet dan daun pisang kering membuat mereka mengalami kerepotan namun dibalik itu semua anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang baru.

(3) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan perasaan peserta didik hari ini, peneliti bercerita pendek tentang kegiatan hari ini, peneliti menginformasikan kegiatan untuk hari esok, berdoa pulang, salam.



(Anak membuat kolase pola gambar kunyit menggunakan daun karet kering)

b) Pertemuan 3 (ketiga)

Pertemuan ini dilakukan pada hari Selasa Tanggal 30 April 2024, dilakukan selama 90 menit. Dengan tema tanaman obat sub tema daun salam dengan Kegiatan kolase daun pembelajaran yaitu kolase menggunakan daun salam. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

- (a) Pada saat pembelajaran dimulai, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, ikrar, bernyanyi.
- (b) Guru mengisi daftar hadir, bercakap-cakap tentang macam-macam tanaman daun salam.
- (c) Guru menjelaskan cara menempel kolase ke gambar daun salam menggunakan potongan kolase daun salam .

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang digunakan
- (b) Guru bercakap-cakap tentang tanaman daun salam
- (c) Guru mempersilahkan anak memilih kegiatan, seperti kolase gambar daun salam, membuat pola gambar daun salam , dan menghitung huruf pada tulisan daun salam.
- (d) Guru meminta anak untuk melanjutkan

kegiatan membuat kolase dengan daun jika ada yang belum bisa bertanya kepada guru.

Pada kegiatan kolase bahan daun salam mendapatkan sedikit peningkatan seperti pada saat pertemuan pertama dan kedua anak cenderung masih kebingungan dalam membuat pola dan menggunting daun namun pada saat pertemuan ketiga anak lebih tanggap dan lebih fokus saat membuat pola gambar kunyit dan menggunting kolase daun dan menempel, namun masih ada beberapa anak yang masih belum bisa menggunting dengan rapi dan membuat pola gambar yang sesuai, belum bisa mengontrol saat memberi lem, dan masih keluar garis saat menempel.

(3) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru bercerita pendek tentang kegiatan hari ini, kemudian guru menginformasikan kegiatan untuk hari esok, berdoa pulang, salam.



(Anak membuat pola gambar daun salam dan menempel kolase daun salam)

c) Pertemuan ke 4 (keempat)

Pertemuan ini dilakukan pada hari kamis tanggal 1 Mei 2024, dilakukan selama 90 menit. Dengan tema tanaman obat sub tema daun sirih dengan media kolase daun, yaitu kolase menggunakan daun sirih. Adapun langkah-langkah sebagai Berikut :

(1) Kegiatan awal

- (a) Pada saat pembelajaran dimulai, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, ikrar, bernyanyi.
- (b) Guru mengisi daftar hadir, bercakap-cakap manfaat daun sirih.
- (c) Guru menjelaskan cara membuat kolase bahan daun sirih

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang digunakan.
- (b) Guru bercakap-cakap dan guru mempersilahkan

anak memilih kegiatan, seperti menempel kolase gambar daun sirih ,membuat pola gambar daun sirih, menulis kata daun sirih dan menghitung huruf pada tulisan daun sirih.

- (c) Guru meminta anak untuk membuat pola gambar daun sirih dan menggunting kolase daun sirih dan melanjutkan kegiatan menempel kolase dengan daun sirih jika belum bisa anak bisa bertanya kepada guru.

Pada kegiatan kolase bahan daun mendapatkan sedikit peningkatan seperti: pada saat pertemuan pertama dan kedua dan ketiga cenderung anak masih kebingungan untuk menggunting dan membuat pola gambar namun pada saat pertemuan keempat ini anak lebih fokus membuat pola gambar daun sirih, menggunting dan menempel, namun masih ada beberapa anak yang masih belum bisa menggambar pola dengan rapi menggunting dengan rapi dan mengontrol saat memberi lem, dan masih keluar garis saat menempel.

(3) Kegiatan Akhir

Peneliti menanyakan perasaan peserta didik hari ini, peneliti bercerita pendek tentang

kegiatan hari ini, peneliti menginformasikan kegiatan untuk hari esok, berdoa pulang, salam.



(Anak mengenal tanaman daun sirih menggunakan kolase daun sirih)

3) Hasil Pengamatan

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan atau proses pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disediakan berupa lembar observasi peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun. Adapun hasil pengamatan yang di dapat pada siklus I yaitu

Tabel 4.3

Nilai Krakteristik Kreativitas Seni Rupa Melalui Kolase Pada Siklus I

No	Nama	Total skor				Presentase				Keterangan
		P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	
1.	Adiba	8	14	16	17	33,33%	58,00%	66,66%	70,00%	Belum mencapai target
2.	Aiko	6	14	17	18	25,00%	58,00%	70,00%	75,00%	Sudah Mencapai target
3.	Analia	6	12	17	18	25,00%	50,00%	70,00%	75,00%	Sudah mencapai target
4.	Azkaira	9	11	16	17	29,16%	45,83%	45,66%	70,00%	Belum mencapai target

5.	Fatih	8	9	11	12	33,5%	37,5%	50,00%	50,00%	Belum mencapai target
6.	Fira	9	10	12	13	37,33%	41,66%	66,66%	65,00%	Belum mencapai target
7.	Hafiza	9	10	16	17	33,33%	41,66%	62,5%	70,00%	Belum mencapai target
8.	Lukman	8	11	15	16	33,33%	45,83%	50,00%	66,66%	Belum Mencapai target
9.	Mesya	9	10	12	14	37,5%	50,00%	41,16%	58,00%	Belum mencapai target
10.	Salwa	8	18	19	21	33,33%	75,00%	79,00%	87,00%	Sudah mencapai target
11.	Hafira	10	12	17	18	41,66%	50,66%	70,00%	75,00%	Sudah mencapai target
12.	Mida	6	10	11	12	25,00%	41,16%	45,00%	50,00%	Belum mencapai target
13.	Nabhan	6	7	11	12	25,00%	29,16%	45,00%	50,00%	Belum mencapai target
14.	Jonathan	7	8	12	13	29,16%	33,33%	50,00%	65,00%	Belum mencapai target
15.	Syafira	11	12	20	21	45,83%	50,00%	83,33%	87,00%	Sudah mencapai target
16.	Kevin	6	7	12	14	25,00%	29,16%	50,00%	58,33%	Belum mencapai target
17.	Khamid	6	7	12	15	25,00%	29,16%	50,00%	60,00%	Belum mencapai target
NILAI Rata-Rata		8	10	14	15	31,62%	45,07%	58,07%	66,59%	Belum mencapai target

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan di setiap pertemuan dengan menggunakan lembar

observasi yang menyebutkan bahwa peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui media kolase yaitu belum memenuhi batas kategori yang penelitian tentukan yaitu 75% atau berkembang sesuai harapan (BSH). Dalam hasil penilaian masih terdapat 6 anak yang mencapai batas 75% atau berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian terdapat 11 anak yang masih di bawah 75% atau mulai berkembang (MB).

Hasil pengamatan peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun pada siklus I belum berhasil dicapai karena masih ada beberapa anak yang belum mencapai target yang ditentukan yaitu 75%. Maka dari itu peneliti melanjutkan melakukan pengamatan pada siklus II.

4) Refleksi

Tahap refleksi diadakan setelah tahap observasi dan penilaian di laksanakan guna untuk menentukan atau melakukan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian pada siklus I adalah sebagai berikut:

- (a) Masih banyak kemampuan anak yang belum maksimal dalam peningkatan kreativitas seni rupa menggunakan media kolase daun, seperti kerapian dalam menggunting, membuat pola gambar, dan menempel kolase.
- (b) Penerapan media kolase daun yang dilakukan belum maksimal dikarenakan anak beberapa anak belum fokus saat kegiatan berlangsung.

Hasil dari proses media kolase daun dengan peningkatan kreativitas seni rupa anak didapat dari hasil siklus I pertemuan ke 4 yaitu).

Tabel 4.4
Nilai Karakteristik Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui kolase daun
Pada Siklus I

No	Aspek kemampuan anak	Total skor	Presentase	Keterangan
1.	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun	54	75,00%	Mencapai target
2.	Anak dapat menggambar berbagai pola sebelum menempel	45	62,5%	Belum mencapai Target
3.	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase	49	68,05%	Mencapai target
4.	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun	58	80,55%	Mencapai target
5.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel	50	69,44%	Belum mencapai target
6.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	34	47,22%	Belum mencapai target
	Nilai Rata-rata	48	67%	Belum mencapai target

Berdasarkan hal tersebut, peningkatan kreativitas seni rupa anak dalam media kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan telah mengalami peningkatan akan tetapi, peningkatan tersebut belum sesuai dengan indikator penilaian. Sehingga, perlu dilakukannya tahap Siklus II guna tercapainya indikator penilaian yang telah ditetapkan.

c. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan mulai Kamis tanggal 6 Mei 2024 selama 4 kali pertemuan. Adapun pelaksanaan pada siklus II sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas dan dikoordinasikan dengan kepala sekolah untuk mendapat persetujuan. Adapun perencanaan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- (a) Menetapkan waktu dimulainya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu semester genap.
- (b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- (c) Mempersiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi.
- (d) Menyiapkan media, alat, dan bahan pembelajaran

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri dari 4 kali pertemuan, di mana kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30-11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2024, pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024, pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024, dan pertemuan keempat pada tanggal 15 Mei 2024. Hasil penelitian dalam siklus II diperoleh melalui lembar observasi terkait dengan peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui media kolase.

a) Pertemuan pertama siklus 2

Pertemuan ini dilakukan pada hari Jum'at tanggal 6 Mei 2024 dilakukan selama 90 menit dengan tema binatang yang bisa terbang sub tema kupu-kupu Kegiatan pembelajaran yaitu kolase menggunakan daun singkong menjelaskan tentang langkah- langkah

pembuatan kolase daun Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Sebelum masuk ke kelas, semua anak baris di depan kelas masing-masing
- (b) Pada saat pembelajaran dimulai, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, ikrar, bernyanyi.
- (c) Guru mengisi daftar hadir, bercakap-cakap tentang macam -macam binatang yang bisa terbang.

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan, peneliti mengenalkan jenis- jenis kolase daun.
- (b) Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan kolase daun dengan daun singkong.
- (c) guru mempersilahkan anak memilih kegiatan yang disukai seperti menempel kolase daun singkong ke pola gambar kupu-kupu, menulis huruf kupu-kupu.
- (d) Guru membagikan kertas dan meminta anak untuk melanjutkan kegiatan menggunakan kolase dengan daun singkong dan yang belum bisa anak bisa bertanya kepada guru.
- (e) Dalam proses ini nampak anak mendapat kan sedikit peningkatan saat membuat pola gambar, mengunting daun dan menempel.

Namun ada beberapa anak yang belum selesai untuk membuat pola gambar kupu kupu, menggunting kolase daun baru menempel sedikit. Hal ini menunjukkan peningkatan mereka saat untuk melakukan kegiatan kolase daun singkong mereka mengalami kerepotan namun tetapi dipertemuan ini anak sudah mulai bisa menggunting dengan sedikit rapi dan semua anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang baru.

(3) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru bercerita pendek tentang kegiatan hari ini, guru menginformasikan kegiatan untuk hari besok, berdoa pulang, salam.



(Anak membuat pola gambar kupu- kupu)

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Mei 2024 Dengan menggunakan media kolase daun nangka, adapun langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

- (a) Pada saat pembelajaran dimulai, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa,

ikrar, bernyanyi.

- (b) Guru mengisi daftar hadir, bercakap-cakap tentang macam-macam binatang yang hidup di air, menirukan gerakan ikan berenang.
- (c) Guru menjelaskan cara membuat kolase bahan daun menggunakan daun nangka.

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
- (b) Guru cakap tentang jenis-jenis bintang yang hidup di air
- (c) Guru mempersilahkan anak-anak memilih kegiatan, seperti, kolase gambar ikan dengan menggunakan kolase daun nangka, menirukan tulisan kata ikan, melukis huruf ikan.

(3) Kegiatan akhir

Guru menanyakan perasaan anak hari ini, peneliti bercerita pendek tentang kegiatan hari ini, guru menginformasikan kegiatan untuk hari besok, berdoa pulang, salam.



(Anak mengenal daun singkong untuk kolase pola gambar ikan)

c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ini dilaksanakan pada Hari Rabu Tanggal 13 Mei 2024, dilakukan selama 90 Menit. Dengan media kolase bahan alam daun nangka muda, adapun langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

- (a) Pada saat pembelajaran dimulai, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, ikrar, bernyanyi.
- (b) Lalu guru mengisi daftar hadir, bercakap-cakap tentang macam-macam Binatang, berjalan seperti kura-kura.
- (c) Guru menjelaskan cara membuat kolase bahan alam menggunakan daun Nangka muda.

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang digunakan.
- (b) Guru dan anak-anak bercakap-cakap tentang jenis-jenis bintang peliharaan
- (c) Guru mempersilahkan anak memilih kegiatan seperti, kolase gambar kura-kura dengan menggunakan daun Nangka muda, menirukan tulisan kura-kura, membuat pola gambar, menghitung jumlah huruf pada tulisan kura-kura.

Dapat dilihat banyaknya peningkatan dari hasil pertemuan sebelumnya yang tadinya anak masih kesusahan saat menempel kolase daun, membuat pola belum sesuai pada pertemuan ini mengalami peningkatan banyak anak yang sudah menempel sesuai pola gambar, peningkatan dari anak yang tadinya menggambar belum sesuai pola garis pada saat pertemuan ini anak sudah mulai bisa.

(3) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru bercerita pendek tentang kegiatan hari ini kemudian guru menginformasikan kegiatan untuk hari besok, lalu berdoa untuk pulang dan salam.



(Anak membuat pola gambar kura-kura dan menempel kolase daun angka)

d) Pertemuan keempat

Pertemuan ini dilakukan pada Rabu Tanggal 15 Mei 2024, dilakukan selama 90 menit. Kegiatan pembelajaran yaitu tema Binatang yang bisa terbang menggunakan kolase daun. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

(a) Pada saat pembelajaran dimulai, guru membuka

pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, ikrar, bernyanyi.

- (b) Lalu guru dan mengisi daftar hadir, bercakap-cakap tentang macam- macam binatang bersayap, menirukan gerakan burung terbang.
- (c) Guru menjelaskan cara membuat kolase bahan alam menggunakan daun.

(2) Kegiatan inti

- (a) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang digunakan.
- (b) Guru bercakap-cakap tentang jenis-jenis burung dan memperagakan cara terbang burung
- (c) Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini yaitu tentang kolase daun singkong kering
- (d) Guru mempersilahkan anak memilih kegiatan, kolase gambar burung dengan daun singkong, dan menghitung huruf pada tulisan burung.
- (e) Guru meminta anak untuk melanjutkan kegiatan membuat kolase dengan daun singkong kering jika belum bisa anak bisa bertanya kepada guru.

Pada kegiatan kolase bahan alam menggunakan daun ini mendapatkan sedikit peningkatan seperti, pada saatpertemuan pertama anak cenderung bingung namun pada saat pertemuan ini anak lebih tanggap dan sudah bisa

menempel, dan membuat pola gambar dan anak sudah bisa mengontrol saat memberi lem menggunting daun dengan rapi.

(3) Kegiatan Akhir

Peneliti menanyakan perasaan peserta didik hari ini, peneliti bercerita pendek tentang kegiatan hari ini, peneliti menginformasikan kegiatan untuk hari esok, berdoa pulang, salam.



(Menempel pola gambar burung menggunakan daun singkong kering)

(4) Tindakan Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan atau proses pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disediakan berupa lembar observasi peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun. Adapun hasil pengamatan yang di dapat pada siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Perkembangan Siklus II Nilai Karakteristik Kreativitas Seni
Rupa Melalui Kolase Pada Siklus II

No	Nama	Total skor				Presentase				Keterangan
		P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	
1.	Adiba	19	20	21	22	76,16 %	83,33 %	87,5% %	91,66 %	Belum mencapai target
2.	Aiko	20	21	22	23	20,00 %	87,33 %	91,16 %	95,83 %	Sudah mencapai target
3.	Analia	18	21	21	23	79,16 %	87,33 %	87,5% %	95,83 %	Sudah mencapai target
4.	Azkaira	18	18	19	21	75,00 %	75,00 %	79,16 %	87,3% %	Sudah mencapai target
5.	Fatih	14	15	17	20	58,33 %	62,5 %	70,83 %	83,33 %	Sudah mencapai target
6.	Fira	14	15	17	19	58,33 %	62,5% %	70,83 %	79,16 %	Sudah mencapai target
7.	Hafiza	18	20	21	22	75,00 %	83,33 %	87,3% %	91,16 %	Sudah mencapai target
8	Lukman	18	21	21	22	75,00 %	87,3% %	87,3% %	91,16 %	Sudah mencapai target
9.	Mesya	15	17	18	20	62,5% %	70,83 %	75,00 %	83,33 %	Sudah mencapai target
10.	Salwa	22	22	23	23	91,66 %	91,16 %	95,83 %	95,83 %	Sudah mencapai target

11	Hafira	19	21	22	23	79,16 %	87,3% %	91,16 %	95,83 %	Sudah mencapai target
12	Mida	14	16	18	20	58,33 %	66,66 %	75,00 %	83,33 %	Sudah mencapai target
13	Nabhan	15	18	19	20	62,5% %	75,00 %	79,16 %	83,33 %	Sudah mencapai target
14	Jonathan	14	17	18	20	58,33 %	70,83 %	75,00 %	83,33 %	Sudah mencapai target
15	Syafira	22	22	23	23	91,66 %	91,16 %	95,83 %	95,83 %	Sudah mencapai target
16	Kevin	15	17	19	22	62,5% %	70,83 %	79,16 %	91,16 %	Sudah mencapai target
17	Khamid	17	19	20	20	70,83 %	79,16 %	83,33 %	83,33 %	Sudah mencapai target
NILAI Rata-Rata		17	18	19	21	69%	78%	83%	89%	Sudah mencapai target

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan di setiap pertemuan dengan menggunakan lembar observasi terdapat peningkatan kreativitas seni rupa menggunakan media kolase daun sudah memenuhi batas kategori yang penelitian tentukan yaitu 75% atau berkembang sesuai harapan (BSH). Dalam hasil penilaian telah mencapai peningkatan kreativitas seni rupa dengan melebihi batas 75%, atau berkembang sesuai harapan (BSH).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti telah

mencapai peningkatan di kreativitas seni rupa anak melalui media kolase pada siklus II oleh karna itu demikian peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan telah mencapai perubahan yang sangat signifikan dibanding pada pertemuan di siklus I.

Tabel 4.6
Nilai Karakteristik Kreativitas
Seni Rupa Anak Melalui kolase daun Pada Siklus II

No	Aspek kemampuan anak	Total Skor	Presentase	Keterangan
1.	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun	62	86,11%	Mencapai target
2.	Anak dapat menggambar berbagai pola sebelum menempel	65	90,27%	Mencapai target
3.	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase	60	83,33%	Mencapai target
4.	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun	65	90,22%	Mencapai target
5.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel	60	83,33%	Mencapai target
6.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	64	88,88%	Mencapai target
	NILAI RATA-RATA	63	87%	Mencapai Target

Dari tabel di atas menunjukan bahwa hasil belajar anak kelas B pada peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan diketahui pada akhir siklus II yaitu Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun dengan nilai presentase 86,11%, Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel dengan nilai 90,27%, Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase dengan nilai 83,33%, Anak

dapat mengunting berbagai jenis daun dengan nilai 90,22%, Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel dengan nilai 83,33%, dan anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun dengan nilai 88,88% .

Hal ini menunjukan bahwa adanya peningkatan pada siklus II dan sudah mencapai target yang dikategorikan pada peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan yaitu dengan pencapaian indikator keberhasilan yaitu 75% sesuai dengan harapan.

3) Refleksi

Hasil penelitian siklus II diketahui bahwa penggunaan media kolase daun dapat peningkatan kreativitas seni rupa anak yang cukup baik dibandingkan pada siklus I, adapun hasil refleksi diperoleh sebagai berikut:

- a) Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun
- b) Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel
- c) Anak dapat menempel berbagai bentuk daun.
- d) Anak dapat mengunting berbagai bentuk daun.
- e) Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel
- f) Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II ini menunjukan

bahwa melalui media kolase daun dapat meningkatkan kreativitas seni anak dan telah mencapai sesuai perkembangan dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 17 anak.

B. Pembahasan

Hasil pengamatan terhadap aktivitas pendidik diperoleh data bahwa pendidik telah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum maksimal. Adapun untuk melihat hasil perbandingan aktivitas pendidik pada saat pembelajaran siklus I dan siklus II, Nilai perbandingan pada siklus I dan siklus II menunjukan pembelajaran menggunakan media kolase daun dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Perbandingan Hasil Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek kemampuan anak	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun	75,00%	86,11%	Meningkat dan mencapai target
2.	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel	62,5%	90,27%	Meningkat dan mencapai target
3.	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase	68,05%	83,33%	Meningkat dan mencapai target
4.	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun	80,55%	90,22%	Meningkat dan Mencapai target
5.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna daun sebelum menempel	69,44%	83,33%	Meningkat dan mencapai target
6.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	47,22%	88,88%	Meningkat dan mencapai target
Nilai rata-rata		67%	87%	Mencapai target

Dapat dilihat pada tabel perbandingan di atas menunjukan aktivitas anak dalam pembelajaran sudah baik, aktivitas anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun pada siklus I sebesar 75,00%. Pada awal siklus I anak masih ada beberapa yang belum fokus dan masih kebingungan sehingga anak mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan kolase, tetapi pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 86,11%. Dengan begitu peningkatan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,00%. Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel pada siklus I 62,5% sehingga pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 90,27%. Dengan begitu peningkatan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 27,77%. Aktivitas ke tiga anak dapat menempel berbagai bentuk kolase yang ada pada siklus I sebesar 68,05% dan pada siklus II sebesar 83,33% hal ini karena anak ingin menggunakan media kolase daun membuat rasa ingin tahu siswa meningkat. Aktivitas ke empat yaitu anak dapat mengunting berbagai jenis daun mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 80,55% sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 90,22% itu karena anak tertarik dengan media kolase yang ada. Dan pada aktivitas ke lima yaitu anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna daun sebelum menempel mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 69,44% dan pada siklus II sebesar 83,33% karena para siswa memperhatikan penjelasan pendidik maka anak bisa dalam menjawab pertanyaan yang pendidik lontarkan pada aktivitas keenam anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase mengalami peningkatan pada siklus I 47,22%

sedangkan pada siklus II 88,88%.

Berdasarkan presentase aktivitas anak pada siklus I mencapai 67% dan pada siklus II mencapai 86,33% atau mengalami peningkatan 19,33%. secara umum dari keenam aktivitas siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses pembelajaran pada siklus I sudah baik tapi belum mencapai target yang ditetapkan, karena hasil jumlah rata ratanya hanya 67%. hal ini dikarenakan guru belum piawai dalam memberikan media kolase kepada anak sehingga masih ada anak yang belum terfokus dan kebingungan pada pembelajaran sehingga apa yang di sampaikan dalam pembelajaran tidak efektif sehingga melalui media kolase pada anak tidak tercapai.

Oleh karna itu guru harus melakukan kegiatan perbaikan atau refleksi agar pembelajar tercapai sesuai dengan yang diharapkan guru harus memberikan media pembelajaran yang menarik kepada anak agar anak tertarik . Kemudian, Pada siklus II aktivitas pembelajaran lebih meningkat dibanding siklus I, hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya anak yang aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kolase daun sebagai salah satu metode pendekatan dalam melakukan pembelajaran, sehingga melalui media kolase daun anak dapat menemukan hal baru, memiliki daya imajinasi dan anak dapat memecahkan masalah pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di kemukakan bahwa media kolase daun dapat peningkatan kreativitas seni rupa anak kelas B PAUD IT Tunas Harapan Gedung Mulya Mesuji dengan adanya peningkatan

yang besar pada siklus II yaitu 87 % dari peningkatan siklus I pada siklus II meningkat sebesar 20%.

Tabel 4.8
Perbandingan Hasil Penilaian
Peningkatan Kreativitas seni rupa anak Melalui Media kolase
daun Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Adiba	70,00%	91,16%	Meningkat dan mencapai Target
2.	Aiko	75,00%	95,83%	Meningkat dan mencapai Target
3.	Analia	75,00%	95,83%	Meningkat dan mencapai Target
4.	Azkaira	70,00%	87,33%	Meningkat dan mencapai Target
5.	Fatih	50,00%	95,83%	Meningkat dan mencapai Target
6.	Fira	65,00%	83,33%	Meningkat dan mencapai Target
7.	Hafiza	70,00%	79,16%	Meningkat dan mencapai Target
8.	Lukman	66,00%	91,66%	Meningkat dan mencapai Target
9.	Meysya	58,83%	83,33%	Meningkat dan mencapai Target
10	Salwa	87,00%	83,33%	Meningkat dan mencapai Target
11	Hafira	75,00%	95,83%	Meningkat dan mencapai Target
12	Mida	50,00%	83,33%	Meningkat dan mencapai Target
13	Nabhan	65,5%	83,33%	Meningkat dan mencapai Target
14	Jonathan	65,5%	83,33%	Meningkat dan mencapai Target
15	Syafira	87,5%	95,83%	Meningkat dan mencapai Target
16	Kevin	58,83%	91,16%	Meningkat dan mencapai Target
17	Khamid	62,5%	83,33%	Meningkat dan mencapai Target
Nilai rata-rata		66 %	89%	Meningkat dan mencapai Target

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas seni rupa pada anak dikelompok B di PAUD IT Tunas Harapan di mana pada siklus I anak memiliki nilai rata-rata sebanyak 68% oleh karena itu nilai tersebut belum memenuhi kriteria penilaian yang ditentukan yaitu 75%. sedangkan pada siklus II anak sudah meningkat yaitu sebanyak 89% dan mengalami kenaikan sebanyak 21,00%.

Kenaikan nilai tersebut menunjukkan bahwa media kolase daun dapat digunakan untuk peningkatan kreativitas seni rupa pada anak sangat berhasil diterapkan dengan baik, hal itu ditandai dengan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.

Proses pembelajaran dimulai dengan memulai kegiatan ice breaking untuk mengajak anak-anak berinteraksi, kemudian guru memulai diskusi mengenai materi tentang tanaman obat dan berbagai jenisnya. Selanjutnya, kegiatan inti pembelajaran dilakukan dengan memperkenalkan berbagai jenis daun untuk kolase. Setelah anak-anak selesai membuat kolase daun, mereka kembali duduk di tempat masing-masing dan guru mengulas kesan dan pesan dari kolase yang telah dibuat. Guru kemudian meminta anak-anak untuk maju satu persatu ke depan kelas dan menceritakan kembali apa yang mereka lakukan, sesuai dengan kemampuan kreativitas seni mereka dalam memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk seni rupa.

Pada bagian akhir pembelajaran, guru melakukan sesi tanya jawab mengenai warna-warna dan bentuk yang digunakan dalam kolase. Pada

siklus kedua pembelajaran, terjadi peningkatan perkembangan dibandingkan dengan siklus pertama, di mana anak-anak menunjukkan kemampuan seperti menggambarkan ide-ide menarik, senang mengatur dan menata ruang, serta senang menciptakan seni dengan berbagai macam media.

Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa ada banyak dalam kegiatan melukis salah satunya adalah kegiatan seni kolase yang dapat diperkenalkan pada anak-anak. Pemilihan kegiatan didasarkan pada kebutuhan anak, kemampuan dan minat.⁵⁶ Proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun dimulai dengan mengenalkan alat dan bahan yaitu media kolase daun bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak. Penciptaan kondisi yang mendukung tersebut melibatkan berbagai komponen.⁵⁷ Kemampuan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui media kolase dan Melukis di mana media tersebut lah sebuah kegiatan yang bersifat seni dan dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini serta kegiatan kolase yang di mana anak belajar menempel benda ke benda lain seperti menempel daun ke gambar pada kertas bergambar.

langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam mengajarkan keterampilan kolase adalah sebagai berikut: mulai dari melepas bahan

⁵⁶ Siti Kurniasih dan Yulistyas Dwi Asmira, "PELATIHAN KEGIATAN MARKET DAYBAGI GURU TK DI KECAMATAN PRINGSEWU LAMPUNG", DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 1 No. 2 Juli -Desember 2019.371

⁵⁷ Waldi, M.E , " Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo Boyolali, tahun pelajaran 2013/2014". (Skripsi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta 2014).38

yang akan digunakan, mengenali bentuk bahan yang tersedia, mengajarkan cara menempel yang baik, membantu anak memilih bahan yang tepat, dan seterusnya. Jika anak belum memahami dengan baik, penjelasan harus diulang sampai anak benar-benar mengerti. Biasanya, setelah anak memahami konsep nya, mereka akan dapat dengan mudah membuat kolase sendiri.⁵⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kolase daun masih telah terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di kelompok B PAUD IT Tunas Harapan. Pada siklus pertama, presentase keberhasilan mencapai 68%, yang kemudian meningkat signifikan menjadi 89% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa media kolase membantu anak-anak dalam memahami konsep menempel dan menggunting daun dengan lebih baik, yang dapat tercermin dari peningkatan nilai yang signifikan antara dua siklus tersebut.

⁵⁸ Priyanto, Pendidikan Keterampilan (Jakarta: Erlangga, 2010), 11

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kolase daun yang peneliti lakukan selama 2 siklus dengan 4 kali pertemuan setiap siklusnya, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas seni rupa anak meningkat melalui media kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan dengan presentase pada siklus 1 67% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 87% peningkatan kreativitas seni rupa pada anak melalui media kolase. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil penelitian yaitu membuat pola gambar, berkreasi dengan macam-macam daun, dapat membuat pola gambar sesuai imajinasinya, menempel kolase daun dengan rapi. Sehingga tercapai keberhasilan dengan peningkatan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun melalui kolase daun di PAUD IT Tunas Harapan dan keseluruhan anak di kelompok mengalami peningkatan sesuai dengan yang dikategorikan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan kriteria nilai 75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti agar proses pembelajaran khususnya peningkatan Kreativitas seni rupa anak dapat dilaksanakan secara lebih efektif dengan hasil yang optimal bagi anak, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Agar perkembangan kreativitas seni rupa anak, peserta didik lebih baik, peneliti memberi saran bagi pendidik untuk menerapkan media kolase daun saat proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan

dan pada saat kegiatan pembelajaran kreativitas seni rupa anak sebaiknya dilakukan secara kreatif.

2. Kepada semua pihak sekolah terutama guru, sudah seharusnya meningkatkan kompetensi serta membekali diri dengan pengetahuan luas, karena sesungguhnya kompetensi guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan menghasilkan anak yang berprestasi, berakhlakul karimah, dan berbudi pekerti luhur. Sehingga berdampak positif pada perkembangan dan kemajuan sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyatul, J, L, "Kesalahan-Kesalahan Guru Paud Yang Sering Dianggap Sepele" Jogjakarta: DIVA Press, 2013.
- Bahtiar. *Strategi Mengajar Sains (IPA)*. Mataram: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Mataram.2015
- Craft, A. *Membangun Kreativitas Anak*. London: Inisiasi Pres.2000.
- Chica, H. Penerapan Metode Bermain Dengan Media Kolase Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. (*Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Guruan, Program Studi Pendidikan Luar Skeolah, Universitas Bengkulu, 2014*) h. 59 *Usia Dini*, diakses 12 Pebruari 2022
- Dariyo, A. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Refika Aditama.2007 Djaali. . *Psikologi Pendidikan Jakarta: Bumi Aksara*.2013
- Erika, Y, W. Dengan judul *Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di SDLB*. (Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), tahun 2017
- Kurniasih Siti , Qomairo dan Gustina Aulia. "Pengembangan Model Fun Painting Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak TK B Di Kota Bandar Lampung", *Jurnal Perempuan dan Anak, Vol 1 No.1,33*.2017.
- Herdina, I. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana.2016
- Hurlock, E. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.2004
- Istianah. E. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematik Dengan Pendekatan Model Eliciting Activities (MEAs) Pada Siswa SMA. *Jurnal ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, (online), Vol. 2, No.1, (<http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id>, diakses 12 Pebruari 2022)*.
- Kasmini. *Pemanfaatan Media Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya*. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/article/1618/19/article.pdf>, diakses 12 Pebruari 2022
- Lestariani, K. *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.2018.
- Kusuma Eka Wardani, Mayar, Farida, dan Dwi Wahyuni, . Pendidikan Anak Usia Dini: Kreativitas Seni Rupa Menempel Kolase, Mozaik, dan Montase. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.
- Maksum, E, W. *Pengaruh Bermain Kolaset Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali* tahun pelajaran 2013/2014, Jurusan

- Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. April 2014.
- Mei, D, H. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Kolase di TK ABA Karangom III Klaten. Diakses dari <http://v2.eprints.ums.ac.id/archive/etd/17925/4/12>, diakses 12 Pebruari 2022
- Munandar S. C. U. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.2002.
- Musfiroh, T. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.2008
- Mutiah, D. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2010
- Nazir. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.2005.
- Novan, A, W, *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT. Gava Media
- Ratnawati, H dan Nugraha, A . 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*, Jakarta: Puspa Swara.2016.
- Primawati, Y. Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies, Vol 1, No. 2, 4.2023.
- Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2015
- Kurniati, H dan Rachmawati, Y. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: PT. Kencana Prenada Group.2010
- Rahman, S, A. *Psikologi*. Jakarta: Prenada Media Group.2004.
- Rochayah, S. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap. *Skripsi tidak diterbitkan*, 2016. *Purwokerto*: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.2016.
- Asrof dan Safi'i . *CREATIVE LEARNING: Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Tulungagung: Akademia Pustaka, 2019.
- Sanjaya, W. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group 2015.
- Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2006.
- Eko dan Sugiarto . *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. Yogyakarta: LKiS, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.2009.
- Dwi Yulistyas Asmira, dan Kurniasih Siti, "PELATIHAN KEGIATAN MARKET DAYBAGI GURU TK DI KECAMATAN PRINGSEWU LAMPUNG", DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 1 No. 2 Juli -Desember 2019.371
- Suharsimi, A. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.2014

- Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2014
- Susanto, A. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.2011.
Syutaridho. Mengontrol Aktivitas Berpikir Kreatif Siswa Dengan Memunculkan Soal Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA*, (online), Vol. 2, No. 1, (<http://jurnal.radenfatah.ac.id>, diakses 12 Pebruari 2022).
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana. 2009.
- Kuadraf, M. dan Uno, H, B.. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.2009.
- Wilda, M. *Terapi Bermain Anak 3-5 tahun*. (sumber: (<http://wildamaria.blogspot.com> diunggah pada 05/07/2013 pukul 21.00 Wib, dan diakses pada 15/04/2017 pukul 19.35 Wib).2013.
- Warni, D. *Evaluasi Pembelajaran*. Mataram: Elhikam Press Lombok.2012Wina,
S. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia.2015
- Yus, A. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2011.
- Zainal, A. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidik SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya .2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS
HARAPAN KABUPATEN MESUJI**

OUTLINE**HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINILITAS****PENELITIAN HALAMAN****MOTO****PERSEMBAHAN****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Dan Manfaat Penelitian
- e. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAB TEORI**A. Kreativitas**

1. Pengertian Kreativitas
2. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif
4. Teori pembentukan kreativitas

B. Seni rupa

1. Pengertian Seni Rupa
2. Kreativitas Seni Rupa
3. Karakteristik Kreativitas Seni Rupa

C. Permainan Kolase

1. Pengertian Kolase
2. Manfaat Bermain dengan Media Kolase

3. Kelebihan dan Kekurangan Dari Kolase
4. Jenis-jenis Kolase
5. Bahan dan Peralatan Membuat kolase
6. Langkah Kerja Membuat Kolase
7. Langkah-langkah Pembelajaran Kolase

BAB III METODE PENELITIAN

1. Rencana Penelitian
2. Definisi Operasional Variabel
3. Lokasi Penelitian
4. Subjek Dan Objek Penelitian
5. Rencana Tindakan
6. Teknik Pengumpulan Data
7. Instrumen Pengumpulan Data
8. Teknik Analisi Data
9. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penelitian
2. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

Daftar Pustaka Daftar Riwayat Hidup

Metro, 18 Maret 2024Pembimbing Metro, 18 Maret 2024Peneliti



Siti Kurniasih, M.Pd. **NIP. LUTFIANA FITRIANPM.**
198912122019032011 **2001041011**

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN KREATIVITAS
SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN
DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**

Lembar Observasi seni rupa anak melalui media kolase Hari/Tanggal

:

Siklus/Pertemuan :

Tema/Subtema :

Nama :

Berilah tanda ceklist (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteriaketerangan indikator kognitif yang diamati:

- a. Kemampuan anak untuk mengenal hal baru
- b. Anak dapat memecahkan masalah
- c. Anak memiliki daya imajinasi

No	Pernyataan	Pengamatan			
		BSB	BSH	MB	BB
		4	3	2	1
1.	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				
2.	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				
3.	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				
4.	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				
5.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna saat kegiatan kolase				
6.	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna daun saat kegiatan kolase				
	Jumlah Skor				

Metro, 18 Maret 2024 Pembimbing

Metro, 18 Maret 2024 Peneliti


Siti Kurniasih, M.Pd. NIP. 198912122019032011

LUTFIANA FITRIANPM.

NIP. 2001041011

RUBRIK PENILAIAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK

No	Butir Pernyataan	Deskripsi	Skala Penilaian
1	Anak dapat Mengetahui	anak dapat mengetahui 4 bentuk daun sebelum menempel	BSB (4)
	berbagai bentuk daun sebelum Menempel	anak dapat mengetahui 3 bentuk daun sebelum menempel	BSh (3)
		anak dapat mengetahui 2 bentuk daun sebelum menempel	MB (2)
		anak dapat mengetahui 1 bentuk daun sebelum menempel	BB (1)
2	Anak dapat menggambar	Anak dapat menggambar 4 bentuk pola sebelum menempel	BSB (4)
	Berbagai bentuk pola	Anak dapat menggambar 3 bentuk pola sebelum menempel	BSh (3)
	Sebelum Menempel	Anak dapat menggambar 2 bentuk pola sebelum menempel	MB (2)
		Anak dapat menggambar 1 bentuk pola sebelum menempel	BB (1)
3	Anak dapat Menempel	Anak dapat menempel 4 bentuk kolase	BSB (4)
	berbagai bentuk Kolase	Anak dapat menempel 3 bentuk kolase	BSh (3)
		Anak dapat menempel 2 bentuk kolase	MB (2)
		Anak dapat menempel 1 bentuk kolase	BB (1)
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun	Anak dapat menggunting 4 jenis daun	BSB (4)

		Anak dapat menggunting 3 jenis daun	BSH (3)
		Anak dapat menggunting 2 jenis daun	MB (2)
		Anak dapat menggunting 1 jenis daun	BB (1)
5	Anak dapat berkreasi	Anak dapat berkreasi dengan 4 macam warna saat kegiatan kolase	BSB (4)
	dengan berbagai macam warna saat kegiatan	Anak dapat berkreasi dengan 3 macam warna saat kegiatan kolase	BSH (3)
	Kolase	Anak dapat berkreasi dengan 2 macam warna saat kegiatan kolase	MB (2)
		Anak dapat berkreasi dengan 1 macam warna saat kegiatan kolase	BB (1)
6	Anak dapat Berkreasi	Anak dapat berkreasi dengan 4 macam warna daun saat kegiatan kolase	BSB (4)
	dengan berbagai macam warna	Anak dapat berkreasi dengan 3 macam warna daun saat kegiatan kolase	BSH (3)
	daun saat kegiatan kolase	Anak dapat berkreasi dengan 2 macam warna daun saat kegiatan kolase	MB (2)
		Anak dapat berkreasi dengan 1 macam warna daun saat kegiatan kolase	BB (1)

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester / Minggu / Hari ke	: Genap
Hari, tanggal	: Selasa, 23 April 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema :	tanaman/ obat keluarga/ jehe , kunyit salam

C. Materi Pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun
3. Mengenal kan macam macam tanam obat keluarga
4. Mengenalakan kosa kata jahe, kunyit dan daun salam
5. Mengenalkan lagu tentang tanaman obat

Alat dan bahan:

Daun pisang kering, daun karet kering dan daun singkong, seketsa gambar, lem, pensil, gunting.

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATAN INTI (08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang tanaman obat keluarga
2. Menyanyikan lagu tanaman obat
3. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain

1. Membuat sektsaa gambar daun salam
2. Mengkolase gambarr daun salam
3. Mengkolase seketsaa gambar kunyit
4. Mengkolase seketsa gamabar jahe

Dukungan setelah bermain

1. guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai

SOP

Guru menyampaikan kan kegiatan pembelajaran yang akan datang
 2. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATANPENUTUP

- a. Cuci tanga
- b. Makan bekal
- c. Recalling kegiatan sehari
- d. Pesan kegiatan yang akan datang
- e. Berdoa dan pulang

2. RENCANAPENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 - a. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - b. Menyelesaikan tugas yang diberikan
- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam tanaman obat
 2. Dapat menempel kolase daun dengan bentuk gambar jahe
 3. Dapat menggunting daun saat kegitan kolase
 4. Anak dapat membuat pola gambar sebelum menempel

Guru Kelompok



Maida Rahma

Peneliti

Lutfiana Fitria NPM
 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah



DWI YUNIASIH, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester / Minggu / Hari ke	: Genap
Hari, tanggal	: Kamis, 25 April 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema	: Tanaman Obat/ Kunyit

D. Materi Pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun
3. Mengenal kan macam macam tanam obat keluarga
4. Mengenalakan kosa kata kunyit
5. Mengenalkan lagu tentang tanaman obat

Alat dan bahan :

Daun pisang kering, dan daun karet, gunting lem dan juqa kertas kosong

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATAN INTI (08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang tanaman obat keluarga
2. Menyanyikan lagu tanaman obat
3. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain

1. menggambar pola gambar kunyit
2. Mengkolase dengan daun pisang kering gambar kunyit
3. Menggambar pola gambar kunyit
4. Mengkolase gambar kunyit dengan daun karet dan daun pisang kering

Dukungan setelah bermain

1. guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai SOP

Guru menyampaikan kan kegiatan pembelajaran yang akan datang
2. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATANPENUTUP

- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bekal
- ✓ Recalling kegiatan sehari
- ✓ Pesan kegiatan yang akan datang
- ✓ Berdoa dan pulang

2. RENCANAPENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 - a. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - b. Menyelesaikan tugas yang diberikan
- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam tanaman obat
 2. Dapat menempel kolase daun dengan pola gambar kunyit
 3. Dapat membuat pola gambar kunyit
 4. Dapat mengunting daun pisang kering dan daun karet

Guru Kelompok



Maida Rahma

Peneliti

Lutfiana Fitria
NPM 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah



DWI YUNIASIH, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester	: Genap
Hari, tanggal	: Selasa 30 April, 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema	: Tanaman obat / Daun salam

E. Materi Pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun
3. Mengenal kan macam macam tanam obat keluarga
4. Mengenalakan kosa kata daun salam
5. Mengenalkan lagu tentang tanaman obat

Alat dan bahan :

Daun pisang kering, dan daun salam gunting lem dan juqa kertas kosong

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATAN INTI (08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang tanaman obat keluarga
2. Menyanyikan lagu tanaman obat
3. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain

1. menggambar pola gambar daun salam
2. Mengkolase dengan daun salam kering gambar daun salam
3. Menggambar pola gambar daun salam
4. Mengkolase gambar daun salam

Dukungan setelah bermain

1. guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai

SOP

2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan datang
3. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATAN PENUTUP

- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bekal
- ✓ Recalling kegiatan sehari
- ✓ Pesan kegiatan yang akan datang
- ✓ Berdoa dan pulang

2. RENCANA PENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 - a. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - b. Menyelesaikan tugas yang diberikan
- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam tanaman obat
 2. Dapat menempel kolase daun dengan pola gambar daun salam
 3. Dapat membuat pola gambar daun salam
 4. Dapat mengunting daun salam

Guru Kelompok

Peneliti



Maida Rahma

Lutfiana Fitria
NPM 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah



DWI YUNIASIH, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester	: Genap
Hari, tanggal	: Rabu, 1 Mei 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema	: Tanaman obat/ Daun sirih

F. Materi Pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun
3. Mengenal kan macam macam tanam obat keluarga
4. Mengenalakan kosa kata daun sirih
5. Mengenalkan lagu tentang tanaman obat

Alat dan bahan :

Daun pisang kering, dan daun sirih gunting lem dan juqa kertas kosong

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATAN INTI (08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang tanaman obat keluarga
2. Menyanyikan lagu tanaman obat
3. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain

1. menggambar pola gambar daun sirih
2. Mengkolase dengan daun sirih gambar daun sirih
3. Menggambar pola gambar daun sirih
4. Mengkolase gambar daun sirih

Dukungan setelah bermain

1. guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai

SOP

2. Guru menyampaikan kan kegiatan pembelajaran yang akan datang
3. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATANPENUTUP

- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bekal
- ✓ Recalling kegiatan sehari
- ✓ Pesan kegiatan yang akan datang
- ✓ Berdoa dan pulang

2. RENCANAPENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 1. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Menyelesaikan tugas yang diberikan
- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam tanaman obat
 2. Dapat menempel kolase daun dengan pola gambar daun sirih
 3. Dapat membuat pola gambar daun sirih
 4. Dapat mengunting daun sirih

Guru Kelompok

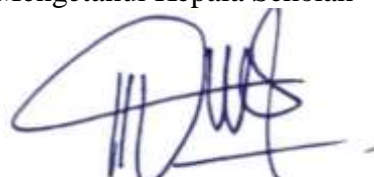


Maida Rahma

Peneliti

Lutfiana Fitria
NPM 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah



DWI YUNIASIH, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester	: Genap
Hari, tanggal, Tahun	: Senin, 6 Mei 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema	: Binatang / kupu-kupu

G. Materi Pembelajaran:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun yang akan dibuat kolase
3. Mengenal kan macam macam bintang
4. Mengenalakan kosa kata kupu-kupu
5. Mengenalkan lagu tentang tanaman obat

Alat dan bahan:

Daun singkong, gunting lem dan juqa kertas kosong

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATAN INTI (08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
2. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain

1. menggambar pola gambar kupu-kupu
2. Mengkolase dengan daun singkong gambar kupu-kupu
3. Menggambar pola gambar kupu-kupu

Dukungan setelah bermain

1. guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai

SOP

2. Guru menyampaikan kan kegiatan pembelajaran yang akan datang
3. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATANPENUTUP

- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bekal
- ✓ Recalling kegiatan sehari
- ✓ Pesan kegiatan yang akan datang
- ✓ Berdoa dan pulang

2. RENCANAPENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 1. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Menyelesaikan tugas yang diberikan
- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam binatang
 2. Dapat menempel kolase daun dengan pola gambar binatang kupu-kupu
 3. Dapat membuat pola gambar kupu-kupu
 4. Dapat mengunting daun singkong

Guru Kelompok

Peneliti



Maida Rahma

Lutfiana Fitria
NPM 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah



DWI YUNIASIH, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester	: Genap
Hari, tanggal Tahun	: Rabu, 8 Mei 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema	: Binatang / ikan

H. Materi Pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun yang akan dibuat kolase
3. Mengenal kan macam macam bintang
4. Mengenalakan kosa kata ikan

Alat dan bahan :

Daun angka, gunting lem dan juqa kertas kosong

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATANINTI(08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang binatang yang yang hidup diair
2. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain 1.menggambar pola gambar ikan

2.Mengkolase dengan daun angka 3.Menggambar pola gambar ikan

Dukungan setelah bermain

1. guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai SOP

2. Guru menyampaikan kan kegiatan pembelajaran yang akan datang
3. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATANPENUTUP

- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bekal
- ✓ Recalling kegiatan sehari
- ✓ Pesan kegiatan yang akan datang
- ✓ Berdoa dan pulang

2. RENCANAPENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 1. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Menyelesaikan tugas yang diberikan
- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam binatang
 2. Dapat menempel kolase daun nangka ke pola gambar ikan
 3. Dapat membuat pola gambar ikan
 4. Dapat mengunting daun nangka

Guru Kelompok


Peneliti



Maida Rahma

Lutfiana Fitria
NPM 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah



DWI YUNIASIH, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester	: Genap
Hari, tanggal, Tahun	: Senin 3 Mei 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema	: Binatang / Kura-kura

I. Materi Pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun yang akan dibuat kolase
3. Mengenal kan macam macam bintang
4. Mengenalakan kosa kata kura-kura

Alat dan bahan :

Daun angka, gunting lem dan juqa kertas kosong

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATAN INTI (08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang binatang yang hidup didarat
2. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain 1.menggambar pola gambar kura-kura
2.Mengkolase dengan daun angka 3.Menggambar pola gambar kura-kura

Dukungan setelah bermain

- 1.guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai SOP
2. Guru menyampaikan kan kegiatan pembelajaran yang akan datang
3. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATAN PENUTUP

- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bekal
- ✓ Recalling kegiatan sehari
- ✓ Pesan kegiatan yang akan datang
- ✓ Berdoa dan pulang

2. RENCANA PENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 1. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Menyelesaikan tugas yang diberikan

- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam binatang
 2. Dapat menempel kolase daun nangka muda pola gambar kura-kura
 3. Dapat membuat pola gambar kura-kura
 4. Dapat mengunting daun nangka muda

Guru Kelompok

Peneliti

Maida RahmaLutfiana Fitria
NPM 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah

DWI YUNIASIH, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ABA PEKALONGAN TAHUN AJARAN
2023/2024**

Semester	: Genap
Hari, tanggal, Tahun	: Rabu 15 Mei 2024
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tahun Tema / subtema / sub subtema	: Binatang / Burung

J. Materi Pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenalkan macam macam daun yang akan dibuat kolase
3. Mengenal kan macam macam bintang yang bisa terbang
4. Mengenalakan kosa kata burung

Alat dan bahan :

Daun nangka, gunting lem dan juqa kertas kosong

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (07.30- 08.30)

1. Penyabutan anak (SOP)-jurnal pagi (SOP)
2. Ikrar doa (SOP) -bermain motorik kasar (SOP)
3. Toileting (SOP)- makan snek (SOP)

B. KEGIATANINTI(08.30-10.30 wib)

Dukungan Sebelum Bermain

1. Berdiskusi tentang binatang yang hidup didarat
2. Menginformasikan kegiatan maen (aturan dan konsekuensi)

Dukungan Saat bermain

- 1.menggambar pola gambar burung
- 2.Mengkolase dengan daun singkong
- 3.Menggambar pola gambar burung

Dukungan setelah bermain

- 1.guru menanyakan kembali pengalaman belajar anak (Recalling) sesuai SOP

2. Guru menyampaikan kan kegiatan pembelajaran yang akan datang
3. Sentra, persiapan makan sesuai SOP

1. KEGIATANPENUTUP

- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bekal
- ✓ Recalling kegiatan sehari
- ✓ Pesan kegiatan yang akan datang
- ✓ Berdoa dan pulang

2. RENCANAPENILAIAN INDIKATOR

- Sikap
 - c. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - d. Menyelesaikan tugas yang diberikan
- Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Dapat menyebutkan macam macam binatang
 2. Dapat menempel kolase daun singkong kering pola gambar burung
 3. Dapat mengunting daun singkong kering

Guru Kelompok


Peneliti



Maida Rahma

Lutfiana Fitria
NPM 2001041011

Mengetahui Kepala Sekolah



DWI YUNIASIH, S.Pd

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase

Daun Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Aiko
 Tema : Tanaman
 Siklus/ : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun			✓	
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel		✓		
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Ba

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Adiba
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Kedua

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum Menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun		✓		
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase		✓		

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Analia
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel		✓		
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase		✓		
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 1 Mei 2024
 Nama : Azkayra
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun		✓		
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun			✓	
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase		✓		

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 1 Mei 2024
 Nama : Fatih
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel	✓			
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase		✓		
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	✓			

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 1 Mei 2024
 Nama : fira
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Kedua

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel	✓			
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase		✓		
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel		✓		
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	✓			

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 1 Mei 2024
 Nama : Hafiza
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun			✓	
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	✓			

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 1 Mei 2024
 Nama : Jonathan
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel	✓			
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase		✓		
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	✓			

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 1 Mei 2024
 Nama : Kevin
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase		✓		
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel		✓		
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	✓			

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024 Nama : Khamid
Tema : Tanaman
Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel		✓		
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	✓			

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024 Nama : Lukman
Tema : Tanaman
Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun		✓		
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase	✓			

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Meysya
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel		✓		
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase		✓		

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Mida
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel	✓			
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase		✓		
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel		✓		
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan B

SB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Nabhan
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

N0	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase	✓			
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun		✓		
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel		✓		
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase		✓		

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Salwa
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun		✓		
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel		✓		
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Syafira
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun			✓	
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklis (✓) Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Mei 2024
 Nama : Zhafira
 Tema : Tanaman
 Siklus/Pertemuan : Siklus I / Kedua

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase		✓		

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

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase

Daun Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2024
 Nama : Adiba
 Tema : Tanaman
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

N0	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian
 BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sang at Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Aiko
 Tema : Tanaman
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase

Daun Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2024
 Nama : Azkyra
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase

Daun Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2024
 Nama : Fatih
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kolase

Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Fira
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun			✓	
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024

Nama : Hafiza

Tema : Binatang

Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun			✓	
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Jonathan
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Kevin
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Khamid
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel		✓		
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024

Nama : Lukman

Tema : Binatang

Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Meysha
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel			✓	
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2024

Nama : Mida

Tema : Binatang

Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024

Nama : Nabhan

Tema : Binatang

Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun			✓	
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase			✓	

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD) PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN DIPAUD
IT TUNAS HARAPAN**

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun

Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Salwa
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

N0	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase			✓	
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024
 Nama : Syafiya
 Tema : Binatang
 Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun			✓	
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel				✓
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggunting berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

A. Lembar Observasi Ceklist () Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui

Kolase Daun Hari/Tanggal : Rabu 15 Mei 2024

Nama : Zhayra

Tema : Binatang

Siklus/ : Siklus II/ Keempat

NO	Indikator	Tingkat Pencapaian			
		BB	MB	BSB	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengetahui berbagai bentuk daun				✓
2	Anak dapat menggambar berbagai bentuk pola sebelum menempel			✓	
3	Anak dapat menempel berbagai bentuk kolase				✓
4	Anak dapat menggantung berbagai jenis daun				✓
5	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam warna sebelum menempel				✓
6	Anak dapat berkreasi dengan berbagai macam daun saat kegiatan kolase				✓

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 3
DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1 anak baris didepan ruang kelas dan bersiap berdoa



Foto dokumentasi saat anak menyanyikan lagu tanaman obat



Foto dokumentasi saat anak sedang melakukan kolase daun dan membuat pola gambar



Foto dokumentasi saat mengenalkan macam maca kolase daun



Foto dokumentasi hasil kolase daun

**Foto dokumentasi struktur organisasi dan foto sekolah PAUD IT
TUNAS HARAPAN**





**YAYASAN MESUJI BERKAH SEJAHTERA
PAUD IT TUNAS HARAPAN GEDUNG MULYA
KEC. TANJUNG RAYA KAB. MESUJI**



Alamat : Z.A Pagar Alam Rt 008/Rk 002 Gedung Mulya Tanjung Raya 34699

Nomor surat : 02.127/PAUDIT TH/MSJI/2024
Lamp : -
Hal : Balasan Surat Izin *Pro survey*

Kepada Yth,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Metro

Di Tempat

Assalamu 'alaikum warohmatullaahi wabarokatuh

Segala puji hanya bagi Allah subhanahuwata'ala, Rabb penggenggam semesta alam. Shalawat serta sa senantiasanya tercurah kepada uswah hasanah kita. Rasulullah SAW, beserta keluarga, sahabat, tabi'in s pengikutnya yang istiqomah hingga akhir zaman.

Menindaklanjuti surat saudara pada tanggal 30 Januari 2024 perihal perizinan tempat presurvey dalam ra menyelesaikan tugas akhir mahasiswa sebagai berikut:

Nama : LUTFIANA FITRIA

NPM : 2001041011

Semester : VIII

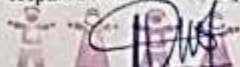
Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK MELALUI KOLASE DAU
PAUD IT TUNAS HARAPAN GEDUNG MULYA USIA 5-6 TAHUN




Maka dengan ini, kami menyatakan memberikan izin tersebut dan agar dapat digunakan sebagaimana mes Demikian surat balasan dari kami. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Gedung Mulya, 6 Februari 2024

Kepala PAUD Islam Terpadu Tunas Harapan


KABUPATEN MESUJI
Madura Islamic Education Center
DWI YUNTIASIH, S.Pd.



YAYASAN MESUJI BERKAH SEJAHTERA
PAUD IT TUNAS HARAPAN GEDUNG MULYA
KEC. TANJUNG RAYA KAB. MESUJI


Alamat : Z. A. Pagar Alam Rt 008/Rk 002 Gedung Mulya Tanjung Raya 34671

Nomor surat : 02.127/PAUDIT TH/MSJ/2024
 Lamp :
 Hal : Balasan Surat Izin *Pre survey*

Kepada Yth,
 Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullaahi wabarokatuh


Segala puji hanya bagi Allah subhanahuwata'ala, Rabb penggenggam semesta alam. Shalawat serta sala-
 senantiasa tercurah kepada uswah hasanah kita Rasulullah SAW, beserta keluarga, sahabat, tabi'in se-
 pengikutnya yang istiqomah hingga akhir zaman.

Menindaklanjuti surat saudara pada tanggal 30 Januari 2024 perihal perizinan tempat *presurvey* dalam rang-
 menyelesaikan tugas akhir mahasiswa sebagai berikut:

Nama : LUTFIANA FITRIA
 NPM : 2001041011
 Semester : VIII
 Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK MELALUI KOLASE DAUN
 PAUD IT TUNAS HARAPAN GEDUNG MULYA USIA 5-6 TAHUN

Maka dengan ini, kami menyatakan memberikan izin tersebut dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.
 Demikian surat balasan dari kami. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Gedung Mulya, 6 Februari 2024
 Kepala PAUD Islam Terpadu Tunas Harapan

 KABUPATEN MESUJI
 Dwi YUNTASIH, S.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 2466/In.28.1/J/TL.00/05/2024
Lampiran :-
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Siti Kurniasih (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **LUTFIANA FITRIA**
NPM : 2001041011
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUT IT TUNAS HARAPAN GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Mei 2024

Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2499/In.28/D.1/TL.01/05/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **LUTFIANA FITRIA**
 NPM : **2001041011**
 Semester : **8 (Delapan)**
 Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di **PAUD IT TUNAS HARAPAN**, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : **Metro**
 Pada Tanggal : **30 Mei 2024**

Mengetahui,
Kepala Sekolah

DWI YUNIASIH, S.Pd

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2500/In.28/D.1/TL.00/05/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA PAUD IT TUNAS HARAPAN
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2499/In.28/D.1/TL.01/05/2024, tanggal 30 Mei 2024 atas nama saudara:

Nama : **LUTFIANA FITRIA**
 NPM : 2001041011
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA PAUD IT TUNAS HARAPAN bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di PAUD IT TUNAS HARAPAN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 30 Mei 2024
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



**YAYASAN MESUJI BERKAH SEJAHTERA
PAUD IT TUNAS HARAPAN GEDUNG MULYA
KEC.TANJUNG ARAYA KAB.MESUJI**



Alamat : Z.A Pagar Alam Rt 008/Rk 002 Gedung Mulya Tanjung Raya 34699

Mesuji, 3 Juni 2024

Nomor : 02.1767/PAUDIT.TH/MSJ/VI/2024
Lampiran : -
Perihal : **Surat Izin Balasan Research**

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
Di
Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin Research yang diajukan oleh :

Nama : LUTFIANA FITRIA
NPM : 2001041011
Semester : 8 (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENINGKATAN KREATIFITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS
HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah PAUD Islam Terpadu Tunas Harapan Mesuji, telah kami setujui untuk melaksanakan Penelitian pada Lembaga kami Sebagai Syarat Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul "**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI**".

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah
PAUD Islam Terpadu Tunas Harapan

DWI YUNIASIH, S.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-633/In.28/S/U.1/OT.01/06/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : LUTFIANA FITRIA
NPM : 2001041011
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001041011

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 11 Juni 2024
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP:19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingguloyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 Website www.tarbiyah.metro.univ.ac.id e-mail tarbiyah.iaim@metro.univ.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Lutfi Ana Fitria
NPM : 2001041011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 19 Juni 2024
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Turnitin

PENINGKATAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI
KOLASE DAUN DI PAUD IT
TUNAS HARAPAN DESA
GEDUNG MULYA KABUPATEN
MESUJI.docx

by productifity 1

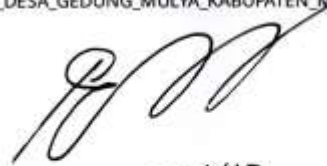
Submission date: 19-Jun-2024 12:17PM (UTC+0530)

Submission ID: 2387721741

File name: PENINGKATAN_KREATIVITAS_SENI_RUPA_ANAK_USIA_5-6_TAHUN_MELALUI_KOLASE_DAUN_DI_PAUD_IT_TUNAS_HARAPAN_DESA_GEDUNG_MULYA_KABUPATEN_MESUJI.docx (456.9K)

Word count: 14214

Character count: 90956


Edo Dwicahyo
199007152018011002

PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI KOLASE DAUN DI PAUD IT TUNAS HARAPAN
DESA GEDUNG MULYA KABUPATEN MESUJI.docx

ORIGINALITY REPORT

18% SIMILARITY INDEX	18% INTERNET SOURCES	6% PUBLICATIONS	2% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	6%
2	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	4%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	3%
4	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%


Eko Dwi Cahyo
199007152018011002

A. Wawancara Diajukan Kepada Kepala Sekolah

PENELITI	KEPALA SEKOLAH
Kurikulum apa yang digunakan di PAUD IT Tunas Harapan?	Untuk kurikulum yang digunakan kami masih menggunakan kurikulum 2013 (KTSP)
Berapa jumlah anak didalam kelompok kelas B?	Untuk kelas kelompok B awal nya 20 anak sekarang masih 18 dikarenakan yang 2 sudah tidak sekolah disini
Apakah peningkatan kreativitas seni rupa anak itu penting bagi anak PAUD?	Menurut ibu sangat penting ya untuk pendidikan anak usia dini, apalagi melalui media kolase dari bahan alam, karena anak dapat mengembangkan imajinasinya, dan dapat menemukan hal baru bagi anak.
Apakah peningkatan seni rupa sudah berkembang secara merata ibu ?	Menurut ibu belum sepenuhnya mertua, karena ada beberapa anak yang belum berkembang
Kesulitan apa yang dihadapi anak pada saat pembelajaran kreativitas seni rupa ?	Dalam peningkatan kreativitas seni anak itu di PAUD IT Tunas Harapan terdapat beberapa anak yang belum mengerti macam-macam warna dan kurangnya imajinasi anak dalam mengembangkan kreativitas anak
Bimbingan apa sajakah yang dilakukan guru untuk mengatasi anak yang belum mengerti dan mengalami kesulitan dalam menentukan macam-macam warna?	Jadi guru membimbing anak dengan cara kita memberikan yang menarik bagi anak dan dapat mengembangkan kreativitas seni rupa anak
Apakah ada media untuk peningkatan kreativitas seni untuk anak ?	Untuk disekolahkan kami belum ada biasanya guru hanya mencontohkan pada saat pembelajaran kepada anak melalui kegiatan menggambar dan mewarnai.

PENELITI	GURU KELAS
Berapa jumlah anak didalam kelas B?	Terdapat 20 anak. Laki-laki 8 dan perempuan 12
Bagaimana cara ibu menyiapkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan ?	Biasanya kami menyiapkan pembelajaran yang sesuai tema pada hari itu sehari sebelum pembelajaran

Bagaimana kemampuan kreativitas seni pada anak kelompok B ini ibu?	Untuk kemampuan kreativitas seni belum berkembang dikarenakan ada beberapa anak masih kesulitan dalam menggambar ,mewarnai dan mengenal macam- macam warna
Berapa jumlah anak yang kesulitan dalam mengembangkan kreativitas seni rupa di kelompok B	Untuk saat ini kurang lebih ada 9 anak
Bagaimana cara ibu untuk peningkatan kreativitas seni rupa pada anak melalui media kolase daun ?	Untuk saya sendiri mungkin saya akan menjelaskan dan mengenalkan media kolase daun ini kepada anak ,dan membebaskan anak untuk berimajinasi sesuai dengan kemampuan nya
Menurut ibu seberapa penting peningkatan kreativitas seni rupa pada anak ?	Menurut saya penting ya dalam peningkatan kreativitas seni rupa karna bisa menambah wawasan dan juga hal baru
Apakah media kolase daun dapat mendukung dalam peningkatan kreativitas seni rupa ?	Menurut saya dengan media kolase daun anak dapat tertarik dan menemukan hal baru dan anak dapat berkrasi dengan imajinasinya.

RIWAYAT HIDUP



Lutfiana Fitria, dilahirkan di Harapan Mukti, 22 APRIL 2001, peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan berbahagia dari bapak Purwanto dan ibu Sumiati. Peneliti menyelesaikan pendidikan pada tahun 2012/2013 di SD Negeri 1 Harapan Mukti lalu melanjutkan kejenjang sekolah

menengah pertama selesai pada tahun 2015/2016 di SMP Negeri 3 Tanjung Raya, setelah itu melanjutkan lagi ke jenjang sekolah menengah atas selesai pada tahun 2018/2019 di SMA Negeri 1 Tanjung Raya. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan S1 ke perguruan tinggi IAIN Metro Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) hingga sekarang.