

**P ISSN : 2503 - 1708**

**E ISSN : 2722 - 7340**

# **REALITA**

*Jurnal Bimbingan dan Konseling*

<b>JURNAL REALITA</b>	<b>VOLUME 6</b>	<b>NOMOR I</b>	<b>EDISI April 2021</b>	<b>HALAMAN 1154 - 1325</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--

**Diterbitkan Oleh:  
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**REALITA**  
**BIMBINGAN DAN KONSELING**  
*Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*

**DEWAN REDAKASI**

**Pelindung** : Rektor Universitas Pendidikan Mandalika  
Dekan FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

**Penanggung Jawab** : Kaprodi BK FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

**Editor**

Hariadi Ahmad, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

**Associate Editor**

Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Mujiburrahman, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ahmad Muzanni, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

M. Chaerul Anam, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

**Editorial Board**

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D Universitas Negeri Jember

Drs. Wayan Tamba, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Farida Herna Astuti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ichwanul Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reza Zulaifi, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Irham Kifli, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Jessica Festi Maharani, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

**Reviewer**

Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd.,  
M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. A. Hari Witono, M.Pd Universitas Mataram

Prof. Dr. Wayan Maba Universitas Mahasaraswati

Dr. Gunawan, M.Pd Universitas Mataram

Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Wiryo Nuryono, M.Pd Universitas Negeri Surabaya

Hasrul, S.PdI., M.Pd STKIP Kie Raha Ternate

Dita Kurnia Sari, M.Pd UIN Sunan Ampel Surabaya

Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons Universitas PGRI Maha Dewa

Ari Khusumadewi, M.Pd	Universitas Negeri Surabaya
M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Univ. Mathla'ul Anwar Banten
Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Univ. Nahdlatul Ulama Cirebon
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari
Ginanjjar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Boso Makassar
Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan Kalimantan Utara
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi

**Alamat Redaksi:**

Redaksi Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : [bk\\_fip@ikipmataram.ac.id](mailto:bk_fip@ikipmataram.ac.id)

Web : [e-journal.undikma.ac.id](http://e-journal.undikma.ac.id)

**Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling** menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

**Diterbitkan Oleh:** Prodi Bimbingan dan Konseling FIPP UNDIKMA.

**DAFTAR ISI**

**Halaman**

**I Made Sonny Gunawan**

Korelasi Antara Empati dengan Perilaku Cyberbullying pada Siswa di SMA Negeri 3 Mataram..... 1154 – 1163

**Selamah, Ni Ketut Alit Suarti, dan Aluh Hartati**

Hubungan Antara Kemampuan Menyimak dengan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun PAUD Berseri Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah ..... 1164 – 1174

**Ni Made Sulastri dan Farida Herna Astuti**

Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah ..... 1175 - 1182

**Rohani Zen, Wayan Tamba, dan Eneng Garnika**

Pengaruh Konsling Realita Terhadap Prilaku Prosocial Anak Usia Dini Di TK Baiturrahman Montong Buak Desa Darmaji Kabupaten Lombok Tengah ..... 1183 - 1193

**Muhammad Hafizin, dan Khairul Huda**

Pengaruh Implementasi Asesmen Portofolio Terhadap Karakter dan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD Lab Undiksha ..... 1194 - 1204

**Hariadi Ahmad, Lidya Lali Wurru, dan Jessica Festy Maharani**

Hubungan Antara Keharmonisan Keluarga dengan Perilaku Agresif pada Siswa Madrasah Aliyah Raudlatussibyan NW Belencong ..... 1205 – 1212

**Hasrul, dan Hariadi Ahmad**

Mereduksi Prasangka Etnik Siswa dengan Teknik Restructuring Cognitive Suatu Kerangka Konseptual ..... 1213 – 1222

**Brigitta Anastasya Indri Pratiwi, Abdul Muhid, dan Siti Alfiyah Nasiroh**

Literatur Review: Layanan Cyber Counseling Pada Siswa Saat Masa Pandemi Covid-19 ..... 1223 – 1228

**Mujiburrahman, Lalu Jaswandi, Muzakkir, dan Mustakim**

Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Bimbingan dan Konseling Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Mengajar Calon Guru BK di Sekolah Dasar ..... 1229 – 1238

## PENGARUH PERMAINAN KOLASE TERHADAP KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DARUL MUHSININ LABULIE LOMBOK TENGAH

Oleh

**Ni Made Sulastri dan Farida Herna Astuti**

Dosen Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika

e-mail: [nimadesulastri@ikipmataram.ac.id](mailto:nimadesulastri@ikipmataram.ac.id); [faridaherna675@gmail.com](mailto:faridaherna675@gmail.com)

**Abstrak:** Bermain merupakan dunia anak, dengan bermain anak mendapatkan stimulus yang tepat, dan memahami kehidupan. Sehingga aspek perkembangan anak dapat tercapai. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi sebagai metode utama, pengisian angket pengamatan, metode dokumentasi dan wawancara sebagai pelengkap. Sedangkan metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik dengan rumus t-tes. Berdasarkan hasil analisis data bahwa t hitung yang diperoleh adalah sebesar 7,080, sedangkan nilai t-tabel  $7,080 > 2,093$ ). Hal ini berarti  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah ada Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah, artinya hasil penelitian Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah adalah “**signifikan**”.

**Kata Kunci:** *Kolase, Kreativitas Anak.*

**Abstrack :** Playing is a child's world, by playing children get the right stimulus and understand life. So that aspects of child development can be achieved. The formulation of the problem in this study is whether there is an effect of collage activity on creativity in early childhood in Darul Muhsinin Kindergarten Labulie, Central Lombok. While the purpose of this study was to determine collage activity on Creativity in Early Childhood at Darul Muhsinin Labulie Kindergarten, Central Lombok. The data collection method used in this research is the observation method as the main method, filling out the observation questionnaire, the documentation method and the interview as a complement. While the data analysis method used in this study is the method of statistical analysis with the t-test formula. Based on the results of data analysis, the t count obtained was 7.080, while the t-table value was  $7.080 > 2.093$ ). This means that  $H_0$  is rejected while  $H_a$  is accepted. The conclusion obtained in this study is that there is an effect of collage activity on creativity in early childhood at Darul Muhsinin Labulie Kindergarten, Central Lombok, which means that the results of the research are "significant".

**Keywords:** *Collage, Children's Creativity*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar melalui pembinaan dan pengembangan potensi anak dari usia 0-6 tahun. Untuk itu hendaknya pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap Keterampilan yang dilalui anak usia dini

dan memberikan pembiasaan kepada anak sehingga merangsang pertumbuhan dan Keterampilan anak itu sendiri. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir

sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan Keterampilan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap Keterampilan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu melalui jalur pendidikan formal atau non formal, seperti taman kanak-kanak (TK), raudatu athfal (RA), kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek Keterampilan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan kreativitas. Salah satu bidang pengembangan yang paling penting untuk dikembangkan dan distimulus sejak dini adalah kreativitas anak.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau yang ada kemudian dikreasikan menjadi hal yang baru dan dapat diterapkandalammemecahkan masalah. kreativitas sangat terkait

dengan kebebasan pribadi dimana mereka bebas mengeksperisikan ide-ide yang mereka miliki dan bebas melakukan apa yang mereka sukai. Dalam hal ini maka anak membutuhkan rasa percaya diri dan rasa aman dalam dirinya dimana hal tersebut dapat anak dapatkan dari orang tua, guru maupun lingkungan sekitarnya. Anak akan mulai berkreasi ketika mereka sudah memiliki rasa percaya diri dan juga rasa aman. Anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga ia akan selalu terfokus pada gurunya dan membuat apa yang disampaikan oleh guru dapat terserap. Anak yang creative akan lebih aware terhadap perubahan di sekitar lingkungannya. Sehingga pentingnya sekolah bias menerapkan metode yang dapat meningkatkan kreativitas anak untuk kehidupannya.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Peran orangtua dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu memberikan dorongan, motivasi kepada anak agar kepercayaan diri anak dapat terbentuk dengan begitu kreativitas anak menjadi lebih meningkat dan menjadikan anak lebih memiliki "*life skill*" mudah bergaul, ceria, rasa ingin tahunya tinggi. Orang tua juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menceritakan dongeng sebelum tidur yang memberikan imajinasi, perasaan anak lebih berkembang dan menambah kosakata atau verbal anak.

Permasalahan yang ditemukan di TK Darul Muhsinin tentang rendahnya kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Peneliti menemukan berbagai macam masalah terkait dengan kreativitas siswa yang rendah seperti kurang terampil

dalam menggunting dan menempel gambar, rendahnya kreatifitas meniru bentuk, rendahnya kreatifitas dalam mengembangkan imajinasi, Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang ada. Disini anak yang memiliki kreatifitas rendah dapat dilihat dari ciri anak yang mempunyai daya imajinasi yang rendah seperti ketika anak sedang melakukan kegiatan belum mampu mengembangkan kreatifitasnya, dalam belajar minat anak cenderung kurang, anak memiliki pikiran yang sempit seperti dalam bersosialisasi kurang berani, rasa ingin tahunya kurang seperti kurang bertanya tentang berbagai hal pada guru, kepercayaan dirinya kurang, dan dalam melakukan kegiatan kurang bersemangat.

Kreativitas rendah pada siswa akan berdampak sangat buruk untuk perkembangan diri siswa. Siswa menjadi malas untuk mengembangkan imajinasinya, pertumbuhan otaknya tidak berkembang sehingga anak menjadi cepat bosan dan jenuh berada di dalam kelas. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Alat permainan kolase merupakan alat permainan edukatif dengan biaya murah dan bisa menggunakan bahan-bahan bekas dan bahan alam yang terdapat dilingkungan sekitar anak. Alat permainan kolase ini tidak membahayakan bagi kesehatan anak karena bahan-bahan yang dipakai adalah bahan yang biasa digunakan dan berada dilingkungan anak. Pembuatan permainan kolase ini memerlukan koordinasi dari mata dan tangan serta keterampilan anak dalam menempelkan

bahan yang akan membantu menstimulus kemampuan motorik halus dan meningkatkan kreatifitas anak usia dini. Berdasarkan latar belakang masalah di atas diketahui bahwa kreatifitas anak-anak perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak salah satunya melalui kegiatan permainan kolase. Atas dasar inilah peneliti ingin mengadakan penelitian lebih jauh dengan mengambil judul penelitian “*pengaruh permainan kolase terhadap kreatifitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah.*”

#### **KAJIAN PUSTAKA**

Kreativitas menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Perkembangan kreatifitas hendaknya distimulasi sejak anak masih usia dini. Sebab, dunia anak adalah dunia bermain dimana dalam setiap kegiatannya akan merangsang perkembangan kreatifitas dari anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek Kognitif (Belajar dan Pemecahan Masalah) tingkat pencapaian perkembangan yaitu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru merupakan salah satu hal yang harus dicapai anak. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan tersebut anak diharuskan memiliki kreatifitas dalam menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.

Kreativitas anak pada dasarnya yaitu kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan hal ini didukung oleh pendapat menurut Susanto (2011:112) yaitu: Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu 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. Lebih lanjut Munandar (2009:37) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide-ide baru yang ada dalam dirinya sendiri.” Anak memiliki kemampuan kreatif dalam dirinya yang perlu dikembangkan secara optimal dengan memberikan berbagai macam stimulus. Kemampuan kreatif dalam diri anak tidak akan berkembang apabila kemampuan tersebut tidak pernah distimulus. Menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:13) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.” Anak yang kreatif bukan berarti harus menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga dapat memperbarui apa yang telah ada dengan ide yang dimilikinya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau yang ada kemudian dikreasikan menjadi hal yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.

Anak yang kreatif memiliki ciri-ciri yang dapat dipahami. Memahami ciri-ciri anak yang kreatif dapat membantu dalam menstimulus kreativitas yang ada dalam diri anak. Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:15) mengatakan bahwa: Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan ke dalam ciri kognitif dan non-kognitif. Ciri kognitif termasuk empat ciri berpikir kreatif, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Ciri non-

kognitif yaitu motivasi sikap, dan kepribadian kreatif. Menurut (Rachmawati dan Kurniati 2010:15) terdapat ciri kepribadian yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu: a). Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, b). Percaya diri dan mandiri, c). Mempunyai minat yang luas, d). Memiliki tanggung jawab, dan e). Tertarik pada kegiatan bercerita. Sedangkan menurut (Munandar 2009:73) bahwa ciri anak kreatif yaitu: a). Imajinatif, b). Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, c). Percaya diri, d). Berani mengambil resiko, e). Mandiri dalam berpikir. cara menyikapi setiap perilaku yang muncul pada anak, dukungan yang diberikan baik dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Kreativitas anak akan berkembang apabila dalam cara menyikapi dan memberikan dukungan pada anak diberikan sebagaimana semestinya. Sebaliknya, kreativitas anak tidak akan berkembang apabila tidak diberikan ataupun diabaikan.

Kolase merupakan salah satu karya dalam seni rupa. Kolase adalah teknik menempel berbagai macam unsur kedalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Seperti yang diungkapkan oleh Sumanto (2006:95) yang mengungkapkan bahwa kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Selanjutnya Tim Bina Karya Guru (2006:38) menyatakan bahwa kolase adalah melukis dengan cara menempel dan merekat. Kolase juga dapat merupakan teknik dalam sebuah gambar. Kolase merupakan penggunaan media-media yang lain yang dapat dipakai sebagai unsur seni rupa. Kolase merupakan teknik yang kaya akan aktivitas meremas, melipat, merobek, menempel, serta menggunting yang

memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus terutama kelenturan dalam menggunakan jari-jarinya. Kaitannya dengan peningkatan kemampuan motorik halus, anak dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menempelkan lem dan bahan-bahan. Dalam kolase yang paling menonjol adalah unsur menghiasnya. Kolase juga dapat dikatakan menjadi teknik yang memungkinkan anak untuk dapat mengoptimalkan seluruh media agar menjadi karya yang utuh.

Aktifitas kolase jika dilihat dari sisi dana cukup murah, karena bisa dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar. Bahan-bahan yang dapat digunakan untuk karya seni kolase dapat berupa bahan alam, bahan bekas, dan bahan olahan yang tentunya aman digunakan oleh anak. Kolase dalam pembuatannya memerlukan kesabaran yang tinggi dan keterampilan menyusun, menempel, dan merangkai. Kolase merupakan suatu seni dengan teknik menempel dengan berbagai macam bahan-bahan seperti kertas, daun, potongan perca, biji-bijian dan serbuk kayu. Anak selalu ingin bermain baik di rumah maupun di sekolah, oleh karena itu anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu hal termasuk pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan bermain kolase akan dapat melatih konsentrasi anak karena kegiatan kolase membutuhkan konsentrasi pada kegiatan menempel. Tidak hanya melatih konsentrasi kolase juga merupakan salah satu aktivitas bermain yang dapat menstimulus kemampuan motorik halus seorang anak. Karena pada kegiatan kolase anak mengkoordinasikan mata dan tangan serta jari-jemarinya untuk mengoleskan lem dan menempel. Seperti yang diungkapkan oleh Sumanto (2006: 94) “Manfaat kolase dapat meningkatkan Keterampilan otak, bahasa, dan melatih

kemampuan motorik halus anak”. Dengan bermain kolase tidak hanya fisik anak saja yang akan bekerja tetapi juga otak anak yang digunakan untuk berfikir bagaimana menghias gambar menggunakan bahan kolase sehingga dapat menjadi karya yang indah.

### METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *design pre test* dan *post test one group design* dimana dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut post-test. Perbedaan antara  $O_1$  dan  $O_2$  yakni  $O_1-O_2$  diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode observasi, metode dokumentasi, dan metode wawancara dan teknik analisis data yang akan digunakan adalah metode analisis statistik dengan rumus koefisien korelasi *t-test*

Penelitian ini menggunakan metode observasi, metode dokumentasi, dan metode wawancara dan teknik analisis data yang akan digunakan adalah metode analisis statistik dengan rumus koefisien korelasi *t-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum d^2}}{N(N-1)}}$$

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan t-test yang diperoleh melalui analisis nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh 9,761 kemudian dikonsultasikan dengan nilai t table dengan db  $(N-1) = 10-1 = 9$  dengan taraf signifikansi  $5\% = 1,833$

Dengan demikian nilai  $(9,761 > 1,833)$ , maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak

sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima pada taraf signifikansi 5%. Berarti Ada Pengaruh kolase Terhadap Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah. Sehingga penelitian ini dikatakan “signifikan”. Penarikan Kesimpulan dilakukan Berdasarkan analisis data yang digunakan rumus t-test ( $9,761 > 1,833$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima pada taraf signifikansi 5%. Berarti ada Pengaruh Kolase Terhadap Kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah.

Berdasarkan data analisis di atas nilai t-test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah  $t_{hitung}$  9,761 dengan derajat kebebasan  $(N-1) = 10-1 = 9$  dengan taraf pihak dan derajat kebebasan ( $D_b$ ) 9 pada table nilai “t” adalah 1,833. Dengan demikian nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh dalam penelitian sebesar 9,761 telah berada di atas angka batas yang besarnya 1,833 atau dengan kata lain bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $9,761 > 1,833$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima pada taraf uji s signifikansi dengan  $db = 9$  dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Kolase Terhadap Kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah.

Kreativitas merupakan kesulitan dan hambatan yang berakibat pada pencapaian prestasi yang tidak sesuai dengan harapan, perubahan yang cepat dan tidak diiringi oleh kemampuan adaptasi yang baik akan menimbulkan kreativitas yang kurang yang mengakibatkan kesulitan dalam meraih apa yang diinginkan. Meskipun pemberian bimbingan kelompok dengan media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa, namun dalam penelitian ini ditemukan beberapa hambatan dan keterbatasan penelitian.

Diantaranya adalah kekurangan waktu penelitian dikarenakan jadwal siswa yang padat dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media kolase dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam dalam meningkatkan kreativitasnya. Dengan demikian bahwa pelaksanaan kegiatan bermain kolase mempunyai peranan yang positif dalam membantu siswa meningkatkan kreativitasnya dalam belajar. Oleh karena itu pihak-pihak yang terkait hendaknya tetap melaksanakan kegiatan bermain kolase secara intensif dan terprogram.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian simpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah Adanya Pengaruh Media Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah  $t_{hitung}$  9,761 dengan derajat kebebasan  $(N-1) = 10-1 = 9$  dengan taraf uji 2 pihak dan derajat kebebasan ( $D_b$ ) 9 pada table nilai “t” adalah 1,833. Dengan demikian nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh dalam penelitian sebesar 9,761 telah berada di atas angka batas yang besarnya 1,833 atau dengan kata lain bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $9,761 > 1,833$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima pada taraf signifikansi 5% dengan  $db = 9$  dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Media Kolase Terhadap Kreativitas Anak di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah

Berdasarkan simpulan di atas maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut diantaranya kepada Guru sebaiknya dalam melakukan proses pembelajaran harus selalu kreatif pada bagaimana membekali peserta didik dengan keterampilan-

keterampilan yang lebih menjanjikan bagi kehidupannya kelak. ketrampilan itu tidak lain adalah keterampilan berbicara dan juga keterampilan pada saat berkomunikasi dengan penuh rasa percaya diri. Untuk dapat memenuhi tujuan itu, guru seyogyanya harus lebih kreatif menjadikan pembelajaran tampak lebih hidup, nyata dan lebih bermakna, dan salah satunya melalui pembelajaran bermain media kolase. Bagi sekolah diharapkan adanya kerjasama yang baik dengan mendukung upaya guru dalam pembelajaran menggunakan media cerita bergambar dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan guru. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan tentang pengaruh media kolase terhadap kreativitas anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad H dan Aluh H. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP Untuk Konselor Sekolah*. Mataram LPP Mandala.
- Conny R.Semiawan. (2009) *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta. Gramedia.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978) *Perkembangan Anak (jilid 2 edisi keenam)*. Jakarta. Erlangga.
- Maula, Athiatul Nur. (2008) *Efektivitas Mendengar Cerita Fiksi Terhadap Peningkatan Kreativitas Verbal Anak*. Skripsi. Surakarta: UMS. Tidak Diterbitkan.
- Munandar, S.C Utami. (1999) *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Munandar, Utami. (2002) *Pemanduan Anak Berbakat*. Rajawali Press. Jakarta.
- Nurhastuti, Eny. (2014) *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan 1 Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015*. {Skripsi} Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta.
- Rachmawati dan Kurniati. (2010) *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2013) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- Sumanto. (2006) *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Depdiknas. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. (2011) *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media. Jakarta.
- Wiyani, N.A. (2014) *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gava Media. Yogyakarta.
- Zaman, dkk. (2011) *Media dan Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Rineka Cipta. Jakarta.



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI**  
**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**Jurnal Realita**

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991

e-mail: bk\_fip@ikipmataram.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

---

**PEDOMAN PENULISAN**

1. Naskah merupakan hasil penelitian atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran,
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4		Maksimum 20 halaman

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

**Judul** secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

**Nama-nama penulis** ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

**Alamat instansi** penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

**Abstrak** ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

**Kata kunci** (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

**Daftar Pustaka** ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

<b>JURNAL REALITA</b>	<b>VOLUME 6</b>	<b>NOMOR I</b>	<b>EDISI April 2021</b>	<b>HALAMAN 1154 - 1325</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--



*Alamat Redaksi*

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Pendidikan Mandalika  
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram  
Telp. (0370) 638991  
Email : [bk\\_fip@ikipmataram.ac.id](mailto:bk_fip@ikipmataram.ac.id)  
Web : [e-journal.undikma.ac.id](http://e-journal.undikma.ac.id)

