

Pengembangan Metode Bermain Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini TK Dharma Wanita

Eli Olivya*, Dela Laras Aditia, Winda Kartika, Bela Intan Pratiwi, Tika Puspita Sari, Nurul Fauziah

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

*Corresponding Author: eliolivya@gmail.com, delajah67809@gmail.com, windakartika969@gmail.com, belaintanpratiwi4@gmail.com, puspitasaritika264@gmail.com, nurul@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Article History

Received : March 26th, 2026

Revised : April 13th, 2026

Accepted : April 27th, 2026

Abstract: Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi melalui pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Dharma Wanita Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 20 anak usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil karya, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif berbasis persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang signifikan, ditandai dengan kenaikan kategori berkembang sangat baik (BSB) dari 0% pada pra siklus menjadi 20% pada siklus I, dan mencapai 65% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, serta mendukung perkembangan motorik halus dan interaksi sosial anak.

Keywords: anak usia dini, kolase, kreativitas, pembelajaran berbasis bermain

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam proses pembentukan kepribadian dan perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Pada fase ini, anak berada pada masa emas (golden age) yang ditandai dengan perkembangan pesat baik dari segi kognitif, sosial, emosional, bahasa, maupun kreativitas. Oleh karena itu, pendidikan yang diberikan harus mampu menstimulasi seluruh potensi anak secara optimal dan berkesinambungan. Salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian khusus adalah kreativitas, karena kreativitas berperan dalam membentuk kemampuan berpikir fleksibel, inovatif, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari (Munandar, 2016).

Kreativitas pada anak usia dini tidak hanya terbatas pada kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir divergen, imajinasi, rasa ingin tahu, serta keberanian dalam mengekspresikan ide. Menurut Hurlock (2018), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan

sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks pendidikan, kreativitas menjadi indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena anak yang kreatif cenderung lebih aktif, percaya diri, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar yang dinamis.

Namun demikian, kondisi empiris di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak usia dini masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Dharma Wanita Kota Bengkulu, ditemukan bahwa sebagian besar anak cenderung meniru contoh yang diberikan guru, kurang memiliki inisiatif dalam berkarya, serta belum mampu mengembangkan ide secara mandiri. Anak juga terlihat kurang percaya diri dalam mengekspresikan hasil karyanya dan lebih bergantung pada arahan guru. Fenomena ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas.

Rendahnya kreativitas anak tersebut tidak terlepas dari metode pembelajaran yang masih

bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher centered). Dalam praktiknya, guru lebih banyak memberikan instruksi yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga anak tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyadi (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak memberikan kebebasan berekspresi akan menghambat perkembangan kreativitas anak.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menstimulasi kreativitas anak secara optimal. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis bermain. Bermain merupakan dunia anak dan menjadi sarana utama bagi mereka untuk belajar. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan perasaan dan gagasannya secara alami. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitarnya (Piaget, 2019).

Pembelajaran berbasis bermain memiliki keunggulan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak menekan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara mandiri. Pendekatan ini juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada anak dan pengembangan potensi individu secara holistik (Kemendikbud, 2022).

Salah satu bentuk implementasi pembelajaran berbasis bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah kegiatan kolase. Kolase merupakan kegiatan seni yang dilakukan dengan cara menempel berbagai bahan seperti kertas, daun, biji-bijian, kain perca, dan bahan lainnya pada suatu media untuk menghasilkan karya tertentu. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir kreatif dalam mengombinasikan berbagai bahan menjadi karya yang unik dan bermakna.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan kolase memiliki pengaruh

signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2022) menunjukkan bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan orisinalitas anak dalam berkarya. Selain itu, penelitian oleh Wandi dan Mayar (2020) juga menemukan bahwa kegiatan kolase mampu meningkatkan koordinasi motorik halus yang berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas anak. Lebih lanjut, penelitian terbaru oleh Rahmawati (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis seni, termasuk kolase, dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran serta mendorong munculnya ide-ide kreatif yang beragam.

Selain itu, kegiatan kolase memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih bahan, warna, dan bentuk sesuai dengan keinginan mereka. Kebebasan ini menjadi faktor penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian anak dalam berkarya. Anak tidak lagi terpaku pada satu jawaban yang benar, melainkan didorong untuk menghasilkan karya yang orisinal sesuai dengan imajinasi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2019) yang menyatakan bahwa kreativitas anak akan berkembang apabila diberikan ruang untuk berekspresi secara bebas tanpa tekanan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Namun, implementasi metode ini masih perlu dikembangkan secara sistematis dan terstruktur agar dapat memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Dharma Wanita Kota Bengkulu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara langsung di dalam kelas.

PTK dipilih karena bersifat reflektif dan berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan ini dilakukan secara sistematis dalam bentuk siklus hingga mencapai hasil yang optimal.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan kegiatan pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, media, serta instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan kegiatan kolase yang memberi kebebasan anak untuk bereksplorasi menggunakan berbagai bahan. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan perkembangan kreativitas anak selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena melibatkan proses evaluasi yang berkelanjutan (Arikunto, 2021).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kreativitas anak masih perlu ditingkatkan melalui inovasi pembelajaran.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kota Bengkulu. Sampel penelitian berjumlah 20 anak usia 5–6 tahun yang terdiri atas 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelompok tersebut memiliki tingkat kreativitas yang masih rendah dan memerlukan intervensi pembelajaran (Suyadi, 2020).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, berupa penyusunan perangkat pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase; (2) pelaksanaan

tindakan, yaitu penerapan kegiatan kolase dengan memberikan kebebasan eksplorasi kepada anak; (3) observasi, dilakukan untuk mengamati aktivitas dan perkembangan kreativitas anak selama pembelajaran; dan (4) refleksi, yaitu evaluasi hasil tindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Prosedur ini dilakukan secara sistematis hingga diperoleh hasil yang optimal.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kota Bengkulu yang berjumlah 20 anak dengan rentang usia 5–6 tahun. Komposisi subjek terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal kemampuan berekspres dan menghasilkan karya secara mandiri. Kelompok B dipilih karena pada usia tersebut anak berada pada tahap perkembangan yang mulai mampu berpikir simbolik dan memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas. Namun demikian, anak masih memerlukan stimulasi yang tepat melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, kegiatan kolase berbasis bermain dipandang relevan untuk diterapkan dalam penelitian ini (Suyadi, 2020).

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil karya anak. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan perkembangan kreativitas, dokumentasi berupa foto kegiatan sebagai bukti empiris, serta penilaian hasil karya untuk mengukur kreativitas berdasarkan aspek keaslian, imajinasi, kemampuan mengombinasikan bahan, dan kemandirian (Sugiyono, 2022). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan pendekatan persentase. Data dianalisis dengan menghitung jumlah anak pada setiap kategori perkembangan, kemudian dikonversikan ke dalam persentase menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah anak yang mencapai kategori tertentu

N = Jumlah seluruh anak

Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk membandingkan peningkatan kreativitas anak dari pra siklus hingga siklus II. Dengan demikian, analisis data ini mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (Creswell, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini melalui penerapan metode pembelajaran berbasis bermain dengan kegiatan kolase. Data yang dikumpulkan meliputi hasil observasi aktivitas anak, dokumentasi kegiatan, serta penilaian hasil karya berdasarkan indikator kreativitas yang telah ditentukan. Pelaksanaan penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada perkembangan kreativitas anak dari kondisi awal (pra siklus) hingga siklus II. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat dari peningkatan persentase pada kategori berkembang sangat baik (BSB), tetapi juga dari perubahan perilaku anak dalam proses pembelajaran, seperti meningkatnya keaktifan, kemandirian, dan kemampuan dalam mengekspresikan ide. Berikut ini disajikan hasil penelitian secara rinci pada setiap tahapan.

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu menghasilkan karya yang bervariasi dan cenderung meniru contoh yang diberikan oleh guru. Anak juga terlihat kurang percaya diri dalam mengemukakan ide serta belum mampu mengombinasikan bahan secara kreatif.

Tabel 1. Kondisi Awal Kreativitas Anak (Pra Siklus)

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB (Belum Berkembang)	6	30%
MB (Mulai Berkembang)	9	45%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	5	25%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, mayoritas anak berada pada kategori mulai berkembang (45%), sedangkan tidak terdapat anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Rendahnya kreativitas anak pada tahap pra siklus disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Anak belum diberikan kesempatan yang cukup untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide secara mandiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak.

Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran mulai menerapkan metode berbasis bermain melalui kegiatan kolase dengan menggunakan bahan kertas warna dan daun kering. Guru memberikan arahan awal, kemudian anak diberi kesempatan untuk membuat karya sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Tabel 2. Hasil Kreativitas Anak Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	2	10%
MB	6	30%
BSH	8	40%
BSB	4	20%

Hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Jumlah anak pada kategori belum berkembang menurun dari 30% menjadi 10%, sedangkan kategori berkembang sangat baik mulai muncul sebesar 20%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan kolase mampu menarik minat anak dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Anak mulai berani mencoba mengombinasikan bahan dan menunjukkan ide-ide sederhana dalam karya yang dihasilkan. Namun demikian, hasil pada siklus I belum maksimal. Masih terdapat beberapa anak yang bergantung pada arahan guru dan belum sepenuhnya mandiri dalam berkarya. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menambah variasi bahan kolase, seperti biji-bijian dan kain perca, serta memberikan kebebasan eksplorasi yang lebih

luas kepada anak. Selain itu, pembelajaran juga dilakukan melalui pendekatan bermain kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial anak.

Tabel 3. Hasil Kreativitas Anak Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	2	10%
BSH	5	25%
BSB	13	65%

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori belum berkembang, dan sebagian besar anak telah mencapai kategori berkembang sangat baik. Anak terlihat lebih percaya diri, mampu mengekspresikan ide secara mandiri, serta menghasilkan karya yang lebih variatif dan orisinal. Selain itu, anak juga mampu mengombinasikan berbagai bahan dengan lebih kreatif dan menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan yang terjadi pada setiap siklus, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, peningkatan ditunjukkan melalui bertambahnya jumlah anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan secara kualitatif terlihat dari perubahan perilaku anak yang lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengekspresikan ide secara mandiri. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas.

Kegiatan kolase sebagai bentuk pembelajaran berbasis bermain memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi anak. Anak diberi kebebasan untuk memilih bahan, warna, dan bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Kebebasan ini menjadi faktor utama dalam menumbuhkan kreativitas karena anak tidak terikat pada satu pola atau contoh tertentu. Anak dapat menciptakan karya yang bersifat unik dan orisinal sesuai dengan pengalaman dan imajinasi yang dimiliki. Dalam konteks ini, kreativitas

berkembang melalui proses eksplorasi dan percobaan yang dilakukan secara berulang. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (2016) yang menyatakan bahwa kreativitas anak akan berkembang apabila anak diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan menemukan hal baru secara mandiri.

Kebebasan dalam berekspresasi juga berpengaruh terhadap perkembangan kepercayaan diri anak. Anak yang diberi ruang untuk menyampaikan ide tanpa tekanan akan lebih berani dalam mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Kondisi ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena rasa percaya diri merupakan salah satu faktor yang mendukung munculnya kreativitas. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungannya (Piaget, 2019). Dalam kegiatan kolase, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam proses penciptaan karya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang tidak menekan dan penuh kegembiraan. Dalam kondisi tersebut, anak akan lebih mudah menerima dan memahami pembelajaran. Suyadi (2020) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana belajar yang paling efektif bagi anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang cenderung aktif dan eksploratif. Dengan demikian, integrasi kegiatan bermain dalam pembelajaran menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan berbagai bahan dalam kegiatan kolase juga memberikan stimulus yang beragam bagi anak. Bahan-bahan seperti kertas warna, daun kering, biji-bijian, dan kain perca memberikan pengalaman sensorik yang berbeda-beda. Pengalaman ini sangat penting dalam merangsang perkembangan kreativitas anak, karena semakin banyak stimulus yang diterima, semakin besar peluang anak untuk mengembangkan ide-ide baru. Selain itu, penggunaan bahan yang bervariasi juga mendorong anak untuk berpikir fleksibel dalam mengombinasikan berbagai elemen menjadi satu kesatuan yang utuh.

Kegiatan kolase juga memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Aktivitas menempel, menggantung, dan menyusun bahan membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan yang baik. Keterampilan motorik halus yang berkembang dengan baik akan mendukung anak dalam menghasilkan karya yang lebih rapi dan kreatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa perkembangan motorik halus memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan kreativitas anak (Wandi & Mayar, 2020). Dengan demikian, kegiatan kolase tidak hanya berfungsi sebagai media pengembangan kreativitas, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan dasar anak.

Pendekatan bermain kelompok yang diterapkan pada siklus II juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Dalam kegiatan kelompok, anak dapat berinteraksi, berdiskusi, dan saling bertukar ide dengan teman sebaya. Interaksi ini mendorong anak untuk melihat berbagai perspektif dan mengembangkan ide yang lebih beragam. Selain itu, anak juga belajar bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Teori sosiokultural yang dikemukakan oleh Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya (Vygotsky, 2018). Melalui interaksi tersebut, anak memperoleh pengalaman baru yang dapat memperkaya kreativitasnya.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kegiatan kolase efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sari et al. (2022) menyatakan bahwa kegiatan kolase mampu meningkatkan kemampuan imajinasi, eksplorasi bahan, serta orisinalitas karya anak. Selain itu, Rahmawati (2023) menemukan bahwa metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak.

Lebih lanjut, keberhasilan penerapan metode ini juga dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai pendamping yang memberikan stimulus dan dukungan kepada

anak. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi, namun tetap memberikan arahan yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Peran guru yang tepat akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan kreativitas anak secara optimal (Susanto, 2019).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Metode ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, merangsang imajinasi, serta mendorong anak untuk berpikir kreatif dan mandiri. Selain itu, kegiatan kolase juga memberikan manfaat tambahan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan sosial anak. Oleh karena itu, metode ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini sebagai upaya mengembangkan potensi kreativitas secara optimal dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Dharma Wanita Kota Bengkulu. Peningkatan kreativitas terlihat secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus II, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan pada jumlah anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB), dari 0% pada pra siklus menjadi 20% pada siklus I, dan meningkat menjadi 65% pada siklus II. Sementara itu, secara kualitatif, anak menunjukkan perubahan perilaku yang positif, seperti meningkatnya keaktifan, kepercayaan diri, kemandirian, serta kemampuan dalam mengekspresikan ide secara kreatif. Kegiatan kolase memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas dalam memilih bahan, warna, dan bentuk, sehingga mampu merangsang imajinasi dan kreativitas anak secara optimal. Selain itu, penggunaan bahan yang bervariasi juga memberikan stimulus sensorik yang beragam serta melatih keterampilan motorik halus anak. Penerapan pendekatan bermain kelompok turut mendukung perkembangan kreativitas melalui interaksi sosial dan pertukaran ide antar anak. Peran guru sebagai

fasilitator juga menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis bermain melalui kegiatan kolase dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini secara optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala TK Dharma Wanita Kota Bengkulu, guru, serta anak-anak kelompok B yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini.

REFERENSI

- Anderson, L. W. (2018). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. Cambridge: Polity Press.
- Creswell, J. W. (2021). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (2018). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Piaget, J. (2019). *The psychology of intelligence*. London: Routledge.
- Prensky, M. (2017). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids*. New York: Teachers College Press.
- Rahmawati, D. (2023). Peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain konstruktif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 123–130.
- Sari, D. M., et al. (2022). Pengaruh kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2567–2575.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2020). *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Uno, H. B. (2018). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2020). Analisis kemampuan motorik halus dan kreativitas anak melalui kegiatan kolase. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1234–1241.
- Wiyani, N. A. (2020). *Konsep dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yusuf, S. (2017). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.