PENGARUH KEGIATAN KOLASE BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA KEMULIAAN KECAMATAN SITIOTIO

Hotnauli Tamba[1], Elya Siska Anggraini [2]
[1,2] PGPAUD FIP UNIMED
[1]hotnaulitamba3@gmail.com, [2]elyasiskaanggraini@unimed.ac.id

ABSTRACT

This research underscores the importance of developing creative thinking skills from an early age, which are often not optimally stimulated in the classroom learning process. The purpose of this study was to determine the effect of an edutainment approach through natural material collage activities on improving creative thinking skills in children aged 5-6 years at Cahaya Kemulian Kindergarten, Sitiotio. The research approach used was quantitative with an experimental method through a One-Shot Case Study (Post-Test Only) design. The population and sample in this study were all 23 children aged 5-6 years at the school. Data collection was carried out through structured observations of four indicators of creative thinking, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results of descriptive data analysis showed that the cumulative average post-test score of children's creative thinking skills after being given four treatment sessions reached 25.00, which is in the high category. The implementation of edutainment variations such as cheerful background music, creative storytelling, and mini-exhibitions proved effective in providing a sense of psychological security that stimulates children to explore natural materials in a unique way. The conclusion of the study shows that the edutainment approach in natural material collage activities has a significant influence on the creative thinking abilities of children aged 5-6 years.

Keywords: Creative Thinking, Collage, Edutainment, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini melatarbelakangi pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif sejak usia dini, yang sering kali belum terstimulasi secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan *edutainment* melalui kegiatan kolase bahan alam terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Kemulian, Sitiotio. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *One-Shot Case Study* (*Post-Test Only*). Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di sekolah tersebut yang berjumlah 23 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur terhadap empat indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengayaan (*elaboration*). Hasil analisis data deskriptif menunjukkan nilai rata-rata akumulatif *post-test* kemampuan berpikir kreatif anak setelah diberikan empat kali pertemuan *treatment* mencapai 25,00 yang berada pada kategori tinggi. Implementasi variasi *edutainment* seperti latar musik ceria, dongeng kreatif, dan *mini exhibition* terbukti

efektif memberikan rasa aman psikologis yang merangsang anak mengeksplorasi bahan alam secara unik. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment* dalam kegiatan kolase bahan alam berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Kolase, Edutainment, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya sadar yang dilakukan oleh elemen masyarakat serta pemerintah, pendidikan diimplementasikan melalui program bimbingan, pengajaran, serta pelatihan baik di lingkungan internal maupun eksternal. Proses ini terjadi sepanjang hayat dengan tujuan membekali peserta didik dengan kompetensi yang diperlukan, sehingga mereka mampu mengaktualisasikan peran strategisnya di berbagai ranah kehidupan di masa depan (Yusnadi & Simaremare, 2023). Selain itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan individu secara utuh, yang meliputi ranah pribadi maupun sosial (Amaliyah & Rahmat, 2021). Oleh sebab itu, pendidikan menjadi elemen penting yang harus untuk diperhatikan untuk melahirkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, kompetensi dan kualitas yang baik (Tanjung, 2023).

Pendidikan perlu diberikan sejak masa kanak-kanak awal dengan tujuan guna membekali anak dengan kesiapan untuk menghadapi perkembangan era globalisasi, sebagai upaya meningkatkan mutu generasi penerus pada periode perkembangan anak (Amal, 2024). Pendidikan anak usia dini diartikan sebagai suatu bidang pembelajaran yang memperoleh perhatian khusus dari pemerintah Indonesia memiliki peran dalam mengoptimalkan fase pertumbuhan serta perkembangan anak semenjak usia dini. (Sipahutar et al., 2023). Pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai format pendampingan sistematis bagi anak dari awal kelahiran hingga berumur enam tahun yang memanfaatkan beragam rangsangan edukatif. Upaya ini diterapkan demi memastikan fase tumbuh kembang fisik dan mental anak berjalan secara maksimal. (Tanjung Salsabila et al., 2022). Tujuannya adalah untuk menunjang proses tumbuh kembang anak, sehingga mereka memiliki bekal yang

memadai dalam melangkah jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini, perkembangan kognitif menjadi salah satu dimensi yang wajib dimaksimalkan secara optimal pada anak usia 5-6 tahun. Perkembangan kognitif merujuk pada kemampuan anak dalam berpikir dan memahami lingkungan sekitar. Kemampuan ini, memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dirinya, berinteraksi dengan orang lain, serta mengamati berbagai objek di lingkungan sekitar, sehingga dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya (Warmansyah et al., 2023). Dalam perkembangannya, kemampuan kognitif bukan sekedar pada proses berpikir dasar, melainkan turut melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir kreatif.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif perlu diterapkan sejak masa awal kanak-kanak karena berperan krusial dalam mendukung pertumbuhan kreativitas anak dengan ciri khas perkembangan anak kelompok usia 5-6 tahun dianggap sudah cukup siap untuk memperoleh berbagai stimulasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya (Yesi Novitasari, 2018). Selain itu, pada masa awal kanak-kanak merupakan periode kritis dimana proses tumbuh kembang terjadi dengan akselerasi yang sangat tinggi. Kondisi ini menjadi kemampuan berpikir kreatif penting untuk dikembangkan sebagai bekal dasar bagi anak saat menjalani eksistensi pada periode mendatang. Guna memaksimalkan perkembangan kemampuan tersebut dibutuhkan pemberian rangsangan yang tepat serta selaras melalui tingkat pertumbuhan serta perkembangan anak.

Kegiatan kolase merupakan bagian dari bentuk aktivitas pembelajaran yang dapat mendukung pertumbuhan kemampuan berpikir kreatif anak. Kolase adalah kegiatan mengkombinasikan dan merekatkan berbagai bahan pada pola atau gambar tertentu dengan penggunaan media yang variatif, misalnya kain perca, lembaran kertas,besi atau logam, serta berbagai bahan bekas alternatif lainnya, sehingga terbentuk suatu produk baru yang memiliki nilai estetis (Junengsih, 2024). Dengan demikian, kegiatan kolase tidak hanya melatih anak menempel bahan, tetapi

juga menstimulasi proses berpikir, imajinasi, dan eksplorasi ide secara bebas. Jika dikemas melalui pendekatan edutainment yang menyenangkan dan menarik, kegiatan kolase tidak hanya bermanfaat bagi keterampilan motorik halus, melainkan juga menstimulasi imajinasi, eksplorasi ide, dan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun secara lebih optimal, sesuai prinsip pembelajaran aktif pada tahap praoperasional menurut Piaget.

Edutainment merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan aspek pendidikan (*education*) serta hiburan (*entertainment*) dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan mewujudkan iklim belajar yang benar, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak (Anggraini et al., 2024). Pendekatan ini bertujuan menghadirkan aktivitas pembelajaran yang membangun kondisi peserta didik merasa nyaman, aman, dan rileks, sehingga terhindar dari perasaan tegang, takut, tidak nyaman, maupun tertekan di dalam kelas (Piraini & Mutia, 2022). Melalui pendekatan edutainment, proses belajar anak dapat diintegrasikan secara alami dengan tidak merasakan tekanan, sehingga kegiatan belajar-mengajar berlangsung secara lebih efektif dan selaras dengan kekhasan perkembangan anak.

Atas dasar tersebut, guru dituntut mempunyai wawasan yang mendalam terkait konsep dan penerapan pendekatan edutainment dalam pembelajaran PAUD, khususnya dalam kegiatan berkarya yang memberi ruang eksplorasi dan kebebasan berimajinasi. Pada kenyataannya, masih ditemukan sejumlah satuan pendidikan anak usia dini yang belum secara utuh mengintegrasikan sistem pembelajaran yang rekreaktif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir anak. Pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas rutin dan kurang variatif, seperti penggunaan lembar kerja secara berulang, kegiatan meniru contoh guru, serta kegiatan yang hasilnya harus sama antar anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio, diperoleh fakta bahwa kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun ditemukan belum berjalan dengan menyeluruh. Kondisi tersebut terindikasi dari sebagian besar anak yang didapati masih

menghasilkan jawaban yang sama, kurang mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan tugas, serta belum menunjukkan keunikan dalam hasil karyanya. Dari hasil observasi awal terhadap 15 anak dari total 23 anak, mayoritas anak masih memerlukan bimbingan dalam mengemukakan ide dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Fenomena tersebut terlihat secara langsung melalui aktivitas pembelajaran keseharian di ruang kelas. Sebagian besar anak masih menunggu instruksi dari pengajar serta belum memperlihatkan kemandirian dalam mengembangkan ide secara mandiri. Ketika diminta menjawab pertanyaan terbuka atau membuat karya, jawaban dan hasil karya anak cenderung seragam karena mengikuti contoh yang diberikan. Anak juga jarang mengajukan pertanyaan dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Disamping itu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih banyak menggunakan lembar kerja dibandingkan kegiatan bermain serta berkarya yang bersifat eksploratif. Kondisi ini membatasi kesempatan anak untuk berimajinasi dan bereksplorasi, sehingga kemampuan berpikir kreatif belum berkembang secara optimal.

Kegiatan kolase dapat dikembangkan menggunakan bahan yang bersifat terbuka dan f*leksibel*, sehingga membuka kesempatan bagi anak dalam memilih, menyusun, dan mengkombinasikan berbagai bahan sesuai dengan imajinasi dan imajinasinya. Penggunaan bahan alam dalam kegiatan kolase memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif dalam proses eksplorasi, bereksperimen, dan menciptakan karya yang beragam. Kondisi ini menyediakan wadah yang lebih besar bagi anak dalam mengekspresikan gagasan secara leluasa, sehingga dapat menstimulasi kelancaran ide, keluwesan berpikir, serta keaslian karya sebagai bagian dari kemampuan berpikir kreatif. Penerapan edutainment dalam kegiatan kolase menjadikan aktivitas tersebut tidak sekadar sebagai kegiatan kolase, namun juga sebagai pengalaman belajar yang esensial, menarik, serta sejalan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Kegiatan ini membuka peluang terhadap anak untuk menyampaikan konsep pemikiran secara bebas menguji berbagai kemungkinan, serta

menciptakan karya yang beragam sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Dari perspektif teoritis, penerapan kegiatan kolase berbasis edutainment hal ini jika ditinjau dari sudut pandang perkembangan kognitif Jean Piaget fenomena ini menegaskan bahwa pengetahuan dibentuk oleh anak lewat pengalaman langsung dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pada jenjang usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional sehingga pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan berbasis eksplorasi sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Melalui kegiatan kolase yang dikemas dalam suasana edutainment, anak tidak hanya meniru contoh, tetapi diberi kesempatan untuk mengkonstruksi ide dan makna secara mandiri.

Meskipun para pakar penelitian sebelumnya telah membahas penerapan kegiatan kolase maupun pendekatan edutainment pada aktivitas edukasi anak usia dini, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh kegiatan kolase berbasis edutainment terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun masih terbatas. Lebih lanjut, penelitian dengan fokus tersebut belum dieksplorasi secara mendalam dalam ranah konteks pendidikan anak usia dini di TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan karena berpotensi mampu dalam memformulasikan teknik pembelajaran yang tepat guna mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia.

Berdasar pada penjelasan di atas, sebuah penelitian yang mengeksplorasi pengaruh kegiatan kolase dengan pendekatan pendidikan dan hiburan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak-anak berusia 5-6 tahun di TK "Cahaya Kemuliaan" di Kabupaten Sitiotio sangatlah diperlukan. Hasil temuan penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan sumbangan teoritis dan praktis untuk kemajuan pendidikan anak usia dini, serta kontribusi praktis bagi pendidik dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar di pendidikan anak usia dini, sehingga semakin kreatif dan menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen (*one-Simpel t-test)* untuk mengkaji pengaruh kegiatan berkarya kolase berbasis edutainment terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di TK Cahaya Kemuliaan. Sampel penelitian berjumlah 23 anak kelompok B yang diberikan perlakuan berupa kegiatan kolase berbasis edutainment selama empat kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), dan pengembangan ide (*elaboration*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pelakanaan penelitian berlangsung dari tanggal 10 sampai 30 maret 2026. Penelitian ini melibatkan 23 anak kelas B di Tk Cahaya Kemulian Kecamatan Stiotio, yang teridentifikasi 15 anak dari total 23 anak, mayoritas anak masih memerlukan bimbingan dalam mengemukakan ide dan mengembangkan gagasan secara mandiri. Tremen dilakukan selama 4 kali dengan kegiatan kolase berbasis edutainment, dan selama posttest dilakukan selama 1 kali setalah melakukan kegiatan kolase berbasis edutainment

a. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro- Wilk		
	Statistic	Df	Sig
Posttest	.809	23	0,112

Pada Tabel menetapkan bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 (p > 0,05). Berdasarkan hasil output komputerisasi pada Tabel 4.6, diperoleh nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk sebesar 0,112. Karena nilai 0,112 > 0,05, maka asumsi normalitas telah terpenuhi secara sah. Dengan demikian, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan analisis parametrik One-Sample t-test.

a. Uji Wilcowon Signed-Rand Test

Test Value				
t		df	One-Side P	Maen Differenc e
Posttet s	2,15 4	2 2	0,04 2	0,913

Berdasarkan Tabel 4.7, hasil uji One-Sample *t-test* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif anak sebesar 24,91 lebih tinggi dibandingkan nilai parameter acuan (*Test Value*) sebesar 24,00, dengan *Mean Difference* sebesar 0,913 yang menunjukkan adanya selisih positif di atas standar ketuntasan yang ditetapkan. Hasil pengujian juga memperoleh nilai *t* hitung sebesar 2,154 dengan derajat kebebasan (*df*) = 22 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,042. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,042 < 0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *edutainment* melalui kegiatan kolase berbasis *loose parts* efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di Kelompok B TK Cahaya Kemuliaan hingga melampaui standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan kolase berbasis *edutainment* menggunakan variasi bahan alam (*loose parts*) efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di Kelompok B TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *One-Sample t-test* yang menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif anak sebesar 24,91 (dibulatkan menjadi 25,00), lebih tinggi dari standar ketuntasan 24,00, dengan nilai signifikansi 0,042 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, kegiatan kolase berbasis *edutainment* menggunakan *loose parts* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Amal, A. (2024). Pengaruh Kegiatan Kolase Menggunakan Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Ilmiah Kajian Multidisipliner*, *8*(3), 233–249.

Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). PENGEMBANGAN POTENSI

DIRI PESERTA DIDIK MELALUI PROSES PENDIDIKAN. *Journal of Elementary Education*, *5*(1), 12.

Anggraini, E. S., Pasaribu, I. R. B., Hasibuan, E. R., Harahap, Z. A., & Luthfi, R. (2024). Kurangnya Penggunaan Media Bermain Yang Menarik Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Paud Al-Amin. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54. https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365

Junengsih, S. (2024). *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Kolase di Kelompok B Usia 5-6 Tahun PAUD Ki Ali Kota Cilegon Provinsi Banten*. *4*, 4253–4261.

Piraini, & Mutia, M. (2022). *PENERAPAN METODEEDUTAINMENTGUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNAPADA ANAK USIA DINIDI TKAL-HIDAYAH*. *7*(2), 133–142.

Sipahutar, R. J., Simatupang, D., & Situmorang, S. M. A. (2023). Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini melalui Pemrograman Komputer Menggunakan ScratchJr Rini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 6493–6504. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682

Tanjung, E. Y. (2023). *Peranan Orang Tua Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *9*(2), 253–261.

Tanjung Salsabila, H., Kamtini, & Damanik Handayani, S. (2022). PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN SPASIAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Al Abayah*, *5*(1), 15–22.

Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Pekembangan Kognitif Anak Usia Dini* (A. Tarmizi Ulinnuha (ed.)).

Yesi Novitasari. (2018). Analisis Permasalahan: Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 82.

Yusnadi, & Simaremare, A. (2023). *Ilmu Pendidikan*. halamanmoeka.