

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pengertian Implementasi

Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Istilah Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan atau penerapan. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Secara Umum, implementasi adalah tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun dengan matang, cermat dan terperinci. Jadi, implementasi dilakukan jika sudah ada perencanaan yang baik dan matang, atau sebuah rencana yang telah disusun jauh jauh hari sebelumnya, sehingga sudah ada kepastian dan kejelasan akan rencana tersebut. Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Yaitu suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius dan mengacu pada norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Menurut Mulyadi implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya. Implementasi pada hakikatnya juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan (Mulyadi, 2015: 12)

Menurut Nurdin Usman implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan (Nurdin Usman, 2017:70)

Dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah proses pelaksanaan keputusan, kebijakan, atau program yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi melibatkan tindakan nyata untuk mewujudkan rencana menjadi kenyataan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri namun tetap dipengaruhi objek berikutnya yaitu pada program kurikulum yang ada di sekolah atau sebuah lembaga. Implementasi menitikberatkan pada sebuah pelaksanaan nyata dari sebuah perencanaan

2. Kegiatan Montase Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Montase

Montase adalah suatu kreasi seni aplikasi yang dibuat dari tempelan guntingan gambar atau guntingan foto diatas bidang dasaran gambar. Montase berasal dari bahasa inggris *montage* artinya menempel. Montase merupakan sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong obyek-obyek gambar dari berbagai sumber kemudian ditempelkan pada suatu bidang sehingga menjadi satu kesatuan karya dan tema(Yulianto,2017:120).

Montase secara umum diartikan dengan komposisi hasil campuran unsur dari banyak sumber. Biasanya montase sering dilakukan pada seni rupa, namun bisa juga untuk sastra, musik, tari dan lain-lain. untuk seni rupa, montase dapat dilakukan dengan mengkomposisikan potongan-potongan gambar contohnya, gambar mobil dari majalah kemudian dipotong lalu digabungkan dengan gambar yang ada di koran atau sumber lainnya(Wayan: 2016)

Menurut Sumanto dalam (Faroh & Setiawan, 2018: 35) montase adalah suatu kreasi seni aplikasi yang dibuat dari tempelan guntingan

gambar atau guntingan foto diatas bidang dasaran gambar. Sedangkan menurut (Laliberte, 2020) *Montage is art cut and pasting together bits and pieces of printed picture to express simple or sentimental compositions and omamental or decoratives themes* . Pendapat Laliberte dan Mogelon dapat diartikan montase adalah seni gunting tempel dengan menyisipkan potongan-potongan gambar yang dikomposisi untuk menjadi suatu cerita sederhana.

Seni Montase ialah salah satu bidang kesenian berbentuk dua atau tiga dimensi. Seni montase merupakan seni yang menggabungkan antara seni lukis dan seni rupa. Disebut seni lukis karena dalam prosesnya menggunakan potongan gambar dari berbagai sumber. Seni Montase Tiga dimensi biasanya berbentuk setting dan menggunakan bahan dengan bentuk tiga dimensi.

Jadi dapat di simpulkan bahwa montase adalah suatu karya seni yang di buat dari berbagai macam potongan-potongan bahan gambar dari berbagai sumber yang di tempelkan ke satu bidang dasar dengan menuangkan imajinasi menjadi satu kesatuan karya.

b. Tujuan dan Manfaat kegiatan Montase

Tujuan utama mengajarkan anak-anak akan montase ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak, terutama yang berhubungan dengan gerakan jari-jemari tangannya. Menurut Maryati tujuan Montase antara lain (Maryati, 2019: 57) :

- 1) Supaya anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus, terutama yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- 2) Supaya anak mampu menggerakkan anggota tubuh, terutama yang berhubungan dengan gerak jari-jemari.
- 3) Supaya anak mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan.
- 4) Supaya anak mampu mengendalikan emosi, terutama yang ketika beraktivitas motorik halus

Adapun tujuan kegiatan montase ini dalam pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini yaitu :

- 1) Montase dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kreatifnya dengan cara menggabungkan bahan-bahan

yang berbeda untuk menciptakan sesuatu yang baru .

- 2) Montase dapat membantu anak meningkatkan kemampuan menggunakan warna dan tekstur dengan cara memilih dan menggabungkan bahan-bahan yang berbeda (Suyanto, dkk., 2018 : 123&135).
- 3) Montase dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dengan cara memecahkan masalah dan membuat keputusan tentang bagaimana menggabungkan bahan-bahan dan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan cara mengungkapkan ide dan perasaannya melalui karya seni (Rahmawati, 2016 : 56).
- 4) Montase dapat membantu anak mengembangkan kemampuan menggunakan ruang dan bentuk dengan cara mengatur dan menggabungkan bahan-bahan (Widyastuti, 2017 : 102).

Kemudian keberadaan seni montase ini dapat memberikan beragam manfaat. Untuk anak-anak, kegiatan membuat montase ini selain dapat melatih kemampuan motorik juga dapat melatih

kemampuan daya pikir, emosi, hingga kreativitas mereka. Hal tersebut jika terus-menerus dilatih, tentu saja akan berpengaruh pada kemampuan otak kanan. Seni Montase memiliki manfaat untuk mengembangkan emosional, kreativitas dan daya pikir anak atau individu. Dibeberapa sekolah sudah mulai melakukan kegiatan ini dalam pembelajarannya. Untuk itulah penting bagi pendidik mengetahui apa dan bagaimana kegiatan Montase ini dilaksanakan (Ayusari, 2017: 30)

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Piaget menyatakan bahwa anak-anak pada rentang usia 2–7 tahun berada pada tahap pra-operasional. Ciri-ciri utama tahap ini antara lain:

- 1) Anak mulai menggunakan simbol dan gambar untuk merepresentasikan dunia nyata.
 - 2) Pemikiran anak masih egosentris, belum mampu memahami sudut pandang orang lain.
 - 3) Anak belum mampu berpikir logis secara sistematis, namun sangat imajinatif.
 - 4) Belajar paling efektif dilakukan melalui aktivitas konkret, manipulatif, dan eksploratif.
- (Fatimah Ibda, 2015: 33)

Kegiatan montase sangat relevan dengan cara belajar anak pada tahap pra-operasional

karena melibatkan eksplorasi bahan konkret, penyusunan gambar simbolik, dan ekspresi imajinatif. Anak diberi kesempatan untuk memilih, menyusun, dan menempel elemen visual, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap dunia sekaligus mendorong perkembangan kognitif dan kreativitas.

Dengan demikian, montase tidak hanya memperkaya pengalaman visual anak, tetapi juga menjadi media belajar yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme Piaget, yaitu belajar melalui pengalaman langsung dan konstruksi makna secara aktif.

Jadi dapat di simpulkan bahwa tujuan dan manfaat utama dari kegiatan montase ini yaitu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dan kritis pada anak, kemampuan motorik anak, kemudian meningkatkan kemampuan anak dalam penggunaan warna dan tekstur, kemampuan anak dalam menggunakan ruang dan bentuk dan yang paling penting anak mampu meningkatkan kemampuan berbahasanya yaitu dalam berkomunikasi. Dengan demikian, montase dapat menjadi salah satu kegiatan yang penting dalam pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini.

c. Alat dan Bahan Kegiatan Montase

Bahan-bahan yang digunakan dalam kegiatan Montase sangat bervariasi untuk mengembangkan kreativitas dan daya pikir anak. Material ini cukup sederhana dan dapat ditemukan dengan mudah diperoleh di lingkungan sekitar anak. Meskipun demikian, proses kegiatan Montase menggunakan alat tajam seperti gunting atau alat pemotong lainnya. Selain itu pemakaian alat perekat seperti lem yang mengandung bahan kimia sering digunakan, untuk itu perlunya pengawasan orang dewasa ataupun pendidik saat proses kegiatan Montase ini dilakukan oleh anak. Alat dan bahan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan Montase yaitu:

1) Alat Pemotong

Alat pemotong yang biasa digunakan dalam kegiatan ini adalah gunting dan *cutter*.

Alat pemotong digunakan untuk memotong bahan-bahan yang akan digunakan dalam membuat karya Montase. Pastikan alat pemotongnya tajam agar hasil potongan tersebut rapi.

2) Perekat

Bahan perekat yang biasa digunakan dalam kegiatan ini adalah Lem ataupun doubletape. Lem yang dipakai dapat berupa lem kertas ataupun lem fox, sedangkan untuk doubletape bisa yang biasa ataupun yang jenisnya seperti sterofoam.

3) Kertas Gambar

Pemilihan ukuran kertas perlu disesuaikan dengan ukuran ruang tema untuk karya Montase yang akan dibuat. Kertas gambar digunakan sebagai alas atau latar tempat menempelkan potongan gambar-gambar.

4) Printer

Gambar yang sesuai dengan tema tertentu sulit untuk didapatkan dan tak jarang merasa sayang untuk menggunting gambar-gambar yang ada dimajalah. Penggunaan printer bisa menjadi solusi yang ditujukan untuk mencetak gambar-gambar tersebut.

5) Kertas Berwarna atau Origami

Kertas berwarna dapat digunakan sebagai paduan bahan yang tujuannya memperindah karya Montase. Kertas berwarna ini dapat berupa kertas krep, kertas origami, kertas

emas, *art paper*, dan lain sebagainya. Koran dan Majalah Bekas Koran dan majalah bekas menjadi sumber bahan utama untuk mendapatkan potongan gambar-gambar yang akan ditempelkan untuk hasil karya dari kegiatan Montase.

6) Alat Mewarnai

Alat Mewarnai digunakan untuk menambahkan objek pada kegiatan, tujuannya untuk memperindah karya Montase.

d. Teknik-teknik kegiatan Montase

Muharrar mengatakan teknik montase dibagi menjadi dua kelompok yaitu teknik foto dan teknik tempel manual, sebagai berikut (Syakir: 2015)

- 1) Teknik foto atau disebut *photo montage* adalah gambar yang dibuat dari tempelan atau berbagai macam gambar lainnya. Bentuk foto berupa foto sederhana maupun rumit. Di Indonesia teknik foto montase banyak digunakan oleh para seniman dan desain grafis.
- 2) Teknik tempel manual adalah menempelkan potongan-potongan gambar dari berbagai sumber untuk menampilkan hasil karya sesuai

pesan/tema. Teknik ini biasanya digunakan oleh anak-anak TK atau sekolah dasar.

e. Fungsi Kegiatan Montase

Dalam Skripsi Ririn Ariyanti yang berjudul “Pengembangan Buku Pengayaan Montase Bermuatan Nilai - Nilai Karakter Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.” mengatakan beberapa fungsi-fungsi montase, antara lain sebagai berikut :

- 1) Fungsi praktis, yang dimana fungsi ini ada pada benda sehari-hari, hasil karya tersebut dapat digunakan sebagai bahan dekorasi.
- 2) Fungsi edukatif, fungsi ini membantu meningkatkan daya pikir serta mengembangkan imajinasi anak.
- 3) Fungsi psikologis, dapat memberikan imajinasi dan perasaan untuk menciptakan rasa senang dan puas sehingga dapat mengurangi beban psikologis.
- 4) Fungsi ekspresif, dapat meluapkan seni dan karya montase tersebut.

3. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin di rumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat di definisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat di temukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan (Dadan, 2018: 199).

Menurut Drevdal dalam buku (Mohammad Ali, 2018: 207) menjelaskan bahwa kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak di kenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola dan gabungan informasi yang di peroleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan

hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

Kreativitas juga di artikan sebagai kemampuan seseorang (atau sekelompok orang) yang memberikan kemampuan untuk menemukan pendekatan atau terobosan baru untuk memecahkan situasi atau masalah tertentu yang seringkali mengarah pada penyelesaian masalah dengan cara-cara baru dan kreatif, unik, berbeda dan lebih baik dari sebelumnya. Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide atau cara baru dalam memecahkan masalah dan mengubahnya menjadi peluang.

Menurut Lowenfel, kreativitas adalah seperangkat kemampuan seseorang yang meliputi:

- a. kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indera
- b. kelancaran mengeluarkan berbagai alternative pemecahan masalah
- c. keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahannya

- d. kemampuan merespon atau membuahkan gagasan dalam pemecahan masalah originalitas yang biasa atau yang umum ditemukan
- e. kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan karya seni
- f. kemampuan mengabstrasi hal-hal yang bersifat umum dan mengkaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik
- g. kemampuan memadukan atau mengkombinasikan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh kemampuan menata secara terpadu dari keseluruhan unsur-unsur seni ke dalam tatanan yang selaras (yayuk,2023: 4).

Jadi dapat di simpulkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan memecahkan masalah dan tantangan yang di hadapi dalam kehidupan sehari hari. Kreativitas juga merupakan ide atau fikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat di mengerti. Kreativitas hanya dimiliki oleh orang yang kreatif, hal ini di sebabkan hanya orang kreatiflah yang mempunyai ide, gagasan kreatif dan original. Orang menjadi kreatif apabila

di stimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif serta tidak bergantung pada orang lain.

b. Ciri-ciri Anak Kreatif

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Adapun ciri anak kreatif adalah dimana membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang cukup memadai. Kemampuan otak atau berfikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara luas, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, ketekunan dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas (Farida Mayar, 2022: 8).

Dalam buku Noor Baiti yang berjudul Perkembangan anak melejitkan potensi anak sejak dini (2021: 46) menyatakan ada beberapa ciri ciri anak kreatif, yaitu:

1) Berpikir Lancar

Anak kreatif mampu memberikan banyak jawaban terhadap suatu pertanyaan dan dalam jangka Panjang anak kreatif mampu memberikan banyak solusi atas masalah yang dihadapinya.

2) Fleksibel dalam berpikir

Anak kreatif mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang (fleksibel), sehingga ia mampu memberikan jawaban yang variatif.

3) Orisinil (Asli) dalam Berpikir

Anak kreatif mampu memberikan jawaban-jawaban yang jarang diberikan anak lain. Jawaban-jawaban baru yang tidak lazim diungkapkan anak-anak atau kadang tak terpikirkan orang lain, di luar perkiraan dan khas.

4) Elaborasi

Anak kreatif mampu memberikan banyak gagasan dengan menggabungkan beberapa ide

atas jawaban yang dikemukakan, sehingga ia mampu untuk mengembangkan, memperkaya jawabannya secara rinci dan detail hingga hal-hal kecil.

5) Imaginatif

Anak kreatif memiliki daya khayal atau imajinasi, yang ia aplikasikan dalam kegiatannya sehari-hari, ia menyukai imajinasi dan sering bermain peran imajinasi. Misalnya, ia membayangkan dirinya sebagai Ibu maka ia akan berperan sebagai ibu dalam segi bicara dan perilakunya.

6) Mempunyai Rasa Ingin Tahu Yang Kuat

Anak kreatif suka memperhatikan sesuatu yang dianggap menarik dan mendalaminya sampai puas. Rasa ingin tahu anak kreatif sangat tinggi, sehingga ia tak akan melewatkan kesempatan untuk bertanya.

7) Suka Melakukan Eksperimen

Anak kreatif sangat suka mendapatkan stimulus atau rangsangan baru sehingga ia sangat suka jika melakukan percobaan dengan berbagai cara untuk memuaskan rasa penasaran dan rasa ingin tahunya dengan bereksperimen.

Berdasarkan analisis faktor, Guilford mengemukakan bahwa ada 5 sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu :

- 1) Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk melakukan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah atau gagasan dengan cara-cara yang asli.
- 4) Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
- 5) Kepekaan terhadap masalah (*sensitivity to problem*), yaitu kemampuan untuk peka terhadap situasi atau ketidaksesuaian, lalu mencoba memperbaiki atau menyesuaikannya (Diana, 2016: 196).

c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas lahir bukan semata mata karena faktor keturunan, tetapi lebih karena adanya faktor stimulasi dari lingkungan anak. Stimulus dan bimbingan orang tua merupakan faktor utama

dalam menumbuh kembangkan kreativitas anak. Adapun faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi kreativitas pada anak.

1. Faktor Internal

Beberapa faktor internal yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut.

a) Keterbukaan terhadap pengalaman.

Keterbukaan atau kepekaan terhadap rangsangan-rangsangan dari luar maupun dari dalam. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha mempertahankan diri, tanpa ketakutan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi, dan hipotesis. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mau menerima perbedaan pula.

b) Evaluasi Internal

Pada dasarnya penilaian terhadap produk karya seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena

kritik atau pujian orang lain. Walaupun demikian, individu kreatif biasanya tetap tidak tertutup dari masukan dan kritik dari orang lain.

- c) Kemampuan untuk bermain dan bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, dan konsep-konsep.

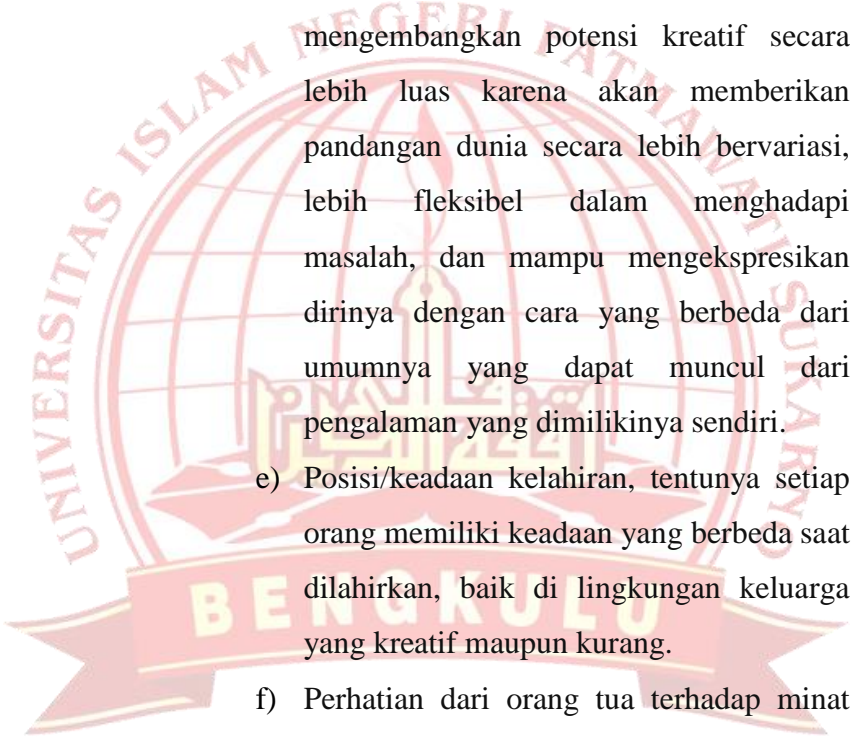
Faktor ini terutama sangat berpengaruh terhadap kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

- d) Spiritualitas

Spiritualitas berpengaruh terhadap kreativitas seseorang karena melalui spiritualitas, seseorang akan jauh lebih tidak kaku dan sensitif terhadap berbagai ide dan gagasan yang mungkin boleh dibilang tidak konkret (Ali & Asrori, 2017: 54).

2. Faktor Eksternal

- a) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- b) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.

- 
- c) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan.
 - d) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreatif secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya sendiri.
 - e) Posisi/keadaan kelahiran, tentunya setiap orang memiliki keadaan yang berbeda saat dilahirkan, baik di lingkungan keluarga yang kreatif maupun kurang.
 - f) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri (Ghamal Thabroni : 2022).

d. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak

Dalam pengembangan kreativitas dibutuhkan strategi yang tepat agar tujuan yang

diinginkan tercapai secara optimal. Adapun menurut Yeni dan Kurniati (2011:52-60) dalam bukunya menjelaskan beberapa strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas pada anak diantaranya:

1) Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Menurut Yeni dan Kurniati (Janice Beaty, 1994) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi merupakan kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia di bawah 7 tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan kreativitas anak (Smilansky, dalam Beaty, 1994).

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan dimasa lalu sebagai kemungkinan terjadi dimasa sekarang atau masa mendatang.

2) Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi yaitu penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru (KBBI; 254). Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak di latih untuk mengamati benda, memerhatikan setiap bagian unik serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

3) Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

Beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk menyelenggarakan eksperimen diantaranya :

- a) Memfasilitasi minat anak tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata.
- b) Memfasilitasi minat anak dan permasalahan yang sifatnya umum kepada

masalah yang sifatnya sederhana yang dapat dicari tahu dengan menggunakan bahan yang ada di sekolah.

c) Memberikan semangat kepada anak untuk mencari tahu dari pada memberi tahu.

d) Memberikan penjelasan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen.

e) Mengarahkan anak membuat suatu kesimpulan sederhana.

4) Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak menggunakan imajinasinya untuk membuat sesuatu benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga guru akan memperoleh hasil berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui

aktivitas membuat, menyusun atau mengkontruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan karya buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui maupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apa pun yang dilakukan oleh anak akan membuat mereka lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

4. Pengembangan Seni Rupa Anak Usia Dini

a. Pengertian Seni Rupa

Dalam jurnal *CILPA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa*, Eric Aryanto (2023) menyatakan Seni adalah aktivitas batin atau kegiatan rohani yang direfleksikan ke dalam bentuk karya yang bisa membangkitkan perasaan orang lain untuk mendengarkan ataupun melihatnya. Definisi ini menyoroti aspek spiritual dan emosional dalam seni rupa, di mana karya seni berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan perasaan dan pengalaman batin kepada orang lain.

Menurut Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan nasional memberikan pengertian seni

adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat mengarahkan jiwa dan perasaan manusia.

Dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD disebutkan STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Pada Pasal 10 ayat 7 disebutkan bahwa Pembelajaran Seni sebagaimana dimaksud diatas meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Perkembangan seni merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang harus distimulasi sejak dini karena agar anak dapat mengembangkan ide-ide kreatif yang dimiliki anak. Seni merupakan gagasan manusia yang diekspresikan melalui pola kelakuan tertentu sehingga dapat menciptakan suatu karya yang

indah dan bermakna (Destiani, 2016). Perkembangan seni terutama seni rupa mampu menjadi media bagi anak dalam mengembangkan berbagai kemampuan berimajinasi, kreativitas dan berekspresi bagi anak (Aprilia, 2014).

Konsep pembelajaran seni rupa melibatkan beragam aspek yang mendukung pengembangan pemahaman, apresiasi, dan keterampilan dalam dunia seni visual. Salah satu konsep utama dalam pembelajaran seni rupa adalah pemahaman tentang elemen dasar seni, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan nilai. Melalui pemahaman ini, siswa belajar bagaimana elemen-elemen ini digunakan dalam karya seni untuk menciptakan efek visual yang diinginkan dan menyampaikan pesan artistic (Bagus, 2020).

Dalam bukunya *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*, Sofyan Salam (2020) mendefinisikan seni rupa sebagai Ekspresi estetik melalui media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, volume, dan ruang, yang dapat dinikmati secara visual maupun taktil, menekankan bahwa seni rupa adalah bentuk ekspresi estetis yang diwujudkan melalui

berbagai unsur visual dan dapat dinikmati melalui penglihatan serta perabaan.

Seni rupa juga merupakan perwujudan imajinasi seseorang tanpa batas dalam berkarya (Lita&Assegaf, 2018). Kegiatan seni dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan seni juga memiliki banyak unsur bermain. Pada anak usia dini perkembangan seni dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar. Menggambar merupakan bentuk karya seni rupa yang mendasar.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan bentuk ekspresi ide, emosi, dan imajinasi manusia yang diwujudkan melalui media visual yang dapat dilihat dan diraba. Dalam konteks anak usia dini, seni rupa menjadi media eksplorasi yang penting karena mendukung perkembangan kreativitas, motorik halus, dan kepekaan estetika melalui kegiatan yang menyenangkan seperti menggambar dan membuat karya dua atau tiga dimensi. Kegiatan seni ini sesuai dengan karakteristik anak yang penuh rasa ingin tahu dan imajinasi tanpa batas, sehingga dapat menjadi

bagian penting dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

b. Manfaat Pembelajaran Seni Rupa AUD

Sumanto menyatakan bahwa ungkapan senirupa anak TK umumnya masih bebas, polos, murni sehingga mempunyai keberanian berekspresi secara wajar, spontanitas, unik dan kreatif. Disebutkan dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya. Sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini tersebut, maka untuk pengembangan kegiatan senirupa di TK hendaknya dapat dimanfaatkan untuk membina ketrampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetik berolah senirupa. Pembelajaran seni memiliki manfaat dalam pendidikan di TK. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

a) Sebagai Media Ekspresi

Pendidikan seni di TK dapat menstimulasi anak untuk mengungkapkan rasa ingin

tahunya, keinginannya, perasaannya, pikirannya melalui berbagai bentuk aktivitas seni secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan bagi anak.

b) Sebagai Media Komunikasi

Aktivitas berekspresi senirupa bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya. Anak dapat menceritakan hasil gambarnya pada seseorang dan bahkan memberi judul terhadap hasil karyanya tersebut.

c) Sebagai Media Bermain

Pendidikan seni merupakan media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, ketrampilan seperti pada saat bermain. Senirupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena melalui bermain itulah anak belajar.

d) Sebagai Media Pengembangan Bakat Seni

Hal ini didasarkan bahwa semua anak mempunyai potensi bakat yang harus diberikan

kesempatan sejak dini untuk dipupuk dikembangkan melalui aktivitas senirupa sesuai kemampuannya. Meskipun kadar potensi bakat setiap 49 anak bisa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan keserdasannya.

e) Sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir

Penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah senirupa. Anak yang cerdas, cakap kemampuan pikirnya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni. Dengan kecerdasan kecerdasan emosional yang dimilikinya akan dapat digunakan untuk melakukan aktivitas seni dengan cepat, lancar, dan tepat serta mudah untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.

f) Sebagai Media untuk Memperoleh Pengalaman Estetis

Aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni di TK bisa memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni. Berolah senirupa adalah pengalaman estetis yang menarik bagi

minat dan keinginan anak (Sumanto, 2005: 23).

c. Jenis-jenis Kegiatan Seni Rupa AUD

Kegiatan kreatif seni rupa untuk anak usia dini berdasarkan wujudnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu jenis kegiatan seni rupa dua dimensi dan jenis kegiatan kreatif tiga dimensi. Kegiatan seni rupa dua dimensi meliputi: menggambar bebas, melukis dengan jari, menggambar teknik membuat sederhana, permainan warna, mewarnai gambar, menggambar ekspresi atau menggambar bebas, aplikasi mosaik, montase, dan kolase, mencetak/seni grafis, kerajinan kertas, dan kerajinan anyaman. Kegiatan seni rupa tiga dimensi meliputi: membentuk/membuat model mainan secara bebas; membentuk bangunan kubus merangkai/meronce; dan menghias benda lainnya. (Elindra Yetti, dkk. 2019)

Dalam buku Lisa Aditya (2020) yang berjudul Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini menjelaskan beberapa jenis-jenis karya seni rupa anak usia dini, sebagai berikut

1. Menggambar

Menggambar berasal dari kata "Gambar" yang berarti tiruan barang (Orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Menggambar merupakan kegiatan seni rupa anak yang menghasilkan gambar atau objek dua dimensi dari proses kreativitas anak dengan melihat benda yang ada di sekitarnya ataupun yang sedang dikhayalkannya

2. Melukis

Melukis diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan berbagai macam alat dan bahan, seperti cat air, spidol dan jari tangan untuk melatih motorik halus anak. Melalui kegiatan melukis, anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan dasarnya dalam mengekspresikan diri dan menuangkan imajinasi

3. Mencetak

Mencetak berasal dari kata "cetak" yang berarti cap. Mencetak untuk anak usia dini berarti kegiatan seni yang dilakukan anak dalam menghasilkan suatu karya dengan

membutuhkan cetakan sebagai alat Teknik cetak merupakan bagian dari seni rupa yang disebut sebagai seni grafis. Mencetak merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak atau acuan atau klise

4. Menempel

Kegiatan menempel bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang disenangi karena kegiatan menempel merupakan kegiatan belajar sambil bermain. Anak usia dini dapat memanfaatkan berbagai macam bahan untuk menempel, seperti kertas, biji-bijian, kulit telur, kain, dan lainnya. Seni menempel ada tiga, yaitu kolase, montase, dan mosaik

- a) Kolase merupakan karya seni rupa yang memanfaatkan berbagai bahan berbeda untuk ditempel dalam sebuah gambar. Bahan yang biasa digunakan yaitu biji-bijian, daun kering, bunga kering, pelapah pisang batu, kain dan sebagainya
- b) Montase merupakan karya seni rupa yang mengombinasikan gambar-gambar dari berbagai sumber dipotong/digunting dan ditempelkan menjadi sebuah suunan gambar yang baru. Sumber yang

dimaksud, gambar yang berasal dari koran bekas, majalah, ataupun buku.

- c) Mozaik merupakan karya seni rupa yang menggabungkan sebuah kepingan-kepingan bahan untuk ditempel menjadi sebuah gambar yang baru. Kepingan tersebut bisa berasal dari kertas, kulit telur, kaca, daun, dan sebagainya.

d. Tahapan Mengembangkan Kreativitas Seni Rupa Anak

Dalam buku Sumanto (2005: 40) yang berjudul pengembangan kreativitas seni rupa anak TK, terdapat tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan seni rupa anak, antara lain:

1. Kegiatan yang dilakukan haruslah disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan dan minat anak. hal ini sifatnya untuk lebih mengarahkan anak dalam bereksplorasi seni dan tidak dimaksudkan untuk membatasi kreasi sesuai keinginan anak.
2. Kegiatan kreatif hendaknya dilakukan dalam suasana yang santai tanpa tekanan untuk berprestasi. Dalam hal ini anak-anak tetap diberikan peluang atau kesempatan dalam bereksplorasi dan berkreasi secara terarah dan

terbimbing agar dapat diketahui tingkat kemampuan hasil belajarnya.

3. Berikan kesempatan untuk berekspresi dengan menggunakan berbagai media senirupa, misalnya pensil, pensil warna, crayon, spidol, bolpoint dan sejenisnya. Media/bahan praktek senirupa yang dibutuhkan dan yang disediakan di TK hendaknya disesuaikan dengan keragaman jenis materi senirupa yang dipraktekkan.
4. Menanyakan kepada anak tentang judul atau nama sesuatu yang dibuat agar guru lebih memahami ungkapan/ekspresi yang ditampilkannya. Dengan mengetahui judul/nama karya yang dibuat anak akan bermanfaat bagi guru agar dapat memberikan bimbingan proses kerja secara lebih terarah dan bisa memahami jiwa/perasaan yang ada pada diri anak.
5. Produk/hasil kreativitas bukanlah tujuan akhir yang terlalu penting, melainkan bagaimana hubungan antara kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan pekerjaan yang dilakukan. Dalam hal ini pengalaman berolah senirupa bagi anak TK sebagai dasar untuk

menumbuhkembangkan multiple intelegenci akan lebih bermakna. Oleh karena itu penilaian proses kerja merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan kegiatan pembelajaran senirupa di TK

6. Berikan motivasi dan rangsangan sebelum memulai kegiatan berkarya, antara lain berkaitan dengan pengalaman dan kemampuan yang dimilikinya. Contoh dengan memberikan penguatan dari kemampuan berkarya yang telah dilakukan, melalui pembahasan proses kerja dan karya yang telah dibuat sehingga anak akan, lebih terpacu/bergairah pada waktu memulai mengerjakan latihan yang baru diberikannya
7. Sediakan tempat yang memadai untuk melakukan kegiatan berkreasi senirupa baik di dalam kelas atau diluar kelas dengan waktu yang cukup sesuai tingkat kesulitan karya yang dibuat.
8. Pendidik (guru) dapat memajang/memamerkan hasil kreasi anak pada tempat/ruang kelas, sehingga anak-anak dapat melihat dan menilai secara langsung hasil kreativitasnya. Caranya adalah: (a)

menggantungkan karya senirupa pada tali yang dibentangkan dibagian samping atau belakang ruang kelas, (b) menempelkan karya senirupa pada dinding kelas atau papan yang secara khusus dipersiapkan untuk memamerkan hasil kreasi seni anak-anak. Untuk karya seni keterampilan selain gambar/lukisan dapat diletakkan di meja atau diletakkan dilantai sudut ruangan kelas.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Jurnal yang ditulis oleh Tatu Rohmah, dkk. Dengan judul peningkatan kreativitas seni rupa melalui kegiatan montase pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan mendeskripsikan peningkatan kreativitas seni rupa melalui kegiatan montase pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Classroom Research melibatkan 11 anak usia 5-6 pada kelompok B Pos Paud Kasih Ibu masih. Pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan tes kreativitas anak. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap pra-siklus secara klasikal rata-rata kreativitas seni rupa 1,66 dengan persentase (41,48%) menunjukkan

keaktivitas seni rupa anak mulai berkembang. Pada siklus I pencapaian kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan montase secara klasikal berada pada rata-rata 2,57 dengan prosentase (64,20%) menunjukkan kreativitas seni rupa anak berkembang sesuai harapan (BSH). Dan Pada silus II. pencapaian kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan montase secara klasikal berada pada rata-rata 3,57 dengan prosentase (89,20%) menunjukkan kreativitas seni rupa anak berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian kegiatan montase efektif meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun pada kelompok B Pos Paud Kasih Ibu Karawang.

Persamaan penelitian satu dengan penelitian ini adalah sama sama mengkaji mengenai kegiatan montase dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengetahui bagaimana implelementasi kegiatan montase dalam pengembangan kreativitas senirupa.

2. Jurnal yang di tulis oleh Ranti Raudatul Jannah dengan judul Pengaruh Kegiatan Montase terhadap Kreativitas Usia dini. Penelitian ini bertujuan 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. ujuan penelitian ini yaknigunamengetahui pengaruhkegiatan perakitan terhadap kreativitas anak usia dini di TK Pertiwi Koto Hilalang. Hasil analisis data eksploratif menunjukkan bahwa uji normalitas dan homogenitas pre sertapost 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 montasepada kelas kontrol. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu pada metode penelitian, Ranti menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif

3. Adnan, dkk, 2021. Penelitian dengan judul Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Karya Montase Dalam Pembelajaran Seni Rupa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas peserta didik melalui karya montase di kelas IV SDN Unggul Lampeuneurut. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki bakat, potensi serta kreativitas yang baik. Namun masih kurang dalam penerapannya, sehingga menyebabkan kurangnya pengembangan kreativitas peserta didik melalui karya montase di kelas IV SDN Unggul Lampeuneurut. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif untuk melihat perkembangan anak melalui kegiatan montase. Sedangkan perbedaannya ada pada subjek dan objek.

4. Sanggita, 2024. Penelitian dengan judul Implementasi Penggunaan Media Montase Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun di TK-KB Al Mashlahah. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan media pembelajaran montase dalam pengajaran yang efektif untuk pengembangan motorik halus anak dan mengkaji lingkungan belajar di KB – TK Islam Al Mashlahah. Metode yang di gunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media montase bisa menjadi salah satu rekomendasi media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Strategi yang di gunakan untuk meImplementasi Penggunaan Media Montase dengan memilih media yang relevan, guru memilih media montase yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, serta relevan dengan perkembangan anak, serta disesuaikan dengan tema pembelajaran. Adapun persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu sama sama ingin mendeskripsikan bagaimana kegiatan montase di TK dan memiliki perbedaan yaitu pada aspek yang di teliti.

5. Gita Safitri, 2019. Penelitian dengan judul Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok B TK Karya Thayyibah II Salumbone. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian kuanitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Adapun subjek penelitian ini adalah seluruh anak di kelompok B TK Karya Thayyibah II Salumbone. Gita mengungkapkan bahwa ada pengaruh kegiatan montase terhadap kreativitas anak. Dari penelitian Gita Safitri dengan peneliti berbeda, peneliti menggunakan penelitian kualitatif

sedangkan penelitian Gita Safitri menggunakan penelitian Kuantitatif dengan melihat pengaruh montase terhadap kreativitas anak.

C. Kerangka Berfikir

Kegiatan montase di TK IT Al-Anwar Kota Bengkulu diadakan sebagai media pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas seni rupa pada anak, kegiatan montase juga dapat meningkatkan konsentrasi terhadap mata, tangan, dan imajinasi anak dalam membuat karya seni rupa. Dengan demikian, para pendidik dapat membiasakan anak untuk lebih mengenal karya senirupa di TK IT Al-Anwar, yang dimana dengan di perkenalkannya karya seni rupa kepada anak usia dini, karna pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat terhadap konsentrasi mata, tangan dan imajinasi, juga dengan kegiatan montase inilah anak dapat mengeksplorasi dan berimajinasi dengan memotong- motong gambar dari berbagai sumber seperti buku, koran, print bergambar yang di tempel di suatu bidang dan menjadi sebuah hasil karya nantinya. Yang juga menjadi langkah awal bagi peneliti untuk mengetahui apakah kegiatan montase ini berpengaruh dalam peningkatan jiwa kreativitas karya seni pada anak di TK IT Al-Anwar.

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

