

Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota Tahun Ajaran 2022/2023

Rosinda Br Hotang¹, Emmi Silvia Herlina², Endang Junita Sinaga³

Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Abstract. *The aim of this research is to determine the effect of collage games on creativity in children aged 5-6 years at the GKPI Tarutung City Kindergarten. The method used in this research is a descriptive quantitative research method. The population is all GKPI Tarutung City Kindergarten children for the 2022-2023 academic year, totaling 130 people and a sample of 25 people was determined using a purposive sampling technique. Data was collected using 13 positive closed observation items. The results of data analysis show that there is an influence of collage games on creativity in children aged 5-6 years at GKPI Tarutung City Kindergarten: 1) Test analysis requirements: a) positive relationship test obtained by $r_{xy} = 0.613 > r_{table}(\alpha=0.05, n=25) = 0.396$, thus it is known that there is a positive relationship between variable 2.069, thus there is a significant relationship between variable 0.67X. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected.*

Keywords: *Collage Games, Creativity in Children Aged 5-6 Years*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kolase terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh anak TK GKPI Tarutung Kota Tahun Ajaran 2022-2023 yang berjumlah 130 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 25 orang dengan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan item observasi tertutup positif sebanyak 13 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kolase terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,613 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=25) = 0,396$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,716 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=23) = 2,069$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. c) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 37,5%. 2) Uji pengaruh: Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 14,97 + 0,67X$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci : Permainan Kolase, Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun

LATAR BELAKANG

Tenaga pendidik di sekolah PAUD harus menjadi guru profesional sehingga bisa menjadi guru yang kreatif ketika mengajar di kelas sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek dari anak, aspek yang harus dikembangkan oleh guru PAUD menurut peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah mengenai aspek yang menjadi standar perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral pada anak, nilai pancasila yang harus dimiliki anak, fisik motorik dari anak, kognitif anak, perkembangan bahasa, dan sosail emosional pada anak¹. Selain aspek-aspek yang harus dikembangkan oleh guru PAUD berbagai jenis ranah juga menjadi fokus penring yang harus dikembangkan oleh guru.

Primayana mengartikan Kolase sebagai karya seni menempel pada kertas dan menempelkan potongan tersebut pada kertas yang disediakan². Azizah menyimpulkan bahwa

¹“Peraturan Pemezuntah Republik Indonesia Nomor 4tahun2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemezuntah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan” (Presiden Republik Indonesia, t.t.).

²Primayana, “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini,” 96.

kolase adalah kegiatan yang dilakukan untuk merekatkan berbagai bahan pada suatu komposisi indah dan menjadi sebuah karya seni³.

Peneliti melakukan observasi yang dilakukan di TK GKPI Tarutung Kota, peneliti tertarik meneliti mengenai kreativitas anak dikarenakan pada saat peneliti melakukan pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa terdapat siswa yang hanya diam dan bingung bagaimana menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan seni saat diberikan kepada anak. Ada juga anak yang hanya berkreasi dengan sederhana ketika diberikan tugas untuk menghias buku gambar yang diberikan atau media belajar yang akan menstimulasi kreativitas anak, ada juga anak yang selalu bertanya bagaimana memulainya dan tidak berani untuk berkreasi dan memulai hal baru, serta anak tidak mampu bekerja sendiri dan selalu ingin dibantu oleh guru. Peneliti mengambil permainan kolase untuk melihat apakah dengan bermain kolase dapat mempengaruhi kreativitas dari anak kelompok B TK GKPI Tarutung Kota.

KAJIAN TEORITIS

Kerangka Teoritis

Kreativitas berdasarkan pengertiannya memiliki banyak pengertian dan juga definisi yang berbedah-bedah dari setiap tokoh-tokoh ternama, selain tokoh-tokoh ternama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan bahwa kreativitas ialah sebagai kemampuan untuk mencipta sebuah karya⁴. Begitu juga dengan tokoh-tokoh ternama seperti Santrock yang menyatakan dengan pemikiran kreativitas yang dimiliki maka akan lalu melahirkan solusi dari sebuah masalah yang dihadapi⁵. Hurlock juga menyatakan kreativitas adalah membuat suatu hal yang baru dan juga berbeda⁶.

Ciri-ciri Kreativitas

Berdasarkan pendapat dari para ahli tentang kreativitas secara umum maka berbeda dengan kreativitas pada anak, anak dikatakan kreativitas jika memiliki perilaku dan kegiatan yang dilakukan setiap harinya dengan ciri-ciri sebagai berikut menurut Mulyasa⁷:

1. Rasa ingin tahu anak yang tinggi dengan tidak takut saat menjelajahi lingkungannya seperti berani mengamati, memegang, dan mendekati segala macam tempat dan benda seakan dia penasaran dengan apa yang ada disekitar lingkungannya.

³Siti Azizah dan Isti Fatona, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Media Kolase Di Kelompok B Tk Aisyiyah Kauman Metro" 2 (Juni 2022): 37.

⁴Ahmad Susanto, *Op. cit*, 71.

⁵Nurani Yuliani, Hartati Sofia, dan Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, 1 ed., 1 (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), 2.

⁶Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, 1 (PT. Remaja Rosdakarya, 2019), 8.

⁷Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, 193.

2. Anak berani melakukan hal baru dengan bereksperimen pada alat permainannya seperti membongkar dan melepas bagian-bagian dari alat permainannya.
3. Selalu bertanya kepada orang lain untuk hal yang membuatnya bingung dan selalu merasa tidak puas dengan hasil jawaban yang diterima.
4. Ingin mendapatkan pengaman-pengalaman baru yang langsung dirasakan oleh dirinya sendiri.
5. Spontan langsung menyatakan pemikiran dan perasaan sebagaimana yang dia pikirkan dan rasakan.
6. Selalu ingin melakukan kegiatan lain dan tidak terlihat bosan.
7. Memiliki imajinasi yang tinggi.

Karakteristik Anak Kreatif

Anak usia dini yang berkarakter kreatif dapat dikenali dengan melihat dari sifat yang ada pada karakter anak kreatif, Karakteristik anak yang kreatif pada anak prasekolah menurut Torrance dalam Mulyani⁸ yaitu:

1. Anak belajar dengan cara yang eksploratif. Maksudnya adalah ketika memberikan pembelajaran kepada anak biarkan anak untuk bereksperimen sehingga memiliki pengalaman sendiri yang akan mudah diingat.
2. Memiliki rentang waktu kira-kira 15 menit lebih lama ketika melakukan sesuatu hal atau memainkan permainannya karena anak mempunyai serangkaian proses saat bereksplorasi sehingga menunjukkan anak tidak mudah bosan dari anak yang tidak kreatif.
3. Mampu mengorganisasikan. Contohnya ketika anak dalam kelompok bermain berperan sebagai pemimpin bagi kelompoknya.
4. Anak mampu mendapatkan pengalaman baru dengan kegiatan yang sudah dilakukan.
5. Belajar melalui fantasi dan memecahkan masalah berdasarkan pengalamannya.
6. Anak menjadi anak yang gemar bercerita dengan orang lain.

Faktor Pendukung Kreativitas

Menurut Ahmad Susanto dalam bukunya mengatakan bahwa faktor pendukung kreativitas dilingkungan sekolah yaitu guru menerima anak dengan sebagaimana diri anak tanpa memandang kelebihan dan kekurangan anak dengan hanya memberikan kepercayaan bahwa anak mampu dan sanggup untuk melakukan hal tersebut, guru membuat suasana kelas yang nyaman sehingga anak tidak merasa ini adalah ajang penilaian yang mengancam dirinya dan juga guru dapat menjadi pribadi yang dapat mengerti perasaan, pemikiran, dan perilaku

⁸Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, 37–38.

yang dimiliki anak⁹. Dengan selalu mendukung anak dengan cara yang benar dan tepat sehingga ketika anak bereksplorasi terhadap lingkungan disekitarnya maka anak akan selalu tenang dan tidak akan takut untuk bertanya dan melakukan kegiatan yang mendukung perkembangan anak.

Faktor Penghambat Kreativitas

Faktor penghambat kreativitas pada anak menurut susanto yaitu dengan tidak menghalangi anak untuk berfantasi, membatasi anak ketika bertanya, menekankan peran sesuai jenis kelamin, sering melarang anak, membiarkan anak selalu takut dan malu, mengkritik anak dengan kalimat negatif¹⁰. Banyak guru yang tanpa sadar telah melakukan hal-hal yang seharusnya tidak dilakukan pada anak dikelas, salah satunya melarang anak berkreasi sepuasnya pada buku gambar yang dia punya selalu mendikte anak, dan juga membiarkan anak selalu merasa malu saat bernyanyi di depan kelas, memberikan kalimat-kalimat negatif yang membuat anak merasa dirinya selalu salah dan lain sebagainya. Dengan melakukan hal-hal tersebut kepada anak akan membuat kreativitas anak tidak dapat berkembang dengan baik dan benar.

Pengertian Kolase

Pengertian kolase pada bahasa inggris mengartikan sebagai arti kata merekat dan secara gabungan kata kolase ialah suatu kreasi yang digunakan ketika menggabungkan dari gambar yang dilukis kemudian menempelkan bahan yang disediakan¹¹. KBBI mengartikan kolase ialah adalah susunan keindahan yang disusun dari bahan kain, potongan kertas, serpihan kayu dan lain-lain yang direkatkan di pada gambar¹². Begitu juga dengan Catur dalam Novi Mulyani mengatakan kolase adalah menyusun berbagai bahan di atas kertas secara teratur¹³.

Manfaat Permainan Kolase

Kolase memiliki banyak manfaat yang dapat diterima oleh anak usia dini, oleh sebab itu kegiatan kolase baik untuk diberikan kepada anak usia dini. Manfaat dari bermain kolase untuk anak usia dini menurut Ramdhania dan Triyuni¹⁴ yaitu :

1. Untuk melatih motorik pada anak khususnya motorik halus anak, dalam kegiatan bermain kolase pada anak di bentuk menjadi pribadi yang berkreasi dengan teknik menempel dan merekatkan bahan dengan demikian anak akan dituntut untuk menggunakan jari-jari

⁹Ahmad Susanto, *Op. cit*, 87.

¹⁰Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, 94.

¹¹Primayana, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini," 95.

¹²Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, 1 ed. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, t.t.), 54.

¹³Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, 1 (PT Remaja Rosdakarya, 2018), 71.

¹⁴Primayana, *Op. cit*, 96."

tangannya dan kekuatan dari motorik halusya. Dalam hal ini anak akan melatih motoric halusya.

2. Meningkatkan kreativitas, hal ini dapat tercapai dengan memberikan kepada anak berbagai pilihan warna yang dapat dipilih oleh anak dengan mengajari anak gambar yang indah dan unik untuk dipilih sesuai kebutuhan anak.
3. Dengan fokus yang dimiliki anak ketika menempelkan bahan menyesuaikan dengan bentuk pola, maka akan dibutuhkan untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan pola dari karya yang akan dibuat.
4. Mengenalkan warna, dalam kegiatan bermain kolase terdiri dari varian warna untuk menyelesaikan satu karya yang akan di buat, dengan demikian anak akan dikenalkan pada berbagai warna dari bahan-bahan tersebut yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.
5. Dengan mengenalkan berbagai macam bahan kepada anak, dalam pemilihan bahan untuk bermain kolase anak akan diperhadapkan pada berbagai jenis bahan. Dengan begitu maka anak sudah dikenalkan untuk mampu memilah bahan yang kasar dan halus serta anak dapat dikenalkan pada keanekaragaman bahan yang digunakan dalam menyelesaikan karyanya.
6. Mengenalkan sifat bahan kepada anak, dengan berbagai macam bahan yang digunakan akan membantu anak untuk mengenal sifat dari bahan-bahan tersebut dan menetapkan pada bagian apa saja bahan tersebut digunakan
7. Melatih ketekunan anak, dalam menyelesaikan karya dalam bermain kolase membutuhkan ketekunan dan kesabaran yang besar dalam menyusun bahan untuk memenuhi pola dari karya
8. Dengan menyelesaikan kolase anak akan mampu menyelesaikan masalahnya.

Langkah-langkah Permainan Kolase

Permainan kolase memiliki langkah-langkah yang akan diajarkan kepada anak terlebih dahulu agar anak tidak bingung dan menjadi mengerti bagaimana menggunakan dan sistem kerja dari bermain kolase, oleh sebab itu menurut Syakir dalam Khasanah dan Ichsan langkah-langkah kegiatan kolase adalah: merancang ide gambar, memilih bahan, dan memberitahu kegunaan alat. Ketika mengajari anak untuk memilih bahan anak diinstruksikan untuk menempelkan pada gambar untuk terlebih dahulu dilumuri lem, lalu ditempelkan pada pola,

jelaskan posisi yang benar untuk menempelkan benda yang sesuai dengan garis gambar agar kertas tidak sobek.¹⁵.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam pendekatan kuantitatif, masalah yang diteliti harus jelas. Metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme adalah metode penelitian kuantitatif, yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, kemudian mengumpulkan data dan menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun sebagai alat pengumpulan data, analisis materi bersifat kuantitatif/statistik, tujuannya adalah untuk mengetahui hipotesis yang diajukan.¹⁶

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah metode statistik inferensial kuantitatif karena penelitian ini dilakukan penelitian kepada sampel dan hasil yang diperoleh diberlakukan untuk populasi. Statistik inferensial yaitu jenis statistik yang digunakan apabila sampel yang dianalisis pada sampel sebagai hasil yang akan diberikan untuk populasi".¹⁷

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada sekolah formal, yaitu yang berlokasi di TK GKPI Tarutung Kota, yang beralamat di Jalan Raja Saul Lumban Tobing No. 110 Kompleks Stadion Kecamatan Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara. Tempat penelitian dipilih dengan alasan dikarenakan peneliti pernah melakukan PPL di TK tersebut dan juga menemukan permasalahan pada saat melakukan observasi.

Penelitian ini dilakukan pada bulan januari-april 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data Variabel X (Permainan Kolase)

Dari lampiran 11 dapat dilihat bahwa nomer soal yang memiliki nilai tertinggi tentang kegiatan kolase dengan skor nilai 90 nomor 5 dengan nilai rata-rata sebesar 3,60 yaitu sebagian besar anak telah berkembang dengan sangat baik yaitu mampu menyusun dengan kreasi yang indah. Dan nilai bobot paling rendah diantara nomer soal instrumen tersebut dengan skor nilai 79 dan nilai rata-rata 3,16 pada nomer 3 yaitu sebagian besar anak telah

¹⁵Khasanah dan Ichsan, "Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak."

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&W.i* (PT Alfabeta Cv, Bandung, 2016) hal. 64

¹⁷ Ibid. Hal. 126

berkembang sesuai harapan yaitu anak mampu menempelkan berbagai bahan dengan kreatif ketika bermain.

Dari lampiran 11 dapat diketahui bahwa indikator variabel yang memiliki nilai paling tinggi tentang kegiatan kolase dengan rata-rata 3,52 adalah indikator nomor 3 yaitu menyusun, diantaranya anak mampu menyusun berbagai bahan pada gambar dan mampu berkreasi dengan berbagai bahan. Dan nilai paling kecil pada indikator variabel tersebut dengan nilai rata-rata 3,20 adalah nomor 1 yaitu indikator komposisi yang berarti mampu membuat komposisi yang indah. Secara keseluruhan Permainan Kolase di TK GKPI Tarutung Kota sudah baik karena nilai rata-rata menunjukkan pada angka 3,37.

Data Variabel Y (Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun)

Dari lampiran 13 dapat diketahui bahwa nomer soal yang memiliki nilai paling tinggi tentang kreativitas anak tahun adalah item nomor 11 dengan nilai 89 dan nilai rata-rata 3,56 yaitu sebagian besar anak sudah berkembang sangat baik yaitu anak mampu menghasilkan kreasi yang indah. Kemudian setelah pengumpulan data diperoleh nilai terendah diantara angket tersebut adalah nomor 7 dengan nilai 75 dan nilai rata-rata 3,00 yaitu sebagian besar anak sudah berkembang sesuai harapan yaitu anak mampu memikirkan pilihan warna yang serasi.

Dari lampiran 13 dapat diketahui bahwa indikator variabel yang memiliki nilai paling tinggi tentang kreativitas pada anak usia 5-6 tahun adalah indikator nomor 4 dengan nilai rata-rata 3,44 yaitu indikator menghasilkan diantaranya mampu menghasilkan kreasi yang indah, mampu menghasilkan karya yang menarik, dan mampu menghasilkan karya yang rapi. Dan nilai paling rendah diantara indikator variabel tersebut adalah nomor 3 dengan nilai rata-rata sebesar 3,08 yaitu indikator menemukan yaitu menemukan penyelesaian masalah. Secara keseluruhan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota dengan nilai rata-rata menunjukkan pada angka 3,29.

Pengujian Persyaratan Analisis

Tabel 1.1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.67786252
Most Extreme Differences	Absolute	.101
	Positive	.092
	Negative	-.101
Kolmogorov-Smirnov Z		.507
Asymp. Sig. (2-tailed)		.960

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sebelum melanjutkan pada uji yang lainnya maka terlebih dahulu data dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data sudah normal oleh sebab itu peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan aplikasi *SPSS17* untuk mempermudah dalam penelitian, untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak maka digunakan uji normalitas, data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika keputusan adalah jika nilai $L_{hit} > L_{tabel}$ maka H_a diterima, dan jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, dengan kriteria pengambilan keputusan adalah 0.05, dapat dilihat pada tabel 4.2 yang hasilnya ternyata data berdistribusi normal karena nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_a diterima.

Pengujian Hipotesis

Rumusan Hipotesis:

H_a = Ada pengaruh dari kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun

H_0 = Tidak ada pengaruh dari kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Dari hasil uji hubungan positif yang diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel (n=25)}$ sebesar $0,613 > 0,396$ menghasil uji signifikansi $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,716 > 2,069$. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka hasil penelitian yang akan diterima atau ditolak dapat ditentukan. Oleh sebab itu yang diterima adalah H_0 ditolak oleh peneliti dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh antara kegiatan kolase terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Uji Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Uji ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara kegiatan kolase dengan kreativitas di TK GKPI Tarutung Kota maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$ = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden¹⁸

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 213

Tabel 1.2.
Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	14	23	196	529	322
2	20	25	400	625	500
3	20	25	400	625	500
4	18	30	324	900	540
5	16	25	256	625	400
6	16	27	256	729	432
7	14	25	196	625	350
8	19	30	361	900	570
9	15	28	225	784	420
10	17	25	289	625	425
11	19	26	361	676	494
12	20	29	400	841	580
13	16	27	256	729	432
14	18	27	324	729	486
15	10	19	100	361	190
16	20	32	400	1024	640
17	17	28	289	784	476
18	20	30	400	900	600
19	17	26	289	676	442
20	11	20	121	400	220
21	18	27	324	729	486
22	20	32	400	1024	640
23	17	27	289	729	459
24	10	25	100	625	250
25	19	20	361	400	380
Jumlah	421	658	7317	17594	11234

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{25.11234 - (421)(658)}{\sqrt{(25.7317 - (421)^2)(25.17594 - (658)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{280850 - 277018}{\sqrt{(182925 - 177241)(439850 - 432964)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3832}{\sqrt{(5684)(6886)}} = \frac{3832}{\sqrt{39140024}}$$

$$r_{xy} = \frac{3832}{6256.2}$$

$$r_{xy} = 0.613$$

Setelah memperoleh hasil perhitungan r_{xy} dengan rumus Korelasi *Product Moment pearson* diatas diperoleh nilai $r_{xy} = 0,613$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=25)$ yaitu 0,396 diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka hasil yang didapat terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara kegiatan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, untuk mengetahui hubungan yang signifikansi terhadap seluruh populasi maka pengujian dapat dilakukan dengan Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono ¹⁹:

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Op. Cit, hlm. 184

$$\begin{aligned}t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\&= \frac{0.613 \times \sqrt{25-2}}{\sqrt{1-(0.613)^2}} \\&= \frac{0.613 \times \sqrt{23}}{\sqrt{1-0.375}} \\&= \frac{0.613 \times 4.796}{\sqrt{1-0.375}} \\&= \frac{2.938}{\sqrt{0.625}} \\&= \frac{2.938}{0.790} \\&= 3.716\end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh dari perhitungan rumus tersebut yaitu t_{hitung} sebesar 3,716. Harga t_{hitung} tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=25-2=23$, maka hasil yang diperoleh $t_{tabel} = 2,069$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,716 > 2,069$ dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Analisis Regresi

Menurut Sugiyono setelah menghitung uji signifikansi t dapat dilanjutkan dengan persamaan regresi, dengan begitu maka akan dapat diketahui berapa nilai kreativitas terhadap kegiatan kolase anak jika nilai dari kolase berubah-ubah atau diubah. Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X^{20}

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \quad b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Op. Cit, hlm. 188

Tabel 1.3. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai a dan b

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	14	23	196	529	322
2	20	25	400	625	500
3	20	25	400	625	500
4	18	30	324	900	540
5	16	25	256	625	400
6	16	27	256	729	432
7	14	25	196	625	350
8	19	30	361	900	570
9	15	28	225	784	420
10	17	25	289	625	425
11	19	26	361	676	494
12	20	29	400	841	580
13	16	27	256	729	432
14	18	27	324	729	486
15	10	19	100	361	190
16	20	32	400	1024	640
17	17	28	289	784	476
18	20	30	400	900	600
19	17	26	289	676	442
20	11	20	121	400	220
21	18	27	324	729	486
22	20	32	400	1024	640
23	17	27	289	729	459
24	10	25	100	625	250
25	19	20	361	400	380
Jumlah	421	658	7317	17594	11234

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(658)(7317) - (421)(11234)}{25(7317) - (421)^2}$$

$$a = \frac{(4814586) - (4729514)}{(182925) - (177241)}$$

$$a = \frac{85072}{5684}$$

$$a = 14.97$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{25(11234) - (421)(658)}{25(7317) - (421)^2}$$

$$b = \frac{(280850) - (277018)}{(182925) - (177241)}$$

$$b = \frac{3832}{5684}$$

$$b = 0.67$$

$$b = \frac{(280850) - (277018)}{(182925) - (177241)}$$

$$b = \frac{3832}{5684}$$

$$b = 0.67$$

Nilai yang diperoleh pada nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y terhadap X digunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

kemudian dimasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, yang akan menghasilkan persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = 14,97 + 0,67X$$

Ada dua koefisien utama dalam persamaan regresi yaitu koefisien konstanta (*Intercept*) dan koefisien regresi dari masing-masing variabel. Besaran Konstanta yaitu 14,97,

menunjukkan ketika variabel X (Permainan Kolase) bernilai nol maka Kemampuan kreativitas Anak sebesar 14,97.

Koefisien regresi variabel X (Permainan Kolase) sebesar 0,67 berarti ketika menggunakan Permainan Kolase naik sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun sebesar 0,67 dengan catatan variabel lain tidak berubah atau tetap.

Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono dengan menghitung koefisien determinasi dapat dilanjutkan setelah dilakukan uji r_{xy} dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan²¹. Maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus:

$$r^2 = (r_{xy})^2$$

$$r^2 = (0.613)^2$$

$$r^2 = 0.375$$

Selanjutnya menurut Sugiyono setelah menghitung uji koefisien determinasi selanjutnya maka untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh kegiatan kolase terhadap kreativitas dengan mengalikan r^2 dengan 100% ($r^2 \times 100\%$).” Dari hasil perhitungan diperoleh $r^2 = 0,375$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Permainan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota adalah: (r^2) x 100% = 0,375 x 100% = 37,5%²².

Diskusi dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh ketika melakukan penelitian di TK GKPI Tarutung Kota, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban anak tentang Permainan Kolase di TK GKPI Tarutung Kota diketahui bahwa Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota semakin meningkat dikarenakan Permainan Kolase tersebut. Adapun hal yang usahakan guru dalam Permainan Kolase diantaranya: 1) Komposisi, diantaranya memampukan anak membuat komposisi yang indah; 2) Menempel, diantaranya memampukan anak menempelkan biji dan memampukan anak menempelkan bahan lainnya; dan 3) Menyusun, diantaranya memampukan anak menyusun berbagai bahan pada gambar dan memampukan anak berkreasi dengan berbagai bahan. Maka dengan dilakukannya Permainan Kolase Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota memperlihatkan meningkatnya secara positif dan signifikan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun yang ditunjukkan anak dengan indikator-indikator

²¹ Ibid, hal, 369

²² Ibid, hal, 369

berikut: 1) memikirkan, diantaranya memikirkan ide baru yang kreatif dan memikirkan pilihan warna; 2) menciptakan, diantaranya menciptakan pola gambar dan menciptakan dari bahan/alat yang disediakan; 3) menemukan, yaitu menemukan penyelesaian masalah; dan terakhir 4) menghasilkan, diantaranya mampu menghasilkan kreasi yang indah, mampu menghasilkan karya yang menarik, dan mampu menghasilkan karya yang rapi.

Uji persyaratan analisis yang diperoleh untuk menguji apakah ada hubungan yang positif antara kegiatan kolase dengan kreativitas anak, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,613$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100% - 5% = 95% dan untuk $n = 25$ yaitu 0,396. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,613 > 0,396$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara permainan kolase terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Hasil yang diperoleh dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara kegiatan kolase terhadap kreativitas, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 3,716$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\square\square\square$ dan $n-2 = 23$ yaitu 2,069. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,716 > 2,069$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan kolase dengan kreativitas anak yaitu pengaruh yang signifikan antara permainan kolase terhadap kreativitas pada anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 14,97 + 0,67X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 14,97 maka untuk setiap penambahan permainan kolase maka kreativitas pada anak usia 5-6 tahun akan meningkat sebesar 0,67 dari permainan kolase. b) dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,375$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase antara permainan kolase terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota adalah 37,5%.

Begitu juga dengan Ramdhania dan Triyuni mengatakan bahwa dengan bermain kolase dapat meningkatkan kreativitas anak, hal ini dapat terwujud karena dengan menyediakan berbagai pilihan warna, pola gambar yang menarik, tempat menempel, alat dan media yang beragam sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga anak dapat berfikir, kemudian menemukan ide yang menciptakan sebuah karya ²³.

²³Primayana, *Op. cit*, 96.”

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan Berdasarkan Teori

- a. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam memikirkan, menciptakan, mengadakan, menemukan, dan menghasilkan melalui keterampilan imajinatif sehingga dapat difungsikan dan dinikmati oleh dirinya dan orang lain. dalam hal ini kreativitas juga tidak hanya berperan sebagai cara mencipta karya namun lebih dari hal tersebut yaitu dengan memiliki pemikiran yang kreatif akan memudahkan seseorang dalam mencari solusi dalam penyelesaian masalah-masalah yang ada disekitarnya. Adapun ciri-ciri kreatifitas anak diantaranya: 1) memikirkan, diantaranya memikirkan ide baru yang kreatif dan memikirkan pilihan warna; 2) menciptakan, diantaranya menciptakan pola gambar dan menciptakan dari bahan/alat yang disediakan; 3) menemukan, yaitu menemukan penyelesaian masalah; dan terakhir 4) menghasilkan, diantaranya mampu menghasilkan kreasi yang indah, mampu menghasilkan karya yang menarik, dan mampu menghasilkan karya yang rapi.
- b. Kolase adalah susunan karya yang dibuat dari berbagai bahan (biji-bijian, daun, kertas, kayu dan bahan lainnya) yang ditempelkan pada permukaan gambar sehingga menjadi karya yang indah. Adapun usaha-usaha yang dilakukan dalam permainan Kolase diantaranya: 1) komposisi, diantaranya memampukan anak membuat komposisi yang indah; 2) menempel, diantaranya memampukan anak menempelkan biji dan memampukan anak menempelkan bahan lainnya; dan 3) menyusun, diantaranya memampukan anak menyusun berbagai bahan pada gambar dan memampukan anak berkreasi dengan berbagai bahan.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh bahwa uji hipotesis menghasilkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,613 > 0,396$ dan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,716 > 2,069$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan kolase terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan Kolase yang maksimal dapat meningkatkan kreativitas pada anak Usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru

Guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya kepada anak di sekolah terkhusus untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Berdasarkan hasil penelitian penulis, secara keseluruhan permainan kolase sudah baik. akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan hal-hal yang dianggap sudah baik dan meningkatkan hal-hal yang masih kurang maksimal dalam permainan kolase tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan selanjutnya.

Kemudian bobot item tertinggi, guru sebaiknya mempertahankan dan lebih meningkatkan pembelajarannya melalui permainan kolase dengan senantiasa mempertahankan kemampuan anak yang sudah berkembang dengan sangat baik dengan mampu menyusun dengan kreasi yang indah. Begitu juga dengan nilai item terendah, guru hendaknya meningkatkan pembelajarannya melalui permainan kolase dengan guru senantiasa semakin meningkatkan kemampuan anak yang sudah berkembang sesuai harapan menjadi berkembang dengan sangat baik yaitu kemampuan menempelkan berbagai bahan dengan kreatif ketika bermain.

Pada bobot indikator tertinggi, sebaiknya guru hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator permainan kolase yaitu indikator menyusun diantaranya mampu menyusun berbagai bahan pada gambar dan mampu berkreasi dengan berbagai bahan. dan berdasarkan indikator terendah, guru hendaknya meningkatkan indikator permainan kolase yaitu komposisi yang berarti mampu membuat komposisi yang indah.

2. Anak usia 5-6 tahun

Dalam hal ini kreativitas pada anak usia 5-6 tahun sudah baik. namun, haruslah mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kreativitas anak tersebut lebih maksimal sehingga seluruhnya mencapai perkembangan yang sangat baik sesuai dengan yang diharapkan.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, anak hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kreativitasnya yang sudah berkembang sangat baik yaitu mampu menghasilkan kreasi yang indah. sementara sesuai dengan nilai item terendah, anak hendaknya meningkatkan kreativitasnya yang masih berkembang sesuai harapan yaitu anak mampu memikirkan pilihan warna yang serasi.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka anak hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator kreativitasnya yaitu indikator menghasilkan diantaranya mampu menghasilkan kreasi yang indah, mampu menghasilkan karya yang menarik, dan mampu menghasilkan karya yang rapi. dan berdasarkan indikator terendah, anak hendaknya meningkatkan indikator kreativitasnya yaitu indikator menemukan yaitu menemukan penyelesaian masalah.

3. Peneliti selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti mengenai kreativitas pada anak usia 5-6 Tahun peneliti menyarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain untuk mempengaruhi kreativitas pada anak usia 5-6 tahun tersebut. Peneliti juga ingin menyarankan supaya mencari pengaruh lain dari permainan kolase agar tidak menutup kemungkinan adanya pengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan anak seperti halnya kepribadian anak, perkembangan mental anak, motivasi belajar dan atau minat belajar anak dan sebagainya.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT Bumi Aksara, t.t.
- Azizah, Siti, dan Isti Fatona. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Media Kolase Di Kelompok B Tk Aisyiyah Kauman Metro” 2 (Juni 2022).
- Khasanah, Yuli Nur, dan Ichsan Ichsan. “Meningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 1 (5 April 2019): 69–84. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-07>.
- Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. 1. PT. Remaja Rosdakarya, 2019.
- Mulyasa, Prof. *Strategi Pembelajaran PAUD*. 1. PT Remaja Rosdakarya, t.t.
- Pamadhi, Hajar, dan Evan Sukardi. *Seni Keterampilan Anak*. 1 ed. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, t.t.
- “Peraturan Pemezuntah Republik Indonesia Nomor 4tahun2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemezuntah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.” Presiden Republik Indonesia, t.t.
- Primayana, Kadek Hengki. “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini” 4, no. 1 (2020).
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 19 ed. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Yuliani, Nurani, Hartati Sofia, dan Sihadi. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. 1 ed. 1. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020.