

## PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN ANAK USIA 9 – 11 TAHUN MELALUI EKSPLORASI KOLASE PADA GAMBAR DI SANGGAR KOSMI JAGAKARSA

**Laynafira Nahlia Hendra<sup>1</sup>, Caecilia Tridjata Suprabanindya<sup>2</sup>,**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

laynafiranahlia99@gmail.com, tridjatasuprabanindya@gmail.com

### Abstrak

Penelitian yang ada di Sanggar Kosmi mengacu pada perlunya inovasi dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak di Sanggar Kosmi. Para peserta anak kurang menunjukkan kreativitas dan keterampilannya secara optimal dikarenakan hasil pembuatan karya hanya berfokus pada objek yang sudah ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan imajinasi, potensi kreatif, dan keterampilan dalam berkarya seni rupa yang dimiliki anak, memahami kualitas pembelajaran media kolase dengan metode eksplorasi yang dilaksanakan di Sanggar Kosmi, memberikan pengalaman baru terhadap variasi karya kolase pada gambar, mengembangkan efektivitas media Handout dan PPT serta model pembelajaran PjBL dalam kegiatan pembelajaran kolase pada gambar. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan partisipan berjumlah 5 orang. Penilaian karya kolase pada gambar dibagi menjadi 4 kategori yaitu: kategori sangat baik, kategori baik, kategori cukup baik, dan kategori kurang baik. Penilaian karya berdasarkan kemampuan kreativitas dan keterampilan anak dengan menggunakan tabel penilaian modifikasi Brent G. Wilson. Terdapat 10 hasil karya peserta didik dalam kegiatan membuat kolase pada gambar menggunakan bahan alam dan sintetis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dalam membuat kolase pada gambar pada anak usia 9-11 tahun di Sanggar Kosmi cukup berhasil dalam bereksplorasi bahan dan teknik kolase, serta pemanfaatan model PjBL menggunakan Handout dan PPT pengembangan tema sangat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan kembali lebih lanjut agar dapat dipelajari oleh banyak kalangan dan menjadi kegiatan pembelajaran atau pelatihan yang dapat direkomendasikan sebagai kegiatan yang bermanfaat.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Anak Usia 9-11 Tahun, PjBL, Kolase, Gambar

### *Increasing Creativity and Skills of Children Aged 9-11 Years Through Collage Exploration on Paintings at the Kosmi Studio, Jagakarsa*

#### *Abstract*

*Research at Sanggar Kosmi refers to the need for innovation in improving children's creativity and skills at Sanggar Kosmi. The child participants did not show their creativity and skills optimally because the results of their work only focused on predetermined objects. This research aims to increase children's imagination, creative potential and skills in creating fine arts, understand the quality of learning in collage media using the exploration method carried out at Sanggar Kosmi, provide new experiences regarding variations in collage work on images, develop the effectiveness of Handout and PPT media as well as the PjBL learning model in collage learning activities on pictures. The research used descriptive qualitative methods with 5 participants. The assessment of collage works on images is divided into 4 categories, namely: very good category, good category, quite good category, and poor category. There are 10 students' works in the activity of making collages on images using natural and synthetic materials. The results of this research show that the ability to make collages on pictures in children aged 9-11 years at Sanggar Kosmi is quite successful in exploring collage materials and techniques, as well as the use of*

*the PjBL model using Handouts and theme development PPTs is very helpful in the learning process, so it needs to be developed again further so that it can be studied by many groups and become a learning or training activity that can be recommended as a useful activity.*

**Keywords:** Creativity, Children Aged 9-11 Years, PjBL, Collage, Drawing

## PENDAHULUAN

Keberadaan sanggar merupakan sarana untuk memberikan wadah dalam mengemban dan melatih kemampuan anak dalam berkarya seni rupa khususnya seni, adanya sanggar sangat dibutuhkan untuk anak – anak yang memiliki minat dan bakat dalam berseni khususnya menggambar, seperti dengan adanya Sanggar Kosmi di Jakarta Selatan.

Sanggar Kosmi merupakan sanggar yang berisi anak dengan rentang usia dini hingga remaja. Sanggar ini sudah berdiri sejak lama dengan pendiri yaitu seorang seniman yang berasal dari IKJ. Keberadaan sanggar ini sangat populer di kalangan daerah Jagakarsa sebab banyaknya murid yang aktif dan mengikuti berbagai perlombaan menggambar dan melukis tingkat nasional.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Sanggar Kosmi, pembelajaran seni di Sanggar Kosmi berorientasi pada menggambar dan melukis, namun pembelajaran yang diminati oleh anak di Sanggar tersebut adalah kegiatan menggambar dikarenakan kegiatan melukis di Sanggar Kosmi belum difokuskan untuk segala kalangan usia, melainkan hanya diminati oleh anak remaja, sehingga Sanggar Kosmi lebih fokus pada kegiatan menggambar pada anak. Hal ini mendorong peneliti untuk mengemban keterampilan dan kreativitas melalui kegiatan kolase yang dipadukan dengan gambar.

Kolase dan gambar dapat digabungkan menjadi suatu karya, karena dalam gambar terdapat 6 unsur yaitu: titik, garis, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang. Dengan menggunakan kolase, anak dapat memvisualisasikan unsur – unsur yang ada pada gambar menggunakan variasi bahan – bahan sesuai dengan warna dan bentuk pada

kolase sehingga menghasilkan bentuk objek yang akan dibuat. Tentunya penelitian ini dapat senantiasa menumbuhkan potensi alami dan ide - ide kreatif anak. Selain itu, pembelajaran kolase pada gambar akan memberikan pengalaman dan pembelajaran baru terhadap berkarya seni rupa dimana dengan membuat kolase anak dapat melatih keterampilan motoriknya dengan teknik menempel dan menyusun bahan yang disediakan sesuai dengan objek yang akan diisi.

Disebutkan juga bahwa kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibanding dengan pembuatan karya seni rupa yang lain, karena kolase dapat melatih imajinasi anak dalam merespon sifat bahan yang digunakan sebagai media kolase, kemudian bagaimana cara memadukan antara bahan yang satu dengan yang lainnya serta dapat mengembangkan kemampuan asosiatif menghubungkan media kolase sehingga dapat menstimulus munculnya ide – ide yang variatif. Bahan yang digunakan bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan jadi dan bahan sisa. Potensi kreatif yang sudah dimiliki anak sejak lahir penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran yang unik, menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksplorasi dan memunculkan ide – ide baru.

Partisipan yang akan dituju pada penelitian ini adalah anak rentang usia 9 – 11 tahun dengan jumlah 5 orang. Masa ini merupakan masa realisme awal. Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1975) menyatakan bahwa masa realisme awal (9 – 12 tahun) memiliki karakteristik yaitu, anak mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak obyek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang datar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Sela in

dikenalnya warna dan ruang, penggunaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Kegiatan membuat kolase pada gambar dilakukan menggunakan model pembelajaran PjBL (*Project Base Learning*), model pembelajaran ini memberikan pengalaman mengamati dan bereksplorasi dengan beragam jenis bahan alam dan sintetis, sehingga anak lebih mudah mengembangkan ide sesuai tema. Penerapan PjBL (*Project Base Learning*) dapat melatih anak mengasah kreativitas dan keterampilan, sehingga dapat menjadi bekal dasar dalam mempelajari jenis – jenis lainnya termasuk seni Lukis.

Terdapat beberapa langkah dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek seperti yang dikemukakan oleh The George Lucas Educational Foundation (George Lucas, 2005) sebagai berikut: (1) Pertanyaan pada awal pembelajaran, pengambilan topik bahan ajar yang sesuai dengan realitas dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang mampu memancing pengetahuan, tanggapan, dan kritik dari peserta didik. (2) Perencanaan dan penjadwalan pengerjaan proyek, perencanaan pemilihan aktivitas pengerjaan proyek serta mengetahui alat dan bahan untuk membantu penyelesaian produk. (3) Pengawasan perkembangan proyek peserta didik, guru mengawasi, memfasilitasi, dan bertanggung jawab terhadap setiap aktivitas peserta didik dalam penyelesaian proyek. (4) Penilaian kerja, mengukur capaian standar dan mengevaluasi kemajuan peserta didik. (5) Evaluasi pengalaman belajar peserta didik, refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

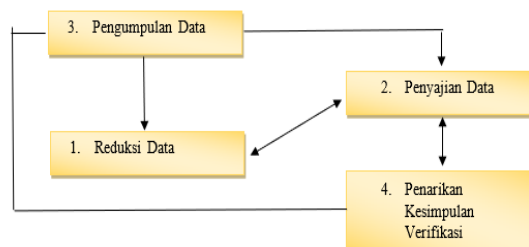
## METODE

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif analisis dengan desain penelitian kualitatif. Pendekatan ini diharapkan dapat melihat adanya perubahan yang terjadi

dalam perlakuan awal percobaan sampai akhir percobaan sehingga terlihat hasil akhir dari tujuan yang dicapai agar berkembangnya kreativitas anak di Sanggar Kosmi. Proses penelitian kualitatif terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap deskripsi, tahap reduksi, dan tahap seleksi (Sugiyono, 2015: 19). Tahap deskripsi adalah tahap dimana peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan ditanyakan. Tahap kedua yaitu tahap reduksi, adalah tahap dimana segala informasi yang telah diperoleh pada tahap pertama direduksi. Data dipilah dan dipertimbangkan, kemudian data yang tidak terpakai disingkirkan. Terakhir pada tahap seleksi, fokus diuraikan menjadi lebih rinci. Analisis mendalam terhadap data dan informasi yang diperoleh dilakukan pada tahap ini.

Hasil dari penelitian kualitatif, harus mampu menghasilkan informasi bermakna bahkan hipotesis atau ilmu baru yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah dan meningkatkan taraf hidup manusia (Sugiyono, 2015: 18). Tujuan dari penelitian kualitatif bukan hanya mencari kebenaran, tetapi lebih pada pemahaman subjek terhadap dunia sekitarnya (Sugiyono, 2015: 85).

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini merupakan analisis data yang dilakukan di lapangan menurut Miles dan Huberman (1984). Berikut merupakan skema analisis data menurut Miles dan Huberman:



**Gambar 1.** Skema Analisis Data Kualitatif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset mengenai peningkatan kreativitas dan keterampilan anak usia 9 – 11 tahun melalui eksplorasi kolase pada gambar di Sanggar Kosmi Jagakarsa dilakukan dengan

5 partisipan anak. Penelitian diawali dengan studi pendahuluan untuk memperoleh informasi mengenai penelitian yang akan dilakukan. Selain hal tersebut, terdapat beberapa instrumen penelitian yang disiapkan, yaitu: Rancangan Program Pembelajaran (RPP), instrumen media pembelajaran *handout* dan *powerpoint*, instrumen kuesioner, serta deskriptor penilaian yang harus divalidasi oleh beberapa ahli terlebih dahulu. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang ahli validator. Pada tahap berikutnya, sebagai tahap pengambilan data awal penulis mengawali studi pendahuluan dengan melakukan observasi lapangan dan mewawancarai partisipan berikut dengan pemilik sanggar yang juga mengajar di Sanggar Kosmi.

Tahap berikutnya, penulis melakukan tahap pelaksanaan penelitian. Pada pertemuan pertama, sesuai dengan model pembelajaran yaitu *Project Base Learning (PjBL)* peneliti menyampaikan materi mengenai kolase yang akan dibuat sesuai dengan tema yang sudah ditentukan untuk mengetahui sejauh mana anak memahami kolase dan mengetahui minat partisipan untuk membuat kolase dengan diberikan arahan untuk melakukan kolaborasi kolase dengan bahan alam dan sintetis. Pembuatan kolase dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok 1 membuat kolase dengan bahan alam yang diikuti oleh 2 orang partisipan dan kelompok 2 membuat kolase dengan bahan sintetis yang diikuti oleh 3 partisipan, sesuai dengan jumlah partisipan yaitu 5 orang anak.

Selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga, partisipan diberikan media pembelajaran PPT mengenai pengemba ngan tema kolase untuk memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai materi kolase. Setelah menyampaikan materi kolase, peneliti mendemonstrasikan tahapan - tahapan kolase dimulai dari proses membuat gambar, menyusun bahan kolase pada kertas, dan proses penempelan bahan kolase. Partisipan diberi dua perlakuan yaitu: Proyek 1 dan Proyek 2. Peneliti memberikan contoh karya terkait tema yang akan dibuat yaitu kolase

pada gambar dengan bahan alam dengan tema "Hewan dan Habitatnya" dan kolase pada gambar dengan bahan sintetis dengan tema "Suasana Kota Jakarta".

Tahap berikutnya yakni mereduksi data atau menentukan fokus penelitian. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan data deskripsi. Kesimpulan berupa jabaran kreativitas dan keterampilan hasil karya kolase.

Penilaian pembelajaran mengacu pada table Brent G. Wilson dengan memuat dua aspek yaitu aspek kreativitas dan aspek keterampilan. Dari kedua aspek tersebut, terdapat indikator dan descriptor pen capaian pembelajaran sebagai kriteria penilaian. Aspek kreativitas memuat 4 indikator, yaitu: 1) Kesesuaian dengan tema, 2) Keunikan gagasan, 3) Kelenturan (Fleksibilitas) berpikir. 4) Penataan estetik. Persentase aspek kreativitas berdasarkan tabel Brent G. Wilson memperoleh bobot 42%. Aspek keterampilan memuat 4 indikator yaitu: 1) Penggunaan alat dan bahan, 2) Pembuatan gambar, 3) Penyusunan dan penempelan bahan, 4) Kesesuaian objek. Persentase aspek keterampilan berdasarkan hasil modifikasi tabel Brent G. Wilson memperoleh bobot 58%.

Aspek Kemampuan	Hasil Karya (Kolase)							Jumlah	
	Kreativitas			Keterampilan					
Aspek Pembelajaran Seni Rupa	Kesesuaian dengan tema	Keunikan gagasan	Kelenturan (Fleksibilitas) Berpikir	Penataan Estetik	Penggunaan Alat dan Bahan	Pembuatan Gambar	Penyusunan dan penempelan Bahan	Kesesuaian objek kolase	
<b>A. Subjek Matter</b>									
1. Tema/judul	v	v	-	v	v	v	v	v	7
<b>B. Struktur Visual (Elemen Rupa/Unsur Rupa)</b>									
1. Titik	-	-	-	v	-	v	v	v	5
2. Garis	v	-	-	v	-	v	v	v	6
3. Warna	v	v	-	v	v	-	v	v	7
4. Bentuk	v	v	v	v	v	v	v	v	9
<b>C. Komposisi (Prinsip Rupa)</b>									
1. Kesatuan	-	v	v	v	v	v	v	v	8
2. Keseimbangan	-	v	v	v	v	v	v	v	7
3. Irama	-	v	v	v	v	-	v	v	7
4. Komposisi	v	v	v	v	v	v	v	v	9
<b>D. Alat, Bahan, dan Teknik</b>									
1. Alat	-	-	-	-	v	v	v	-	3
2. Bahan	-	v	-	v	-	v	v	v	5
3. Teknik	-	-	-	v	-	v	v	-	5
Penilaian per indikator	5	8	5	11	9	9	12	10	69
Penilaian per aspek	29			40					
Penilaian per aspek (%)	42%			58%					100%

Gambar 2. Tabel Modifikasi Brent G. Wilson

No.	Nama	Nilai		Keterangan
		Proyek 1	Proyek 2	
1.	Almira Putri	84.55	83.02	Baik
2.	Eki Yuda	88.37	84.38	Baik
3.	Nayla Namira	86.71	86.32	Baik
4.	Muhammad Fatih	83.61	89.27	Baik
5.	Syafiq Rizqi	87.66	87.65	Baik

**Gambar 3.** Rekapitulasi Penilaian Kolase pada Gambar

Terdapat kriteria penilaian yang memuat kategori sangat baik dengan rentang nilai (91-100), kategori baik (81-90), kategori cukup baik (74-80), dan kategori kurang baik (67-73). Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian akhir kelima partisipan di Sanggar Kosmi Jagakarsa, keseluruhan partisipan mendapatkan nilai dalam kategori Baik (81-90) dengan persentase (100%).

Kegiatan pembelajaran kolase pada gambar di desain dengan beberapa ran kaitan. Pada tahap pertama partisipan diminta untuk melakukan kegiatan kolaborasi menempel kolase dengan bahan alam dan sintetik pada gambar yang sudah disediakan. Pada tahap kedua partisipan diminta untuk membuat kolase pada gambar dengan tema “Hewan dan Habitatnya” menggunakan bahan alam. Untuk tahap ketiga partisipan diminta untuk membuat kolase pada gambar dengan tema “Suasana Kota Jakarta” dengan bahan sintetik.

#### **a. Product Test dan pengujian**

Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran kolase pada gambar sudah dilakukan tahap pengujian validasi oleh ahli media dan ahli material. Media pembelajaran berupa *handout* dan power point yang diujikan kembali setelah melakukan penilaian pada media yang digunakan. Media *handout* dan powerpoint yang sudah divalidasi diterapkan pada pembelajaran kolase pada gambar. Produk hasil kolase pada gambar ini ditujukan untuk anak dengan rentang usia 9-11 tahun di Sanggar Kosmi Jagakarsa yang memiliki latar belakang, pola kehidupan, serta kebiasaan yang berbeda. Penilaian tahap

pembuatan kolase pada gambar yang diaplikasikan pada totebag dilakukan oleh 3 penilai. Penilai pertama oleh peneliti, penilai kedua oleh pengajar sanggar, dan penilai ketiga oleh pengajar seni. Penilai maupun validator dipilih dengan latar belakang yang sama yakni memiliki pengalaman pendidikan minimal S1, mengajar sekurang-kurangnya 1 tahun, dan memiliki latar belakang seni.

Dalam tes pengujian media, terdapat beberapa aspek yang memuat indikator yang menjadi penilaian sebagai pengukur pembelajaran tapestri Aspek yang dimaksud yaitu: (1) Aspek Multimedia, dengan memuat 5 indikator: keterbacaan, aspek kemudahan penggunaan, kualitas tampilan dan tayangan, kualitas pengelolaan program, dan kualitas dokumentasi. (2) Aspek Kualitas Instruksional, memuat 9 indikator: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas interaksi, dampak pada siswa, memberi dampak bagi pendidik, dan kualitas sajian materi. (3) Aspek Materi, memuat 7 indikator: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan/ keruntutan, daya Tarik.

#### **b. Uji Ahli Materi**

Dalam uji ahli materi ini dilakukan oleh 1 orang validator. Uji materi yang berkaitan dengan penilaian kolase pada gambar, terdapat beberapa aspek yang memuat indikator serta deskriptor untuk mengukur ketepatan penilaian. Aspek tersebut dibagi menjadi 2, yaitu aspek kreativitas dan keterampilan. Aspek kreativitas memuat 4 indikator penilaian: (1) Kesesuaian dengan tema, Kemampuan kreatif dalam merespon dan memvisualisasikan tema, pemilihan tema sesuai dengan yang sudah ditentukan yaitu “Hewan dan Habitatnya” dan “Suasana Kota Jakarta” 2) Keunikan gagasan, Kemampuan anak dalam memvisualisasikan ide/gagasan dari bentuk dan warna berdasarkan imajinasi dan pengalaman anak, sehingga menghasilkan karya yang unik dan

menarik. 3) Kelen turan (Fleksibilitas) berpikir, Kemampuan kreatif dalam memvisualisasikan ide/ gagasan dalam menampilkan unsur karakter “tumbuhan, bangunan, hewan dan otomotif” sesuai dengan aslinya serta memiliki tampilan yang unik berdasarkan pengalaman dan imajinasi anak. 4) Penataan estetik, Kemampuan kreatif dalam penataan unsur rupa yang tersusun mengikuti prinsip desain seperti kesatuan, keseimbangan, dan keserasian. Sehingga dapat menciptakan karya yang estetik. Aspek keterampilan memuat 4 indikator yaitu: 1) Penggunaan alat dan bahan, Kemampuan terampil dalam mengoperasikan alat dan bahan sesuai dengan aturan, sehingga peserta didik mampu membuat hasil karya yang diharapkan. 2) Pembuatan gambar, Kemampuan terampil dalam membuat objek sketsa dengan rapih dan jelas serta memperhatikan komposisi pada bidang gambar sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya serta sesuai dengan tema dan objek yang sudah ditentukan. 3) Penyusunan dan penempelan bahan, Kemampuan terampil dalam menyusun dan menempel bahan dengan kreatif dalam memperhatikan ketepatan ukuran, komposisi, dan kecermatan penggunaan alat dan bahan sehingga menjadi karya kolase yang unik dan menarik. 4) Kesesuaian objek kolase, Kemampuan terampil dalam menyusun objek pola berupa bidang, bentuk, dan warna pada kolase sehingga menjadi kesatuan yang unik dan menarik serta sesuai dengan tema dan karakter asli objek. Hasil dari validasi tersebut, terdapat beberapa masukan dalam indikator dan deskriptor, serta mengganti beberapa indikator yang tidak perlu dan menggabungkan beberapa indikator yang masih memiliki aspek yang satu kesatuan.

### *c. Hasil Penelitian*

Berdasarkan hasil penelitian kolase pada gambar yang dilaksanakan di Sanggar Kosmi dengan 5 anak sebagai partisipan membuat kolase bahan alam dan sintetik dengan 2 tema, yaitu “Hewan dan Habitat

nya” dan “Suasana Kota Jakarta”. Anak sudah baik dalam kemampuan kreatif memahami kesesuaian dengan tema yang diberikan, beberapa anak dapat merespon tema dengan baik. Anak dapat mengem bang kan kreativitas dan variasi dalam pemilihan bahan dan menampilkan beragam objek sesuai dengan tema yang diberikan. Kemampuan anak dalam memvisualisasikan ide/gagasan dari bentuk dan warna berdasarkan tema yang dibuat dengan menambahkan objek sesuai dengan tema, anak sudah dapat berpikir kritis dengan memperhatikan lingkungan di sekitarnya, kemudian diaplikasikan pada karya kolase dengan gambar. Kemampuan anak dalam kelenturan (fleksibilitas berpikir) cukup baik, beberapa anak sudah mengerti dan memahami karakteristik dari objek yang dibuatnya sehingga menampilkan unsur sesuai dengan objek aslinya, namun masih ada beberapa yang belum memperhatikan bentuk yang sesuai dengan objek aslinya dikarenakan pada pemilihan bahan yang kurang sesuai. Berdasarkan hasil karya yang dibuat anak dalam penataan estetik, terlihat bahwa beberapa anak sudah baik dalam menghasilkan karya dengan kesatuan, keseimbangan dan keserasian yang baik sesuai dengan tema yang ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian membuat kolase pada gambar dalam aspek keterampilan penggunaan alat dan bahan, anak sudah terampil dalam mengoperasikan alat dan bahan sesuai dengan aturan, anak sudah terampil dalam memilih alat dan bahan yang akan dipakai dalam membuat kolase sesuai dengan tema yang dibuat. Kemampuan anak dalam pembuatan gambar sudah cukup baik, sebagian besar anak terampil dalam membuat objek gambar dengan rapih dan jelas dengan memperhatikan komposisi pada bidang gambar, namun beberapa masih memiliki gambar yang kurang sesuai dengan ukuran bidang gambar. Kemampuan terampil beberapa anak dalam penyusunan dan penempelan bahan sudah cukup baik dengan penyusunan bahan yang sudah sesuai dengan

gambar yang dibuat, bahan yang ditempel cukup rapih, anak sudah dapat memperhatikan warna sesuai dengan objek yang dibuat, namun beberapa anak sudah dapat terampil dan memperhatikan kerapihan dengan baik. Sebagian besar anak sudah memiliki kemampuan terampil dalam menyusun bahan membentuk objek kolase yang sesuai dengan bentuk aslinya dengan memperhatikan bentuk dan warna yang sesuai sehingga visualisasi karakter terlihat baik dan mudah dikenali dengan tema “Hewan dan Habitatnya” dan “Suasana Kota Jakarta”.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan data penelitian mengenai kolase pada gambar dapat disimpulkan bahwa:

2. Membuat kolase pada gambar dapat dijadikan kegiatan bermanfaat bagi anak untuk memberikan kesempatan dan melatih kebiasaan pada anak agar dapat mengeksplorasi dan mengenal sifat pada bahan alam dan sintetik.
3. Proses pembelajaran kolase di Sanggar Kosmi dengan menggunakan metode pembelajaran *PjBL (Project Base Learning)* efektif dalam meningkatkan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan dengan memberikan kebebasan bereksplorasi. Pendekatan metode pembelajaran *PjBL (Problem Based Learning)* meningkatkan kemampuan anak dalam *problem solving* dengan memilih bahan yang sudah disediakan yaitu bahan alam dan sintetik sesuai dengan tema yang ditentukan. Pada kegiatan ini, anak sudah dapat menentukan sentuhan kolase pada objek yang dianggap penting dalam karyanya, sehingga kolase juga melatih anak mengenali karakteristik objek yang

berbeda dengan bahan yang sesuai dengan objek.

4. Penggunaan media Handout dan PPT membantu dalam pemahaman pada anak mengenai materi kolase dan memahami tahapan proses membuat karya kolase. Pengaplikasian model pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) mampu meningkatkan keterampilan anak dalam berkarya melalui proses pengamatan pembuatan karya dan hasil karya, sehingga dapat melatih anak agar tekun, memiliki imajinasi dan berusaha keras dalam menyelesaikan proyek.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ajhuri, K. F. (2019). *Psikologi perkembangan pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Anyan, B. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft. Powerpoint. *Journal Education and Technology*, 16.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum 2013 (Kurikulum tematik integratif/TKI)*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali pers.
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Project- base learning untuk penguatan profil pelajar pancasila kurikulum merdeka. *Jurnal UPI*, 213-223.
- Hanafiah, N. (2012). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama.
- Hendriani, Dita. (2016). *Pengembangan seni budaya dan keterampilan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Hurlock, Elizabeth. B. (1980). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ihsan Maulana, F. M. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Luthfiyah, M. F. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, Tindakan kelas & studi kasus*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Masganti Sit, K. d. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini: Teori dan praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Munandar, Utami. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Muniroh, A. (2015). *Penerapan model problem-based learning di madrasah: Penerapan model problem-based learning di madrasah*. Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara.
- dini di era revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1141-1149.
- Indra Bastian, d. (2018). Metoda wawancara . *Research Gate*, 7.
- Nining Mariyaningsih, M. H. (2018). *BUKAN KELAS BIASA: Teori dan praktik berbagai model dan metode pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: gaung persada press.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta CV
- Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi