



UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *PAPER MARBLING* PADA ANAK KELOMPOK B

Miftakhul Khusna Kurniawati*, Warananingtyas Palupi, Anjar Fitrianingtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: miftakhusna28@gmail.com

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang pasti dimiliki oleh setiap orang, dimana kemampuan ini perlu ditingkatkan sejak dini. Hanya saja masih banyak Lembaga pendidikan formal yang belum maksimal dalam Upaya peningkatan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan observasi awal di salah satu Lembaga pendidikan formal di Kabupaten Sukoharjo di dapatkan data bahwa kreativitas di bidang seni anak usia dini masih belum berkembang secara maksimal. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dengan menggunakan Teknik *Paper Marbling*. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart pada kelompok B di TK Desa Sidorejo II. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan dengan 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Hasil yang didapatkan di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 26.7%, siklus I sebesar 40%, dan siklus II 80%.

Kata Kunci: *Kreativitas, Teknik Paper Marbling, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

One of the skills that everyone should possess is creativity, which should be developed from an early age. Simply put, traditional educational institutions still offer a lot of potential for fostering young children's creativity. Early childhood art creativity is still not fully developed, according to preliminary findings at one of the formal educational institutions in Sukoharjo Regency. The goal of this study was to use the Paper Marbling Technique to foster creativity in young children. The study was conducted in a classroom setting using the Kemmis and McTaggart models in group B at Sidorejo II Village Kindergarten. This study employed a quantitative and qualitative approach and was conducted in two cycles, each of which had four meetings. The fieldwork results revealed that children's creativity had increased from the pre-cycle of 26.7%, the first cycle of 40%, and the second cycle of 80%.

Keywords: *Creativity, Paper Marbling Technique, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya setiap orang pasti memiliki potensi kreatif didalam dirinya, tak terkecuali dengan anak usia dini. Maxim (1980) mengemukakan bahwa setiap anak pasti memiliki kreativitas, hanya saja derajat kreativitas didalam diri setiap anak berbeda-beda (Ihsan Maulana, 2019). Ada anak yang memiliki derajat kreativitas yang tinggi, tetapi ada juga anak yang memiliki derajat kreativitas yang rendah. Perbedaan derajat kreativitas ini dapat terjadi dikarenakan berbagai macam faktor seperti stimulasi yang berbeda dari lingkungan maupun bidang kreativitas yang di ekspresikan.

Munandar mengemukakan alasan perlu dikembangkannya kreativitas dalam diri setiap anak: (1) Anak bisa dengan bebas mengekspresikan dirinya (*Self Actualization*), (2) Masih banyak Lembaga Pendidikan yang belum mampu mengembangkan kreativitas anak secara maksimal, (3) Untuk menyibukkan diri dengan cara yang positif, (4) Dengan kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang (Islami et al., 2018). Apabila kreativitas tidak ditingkatkan tentunya akan membuat derajat kreativitas anak menjadi rendah. Anak tidak akan mampu menyelesaikan masalah yang

dihadapinya sehari-hari karena anak tidak dapat memikirkan ide dan gagasan yang unik maupun bervariasi. Meningkatnya kreativitas dalam diri anak diharapkan membuat anak dapat berpikir secara kreatif, mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam hidupnya dengan berbagai jawaban yang unik dan kreatif, serta mengembangkan kepribadian baik dalam diri anak seperti mandiri, percaya diri, dan produktif (Afnita, 2021).

Salah satu ciri kreativitas adalah anak memiliki bakat dan ketertarikan terhadap seni lebih dari orang lain (Munandar, 2014). Meskipun begitu, setiap orang kreatif belum tentu bisa menjadi seorang seniman. Orang kreatif dapat dibilang sebagai orang yang akrab dengan bidang seni karena ketertarikan yang dimilikinya. Hal ini menandakan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan aktivitas seni dan untuk meningkatkan kreativitas pada anak tentunya kegiatan seni sangat dibutuhkan.

Guilford mengemukakan bahwa aspek kreativitas ada: berpikir luwes (*flexibility*), berpikir lancar (*fluency*), keaslian (*originality*), dan mendetail (*elaborasi*) (Islami et al., 2018). Aspek kreativitas ini menjadi acuan pada peningkatan kreativitas anak. Diharapkan kemampuan kreativitas anak dapat meningkat sesuai dengan aspek yang ada agar nantinya anak memiliki pola berpikir yang baik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dimasa depan. Namun, masih banyak kendala yang ditemukan dalam usaha peningkatan kreativitas anak. Khususnya di Lembaga PAUD sebagai salah satu sarana tempat untuk meningkatkan kreativitas anak. Banyak faktor yang dapat menjadi penghambat bagi meningkatnya kreativitas anak, baik itu faktor dari luar maupun faktor dari dalam diri anak sendiri. Faktor dari dalam diri anak sendiri dapat berupa faktor psikologis, biologis, fisiologis, dan sosiologis. Faktor eksternal atau faktor dari luar ada pola asuh oleh orangtua dan juga sistem Pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Desa Sidorejo II ditemukan bahwa: 1) Kemampuan anak dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah (*fluency*) baru sebesar 26.7% (4 dari 15 anak) yang mendapatkan nilai tuntas; 2) Kemampuan anak dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah (*flexibility*) baru sebesar 26.7% (4 dari 15 anak) yang mendapatkan nilai tuntas; 3) Kemampuan anak dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri (*originality*) baru sebesar 26.7% (4 dari 15 anak) yang mendapatkan nilai tuntas; 4) Kemampuan anak dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan (*elaboration*) baru sebesar 26.7% (4 dari 15 anak) yang mendapatkan nilai tuntas.

Tabel 1. Data Awal Kemampuan Kreativitas Anak

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	F	%	F	%
Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah	4	26.7%	11	73.3%
Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah	4	26.7%	11	73.3%
Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri	4	26.7%	11	73.3%
Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan	4	26.7%	11	73.7%

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan kreativitas anak di TK Desa Sidorejo II masih belum mencapai nilai tuntas. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B di TK Desa Sidorejo II juga mendukung data diatas bahwa kreativitas anak memang belum meningkat secara maksimal. Berdasarkan wawancara, guru mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tidak maksimalnya peningkatan kreativitas pada anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II. Faktor tersebut antara lain Kegiatan seni yang monoton dan kurang bervariasi. Guru biasanya memberikan tugas dari majalah cepi yang pasti terdapat kegiatan mewarnai gambar. Kegiatan mewarnai gambar tersebut dilakukan setiap hari oleh anak, dimana membuat anak menjadi cepat merasa bosan dan mengerjakan tugasnya secara asal-asalan. Masih banyak anak yang kurang percaya diri dalam melakukan tugas maupun dalam mengutarakan pendapatnya. Hal ini mungkin dikarenakan guru kurang memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasi anak sehingga menyebabkan anak tidak berani mencoba hal yang baru dan selalu bertanya kepada guru tentang hal apa yang harus anak lakukan.

Berdasarkan data tersebut membuat peneliti tertarik untuk meningkatkan kreativitas di bidang seni dengan menggunakan Teknik *Paper Marbling*. Teknik *Marbling* atau "*Ebru*" berasal dari Bahasa Turki yang berarti "awan" atau "berawan". Dalam Bahasa Asia Tengah disebut dengan "*ebre*" yang berarti bahan berbarik-barik atau kertas. (Başar & Tiryaki, 2006) mengemukakan bahwa *Marbling* atau *Ebru* merupakan bentuk seni yang didapatkan dengan memercikkan cat yang berasal dari getah alami pada permukaan air yang nantinya akan membentuk motif (Özdemir, 2021).



Gambar 1. Contoh Teknik *Paper Marbling*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/x2bWmM3aWck9CvQp7>

Suasmiati (2017) Sejak pertengahan abad ke-15 atau sekitar tahun 1100M, *Marbling* atau *Ebru* dikenal sebagai seni Turki dengan membuat corak abstrak pada kertas. Namun, tidak ada yang tahu diapakah pencipta dari teknik ini karena menurut sejarah kemungkinan Teknik ini tercipta secara tidak sengaja. Azahra (2017) Teknik *Paper Marbling* ini juga semakin dikenal oleh masyarakat dunia. Melalui jalur perdagangan seni *Paper marbling* mulai menyebar ke Cina pada era Dinasti Ming, Jepang, dan bahkan ke belahan dunia bagian Barat. Pada masyarakat Jepang Teknik ini lebih dikenal dengan sebutan "*suminagashi*". Sedangkan di bagian Barat sering disebut dengan Teknik *marbling*. Selain itu, Teknik *Paper marbling* ini juga sangat terkenal di wilayah Timur Tengah yang penduduknya mayoritas muslim. Dari wilayah Timur Tengah inilah orang-orang inggris mulai mengenal Teknik *Paper Marbling*.

Teknik *Paper Marbling* atau *Ebru* dapat digunakan untuk media hiburan yang menyenangkan bagi anak dengan cara yang tidak memaksa dan memberikan kebebasan

bagi anak untuk mengalami berbagai aspek dan peristiwa yang berbeda. Hendrawan (2017) mengemukakan bahwa Teknik *Paper Marbling* merupakan teknik yang memiliki potensi untuk berkembang yang sangat besar karena teknik ini belum populer dikalangan masyarakat sehingga belum banyak pengembangan yang dilakukan. Di dunia pendidikan pun, teknik ini mungkin hanya dikenal dan digunakan oleh orang-orang yang berkecimpung dibidang seni. Padahal apabila diterapkan dengan baik, mungkin teknik ini dapat menjadi suatu terobosan untuk proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran anak usia dini.



Gambar 2. Contoh Tahap-tahap Pembuatan Teknik *Paper Marbling*

Sumber : <https://pin.it/7vQTJW9>

Sevim Surucu mengemukakan cara membuat *Paper Marbling* pada jaman dahulu, yaitu: (1) Menyiapkan kanvas kosong, (2) Menyiapkan baki air yang ditambahi dengan ekstrak rumput laut sebagai pengental, (3) Menggunakan celemek dan memercikkan cat ke permukaan air, (4) Kemudian ditambahi beberapa tetes lembu empedu, (5) Membentuk motif cat dengan sisir atau penggaruk, (6) cat dapat diputar, ditarik, maupun didorong agar membentuk bentuk yang diinginkan, (7) Setelah gambar mengambang selesai, letakkan selembar kertas kemudian diambil.



Gambar 3. Alat dan Bahan dalam Teknik *Paper Marbling*

Sumber : <https://parkslibrarypreservation.wordpress.com/2013/08/13/a-morning-of-paper-marbling/amp/>

Peneliti memilih menggunakan Teknik *Paper Marbling* untuk meningkatkan kreativitas di TK Desa Sidorejo II karena Teknik *Paper Marbling* memiliki berbagai kelebihan dan manfaat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa di

TK Desa Sidorejo II. (1) Teknik *Paper Marbling* dibuat dengan penuh spontanitas sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang tidak berulang (orisinal) (Salmina & Suliyanthini, n.d.). Hal ini karena setiap pola dan motif yang dibuat tidak bisa diproduksi dengan sama untuk karya-karya selanjutnya, (2) Membuat motif atau pola pada Teknik *Paper Marbling* juga memerlukan keterampilan dan konsentrasi yang tinggi karena dilakukan langsung di atas air dan apabila terjadi kesalahan tidak dapat dengan mudah dihapus. Teknik *Paper Marbling* ini mengajarkan anak untuk sabar dan fokus dalam melakukan kegiatan yang dibarikan, (3) Tidak ada aturan mutlak pada saat melakukan teknik ini sehingga anak memiliki kebebasan untuk berkarya sesuai dengan imajinasi yang ada di pikirannya, (4) Kegiatan menggambar diatas air merupakan kegiatan yang jarang digunakan dalam pembelajaran bagi anak usia dini sehingga diharapkan anak menjadi tertarik dan berkegiatan dengan maksimal.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan pada anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II. Penelitian ini rencananya akan dilakukan dalam dua siklus, dimana pada setiap siklusnya terdapat 4 tahapan, yaitu, tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan evaluasi. Apabila setelah berjalannya dua siklus belum tercapai hasil yang diharapkan maka akan ditambah siklus kembali untuk menyempurnakan siklus sebelumnya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% dari total keseluruhan anak. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% atau 12 dari 15 anak telah mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan (Mulyasa, 2014). Pengumpulan data pada peneliitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat jalannya proses pembelajaran untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran khususnya seni di kelompok B TK Desa Sidorejo II dan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data tambahan dari pendapat guru terkait proses pembelajaran dibidang seni dan peningkatan kemampuan kreativitas anak. Dokumentasi yang digunakan adalah foto, video, dan juga hasil karya anak saat melakukan praktek dengan menggunakan Teknik *Paper Marbling*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari. (Munandar, 2014) dan (Sudarti, 2020) yang terdiri dari Aspek Berpikir Lancar (*fluency*) dengan indikator Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah, Aspek Berpikir Luwes (*flexibility*) dengan indikator Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah, Aspek Berpikir Orisinal (*originality*) dengana indikator Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri, Aspek Berpikir Merinci (*elaboration*) dengan indikator Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan.

Rubrik penilaian dalam penelitian ini terdiri dari skor 1-4. Skor 1 berarti belum berkembang (BB), skor 2 berarti Mulai Berkembang (MB), skor 3 berarti Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor 4 berarti Berkembang Sangat Baik (BSB). Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) di setiap butuh item yang ada. Rekap data yang didapatkan akan dibandingkan pada setiap siklusnya untuk mengetahui kenaikan pada kreativitas anak.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dengan menggunakan rumus agar mendapatkan hasil presentase dari nilai ketuntasan yang ada. Data kualitatif merupakan penjelasan

dari perhitungan data kuantitatif dan upaya-upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan pada anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II menunjukkan peningkatan.

Pra Siklus

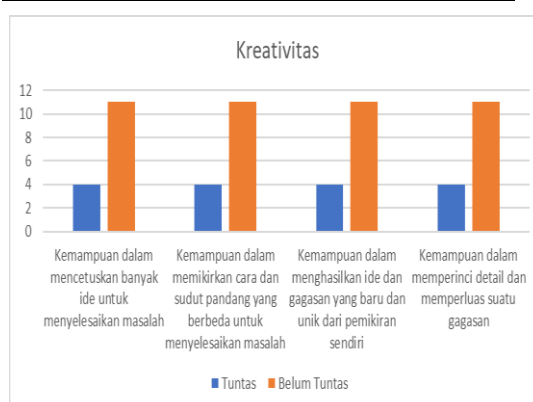
Pada observasi awal yang telah peneliti lakukan didapatkan data keseluruhan bahwa sebesar 26.7% (4 dari 15 anak) kreativitasnya telah mendapatkan nilai tuntas. Nilai tertinggi didapatkan oleh AA dan MS dengan nilai ketuntasan sebesar 79. Nilai terendah didapatkan oleh US dengan nilai ketuntasan sebesar 36.

Berdasarkan data awal juga didapatkan hasil nilai ketuntasan anak berdasarkan indikator kreativitas, yaitu Aspek Berpikir Lancar (*fluency*) dengan indikator Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah didapatkan hasil ketuntasan sebesar 26.7% (4 dari 15 anak), Aspek Berpikir Luwes (*flexibility*) dengan indikator Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 26.7% (4 dari 15 anak), Aspek Berpikir Orisinal (*originality*) dengan indikator Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 26.7% (4 dari 15 anak), Aspek Berpikir Merinci (*elaboration*) dengan indikator Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 26.7% (4 dari 15 anak).

Berdasarkan data awal yang sudah didapatkan, peneliti dan guru sebagai kolaborator sepakat untuk memberikan tindakan dengan menggunakan Teknik *Paper Marbling* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II.

Tabel 2. Nilai Ketuntasan Indikator Anak Pra siklus

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	F	%	F	%
Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah	4	26.7%	11	73.3%
Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah	4	26.7%	11	73.3%
Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri	4	26.7%	11	73.3%
Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan	4	26.7%	11	73.7%



Gambar 4. Distribusi data presentase ketuntasan indikator kreativitas pra siklus **Siklus I**

Pada siklus I kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II sudah mulai menunjukkan peningkatan. Walaupun peningkatan yang terjadi belum terlalu signifikan, tetapi sudah lebih meningkat dibandingkan pada tahap pra siklus. dari total keseluruhan anak rata-rata yang didapatkan meningkat menjadi sebesar 40% (6 dari 15 anak). Hasil ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan sebesar 75% masih belum tercapai.

Tindakan dengan Teknik *Paper Marbling* diberikan sebanyak empat kali pertemuan pada siklus I. Sebelum anak mencoba, Guru terlebih dahulu memberikan contoh cara melukis dengan Teknik *Paper Marbling*. Anak kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba melukis dengan menggunakan Teknik *Paper Marbling*. Pada kegiatan ini, anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan imajinasinya, tapi harus tetap sesuai dengan tema yang digunakan pada hari itu. Saat anak sedang melakukan kegiatan, guru melakukan observasi dan kemudian menilai perkembangan kreativitas anak melalui observasi yang telah dilakukan dan juga melalui hasil karya anak. Berikut contoh hasil karya anak pada siklus I.



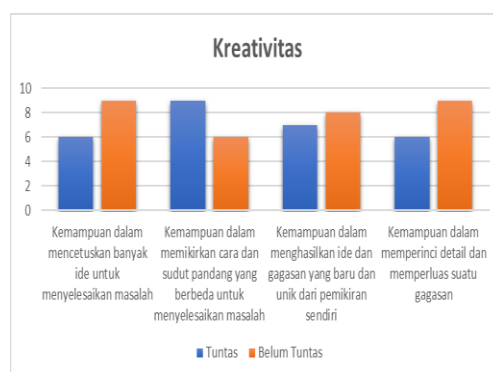
Gambar 5. Contoh anak melakukan kegiatan Teknik *Paper Marbling*

Pada siklus I ini didapatkan data keseluruhan meningkat menjadi sebesar 40% (6 dari 15 anak) kreativitasnya telah mendapatkan nilai tuntas. Nilai tertinggi didapatkan oleh AA dengan nilai ketuntasan sebesar 86. Nilai terendah didapatkan oleh VA dengan nilai ketuntasan sebesar 50.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I juga didapatkan hasil nilai ketuntasan anak berdasarkan indikator kreativitas, yaitu Aspek Berpikir Lancar (fluency) dengan indikator Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah didapatkan hasil ketuntasan sebesar 40% (6 dari 15 anak), Aspek Berpikir Luwes (flexibility) dengan indikator Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 60% (9 dari 15 anak), Aspek Berpikir Orisinal (originality) dengan indikator Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 46.7% (7 dari 15 anak), Aspek Berpikir Merinci (elaboration) dengan indikator Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 40% (6 dari 15 anak).

Tabel 3. Nilai Ketuntasan Indikator Anak Siklus I

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	F	%	F	%
Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah	6	40%	9	60%
Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah	9	60%	6	40%
Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri	7	46.7%	8	53.3%
Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan	6	40%	9	60%



Gambar 5. Distribusi data presentase ketuntasan indikator kreativitas siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan di siklus I. Di dapatkan hasil bahwa nilai ketuntasan anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II masih belum mencapai target ketuntasan sebesar 75%. Peneliti dan guru sebagai kolaborator sepakat untuk melanjutkan penelitian tindakan ke siklus 2. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan tindakan yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya agar kreativitas anak dapat meningkat secara maksimal.

Siklus II

Hasil yang diperoleh dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai ketuntasan keseluruhan yang meningkat menjadi 80% (12 dari 15 anak) pada siklus II ini. dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini telah dikatakan berhasil karena telah mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan.

Tindakan dengan Teknik *Paper Marbling* diberikan sebanyak empat kali pertemuan pada siklus II. Sebelum anak mencoba, Guru terlebih dahulu memberikan contoh cara melukis dengan Teknik *Paper Marbling*. Anak kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba melukis dengan menggunakan Teknik *Paper Marbling*. Pada kegiatan ini, anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan imajinasinya, tapi harus tetap sesuai dengan tema yang digunakan pada hari itu. Saat anak sedang melakukan kegiatan, guru melakukan observasi dan kemudian menilai perkembangan kreativitas anak melalui observasi yang telah dilakukan dan juga melalui hasil karya anak. Berikut contoh hasil karya anak pada siklus II.

Pada siklus II ini didapatkan data keseluruhan meningkat menjadi sebesar 80% (12 dari 15 anak) kreativitasnya telah mendapatkan nilai tuntas. Nilai tertinggi didapatkan oleh AA dengan nilai ketuntasan sebesar 96. Nilai terendah didapatkan oleh VA dengan nilai ketuntasan sebesar 61.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus II juga didapatkan hasil nilai ketuntasan anak berdasarkan indikator kreativitas, yaitu Aspek Berpikir Lancar (fluency) dengan indikator Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah didapatkan hasil ketuntasan sebesar 93.3% (14 dari 15 anak), Aspek Berpikir Luwes (flexibility) dengan indikator Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 93.3% (14 dari 15 anak), Aspek Berpikir Orisinal (originality) dengan indikator Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 80% (12 dari 15 anak), Aspek Berpikir Merinci (elaboration) dengan indikator Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan didapatkan hasil nilai ketuntasan sebesar 80% (12 dari 15 anak).

Tabel 4. Nilai Ketuntasan Indikator Anak Siklus II

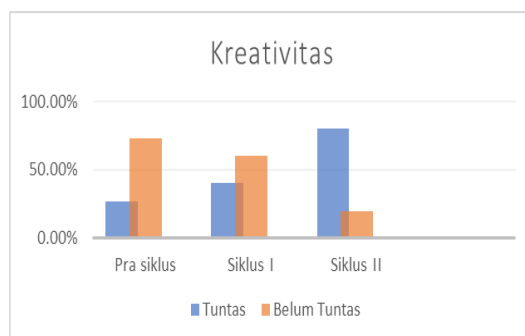
Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	F	%	F	%
Kemampuan dalam mencetuskan banyak ide untuk menyelesaikan masalah	14	93.3%	1	6.7%
Kemampuan dalam memikirkan cara dan sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah	14	93.3%	1	6.7%
Kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan yang baru dan unik dari pemikiran sendiri	12	80%	3	20%
Kemampuan dalam memperinci detail dan memperluas suatu gagasan	12	80%	3	20%



Gambar 6. Distribusi data presentase ketuntasan indikator kreativitas siklus II

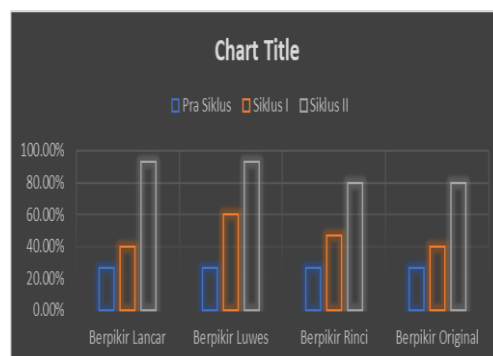
Berdasarkan data yang didapatkan dari tindakan siklus II dapat diketahui bahwa

keaktivitas anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II mengalami kenaikan yang signifikan. Nilai ketuntasan anak meningkat menjadi 80% (12 dari 15 anak), dimana nilai ini telah melampaui nilai ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 75% (11 dari 15 anak). Berdasarkan hasil tersebut, maka peneliti dan kolaborator menyepakati untuk memberhentikan pemberian tindakan terhadap anak dan tidak menambah siklus kembali. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan Teknik *Paper Marbling* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II. Data hasil perbandingan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut.



Gambar 7. Distribusi perbandingan data presentase ketuntasan kreativitas siswa pada pra siklus, siklus I, hingga siklus II

Dari tabel dan diagram diatas, dapat kita ketahui tingkat kenaikan nilai ketuntasan kreativitas pada siswa kelompok B di TK Desa Sidorejo II. Hasil presentase nilai ketuntasan kreativitas pada tahap pra siklus sebesar 26.7%. Hasil tersebut kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi sebesar 40%. Pada siklus II mengalami nilai ketuntasan siswa mengalami kenaikan kembali menjadi sebesar 80%. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelompok B di TK Desa Sidorejo II di akhiri pada siklus II, dikarenakan dengan 2 siklus yang telah dilakukan target ketuntasan sebesar 75% yang di tetapkan pada awal penelitian sudah tercapai sehingga tidak diperlukan siklus tambahan. Dapat disimpulkan bahwa Teknik *Paper Marbling* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelompok B di TK Desa Sidorejo II tahun ajaran 2022/2023.



Gambar 8. Distribusi perbandingan data presentase ketuntasan indikator kreativitas siswa pada pra siklus, siklus I, hingga siklus II

Dari tabel dan diagram diatas, dapat kita ketahui tingkat kenaikan nilai ketuntasan indikator kreativitas pada siswa kelompok B di TK Desa Sidorejo II. Hasil pada setiap indikator di setiap siklusnya pasti berbeda, dimana perbedaan tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami kenaikan nilai pada setiap siklusnya.

Indikator Berpikir Lancar (*fluency*) pada pra siklus sebesar 26.7%, kemudian meningkat menjadi 40% pada siklus I, dan meningkat menjadi 93.3% pada siklus II. Indikator Berpikir Luwes (*flexibility*) pada tahap pra siklus sebesar 26.7%, kemudian meningkat sebesar 60% pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 93.3%. Indikator Berpikir Orisinal (*originality*) pada pra siklus sebesar 26.7%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 40%, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Indikator Berpikir Merinci (*elaboration*) pada tahap pra siklus sebesar 26.7%, kemudian meningkat sebesar 46.7% pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator di setiap siklus kreativitas yang ada.

Teknik *Paper Marbling* tidak hanya mampu meningkatkan kreativitas tetapi juga mampu untuk meningkatkan kemampuan anak di bidang yang lain. Teknik *Paper Marbling* tentunya dapat meningkatkan kemampuan anak pada bidang seni. NACCCE (1999) mencatat dan mengakui bahwa kreativitas sangat berbasis kearah “seni”(Yates & Twigg, 2017). Kemampuan seni anak akan cenderung meningkat dikarenakan Teknik *Paper Marbling* memberikan pelatihan kemampuan anak dalam melukis abstrak. Menurut Sevim Surucu pelaksanaan Teknik *Paper Marbling* anak diharuskan melukis dengan menggunakan pippet, kuas, sisir, maupun penggaruk dimana hal tersebut tentunya dapat membantu meningkatkan fisik motorik halus anak karena anak harus menggerakkan tangannya untuk melukis pola.

Teknik *Paper Marbling* juga dapat membantu meningkatkan kognitif anak, dikarenakan anak harus berpikir secara kritis tentang apa yang sebaiknya anak gambar juga anak harus mengembangkan ide yang sudah ada dipikirkannya. Anak juga diharuskan menjawab pertanyaan guru terkait dengan gambar yang ia lukis, sehingga Teknik *Paper Marbling* juga mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak. Teknik *Paper Marbling* juga melatih kemampuan sosial emosional anak, dikarenakan pada saat melakukan kegiatan *Paper Marbling* anak diharuskan untuk melatih kesabarannya dalam melukis di air.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada kelompok B di TK Desa Sidorejo II dan berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa Teknik *Paper Marbling* dapat meningkatkan kreativitas di bidang seni khususnya seni lukis pada anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II pada tahun ajaran 2022/2023. Peningkatan dari kreativitas anak kelompok B di TK Desa Sidorejo II dapat dilihat dari meningkatnya presentase nilai ketuntasan yang ada di lampiran hasil observasi dari setiap siklus. Kreativitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan presentase sebesar 80% dan melebihi dari target ketuntasan yang telah ditetapkan sebesar 75% setelah diterapkannya Teknik *Paper Marbling* pada proses pembelajaran.

Berdasarkan data nilai ketuntasan klasikal, dapat diketahui bahwa masih ada 3 anak yang belum tuntas kemampuan kreativitasnya. Sedangkan, pada setiap aspek kreativitas masih ada beberapa anak yang tergolong belum tuntas, yaitu aspek Berpikir Lancar (*fluency*) ada 1 anak yang belum tuntas, aspek Berpikir Luwes (*flexibility*) ada 1 anak yang belum tuntas, aspek Berpikir Orisinal (*originality*) terdapat 3 anak yang belum tuntas, dan aspek Berpikir Merinci (*elaboration*) terdapat 3 anak yang tergolong belum tuntas. Bagi anak-anak yang masih tergolong belum tuntas tersebut, diharapkan guru dapat mencari berbagai kegiatan menarik lainnya yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak tersebut. Guru juga dapat tetap menggunakan

Teknik *Paper Marbling* untuk meningkatkan kreativitas siswa yang masih tergolong belum tuntas tersebut, hanya saja diharapkan guru dapat selalu memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak-anak yang tergolong belum tuntas agar anak-anak tersebut dapat lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan dan dapat mengembangkan kreativitas mereka secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Azahra, N. S. (2017). Pengaplikasian Image Alam Kabupaten Sukabumi Pada Tenun Sukabumi Dengan Teknik Marbling. *E-Proceeding of Art & Design*, 4(3), 1153–1171.
- Başar, F. ve Tiryaki, Y. (2006). Türk Ebru Sanatı. İstanbul: Gözen Publish.
- Hendrawan, A. (2017). Pergeseran Teknik dan Material Marbling pada Tekstil sebagai Konsekuensi dari Perkembangan dan Inovasi. *Panggung*, 27(1), 1–14. <https://doi.org/10.26742/panggung.v27i1.228>
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini di era revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1141-1149.
- Islami, F. N., Putri, G. D., & Nurdwiandari, P. (2018). Kemampuan Fluency, Flexibility, Originality, Dan Self Confidence Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 249. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p249-258>
- Maxim, G.W. (1980). *The Very Young: Guiding Children from Infancy through the Early Years*. California: Wodsworth.
- Munandar, S. C. U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- NACCCE. (1999). *All Our Futures: Creativity, Culture and Education*. National Advisory Committee on Creative and Cultural Education. <https://sirkenrobinson.com/pdf/allourfutures.pdf>
- Özdemir, F. (2021). An Investigation in Terms of Binding Art of Printed Books Dated 1830-1840 in Marmara University Library. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 3(4), 1–16. <https://doi.org/10.55057/ajress.2021.3.4.1>
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 42–57. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.001>.

- Salmina, N., & Suliyanthini, D. (2022). *Penilaian Estetika Surface Design Dengan Teknik*.
- Suasmiati, R. (2017). Estetika Teknik Marbling Dan Drawing. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 2(1), 47–62.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Volkers, M. (2019). No TitleEΛENH. *Ayan*, 8(5), 55.