Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 - 4574, p-ISSN: 3025 - 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 1999 - 2006

RESEARCH ARTICLE

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membuat Kolase Hewan Kupu – Kupu dari Daun Pisang Kering di Tk Frater Don Bosco Tomohon

Mauricia Tamba[1], Ni Luh Putri[2], Refien Khouni Silva Rawung[3]
Jurusan Pendidikan Guru pendidikan anak usia dini, FIPP, Universitas Negeri Manado, Indonesia

mauriciatamba@gmail.com[1], niluhputri@unima.ac.is[2], refienrawung@unima.ac.id[3]

Kata Kunci: *Kreativitas, Kolase, Daun Pisang Kering*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan membuat kolase hewan kupu-kupu dari daun pisang kering di TK Frater Don Bosco Tomohon. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu menggunakan teknik teknik analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak. Pada kondisi awal, sebagian besar anak berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Pada siklus I, tingkat kreativitas anak mencapai 44%. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 94% dengan kategori berkembang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membuat kolase hewan kupu-kupu dari daun pisang kering dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Frater Don Bosco Tomohon.

Key Word: *Creativity, Collage, Dried Banana Leaves*

Abstract

This study aims to improve the creativity of early childhood through activities to make butterfly animal collages from dried banana leaves at Frater Don Bosco Tomohon Kindergarten. This study uses Classroom Action Research (CAR) which is implemented through two cycles with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques in this study are observation and documentation. Data analysis techniques use comparative descriptive analysis techniques. The results of the study show that there is an increase in children's creativity. In the initial conditions, most children are in the category of not yet developed and starting to develop. In cycle I, the level of children's creativity reached 44%. Furthermore, in cycle II there was a significant increase to 94% with a very well developed category. Thus, it can be concluded that the activity of making butterfly animal collages from dried banana leaves can improve the creativity of early childhood at Frater Don Bosco Tomohon

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah jalan atau usaha sadar untuk mencerdaskan kehidupan generasi muda yang akan meneruskan masa depan bangsa. Melalui proses belajar di sekolah, anak-anak diberikan ruang untuk menggali sekaligus mengasah segala macam keahlian yang mereka miliki agar seluruh potensi di dalam diri mereka dapat tumbuh dan berjalan secara maksimal. Proses pembelajaran ini idealnya sudah mulai ditanamkan sejak anak masih berada dalam usia yang sangat muda, di mana sistem Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD hadir sebagai tingkatan sekolah paling dasar yang memegang peran sangat penting sekaligus kerap disebut sebagai masa keemasan perkembangan anak. Sepanjang fase usia ini, anak-anak mempunyai ciri khas yang sangat unik dan berbeda jauh dengan orang dewasa, di mana mereka cenderung sangat aktif, selalu bergerak, penuh semangat, serta memiliki rasa penasaran yang amat besar terhadap segala hal yang mereka pandang, dengar, maupun rasakan di sekeliling mereka. Atas dasar alasan tersebut, jalannya kegiatan belajar mengajar di tingkat taman kanak-kanak sudah semestinya dibuat lewat konsep yang menyenangkan, menarik, dan selaras dengan tahapan tumbuh kembang anak-anak yang dunianya memang masih sangat lekat dengan aktivitas bermain.

Menurut pandangan Fadlillah yang dikutip dalam tulisan Hasbullah, Juhji, dan Maksum (2019), strategi dalam mengajar merupakan sebuah rencana susunan kegiatan yang memanfaatkan berbagai macam metode serta sarana penunjang demi mewujudkan target belajar secara tepat sasaran. Penerapan taktik ini menjadi hal yang sangat krusial karena aktivitas belajar mengajar merupakan satu kesatuan sistem utuh yang

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

mempertemukan interaksi langsung antara sosok guru, murid, dan media belajar yang digunakan; jika taktik yang dipilih ternyata tidak tepat atau terkesan membosankan, maka jalinan hubungan di antara komponen-komponen tersebut akan berjalan tidak seimbang dan target utama dari pembelajaran tidak akan bisa diraih dengan baik. Sejalan dengan hal itu, Rawung, Lumapow, Palilingan, dan Lengkong (2023) ikut mempertegas betapa pentingnya melakukan pembaruan dalam taktik mengajar dengan menyatakan bahwa perkembangan jaman di era Revolusi Industri 4.0 menuntut adanya perubahan yang kreatif pada cara mengajar, strategi, hingga sarana belajar, sehingga guru tidak boleh lagi memakai cara lama yang hanya berjalan satu arah. Kegagalan dalam menghadirkan hal-hal baru di era modern ini dikhawatirkan akan membuat suasana di dalam kelas menjadi pasif dan kaku, yang pada akhirnya membuat bakat serta kemampuan anak tidak bisa dirangsang dengan baik sesuai keadaan nyata.

Terkait hal tersebut, Suwaryaningrat (2019) menggarisbawahi bahwa program pendidikan untuk anak di usia dini memiliki andil yang sangat besar dalam membentuk mutu dan kualitas manusia Indonesia di masa yang akan datang, karena jenjang PAUD memikul tugas untuk meletakkan pondasi awal terkait pengetahuan, pembentukan karakter, serta keterampilan dasar bagi anak-anak. Di sisi lain, Watulingas dan Wantah (2021) ikut menambahkan bahwa proses belajar di tingkat PAUD wajib diarahkan untuk menumbuhkan berbagai macam aspek perkembangan anak secara seimbang, yang meliputi penanaman nilai agama dan moral, kekuatan fisik serta motorik, kemampuan berpikir atau kognitif, kematangan sosial emosional, kecakapan dalam berbahasa, hingga bidang kesenian, karena setiap bagian tersebut saling mendukung dalam membentuk watak yang kokoh sekaligus kapasitas berpikir anak secara menyeluruh.

Lebih lanjut, Suwaryaningrat (2023) menguraikan bahwa rentang usia antara 0 hingga 6 tahun merupakan sebuah masa yang paling sensitif terhadap segala bentuk pancingan atau rangsangan di dalam linimasa kehidupan seorang manusia; jika pancingan yang diberikan sudah tepat serta bervariasi, maka seluruh bakat terpendam anak akan berkembang secara optimal, namun sebaliknya, jika pancingan yang didapat terkesan tumpul atau kurang, maka tahapan perkembangan anak justru akan mengalami hambatan atau keterlambatan. Dari sekian banyak poin perkembangan yang ada, tingkat kreativitas merupakan salah satu bagian paling krusial yang wajib dirawat dan dipupuk sejak kecil agar anak-anak mampu melahirkan ide-ide baru atau karya yang asli dari buah pikiran mereka sendiri, sebab daya kreatif ini akan menjadi modal dasar yang sangat berharga bagi kemampuan anak dalam berpikir kritis sekaligus memecahkan berbagai persoalan di kehidupan mereka kelak.

Guna mewujudkan hal tersebut, salah satu jenis kegiatan seni rupa yang dinilai sangat bagus untuk memberikan kebebasan bagi anak dalam menyalurkan kreativitas mereka adalah aktivitas membuat kolase, yaitu sebuah teknik menempelkan potongan kertas warna atau benda-benda lainnya pada sebuah bidang yang datar (Chica, 2014). Melalui kegiatan membuat karya nyata ini, anak-anak diberikan kebebasan penuh untuk mengubah daya khayal atau imajinasi yang ada di dalam kepala mereka menjadi sebuah bentuk karya fisik yang nyata dan unik. Melalui kajian nyata di lapangan, Varmawati, Fakhriah, dan Rosmiati (2020) berhasil membuktikan bahwa penerapan kegiatan kolase yang memanfaatkan bahan-bahan dari alam sekitar terbukti sanggup mendongkrak tingkat kreativitas anak usia dini secara ajeg dan konsisten di setiap sesi belajar, di mana sarana alami yang mudah dijumpai di sekitar lingkungan anak terbukti bisa menjadi pemantik yang kuat untuk memunculkan gagasan-gagasan baru dalam suasana belajar yang ceria.

Akan tetapi, situasi yang ditemukan dari hasil tanya jawab langsung serta pengamatan yang dikerjakan pada tanggal 12 Januari 2026 di TK Frater Don Bosco Tomohon bersama pihak Kepala Sekolah beserta guru yang mengajar di kelas B1 justru menunjukkan keadaan yang berbanding terbalik dengan teori tersebut. Upaya untuk memicu daya kreatif anak pada kelompok belajar tersebut kedapatan masih memakai cara-cara lama yang monoton, yaitu hanya sebatas menggambar serta mewarnai gambar di atas kertas dengan media krayon saja. Kurangnya pilihan dalam penggunaan media belajar ini membuat anak-anak menjadi cepat merasa jenuh, kurang bersemangat saat belajar, dan membuat daya kreatif mereka belum bisa tumbuh secara maksimal. Keadaan ini juga diperkuat oleh data awal yang terkumpul di lapangan; dari total 16 anak yang ada di dalam kelompok belajar B1, terdapat 13 anak yang kedapatan masih sering merasa bingung untuk menuangkan ide mereka, kurang memiliki inisiatif sendiri, serta merasa kesulitan sewaktu harus menata bahan-bahan kolase agar terlihat lebih bervariasi

Melihat kendala tersebut, Familiani dan Na'imah (2021) memberikan saran untuk menggunakan bahan-bahan pilihan yang berasal dari alam, seperti contohnya biji-bijian tanaman atau beragam bentuk daun, terutama daun dari pohon pisang, sebagai sebuah media belajar alternatif yang gampang dipotong dan dibentuk mengikuti pola gambar guna mengusir rasa bosan anak akibat penggunaan alat belajar yang itu-itu saja. Mengacu pada saran ilmiah tersebut, peneliti kemudian mencoba menerapkan sebuah tindakan nyata untuk memperbaiki kualitas belajar mengajar lewat kegiatan membuat prakarya kolase berbentuk hewan

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

kupu-kupu dengan memakai bahan dari daun pisang yang sudah kering sebagai sebuah stimulus baru demi memancing imajinasi dan daya kreatif anak-anak. Sebagai sebuah bahan masukan dan evaluasi bersama, Citrasari, Wahyuni, dan Siregar (2025) dalam catatan hasil praktik pembuatan kolase menggunakan daun di RA Yaa Bunayya mengingatkan bahwa bentuk akhir kolase terkadang terlihat kurang rapi apabila ukuran daun yang ditempelkan terlalu kecil sehingga bentuk gambar dasarnya masih kelihatan; catatan berharga inilah yang menjadi dasar pertimbangan penting bagi peneliti dalam menentukan ukuran daun pisang kering yang akan dipakai dalam proyek riset kali ini.

Berdasarkan seluruh latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka fokus kalimat pertanyaan yang menjadi rumusan masalah utama dalam kegiatan penelitian ini adalah: "Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak usia dini di rentang usia 5–6 tahun lewat aktivitas membuat prakarya kolase hewan kupu-kupu dari bahan daun pisang kering di sekolah TK Frater Don Bosco Tomohon?" Selaras dengan poin rumusan masalah yang sudah ditetapkan tersebut, agenda penelitian ini dikerjakan dengan tujuan utama untuk mendongkrak daya kreatif anak usia dini di kisaran umur 5–6 tahun melalui kegiatan belajar membuat kolase berbentuk kupu-kupu dengan memanfaatkan media daun pisang kering di TK Frater Don Bosco Tomohon.

Melalui hasil akhir yang didapatkan dari pelaksanaan riset ini, peneliti menaruh harapan besar agar kajian ilmiah ini nantinya dapat digunakan sebagai salah satu sumber bacaan atau referensi tambahan bagi rekan-rekan guru maupun para peneliti lainnya dalam usaha mengembangkan tingkat kreativitas anak di usia dini, terutama lewat cara mengoptimalkan pemanfaatan berbagai jenis bahan-bahan alami yang tersebar luas di lingkungan sekitar tempat tinggal mereka.

METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan rancangan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang digagas oleh Suharsimi Arikunto, di mana pelaksanaannya melewati empat tahapan utama di setiap siklusnya, yaitu membuat rencana, menjalankan tindakan, mengamati jalannya kegiatan, serta melakukan perenungan atau refleksi. Apabila target atau tolok ukur keberhasilan belum bisa dipenuhi pada siklus yang pertama, maka proses pengerjaan akan diteruskan ke siklus selanjutnya dengan membawa sejumlah perbaikan yang didasarkan pada hasil evaluasi dari siklus yang mendahuluinya. Secara keseluruhan, agenda investigasi ilmiah ini dirancang dan dilangsungkan melalui dua tahapan siklus kerja.

Ketika memasuki fase perencanaan di tiap-tiap siklus, peneliti bekerja sama secara aktif dengan guru kelas untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian atau RPPH, serta mempersiapkan segala alat dan bahan belajar seperti daun pisang yang sudah mengering, kertas yang berisi gambar pola kupu-kupu, cairan lem, dan lembaran kertas kosong, beserta lembar pengamatan dan format penilaian. Saat masuk ke fase pelaksanaan, aktivitas belajar mengajar dibagi ke dalam tiga urutan acara, diawali dengan kegiatan pembuka yang berisi pembukaan kelas, mengecek kehadiran siswa, serta memaparkan tujuan belajar, lalu diteruskan ke kegiatan inti yang mencakup pengenalan tugas, penataan bahan, praktik menempel potongan daun pisang kering pada pola gambar kupu-kupu, mendampingi para siswa, hingga memantau dan menilai produk karya mereka, serta diakhiri dengan kegiatan penutup di mana anak-anak memperlihatkan hasil karya mereka, menerima pujian, serta melakukan evaluasi singkat dan membaca doa bersama. Pada fase pengamatan, peneliti dan guru kelas memantau secara langsung tingkat semangat anak, rasa percaya diri untuk mencoba pola baru, sikap mandiri, serta daya cipta anak dengan merujuk pada tolok ukur yang sudah dibuat, sedangkan pada fase refleksi, seluruh data yang sudah didapat akan diperiksa secara mendalam untuk menilai keberhasilan program sekaligus menjadi acuan pembenahan untuk siklus berikutnya

Agenda riset ini sendiri diselenggarakan secara langsung di sekolah TK Frater Don Bosco Tomohon, dengan jadwal pelaksanaan yang berlangsung mulai dari bulan Januari hingga bulan Maret pada tahun 2026. Sementara itu, untuk pihak yang menjadi target atau subjek dalam pengamatan ilmiah ini adalah seluruh peserta didik yang tergabung di dalam kelompok belajar B1 dengan jumlah total sebanyak 16 anak, di mana komposisinya terdiri dari 7 murid berjenis kelamin perempuan serta 9 murid berjenis kelamin laki-laki.

Untuk metode yang dipakai dalam menghimpun data di lapangan, peneliti mengandalkan teknik pengamatan langsung atau observasi serta pengumpulan berkas bukti atau dokumentasi. Proses pengamatan ini dijalankan secara langsung oleh peneliti yang memegang peran ganda sebagai pemandu jalannya aktivitas sekaligus sebagai penilai selama proses pembuatan karya kolase berlangsung, dengan panduan berupa lembar pengamatan yang dirancang berdasarkan poin-poin capaian daya cipta anak. Beberapa poin penting yang dipantau mencakup kemahiran anak dalam menata potongan daun kering agar pas dengan pola, tingkat kerapian dan ketepatan posisi saat menempel daun, variasi dalam memanfaatkan bahan daun kering, hingga kemampuan anak untuk menuntaskan tugas kolase tersebut tanpa bantuan orang lain.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Alat ukur atau instrumen yang digunakan dalam kajian ini berupa lembaran pengamatan yang dilengkapi dengan panduan penilaian, yang memuat empat poin utama, yakni keahlian merekatkan potongan daun pisang kering ke gambar pola kupu-kupu, tingkat ketepatan dalam menyusun area sayap dan badan kupu-kupu, daya kreasi dalam merangkai kolase, serta tingkat kemandirian anak dalam menuntaskan tugasnya. Masing-masing poin tersebut akan diukur memakai rentang angka dari 1 hingga 4 yang menggambarkan tingkatan berupa Belum Berkembang atau BB, Mulai Berkembang atau MB, Berkembang Sesuai Harapan atau BSH, hingga Berkembang Sangat Baik atau BSB, di mana seluruh tingkatan ini sudah diselaraskan dengan aturan resmi nasional dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Metode pengolahan data yang diterapkan dalam riset ini adalah teknik analisis deskriptif komparatif, yang dilakukan dengan cara menyandingkan atau membandingkan angka persentase tingkat keberhasilan yang diraih oleh anak-anak pada tahapan siklus I dengan tahapan siklus II. Adapun nilai persentase untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar para siswa tersebut dihitung dengan memanfaatkan formula atau rumus matematika berikut ini: $P = (f / N) \times 100\%$

Keterangan: P adalah persentase pencapaian, f adalah jumlah anak yang mencapai kriteria keberhasilan (kategori BSH dan BSB), dan N adalah jumlah seluruh subjek penelitian. Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu sangat baik (76%–100%), baik (51%–75%), cukup (26%–50%), dan kurang (0%–25%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Capaian Kreativitas Anak pada Siklus I

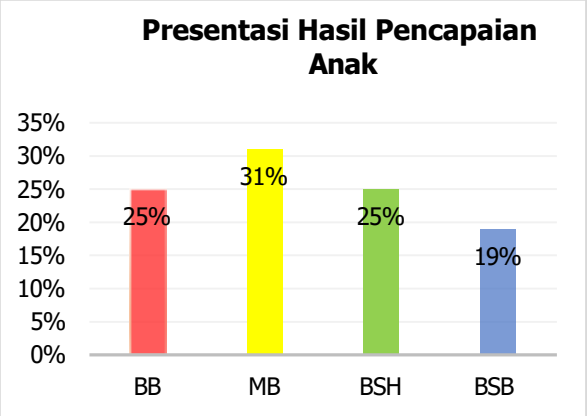
Kategori	Persentase
Belum Berkembang (BB)	25%
Mulai Berkembang (MB)	31%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	25%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	19%
Jumlah Skor Total	–
Tingkat Keberhasilan (BSH + BSB)	44%

Sebelum tindakan dilaksanakan, Sebagai langkah awal, saya selaku pihak yang meneliti mengadakan pengamatan langsung atau observasi pertama guna melihat sejauh mana tingkat kreativitas yang dimiliki oleh anak-anak pada kelompok B1 dalam menjalankan aktivitas membuat karya kolase yang memanfaatkan media dari dedaunan kering. Berdasarkan data dan catatan dari pengamatan awal tersebut, ditemukan fakta lapangan bahwa dari total keseluruhan 16 anak yang diamati, mayoritas dari mereka ternyata masih berada pada tingkatan kemampuan yang Belum Berkembang (BB) serta tingkatan Mulai Berkembang (MB). Secara lebih rinci, ada sekitar 13 anak yang didapati masih kerap mengalami kendala dan kesulitan saat mencoba menata potongan-potongan daun kering agar pas dengan garis pola yang disediakan, melekatkan bahan tersebut secara rapi, memadukan bermacam-macam bentuk atau jenis daun agar lebih bervariasi, hingga dalam menuntaskan tugas tersebut secara mandiri tanpa bergantung pada bantuan orang lain. Situasi dan fakta di lapangan pada masa awal inilah yang kemudian dijadikan sebagai landasan kuat sekaligus alasan utama bagi saya untuk menerapkan sebuah tindakan perbaikan, yaitu berupa kegiatan membuat kolase berbentuk binatang kupu-kupu dengan menggunakan media spesifik berupa daun pisang yang sudah kering.

Memasuki tahapan awal pada siklus I, pihak peneliti bekerja sama secara aktif dengan guru kelas untuk merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian atau RPPH, sekaligus menyiapkan sarana penunjang berupa media kolase, lembar pengamatan atau observasi, hingga lembar evaluasi penilaian. Langkah pengerjaan tindakan di dalam kelas diawali dengan memberikan penjelasan mengenai urutan kegiatan yang akan dilakukan, mengenalkan jenis bahan serta peralatan yang dipakai, memberikan arahan serta bimbingan kepada anak-anak sewaktu menempelkan potongan daun pisang yang sudah kering ke atas bentuk gambar kupu-kupu, serta melakukan pengawasan sekaligus memberikan nilai terhadap produk karya yang dihasilkan oleh anak didik. Berdasarkan data yang didapat dari lembar observasi pada siklus I, terlihat bahwa beberapa anak masih menemui kendala atau kesulitan saat mencoba merekatkan daun pisang kering tersebut ke dalam ruang pola gambar yang disediakan, serta mereka terlihat masih ragu-ragu atau kurang percaya diri untuk mengasah imajinasi dan kreativitas masing-masing. Adapun untuk rincian data mengenai

e-ISSN: 3025 - 4574
p-ISSN: 3025 - 2679

hasil penilaian yang diperoleh sepanjang siklus I tersebut secara lebih jelas telah disusun dan dipaparkan di dalam Tabel.



Gambar presentasi hasil pencapaian anak

Jika melihat data yang disajikan pada Tabel 1, bisa diketahui bahwa dari total 16 peserta didik yang ikut serta dalam proses belajar di kelas, ada 4 anak atau sekitar 25% yang kemampuan motoriknya masih masuk dalam kategori Belum Berkembang lantaran mereka belum bisa menempelkan sendiri serpihan daun pisang yang kering ke atas gambar pola kupu-kupu yang sudah disediakan. Selanjutnya, ada 5 anak atau berkisar 31% yang posisinya sudah Mulai Berkembang karena mereka sebetulnya sudah bisa menempelkan bahan tersebut, hanya saja hasil tempelannya dinilai masih kurang rapi dan proses pengerjaannya pun masih harus dibimbing atau dibantu oleh guru kelas. Di sisi lain, terdapat 4 anak atau sekitar 25% yang sudah masuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan karena mereka dinilai sudah punya kemampuan untuk menyusun seni kolase tersebut secara mandiri tanpa bantuan, walaupun untuk kerapian hasilnya sendiri memang dinilai masih belum terlalu maksimal. Sementara itu, untuk 3 anak sisanya atau sekitar 19% sudah berhasil berada di tingkat Berkembang Sangat Baik sebab mereka tidak hanya mampu menempelkan kolase dengan sangat rapi, melainkan juga sudah bisa menceritakan kembali cara membuat karya tersebut memakai kalimat yang sederhana. Namun jika ditinjau secara menyeluruh, angka ketuntasan atau tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak-anak pada pelaksanaan tahapan siklus I ini baru menyentuh kisaran 44% saja, yang mana jumlah ini didapatkan dari total 7 anak dari keseluruhan 16 siswa, sehingga capaian tersebut menandakan bahwa hasil belajar di kelas ini masih belum bisa memenuhi target atau indikator ketuntasan yang sebelumnya sudah ditentukan.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan beberapa kendala, yaitu sebagian anak masih kesulitan menempelkan daun pisang kering pada pola kupu-kupu, hasil kolase belum rapi, anak masih memerlukan bantuan guru dalam menyusun bagian-bagian kupu-kupu, dan konsentrasi anak masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan temuan tersebut, pada siklus II dilakukan perbaikan berupa pemberian contoh pembuatan kolase yang lebih jelas, bimbingan dan motivasi yang lebih intensif, serta kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk aktif dan berkreasi secara mandiri.

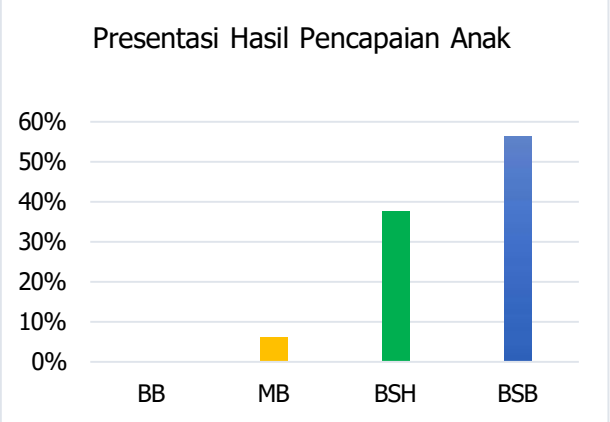
Pada siklus II, RPPH diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I, media pembelajaran dibuat lebih bervariasi dan menarik, serta contoh kolase yang ditunjukkan kepada anak dibuat lebih jelas. Selama pelaksanaan, peneliti memberikan bimbingan yang lebih intensif dan motivasi yang lebih optimal kepada anak yang mengalami kesulitan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan: anak terlihat lebih aktif, antusias, percaya diri, dan mampu menyelesaikan kegiatan kolase secara mandiri dibandingkan siklus sebelumnya. Hasil penilaian siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Capaian Kreativitas Anak pada Siklus II

Kategori	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0%
Mulai Berkembang (MB)	6,25%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	38%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	56,25%
Jumlah Skor Total	–

e-ISSN: 3025 - 4574
p-ISSN: 3025 - 2679

Tingkat Keberhasilan (BSH + BSB)	94%



Berdasarkan Tabel 2, pada siklus II tidak terdapat lagi anak pada kategori Belum Berkembang. Hanya 1 anak (6,25%) yang berada pada kategori Mulai Berkembang, sedangkan 6 anak (38%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan 9 anak (56,25%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian, tingkat keberhasilan anak (kategori BSH dan BSB) meningkat tajam menjadi 94% (15 dari 16 anak). Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menempelkan potongan daun pisang kering sesuai pola, menyusun bagian sayap dan tubuh kupu-kupu dengan tepat, serta menghasilkan karya yang rapi dan kreatif, sekaligus terlihat lebih aktif, antusias, dan mandiri dibandingkan siklus I. Hasil refleksi siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Tahap Penelitian	Rata-rata Nilai (%)
Siklus I	44%
Siklus II	94%

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang sudah dijalankan dalam dua tahapan atau siklus, terlihat adanya kenaikan yang stabil pada kemampuan berkreasi anak. Kemajuan ini tampak jelas ketika anak-anak mengikuti kegiatan menempel atau membuat kolase bentuk hewan kupu-kupu dengan memanfaatkan bahan dari daun pisang yang sudah kering. Jika menengok kembali pada saat pelaksanaan siklus yang pertama, angka keberhasilan yang dicapai oleh anak-anak didapati masih berada di level yang kurang memuaskan, yakni hanya menyentuh angka 44% saja. Pada momen tersebut, sebagian besar anak didapati masih sering merasa kebingungan serta kesulitan saat harus menata sekaligus merekatkan serpihan bahan kolase ke posisi yang pas, serta mereka pun dinilai belum bisa mematangkan ide atau gagasan yang mereka miliki secara optimal. Situasi yang kurang maksimal ini muncul lantaran anak-anak memang belum akrab dengan pemanfaatan bahan-bahan yang bersumber dari alam, ditambah lagi mereka masih sangat bergantung pada arahan serta bantuan yang mendalam dari guru selama kegiatan belajar berlangsung di kelas.

Namun, situasi belajar tersebut segera berbenah setelah para guru melakukan evaluasi dan memperbaiki langkah pembelajaran pada saat memasuki siklus yang kedua. Hasilnya sungguh luar biasa karena angka capaian keberhasilan anak langsung melesat sangat tajam hingga sukses menyentuh angka 94%. Lonjakan angka yang sangat drastis ini menjadi sebuah tanda yang nyata bahwa hampir seluruh anak di kelas tersebut kini sudah terampil dan piawai dalam merangkai karya kolase kupu-kupu dengan sangat baik. Bentuk keberhasilan ini bisa diidentifikasi dari kemampuan anak-anak yang sudah pandai merekatkan potongan daun pisang kering agar pas dengan garis pola yang tersedia, mahir memposisikan bagian sayap dan badan kupu-kupu secara proporsional, serta mampu menciptakan sebuah karya tangan yang kelihatan elok, rapi, dan penuh dengan daya cipta. Di samping itu, anak-anak juga memperlihatkan perubahan sikap yang jauh lebih aktif, penuh semangat, dan terlihat sangat percaya diri untuk membereskan tugas mereka tanpa harus terus-menerus meminta bantuan guru apabila disandingkan dengan kondisi mereka sewaktu berada di siklus yang pertama.

Perkembangan yang positif pada kemampuan berkreasi anak ini ternyata sangat sesuai dengan teori atau pandangan yang pernah disampaikan oleh Putri (2020). Dalam catatannya, beliau menyebutkan bahwa daya cipta serta imajinasi pada anak-anak di usia awal atau usia dini sebetulnya bisa dipicu dan tumbuh

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

dengan sangat baik asalkan mereka mendapatkan rangsangan yang tepat dari guru melalui penyediaan alat atau media belajar yang bermacam-macam. Kehadiran media yang beragam tersebut diyakini bakal sangat membantu anak-anak dalam menumpahkan segala bentuk pikiran, gagasan, sekaligus daya khayal mereka ke dalam bentuk yang lebih nyata. Jika dikaitkan dengan program riset ini, pemilihan bahan alam berupa daun pisang kering sebagai alat utama dalam aktivitas kolase ternyata berhasil menyuguhkan sebuah nuansa belajar yang baru dan menyegarkan bagi anak-anak, terutama jika dibandingkan dengan alat peraga yang biasa mereka pakai sehari-hari. Lewat cara inilah, anak-anak akhirnya mendapatkan peluang emas untuk bersentuhan langsung sekaligus memahami aneka macam wujud, rupa jalinan permukaan, hingga dimensi ukuran dari material alam, yang kemudian mereka olah menjadi sebuah karya nyata yang selaras dengan pikiran dan daya khayal mereka masing-masing.

Di samping itu, hasil positif yang didapatkan dalam riset ini juga diperkuat oleh ulasan dari Suwaryaningrat (2022) yang ikut menjelaskan bahwa penyediaan sarana belajar yang memikat serta selaras dengan sifat alami anak-anak usia dini akan membuka peluang yang sangat lebar bagi mereka untuk bebas mengamati, berkhayal, sekaligus menyalurkan buah pikiran mereka di tengah-tengah aktivitas belajar. Kegiatan merangkai gambar hewan kupu-kupu dengan menggunakan media berupa daun pisang kering ini terbukti telah memberikan kebebasan yang sangat luas bagi setiap anak untuk mencoba bermacam-macam trik dan cara dalam menata, merekatkan, serta memadukan bahan-bahan tersebut sesuai dengan imajinasi yang mengalir di kepala mereka. Dampak positifnya, anak-anak di kelas tidak lagi sekadar menjadi pengikut yang pasif yang hanya meniru contoh dari gurunya saja, melainkan mereka juga ditantang untuk belajar mengolah ide-ide segar buatan mereka sendiri sampai akhirnya mampu melahirkan sebuah karya seni yang berbeda serta memiliki ciri khas tersendiri.

Melalui seluruh rangkaian penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan utuh bahwa penerapan aktivitas membuat kolase kupu-kupu dengan menggunakan bahan alami berupa daun pisang yang mengering terbukti sangat manjur dan berdaya guna dalam mendongkrak daya kreativitas anak-anak usia dini. Hal ini bisa terjadi karena kegiatan tersebut sukses menghadirkan sebuah pengalaman belajar yang tidak hanya menarik dan menghibur hati anak, tetapi juga memberikan esensi pembelajaran yang mendalam dan penuh arti bagi perkembangan tumbuh kembang mereka. Tolok ukur dari keberhasilan program ini terpampang nyata dari adanya lompatan nilai perkembangan yang sangat mencolok dari saat siklus pertama menuju siklus kedua, sehingga berdasarkan hasil riil tersebut, segala tindakan perbaikan yang diupayakan oleh guru di dalam kelas ini dipastikan telah mencapai target keberhasilan yang diinginkan dan agenda penelitian ini sudah dianggap selesai tanpa perlu digulirkan lagi ke tahapan atau siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membuat kolase hewan kupu-kupu dari daun pisang kering dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Frater Don Bosco Tomohon. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus: pada siklus I tingkat keberhasilan anak mencapai 44% dan masih tergolong kategori mulai berkembang, kemudian meningkat signifikan pada siklus II menjadi 94% dengan kategori berkembang sangat baik. Melalui kegiatan kolase menggunakan bahan alam, anak menjadi lebih aktif, mampu mengekspresikan ide, serta lebih terampil dalam menyusun dan menempel bahan sesuai pola. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik seperti daun pisang kering terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

Chica, H. (2014). *Penerapan Metode Bermain dengan Media Kolase dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini* (Skripsi). Universitas Bengkulu.

Citrasari, S., Wahyuni, A., & Siregar, S. D. (2025). Penggunaan Media Bahan Alam Berbasis Saintifik pada Kreativitas Anak Usia Dini di RA Yaa Bunayya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2).

Familiani, N., & Na'imah. (2021). Meningkatkan Motorik Halus Kelompok A melalui Penerapan Media Kolase. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 105–113.

Hasbullah, H., Juhji, J., & Maksum, A. (2019). Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 17–24.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Putri, N. L. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD UNIMA*.

Rawung, R. K. S., Lumapow, H. R., Palilingan, V. R., & Lengkong, J. S. J. (2023). Model Interaksional Kompetensi Manajerial Digital Guru Taman Kanak-Kanak di Sulawesi Utara. *Jurnal Internasional Teknologi Informasi dan Pendidikan*.

Suwaryaningrat, N. D. (2023). Analisis Teknik Observasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.

Suwaryaningrat, N. D. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Suwaryaningrat, N. D. E., & Tarusu, D. (2019). Peningkatan Kualitas Pengajar PAUD se-Kecamatan Tomohon Tengah Kota Tomohon Provinsi Sulawesi Utara. *Daya Sains: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.

Varmawati, Fakhriah, & Rosmiati. (2020). Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kolase Bahan Alam di TK Al Washliyah Alue Naga Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(2), 59–68.

Watulingas, H. F., & Wantah, M. E. (2021). Permainan Plastisin untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B TK Cahaya Kasih Modayag. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.