

## Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun melalui Kegiatan Membuat Tisu Jumputan di RA Baitul Ghufron

Khoridatul Bahiyah, Norma Ita Sholihah

Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

\*Corresponding author: [khoridatulbahiyah@alqolam.ac.id](mailto:khoridatulbahiyah@alqolam.ac.id)

Submitted/Received: 01 August 2024; First Revised: 10 August 2024; Accepted: 30 August 2024; First Available Online, 15 September 2024, Publication date 01 December 2024

### Abstract

*This study aims to investigate the enhancement of creativity in 5-6 year-old children at RA Baitul Ghufron through the activity of batik tissue with the tie-dye technique. The research method used is Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques included observation and documentation. The subjects of this study were 10 students aged 5-6 years, consisting of 3 boys and 7 girls. The results show a significant improvement in children's creativity after the implementation of the batik tissue tie-dye activity. In the pre-cycle, only 1 (10%) child demonstrated very good development, in Cycle I this increased to 3 (30%) children showing very good development, and in Cycle II, 8 (80%) children reached very good development. Based on these results, it can be concluded that the batik tissue tie-dye activity is an effective method to enhance creativity in early childhood at RA Baitul Ghufron*

**Keywords:** Creativity, tissue batik tie-dye activity, Early Childhood.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Baitul Ghufron melalui kegiatan membuat tisu jumputan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Data dikumpulkan melalui observasi. Subjek penelitian ini terdiri dari 10 siswa dengan usia 5-6 tahun terdiri dari 3 laki-laki dan 7 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas anak setelah diterapkannya kegiatan membuat tisu jumputan. Pada pra-siklus, hanya 1 (10%) anak yang menunjukkan perkembangan sangat baik, pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 3 (30%) anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik, sementara pada siklus II jumlah meningkat mencapai sebanyak 8 (80%) yang menunjukkan hasil nilai berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membuat tisu jumputan efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Baitul Ghufron.

**Kata Kunci:** Kreativitas, , Anak Usia Dini, kegiatan membuat tisu jumputan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peranan krusial dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, emosional, maupun sosial. Di tengah perkembangan dunia pendidikan saat ini, peran

pendidikan anak usia dini dalam membangun kognitif dan kreativitas anak semakin terlihat krusial (Pranata dkk., 2023). Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kreativitas anak. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru (Farikhah dkk., 2022). Pada tahap

perkembangan anak usia dini, kreativitas dapat muncul melalui berbagai aktivitas yang merangsang imajinasi dan eksplorasi. Menurut Mayar dkk. (2022), penting untuk mengembangkan kreativitas secara optimal pada anak usia dini karena pada usia ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, yang menjadi dasar bagi perkembangan kreativitas mereka. Pada masa ini, anak cenderung mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dengan penuh rasa ingin tahu, yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal baru. Munandar mengemukakan bahwa pada umumnya anak selalu ingin tahu, minat yang dimiliki beragam, kesukaan dan berbagai aktivitas yang kreatif, berani menghadapi risiko tinggi dibandingkan anak lainnya, juga tidak memperhatikan kritik atau ejekan dari orang lain serta tidak takut melakukan kesalahan disebut dengan anak yang kreatif (Munawarah, 2023). Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dukungan yang tepat guna mengembangkan kreativitas mereka sejak dini.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 31 Tahun 2021, anak usia 5-6 tahun menunjukkan perkembangan penting di berbagai bidang, termasuk dalam hal kreativitas. STPPA mengungkapkan bahwa anak pada usia tersebut: (1) melakukan eksplorasi melalui aktivitas seni yang mendekatkan diri kepada Allah SWT sesuai dengan kreativitasnya, (2) mengekspresikan diri melalui seni kriya, (3) menunjukkan kemampuan untuk menciptakan karya, dan (4) berimajinasi sambil tetap mengingat Allah SWT. Seiring dengan itu, kreativitas tidak hanya sekedar kemampuan untuk menghasilkan sesuatu baru namun juga mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, berinovasi, dan mengekspresikan ide secara bebas. Kreativitas anak usia dini dapat dirangsang melalui berbagai macam kegiatan, salah satunya melalui kegiatan seni (Dini, 2023). Salah satu kegiatan seni yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kreativitas

anak adalah kegiatan membuat, yaitu sebuah kegiatan seni tradisional Indonesia yang memiliki nilai budaya tinggi.

Salah satu jenis kegiatan membuat yang dapat diadaptasi untuk anak usia dini adalah batik jumputan. Batik jumputan merupakan jenis batik yang dibuat menggunakan teknik ikat celup untuk menghasilkan gradasi warna yang menarik (Azmy, 2017). Berbeda dengan batik pada umumnya yang ditulis dengan malam, pada batik jumputan kain diikat terlebih dahulu, kemudian dicelupkan ke dalam pewarna (Fajrin & Khoyimah, 2020). Teknik ini juga dapat dimodifikasi dengan menggunakan media lain, seperti tisu, untuk menyesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak-anak. Tisu yang digunakan dalam teknik ini adalah tisu dapur serbaguna, karena memiliki daya serap yang tinggi dan tidak mudah sobek, sehingga lebih tahan lama dan cocok untuk proses pengikatan serta pencelupan yang diperlukan dalam teknik jumputan.

Batik tisu jumputan adalah salah satu contoh, di mana teknik jumputan melibatkan proses pengikatan tisu dapur serbaguna dengan benang. Setelah tisu terikat, tisu tersebut kemudian dicelupkan ke dalam cairan pewarna, menghasilkan pola yang menarik dan unik. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat belajar tentang seni batik dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan.

Proses pembelajaran RA yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak RA, mengembangkan diri anak secara menyeluruh (Khoiroh dkk., 2021).

Observasi awal yang dilakukan di RA Baitul Ghufron, Desa Kanigoro, peneliti menemukan bahwa perkembangan kreativitas anak-anak belum mencapai potensi yang maksimal. Hal ini terlihat dari rendahnya rasa

ingin tahu yang dimiliki oleh sebagian anak, yang tercermin dari jarang mereka mengajukan pertanyaan. Anak-anak juga cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan yang ada. Beberapa anak tampak memiliki imajinasi yang terbatas, seperti yang terlihat dalam kegiatan membuat, di mana mereka kesulitan berkreasi secara mandiri dan lebih memilih untuk meniru contoh yang ada, tanpa mengembangkan ide atau kreasi mereka sendiri. Mereka tampak ragu untuk mencoba hal-hal baru, merasa cemas, dan takut melakukan kesalahan. Selain itu, sebagian anak juga kurang tertarik dengan aktivitas kreatif yang umumnya hanya menggunakan media seperti buku gambar, lembar kerja siswa, pensil, dan krayon, dengan variasi media yang terbatas, yang menyebabkan anak-anak cepat merasa bosan dan kehilangan minat.

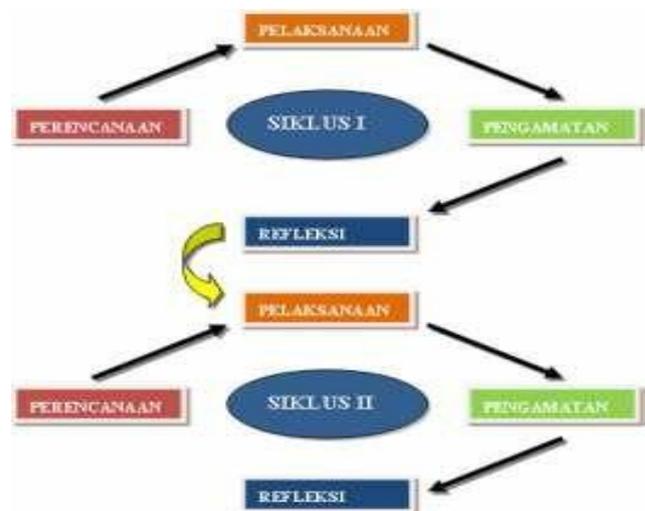
Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Membuat Tisu Jumputan di RA Baitul Ghufron." Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kegiatan membuat tisu dengan teknik jumputan dapat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak di RA Baitul Ghufron. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif di tingkat pendidikan anak usia dini.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk menggali pemahaman mendalam tentang efektivitas kegiatan membuat tisu jumputan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Baitul Ghufron. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti terlibat langsung dengan subjek penelitian pada proses pembelajaran, serta memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap siklus penelitian.

Teknik kolaboratif yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan kerja sama antara peneliti dan guru di ruang kelas. Penelitian ini dilaksanakan di RA Baitul Ghufron, tepatnya di Jln. Imam Bonjol RT.35 RW.04 Dusun Krajan Desa Kanigoro Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang. Subjek penelitian ini adalah anak dengan usia 5-6 tahun yang diambil secara *random* dengan total 10 anak yaitu 6 perempuan dan 3 laki-laki. Dalam penelitian ini, observasi digunakan sebagai pengumpulan data. Menurut Rustiyarso & Wijaya (2022) dalam buku Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas, observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat segala hal yang terjadi pada objek penelitian secara langsung (Joesyiana, 2018).

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas yang berkaitan dengan kreativitas anak serta kegiatan peneliti selama proses pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi desain Kemmis & Tanggart, yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut ini desain Kemmis & Tanggart:



**Gambar 1. Tahapan Penelitian Model Riset Kemmis & Tanggart**

Data yang dikumpulkan selama penelitian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk memperoleh hasil yang optimal dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan. Analisis ini didasarkan pada hasil observasi selama proses pembelajaran, yang dihitung menggunakan teknik persentase. Dalam menentukan persentase keberhasilan setiap anak digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Hasil pengamatan

F: Jumlah skor yang dicapai anak

N: Jumlah skor total

**BB ---- MB ---- BSH ---- BSB**

Keterangan:

1. Belum berkembang (BB): Anak menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap proses membuat tisu jumputan, karya yang dihasilkan tidak sesuai dengan teknik yang diajarkan.
2. Mulai Berkembang (MB): Anak mulai menunjukkan minat dan usaha dalam mengikuti aktivitas namun masih terbatas hanya meniru langkah-langkah yang diajarkan tanpa banyak eksperimen atau ide baru.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Anak mampu menghasilkan karya yang menunjukkan pemahaman terhadap teknik yang diajarkan, tetapi masih memiliki batasan dalam kebebasan berekspresi atau pengembangan ide.
4. Berkembang sangat baik (BSB): Anak menunjukkan kreativitas yang luar biasa dengan menghasilkan karya seni yang orisinal dan bervariasi, serta kemampuan untuk bereksperimen secara mandiri. Kategori ini, anak tidak hanya mengikuti instruksi dengan baik

namun juga mampu mengembangkan ide-ide kreatif mereka sendiri.

Peneliti menggunakan indikator keberhasilan guna mengukur tingkat efektivitas dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat tisu jumputan. Keberhasilan atau kegagalan tindakan ini ditentukan oleh peneliti berdasarkan hasil yang diperoleh dari subjek penelitian. Berikut indikator keberhasilan yang dicapai:

**Tabel 1.** Indikator Persentase Keberhasilan

81% - 100%	Baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Kurang sekali

Terkait dengan indikator keberhasilan penelitian, jika 75%-100% dari seluruh anak menunjukkan hasil perkembangan sangat baik, maka usaha untuk meningkatkan kreativitas melalui kegiatan ini dapat dinyatakan berhasil.

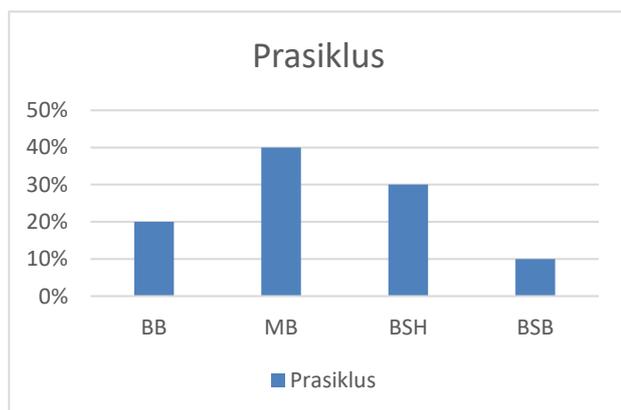
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prasiklus

Prasiklus dilaksanakan pada hari Selasa 8 Oktober 2024, sebelum dimulainya siklus I dan siklus II. Tujuan dari kegiatan prasiklus ini untuk mengukur tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum tindakan lebih lanjut diterapkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 10 anak yang terlibat dan berdasarkan hasil analisis prasiklus, perkembangan kreativitas anak dikelompokkan dalam 4 kategori yaitu: Belum Berkembang (BB) Mulai berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil prasiklus

Penilaian	Total Anak	Persentase
BB	2	20 %
MB	4	40 %
BSH	3	30%
BSB	1	10%

**Gambar 1.** Grafik Hasil Prasiklus

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Baitul Ghufron masih tergolong rendah. Sebagian besar anak (40%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 20% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang menunjukkan bahwa meskipun terdapat perkembangan, namun tingkat kreativitas anak belum optimal. Hanya 10% anak yang mencapai kategori Berkembang sangat Baik (BSB), sementara 20% lainnya berada pada kategori Belum Berkembang (BB), yang menandakan adanya kelompok anak yang masih membutuhkan perhatian khusus dalam meningkatkan kreativitas mereka.

Kondisi ini menunjukkan bahwa sekitar 75% dari anak-anak belum mencapai tingkat kreativitas yang diharapkan. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh kebiasaan anak yang cenderung bermain dengan cara monoton dan terbatas atau kurang bervariasi, Mereka lebih sering mengikuti arahan yang diberikan daripada mengeksplorasi ide-ide baru. Penyebab lainnya adalah metode pembelajaran yang belum memberikan ruang cukup bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas.

Temuan ini selaras dengan teori Torrance (2008) dalam buku *The Torrance Tests of Creative Thinking* yang mengemukakan bahwa anak-anak pada usia dini membutuhkan bimbingan dan stimulus yang tepat untuk mulai menunjukkan

kreativitas mereka (Setiana dkk., 2023). Tanpa intervensi efektif, sebagian besar anak cenderung terjebak dalam rutinitas yang menonton dan tidak mampu berpikir.

Dengan demikian, hasil prasiklus ini menunjukkan bahwa masih banyak potensi yang perlu digali untuk meningkatkan kreativitas anak tersebut. Oleh karena itu, penting untuk melakukan tindakan perbaikan yang dapat mendukung pengembangan kreativitas anak lebih lanjut, melalui pendekatan pembelajaran yang lebih terbuka dan memungkinkan untuk lebih banyak bereksplorasi dan berkreasi.

### Siklus 1

Pada siklus 1, RPPH yang digunakan pada hari tersebut disusun sebagai bagian dari langkah perencanaan. Peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru kelas terkait tema dan sub tema pembelajaran. Kemudian, peneliti menyusun lembar observasi dan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, seperti: Tisu dapur serbaguna (bahan tisu lebih tebal dari tisu biasa dan tidak mudah robek), Pewarna makanan, mangkuk/piring, kapas, air dan serta bahan pendukung lainnya. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan langkah-langkah dalam kegiatan membuat tisu jumputan : 1. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan termasuk media dan material yang diperlukan. 2. Peneliti memberikan penjelasan kepada anak-anak terkait kegiatan yang akan dilakukan 3. Peneliti membagikan kepada anak.

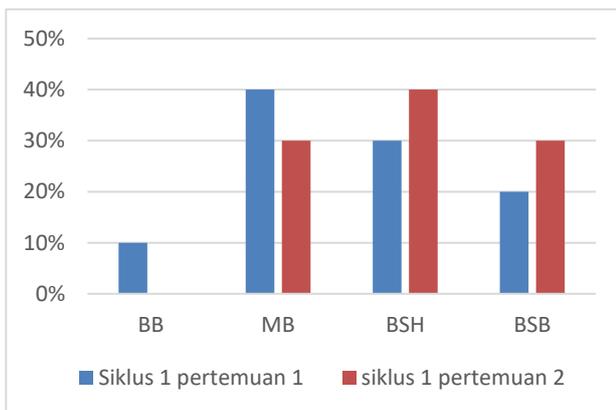
Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2024 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2024. Pada siklus I ini masih banyak anak yang kurang fokus dan tampak kesulitan dalam mengikuti instruksi yang diberikan Namun pada pertemuan kedua siklus 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam kreativitas anak.. Walaupun hasilnya belum maksimal, terdapat peningkatan jika dibandingkan

dengan hasil pada prasiklus. Beberapa anak yang sebelumnya kesulitan mulai menunjukkan ketertarikan dan kemampuan lebih dalam melakukan kegiatan membuat. Berikut hasil observasi pada siklus 1 pada masing-masing pertemuan:

**Tabel 3.** Hasil siklus I

Penilaian	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Total Anak	Persentase	Total Anak	Persentase
BB	1	10 %	0	0%
MB	4	40%	3	30%
BSH	3	30%	4	40%
BSB	2	20%	3	30%

**Gambar 2.** Grafik Siklus 1



Dari grafik diatas, dapat dilihat terjadi peningkatan signifikan antara pra siklus dan siklus I. Pada pertemuan pertama siklus 1, terdapat 10% anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), namun pada pertemuan kedua, kategori BB tidak ada. Persentase anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) menurun dari 40% menjadi 30% sementara persentase anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat dari 30% menjadi 40 %. Terlebih lagi kategori berkembang sangat Baik (BSB) juga mengalami peningkatan dari 20% menjadi 30%.

Hasil ini menunjukkan kemajuan yang cukup baik meskipun belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan. Peningkatan yang terlihat pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa dengan pemberian

kesempatan untuk berkreasi lebih bebas dan adanya bimbingan yang lebih terfokus, anak-anak mulai dapat menunjukkan yang lebih baik dalam aktivitas membuat tisu jumputan. Peningkatan ini sejalan dengan teori Gardner (2011) tentang Multiple Intelligences dalam buku *The Theory of Multiple Intelligences*, yang menyatakan bahwa anak-anak memiliki potensi berbeda dalam berbagai aspek kecerdasan termasuk kreativitas. Pemberian kesempatan untuk berkreasi dalam kegiatan menyenangkan dan tidak terbatas sangat penting dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas mereka (Pratiwi dkk., 2024).

Meskipun ada peningkatan yang jelas dalam kreativitas anak-anak antara pertemuan pertama dan kedua, hasil siklus 1 masih menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai tingkat kreativitas yang optimal. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain masih adanya hambatan dalam menciptakan suasana yang sepenuhnya mendukung eksplorasi kreatif anak. Selain itu, peneliti dan guru perlu terus beradaptasi dengan kebutuhan anak dan memastikan bahwa setiap anak dapat cukup waktu serta dukungan untuk bereksperimen dengan ide kreatif mereka. Maka dari itu, berdasarkan hasil refleksi dari siklus I perlu diperbaiki di siklus berikutnya.

### Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 14 Oktober 2024 untuk pertemuan pertama dan pada 15 Oktober 2024 untuk pertemuan kedua. Siklus 2 dimulai dengan perencanaan dimana peneliti melanjutkan RPPH yang telah dibuat pada siklus 1, dengan beberapa penyesuaian dan perbaikan berdasarkan hasil analisis dari siklus 1. Peneliti juga melakukan revisi pada metode dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengikuti prosedur yang serupa dengan siklus 1, namun dengan beberapa perubahan seperti

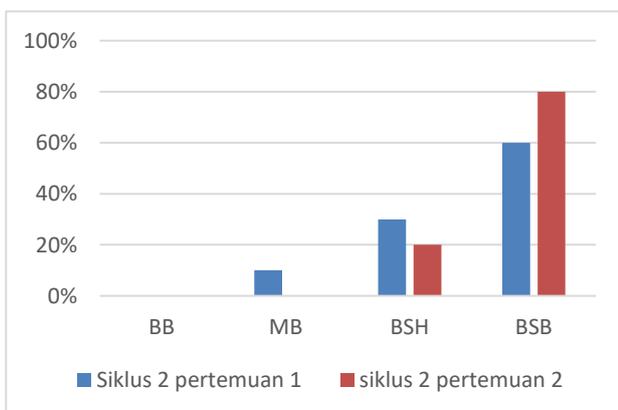
peningkatan variasi media yang digunakan dan pemberian lebih banyak kesempatan bagi anak-anak untuk bereksplorasi secara bebas. Salah satu perbedaan pada siklus 2 adalah penekanan yang lebih besar pada kebebasan anak dalam memilih warna dan pola untuk membuat tisu jumputan serta lebih banyak waktu untuk diskusi kelompok yang melibatkan kreativitas anak dalam merencanakan desain mereka. Selain itu, peneliti juga lebih aktif memberikan dukungan dan umpan balik positif kepada anak-anak selama proses berlangsung untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam bereksperimen dengan ide baru.

Hasil pengamatan siklus 2 menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kreativitas anak. Berdasarkan pengamatan pada pertemuan pertama dan kedua, terdapat peningkatan yang jelas dibandingkan dengan hasil pra siklus dan siklus 1. Berikut tabel yang menampilkan tingkat kreativitas anak pada siklus 2:

**Tabel 4.** Hasil Siklus 2

Penilaian	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Total Anak	Persentase	Total Anak	Persentase
BB	0	0%	0	0%
MB	1	10%	0	0%
BSH	3	30%	2	20%
BSB	6	60%	8	80%

**Gambar 3.** Grafik Siklus 2



Dari tabel dan grafik diatas, terlihat adanya perubahan signifikan pada tingkat kreativitas anak pada siklus 2. Pada pertemuan pertama, hanya 10% anak yang berada pada kategori mulai berkembang, namun pada

pertemuan kedua, seluruh anak berhasil menunjukkan perkembangan yang baik dengan 80% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada kedua pertemuan kategori belum berkembang (BB) tidak ada dan persentase anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami penurunan yang signifikan dari 30% pada pertemuan pertama menjadi 20% pertemuan kedua.

Grafik dan data yang diperoleh dari siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak dibandingkan siklus 1 dan pra siklus. Pada pertemuan pertama siklus 2, persentase anak yang berada pada kategori nilai Berkembang Sangat baik meningkat menjadi 60% dan pada pertemuan kedua mencapai 80% yang menunjukkan bahwa lebih banyak anak mampu menghasilkan karya yang menunjukkan kreativitas tinggi. Selain itu, tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum berkembang (BB) dan hanya sedikit anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan dalam siklus 2 seperti peningkatan variasi dalam media dan kesempatan eksplorasi lebih bebas, berhasil meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, pemberian waktu lebih banyak untuk bereksperimen dan mengembangkan ide juga terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas mereka. Peneliti juga memberikan umpan balik yang lebih positif dan mendalam yang memungkinkan anak merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi ide mereka.

Peningkatan yang signifikan pada siklus 2 dapat dijelaskan dengan adanya pengaruh positif dari waktu yang cukup untuk berlatih dan lebih banyak kesempatan untuk bereksperimen dengan ide baru. Pencapaian ini mengkonfirmasi teori Csikzentmihalyi (1996) mengenai konsep Flow dari buku yang berjudul *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, yang menyatakan bahwa individu mencapai kreativitas puncak saat mereka sepenuhnya terlibat dalam aktivitas yang menantang tapi menyenangkan. Anak-anak yang berada pada kategori BSB

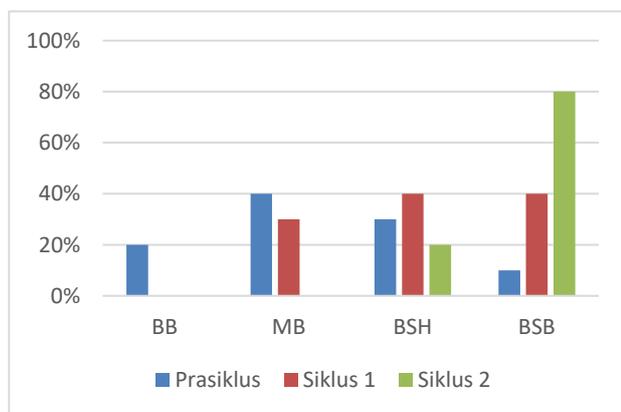
siklus 2 menunjukkan keterlibatan penuh dalam proses pembelajaran, dimana mereka merasa bebas untuk mengeksplorasi kreativitas mereka tanpa batasan.

**Tabel 5.** Hasil Prasiklus, Siklus 1, Siklus 2

Penilaian	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
BB	20 %	0%	0%
MB	40 %	30%	0%
BSH	30%	40%	20%
BSB	10%	30%	80%

**Gambar 3.**

Grafik Hasil Prasiklus, Siklus 1, Siklus 2



Berdasarkan hasil dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan yang signifikan dalam tingkat kreativitas anak melalui kegiatan membuat tisu teknik jumputan. Pada prasiklus, sebagian besar anak masih berada pada kategori BB dan MB yang menunjukkan bahwa kreativitas mereka masih terbatas. Namun, pada siklus 1 terjadi peningkatan yang cukup dengan sebagian besar anak masuk dalam kategori BSB dan BSH. Pada siklus 2 hampir semua anak mencapai kategori BSB yang menunjukkan bahwa mereka telah mengembangkan kreativitas mereka secara optimal.

Peningkatan ini menunjukkan pentingnya pemberian kesempatan untuk bereksperimen, mendukung anak-anak berpikir kreatif, dan memberikan ruang bagi mereka untuk bereksplorasi dengan berbagai ide. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Runco

(2014) dalam buku *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*, kreativitas dapat dipupuk melalui pengalaman yang mendalam dan bimbingan yang tepat dan memungkinkan anak untuk mengatasi hambatan dan menemukan solusi kreatif dalam menghadapi tantangan (Nuryanti, 2009).

Pada siklus 2, terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak dengan hasil observasi mencapai 80%. pada siklus ini anak menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam memilih warna, menciptakan pola yang lebih kompleks dan mengatasi kendala teknis yang muncul selama proses membuat. Anak-anak kini mampu menciptakan pola yang lebih beragam, seperti pola lingkaran, zig-zag dan kombinasi beberapa pola warna yang lebih rumit. Mereka juga semakin percaya diri dalam memilih warna kontras dan menggabungkan warna yang berbeda dalam satu desain.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pengembangan kreativitas anak adalah kegiatan membuat, yang menurut Astini dkk. (2021) dapat menjadi media efektif untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak. Membuat jumputan sebagai salah satu variasi membuat melibatkan teknik ikat celup yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dengan warna dan pola. Proses ini mengembangkan keterampilan motorik halus, daya imajinasi, serta konsentrasi. Manfaat lainnya yang dapat diperoleh melalui kegiatan membuat jumputan adalah peningkatan keterampilan psikomotorik, stimulasi aktivitas otak, dan pengenalan terhadap budaya (Chayanti & Setyowati, 2022). Semua ini berkontribusi pada pembentukan kreativitas yang menyeluruh, yang sangat penting untuk perkembangan anak.

Hasil penelitian yang dilakukan pada RA Baitul Ghufron menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak melalui

penerapan kegiatan membuat jumputan. Pada prasiklus, hanya satu anak yang mencapai kategori "berkembang sangat baik". Namun, setelah diterapkannya kegiatan ini pada siklus pertama, jumlah anak yang memperoleh nilai tersebut meningkat menjadi tiga anak, dan pada siklus kedua, jumlahnya meningkat lagi menjadi delapan anak. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan membuat jumputan memiliki dampak positif dalam meningkatkan kreativitas anak, baik dari segi ide, imajinasi, maupun keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan jumlah anak yang menunjukkan kreativitas yang berkembang sangat baik mengindikasikan bahwa metode ini efektif dalam merangsang daya cipta anak. Kegiatan membuat jumputan tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan ide mereka secara bebas, tetapi juga mendorong mereka untuk berkreasi dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Anak-anak mulai berani mencoba hal baru, mengatasi tantangan, dan merasa lebih percaya diri dalam menampilkan karya mereka. Hal ini sejalan dengan teori Santrock (2020) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif, yang dalam konteks ini diwakili oleh proses kreativitas yang terjadi pada anak-anak selama kegiatan membuat (Suardipa, 2020).

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan membuat tisu jumputan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu di pertimbangkan yaitu pada jumlah sampel dan durasi penelitian. Jumlah sampel relatif kecil yaitu hanya terdiri dari 10 anak dapat membatasi kemampuan untuk mengaplikasikan temuan penelitian ini pada kelompok yang lebih besar. Selain itu, durasi penelitian ini hanya mencakup prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 yang terdiri dari 5 pertemuan. Jadi, dengan sampel yang terbatas dan durasi penelitian yang cukup singkat, penelitian ini perlu dilanjutkan dengan

studi yang lebih besar dan lebih lama guna memastikan temuan yang lebih kuat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama tiga siklus dapat disimpulkan bahwa bahwa kegiatan membuat tisu dengan teknik jumputan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Baitul Ghufron. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dilihat pada prasiklus, hanya ada 1 anak yang menunjukkan nilai berkembang sangat baik (10%). Pada siklus 1, jumlah anak yang berada dalam kategori berkembang sangat baik meningkat menjadi 3 anak (30%) dan pada siklus 2, jumlahnya mencapai 8 anak (80%) yang berada dalam kategori berkembang sangat baik. Dengan demikian, kegiatan seni ini terbukti efektif dalam mendorong kreativitas anak dan dapat dijadikan metode yang bermanfaat dalam pendidikan anak usia dini.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan dan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga penelitian ini bisa memberikan manfaat dalam pengembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astini, B. N., Suarta, I. N., Habibi, M., & Fitrianiingsih, Y. . (2021). Pengembangan Kegiatan Membuat dengan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*,2 (1), 225 - 229. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/678>
- Azmy, B. (2017). Analisis Produksi Dan Pemasaranbatik Jumput Desa Metatu Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 1(1), 13-18.

- Chayanti, D. F. N., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh 5 Teknik Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 1–18.
- Dini, J. P. A. U. (2023). Implementasi Kegiatan Pengembangan Seni Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 981-990.
- Fajrin, L. P., & Khoyimah, A. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Melalui Batik Jumputan. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1 (1).
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Khoiroh, M., Prasetyawati, D., & Karmila, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Shalat Melalui Gambar Seri Pada Peserta Didik Ra A 2020/2021 Miftahul Ulum Ngemplak. *Paudia*, 10(2), 367-372.
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600–4607. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615>
- Munawarah, S. (2023). Meningkatkan Kreativitas melalui Kegiatan Membuat Ecoprint Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(02), 11-21.
- Nuryanti, B. L. (2009). Model pembelajaran e-learning melalui homepage sebagai media pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa. *Jurnal ABMAS (Media Komunikasi dan Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 9, 1-7.
- Pranata, D., Hita, I. P. A. D., Pratama, R. R., Ali, R. H., Suwanto, W., & Ariestika, E. (2023). The Role Of Coaches In Increasing Student Motivation Through Basketball Games In Schools (A Review Of Literature Studies). *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 6(2), 568–580. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/hon/article/view/11626>
- Pratiwi, A. M., Muslihin, H. Y., & Loita, A. (2024). Teknik-Teknik Melukis untuk Anak Usia Dini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 8(1), 130-140.
- Rustiyarso, & Wijaya, T. (2020). Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (Utami (ed.); 1 ed.). PT. Huta Parhapuran.
- Setiana, S., Riyanti, Y., & Sahini, I. (2023). Model Bimbingan Melalui Kegiatan Melukis Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(1), 24-31.
- Suardipa, I. P. (2020). Kajian creative thinking matematis dalam inovasi pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 15-22.