

Pengaruh Kegiatan Montase terhadap Kreativitas Usia Dini

Ranti Raudatul Jannah^{1✉}, Rakimahwati²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Corresponding author

(Rantiraudatul04@gmail.com)

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah anak meniru media yang ada saat mengembangkan kegiatan yang ditawarkan, anak masih belum mengetahui cara mengembangkan ide baru dan belum berani mencoba hal yang kreatif, anak kurang semangat dan minat dalam kegiatan bermain. Masih minimnya kegiatan baru yang bisa mendorong kreativitas anak. Tujuan penelitian ini yakni guna mengetahui pengaruh kegiatan perakitan terhadap kreativitas anak usia dini di TK Pertiwi Koto Hilalang. Hasil analisis data eksploratif menunjukkan bahwa uji normalitas dan homogenitas pre serta post test berdistribusi normal dan homogen. nilai sig (2-tailed) adalah $0.040 < 0.05$, jadi H_0 diterima serta H_a ditolak. Dari sini bisa disimpulkan jika pada kelas eksperimen ada perbedaan yang signifikan antara aktivitas perakitan peneliti pada kelas eksperimen dengan aktivitas montase pada kelas kontrol.

Kata kunci: *Kegiatan Montase, Kreativitas, Anak Usia Dini.*

Abstrak

The background of this research is that children imitate existing media when developing the activities offered, children still do not know how to develop new ideas and do not dare to try creative things, children lack enthusiasm and interest in playing activities. There is still a lack of new activities that can encourage children's creativity. The purpose of this study is to determine the effect of assembly activities on early childhood creativity at Pertiwi Koto Hilalang Kindergarten. The results of the exploratory data analysis show that the normality and homogeneity tests of the pre and post tests are normally distributed and homogeneous. sig (2-tailed) value is $0.040 < 0.05$, so H_0 is accepted and H_a is rejected. From this it can be concluded that in the experimental class there is a significant difference between the assembly activities of the researchers in the experimental class and the montage activity in the control class.

Keywords: *Montage Activities, Creativity, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun mulai dari bayi, kanak-kanak serta prasekolah. Anak usia dini yakni masa kanak-kanak yang terpenting serta mendasar bagi tumbuh serta kembangnya kehidupan manusia. Anak-anak pada usia ini berkembang sangat cepat. Menurut penelitian, "sekitar 40% perkembangan manusia terjadi pada anak usia dini. Oleh karena itu usia dini dianggap sangat penting, oleh karena itu disebut usia emas. Keberadaan masa muda tidak boleh disia-siakan karena merupakan fase kehidupan manusia yang dialami setiap orang." (Khaironi, Mulianah. 2018).

Aspek yang perlu dikembangkan yakni aspek seni/kreatif. Menurut Hurlock (Susanto, 2011: 113 dalam Rachmi Titi dan Mutia Herdana, 2018) mengatakan jika kreativitas yakni bentuk inovasi ataupun kreasi bentuk yang dibuat oleh individu dan berupa gagasan pemikiran dan bentuk baru lainnya. Dadan Surya (2018 hal. 206) mengatakan jika kreativitas yakni keadaan, sikap ataupun situasi yang sifatnya sangat spesifik serta hampir tidak mungkin untuk dimodelkan sepenuhnya.

Kreativitas dapat didefinisikan dengan banyak klaim, tergantung pada siapa yang menekankannya dan bagaimana caranya. Dalam keseharian, istilah kreativitas sering dikaitkan dengan prestasi khusus, menciptakan sesuatu baru, memecahkan masalah yang tidak ditemukan banyak orang, melihat ide-ide baruserta kemungkinan lainnya.

Dalam Fitria Ayu (2014), kata media pembelajaran yakni bentuk jamak dari kata media. Dan di sini Heinich juga mendefinisikan medium sebagai perantara ataupun perantara dalam komunikasi dari pengirim ke penerima. Sementara itu, menurut Criticos, salah satu komponen media adalah penyampai pesan dari medium ke medium. Menurut Khadijah (2015:23) ia mengatakan bahwa media dapat melakukan tiga fungsi utama ketika digunakan oleh banyak individu atau kelompok atau khalayak, yaitu: 1) minat atau aktivitas, 2) penyajian informasi, 3) memberikan arahan untuk menyelesaikan tugas motivasi, hasil yang diharapkan adalah membangkitkan minat dan menggugah anak atau pendengar untuk bertindak.

Menurut Sumanto (2005: 91 dalam Munawara, Raodatul.), mengemukakan pendapat bahwa karya seni terdiri atas tanaman pada bidang dasar atau crop patch yang difoto. Montage berasal dari bahasa Inggris yakni menempel. Pada awalnya keberadaannya dikenal dengan seni fotografi, selanjutnya mempengaruhi metode penciptaan karya seni, menciptakan subjek yang unik.

Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan jika kegiatan montase adalah aktivitas yang bersumber dari media cetak, seperti majalah, buku, tabloid, surat kabar, kalender, serta lainnya. Yang kemudian dilampirkan untuk membuat entitas baru.

Ni'ma dkk (2022) mengatakan bahwa Kegiatan Montase ialah salah satu aktivitas taman kanak-kanak terutama untuk mengembangkan kreativitas anak. Sependapat dengan Andini dan Hasibuan (Mukminin dan Dadan, 2019: 1620) menunjukkan jika "tujuan kegiatan montase adalah untuk meningkatkan kreativitas, melatih imajinasi, dan melatih koordinasi tangan-mata anak." Berdasarkan Sumanto, montase bisa mengembangkan imajinasi, fantasi, keterampilan, kepedulian dan kreativitas. Kegiatan perakitan ini cukup menarik bagi anak, karena anak bisa mengekspresikan kesenangannya bekerja pada suasana bermain yang kreatif. Manfaat montase untuk guru serta anak pada pembelajaran adalah lebih optimalisasi serta perluasan informasi, serta dapat merangsang perkembangan otak berpikir, khususnya perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dari tanggal 1 Maret 2022 hingga tanggal 21 Mei 2022 di Taman Kanak-kanak Pertiwi Koto Hilalang yang berada di Jorong Koto Hilalang, Kanagarian Lambah, Kec. Ampek Angkek, Kab. Agam, Sumatera Barat. Dapat dilihat bahwa pengembangan kreativitas belum maksimal seperti: pada saat anak mengerjakan kegiatan yang di sediakan anak masih mencontoh media yang ada, anak belum bisa untuk menciptakan ide yang baru serta tidak berani untuk mencoba mengkreasikan dalam bentuk lain dari media yang di gunakan sebagai contoh didepan kelas. Dalam kegiatan bermain anak kurang antusias dalam mengerjakannya ada anak yang terlihat bosan seperti kurang tertariknya anak dalam mengerjakan kegiatan, lalu anak sibuk sendiri mengerjakan satu hal yang tiba-tiba yang ada di dalam pikirannya. Padahal jika anak dapat mengerjakan kegiatan hingga selesai sampai akhir anak akan dapat menghasilkan suatu karya yang bagus, kreatif dengan kegiatan yang dilakukan nya. Selain itu kurangnya aktivitas yang baru yang bisa mengembangkan kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yakni penelitian kuantitatif. Metode yang dipergunakan yakni metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Tujuan penggunaan metode eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi tentang perilaku eksperimen yang memiliki karakteristik dunia nyata dan tidak memungkinkan adanya manipulasi variabel. Hal ini sesuai dengan Arikunto (2010: 207) bahwa penelitian mendekati eksperimen di mana tidak mungkin untuk secara ketat mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang signifikan. Sugiyono (2016:72) mengatakan "Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam keadaan terkendali." Dua kelas yang dipergunakan penelitian ini yakni kelas eksperimen serta kelas kontrol. Rencana penelitian ditunjukkan tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
-------	----------	-----------	-----------

Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	-	O4

Sampel penelitian ini yakni dua kelompok dari TK Pertiwi Koto Hilalang Kabupaten Agam. Dalam teknik pengambilan sampel dipergunakan teknik *total sampling* yakni pengambilan sampel menurut kriteria tertentu dan jumlah sampel serta jumlah populasi. Kriteria yang digunakan yakni anak usia 5 sampai 6 tahun yang berada di lingkungan TK Pertiwi Koto Hilalang. Sampel penelitian ini yakni kelompok B1 serta B2. Dimana B1 merupakan kelas eksperimen dengan 12 anak serta B2 merupakan kelas kontrol dengan 12 anak. Peneliti menggunakan instrumen penilaian, Alat penilaian ini memiliki indikator yang ingin dicapai anak, dan masing-masing indikator diberi skor yang ditetapkan dengan pertimbangan kreativitas anak dalam kegiatan tersebut.

Teknik pengumpulan data penelitian ini yakni tes perbuatan. Oleh karena itu, peneliti melakukan tes berupa indikator yang akan dicapai anak. Pencapaian indikator dapat diamati dan dinilai dengan melihat sikap dan kreativitas anak dalam kegiatan yang diusulkan. Untuk memudahkan penyiapan instrumen, digunakan kisi instrumen seperti table 2 berikut.

Tabel 2.Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Anak

Variabel Penelitian	Aspek	Elemen Capaian Pembelajaran	Indikator/ Item Pernyataan	Butir Item	Sumber Data
Kreativitas	Kelancaran	3. Literasi dan steam 3.7 Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni	Mampu menghasilkan ide secara cepat dan spontan	1	Anak
	Flexibility	3. Literasi dan steam 3.7 Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni	Mampu memberikan jawaban yang bervariasi Mampu mencari alternative jawaban	2	Anak
	Originality	3. Literasi dan steam 3.7 Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni	Mampu mengemukakan pendapatnya sendiri	1	Anak
	Elaborasi	3. Literasi dan steam 3.7 Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni	mampu untuk dapat melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan agar menjadi lebih menarik dalam kegiatan	1	Anak

Sumber: Teori Guilford dalam Vidya, Diana Fakhriyani (2016)

Sebagai bagian dari proses validasi, peneliti melakukan penelitian di TK Balai Gurah Kuncup Mawar. Peneliti melakukan langkah-langkah percobaan untuk kegiatan montase terhadap kreativitas anak. Setelah dilakukan validasi data, peneliti melakukan penelitian di TK Pertiwi Koto Hilalang Kabupaten Agam.

Peneliti mencoba memfokuskan dan melihat “bagaimana pengaruh kegiatan montase terhadap kreativitas anak di TK Pertiwi Koto Hilalang Kabupaten Agam dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen terhadap kelas kontrol.”

Program statistik yang dipergunakan penelitian ini yakni SPSS 25.0. Sebelum melakukan analisis, peneliti lebih dulu memastikan data antara variabel kelas eksperimen serta kelas kontrol sudah benar dimasukkan ke SPSS 25.0. Uji normalitas dipergunakan guna mengetahui apakah data

berdistribusi normal ataupun tidak, jadi lebih dulu dilaksanakan uji normalitas dengan uji Liliefor. Tujuan uji homogenitas yakni agar melihat apakah data kelas sampel homogen ataupun tidak. Selanjutnya, kami menguji hipotesis dengan uji-t untuk menghitung besaran pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di Taman Kanak-kanak Pertiwi Koto Hilalang dilakukan dari tanggal 07 November sampai dengan 19 November 2022. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dilakukan guna menarik kesimpulan hasil penelitian. Peneliti pertama-tama melakukan uji normalitas dan homogenitas pada temuan sebelum menjalankan uji-t. Uji normalitas memastikan jika data yang diproses menurut nilai uji di sekitar rata-rata kelompok eksperimen maupun kontrol yang berdistribusi normal. Pengujian ini dengan uji Liliefor yang membantu memperoleh data berdistribusi normal seperti Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25.0

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Anak	Pre-Test Eksperimen	,193	12	,200*	,921	12	,291
	Post-Test Eksperimen	,235	12	,065	,885	12	,100
	Pre-Test Kontrol	,157	12	,200*	,948	12	,610
	Post-Test Kontrol	,149	12	,200*	,980	12	,982
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasar tabel tersebut, didapat jumlah data (N) kelas eksperimen yakni 12 anak serta pada kelas kontrol yakni 12 anak. Nilai Sig *Kolmogorov-Smirnov* pada kategori eksperimen pre-test sebesar 0,200 serta kategori eksperimen post-test sebesar 0,065. Nilai Sig *Kolmogorov-Smirnov* kategori Pre-Test kontrol yakni 0,200 serta kategori Post-Test kontrol yakni 0,200. Kemudian berdasar perhitungan *Kolmogorov-Smirnov* di atas, disimpulkan jika rata-rata data berdistribusi normal sebab sig > 0,05. Sehingga di simpulkan jika data berdistribusi normal.

Pengujian kedua yakni pengujian homogenitas dengan uji one way anova. Tujuan dari pengujian ini yakni agar mengetahui apakah data homogen antara kelas eksperimen serta kelas kontrol. yang di tunjukkan Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 25.00

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Anak	Based on Mean	1,217	1	22	,282
	Based on Median	1,023	1	22	,323
	Based on Median and with adjusted df	1,023	1	21,528	,323
	Based on trimmed mean	1,188	1	22	,287

Berdasar tabel diatas pengujian dengan SPSS 25.00 di atas bisa diketahui jika nilai signifikansinya yakni 0,282, yakni $0,282 > 0,05$. Dimana jika nilai signifikansinya (sig) > 0,05. Jadi data homogen, dan jika nilai signifikansinya (sig) < 0,05 jadi data penelitian tidak homogen. Jadi kedua kelas yang digunakan sebagai penelitian yakni kelas yang homogen, sehingga memungkinkan dilakukannya penelitian.

Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan jika kedua kelas sampel berdistribusi normal dengan varian seragam. Peneliti kemudian dapat melanjutkan menguji hipotesis yang dipergunakan penelitian ini dengan uji statistik parametrik, ialah uji-t sampel independen. Periksa apakah adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Berikut Tabel 5.

Tabel 5. Uji Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 25.00

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Kelas Eksperimen	12	16,58	2,353	,679
	Kelas Kontrol	12	14,17	3,040	,878

Berdasar pada tabel tersebut, rata-rata (*mean*) N-gain kelas eksperimen yakni 16,58 serta kelas kontrol yakni 14,17. Kemudian untuk menentukan apakah perbedaan antara keduanya signifikan ataupun tidak, dilakukan interpretasi sesuai Tabel 6.

Tabel 6. Independent Sample Test Menggunakan SPSS 25.00

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	1,217	,282	2,178	22	,040	2,417	1,110	,115	4,718
	Equal variances not assumed			2,178	20,700	,041	2,417	1,110	,107	4,727

Berdasar pada tabel tersebut diketahui jika nilai signifikansi (*sig*) untuk Levene's test of variance yakni $0,282 > 0,05$. Bisa disimpulkan jika variansi data N-gain untuk kelas eksperimen serta kontrol yakni sama ataupun seragam. Berikutnya, berdasar tabel tersebut, peneliti mencari nilai *sig* (dua sisi) menjadi $0,040 < 0,05$, yang menerima H_0 dan menolak H_a . Dari sini bisa disimpulkan jika adanya perbedaan pengaruh yang signifikan (sebenarnya) antara aktivitas montase kelas eksperimen serta aktivitas peneliti kelas eksperimen dengan kolase kelas kontrol.

Hal ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya tahun 2020 oleh Muraeni Mursanib Dan Andi Nurul Qalbi 2020. "Pengaruh kegiatan montase terhadap kreativitas anak." Jurnal Bungamputi. Vol 6. No 1. Dalam penelitiannya ia mengatakan bahwa "Penerapan kegiatan montase dalam penelitian ini berjalan dengan baik. Kegiatan montase yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan potongan gambar yang sudah jadi maka dari kegiatan ini kreativitas anak mulai berkembang dengan baik setelah menggunakan kegiatan montase serta adanya pengaruh kegiatan montase dengan kreativitas anak."

Dari penjelasan serta perhitungan di atas bisa disimpulkan jika terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kegiatan yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen melalui kegiatan montase di kelas eksperimen serta kolase pada kelas kontrol. Jadi kegiatan montase dapat mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Koto Hilalang.

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil analisis data penelitian tersebut, bisa disimpulkan yakni uji hipotesis diketahui bahwa *uji Levene variance* memiliki nilai signifikansi (*sig*) yakni $0,282 > 0,05$. Dari sini bisa disimpulkan jika variansi data N-gain kelas eksperimen serta kontrol yakni sama ataupun seragam. Berikutnya, berdasar pada tabel di atas, kita menemukan jika nilai *sig* (dua sisi) yakni $0,040 < 0,05$.

Dari sini bisa disimpulkan jika adanya perbedaan (aktual) yang signifikan antara kreativitas serta kegiatan montase dan perlakuan guru guna meningkatkan kreativitas anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd yang telah membimbing selama ini. Berikutnya kepada kepala sekolah TK Pertiwi Koto Hilalang dan juga para guru TK Pertiwi Koto Hilalang. Kepada orang tua dan keluarga peneliti yang telah mendukung dan menyemangati peneliti selama penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suhartini. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosda.
- Fitria, Ayu. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Cakrawala Dini. Vol 5. No 2.
- Khadijah, Khadijah (2015) *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. ISBN 978-602-8935-80-7 diambil dari: <http://repository.uinsu.ac.id/224/>
- Mulianah Khaironi. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University. Vol. 3. No. 1. Hal. 1.12. NTB: Universitas Hamzanwadi diambil dari: <https://E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Jga/Article/View/739>
- Munawara, Raodatul. 2016. *Hubungan Kegiata Montase Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Di Kelompok B1 Tk Alkhairaat Tondo Palu*. Palu: Bungamputi.
- Mursanib, Muraeni dan Andi Nurul Qalbi. 2020. *Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kreativitas Anak*. Jurnal Bungamputi. Vol 6. No 1. Di kunjungi pada tanggal 17 april 2022 di <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/17702>
- Ni'ma dkk. 2021. *Pengembangan Media Montase Berbhan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal. Vol 08. No 1. E-ISSN 2721-7310. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Rachmi Titi dan Mutia Herdana. 2018. *Optimalisasi Kreativitas Anak Melalui Aktivitas Montase Pada Usia Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Ilmiah Indonesia. Vol 3. No 3. E-ISSN 2548-1398. Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, Dadan, 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Vidya. Diana Fakhriyani. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Madura: Universitas Madura. Wacana Didaktika. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains. Vol. 4. No. 2. e-ISSN: 2579-8464