pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang ditemukan oleh para ahli.

Menurut Gordon & Browne (1986: 356-357).

Kreativitas merupakan anak menciptakan gagasan baru yang hasil dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah di miliki. Bila guru ingin mengembangkan kreativitas anak, guru harus membantu mereka mengembangkan kelenturan dan menggunakan imajinasi, kesediaan untuk mengambil risiko, menggunakan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman belajar.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah salah satu kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tidak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab anak di TK Bhayangkari panaikang kota Makassar.

Menurut Utami Munandar (1995 : 25)

Kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Adapun manfaat kreativitas bagi perkembangan anak menurut utami munandar dan imam musbikin. Walaupun ada pengakuan ilmiah terhadap pentingnya kreativitas, namun hingga kini hanya sedikit sekali penelitian yang telah dilakukan. Hal itu disebabkan adanya kesulitan metodologi dan karena adanya keyakinan bahwa kreativitas adalah suatu faktor bawaan individual sehingga hanya sedikit yang dapat dilakukan untuk mengendalikannya.

Menurut Imam Musbikin(2006 :6)

Kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu di jawab.

1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Menurut Moeslichatoen (1999) “kreativitas seseorang berkembang dipengaruhi oleh faktor-faktor *internal* (diri sendiri) dan *eksternal* (lingkungan). Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri, seperti kondisi kesehatan fisik, tingkat kecerdasan (IQ), dan kesehatan mental”. Sementara faktor lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas yaitu:

1. Orang tua atau pendidik dapat menerima anak apa adanya, serta member kepercayaan padanya bahwa pada dasarnya dia baik dan mampu.
2. Orang tua atau guru bersikap empati kepada anak, dalam arti mereka memahami pikiran, perasaan, dan perilaku anak.
3. Orang tua atau pendidik memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pendapatnya.
4. Orang tua atau pendidik menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan anak mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif-inovatif.

Selain itu menurut Nursito (1999) faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas pada anak adalah:

1. Jenis kelamin

Anak laki-laki cenderung lebih besar kreativitasnya dari pada anak perempuan, terutama setelah masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki dituntut untuk lebih mandiri, sehingga anak laki-laki biasanya lebih berani mengambil resiko dibandinhkan dengan anak perempuan.

1. Urutan kelahiran

Anak sulung, anak tengah dan anak bungsu akan berbeda tingkat kreativitasnya. Anak lahir ditengah, belakang dan anak tunggal cenderung lebih kreatif dari pada anak yang lahir pertama. Hal ini terjadi karena biasanya anak sulung lebih ditekan untuk lebih menyesuaikan diri oleh orang tua sehingga anak lebih penurut dan kreativitasnya mati.

1. Intelegensi

Anak yang intelegensinya tinggi pada setiap tahapan perkembangan cenderung menunjukkan tingkah kreativitas yang tinggi dibandingkan anak yang intelegensinya rendah. Anak yang pandai lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menyelesaikan konflik sosial dan mampu merumuskan penyelesaian konflik tersebut.

1. **Komponen Pokok Kreativitas**

Suharnan dalam Nursisto (1999:20) “mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas adalah yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan.
2. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran.

Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah;

1) Aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan,

2) Menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru,

3) Baru atau orisinal, suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan,

4) Berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

**d. Indikator Kreativitas**

Ada beberapa indikator kreativitas anak yang dapat dilihat dari indikator seperti yang dikemukakan oleh Hawandi (2011) yaitu:

1. Dapat mengembangkan imajinasi anak yaitu dimana anak sudah bisa menyusun potongan kertas sesuai dengan kreativitasnya
2. Anak sudah bisa menyusun potongan kertas dengan baik
3. Mampu membuat gambar dengan teknik mozaik yaitu dengan menempelkan potongan kertas pada pola yang telah disediakan
4. Keingin tahuan yaitu anak memiliki kreativitas melakukan suatu dorongan untuk menyusun potongan kertas berdasarkan apa yang dilihat, diamati dan diperhatikan.
5. **Kajian tentang bermain** 
   1. **Pengertian bermain**

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Hildebrand (1986: 55-56) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak sebagai berikut :

1) Bermain membantu pertumbuhan anak: 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela: 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak: 4) Bermain memberikan dunia khyalan yang dapat dikuasai: 5) Bermain mempunyai unsur bertualangan di dalamnya; 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan dasar; 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antara pribadi; 8) Bermain memberikan kesempatan untuk menguasain diri secara fisik; 9) Bermain memperluaskan minat dan pemusatan perhatian; 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu; 11) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa; 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar; 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak; 14) Bermain dapat distruktur secara akademis; 15) Bermain merupakan kekuatan hidup; 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengemabngkan dirinya sendiri.

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia.

Bermain Menurut Mulyadi (2004: 26), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain

1)Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.2)Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.3)Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.4)Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.5)Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan seuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak memalui aktivitas bemain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif.

* 1. **Tahapan Perkembangan Bermain**

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkatergorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Adapun tahapan kegiatan bermain sebagai berikut:

1. Permainan Sensori Motorik (± 3/4 bulan – ½ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutankenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu.

1. Permainan Simbolik (± 2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya .

1. Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (± 8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

1. Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti.

Adapun tahapan perkembangan bermain sebagai berikut:

1. Tahapan Penjelajahan (Exploratory stage)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya.

b) Tahapan Mainan (Toy stage)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya.

c) Tahap Bermain (Play stage)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

* 1. **Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya memalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat di evaluasi, akan merasa aman secara psikologis.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasannya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain:1 Mendongeng, 2. Menggambar,3. Bermain alat musik sederhana,4. Bermain dengan lilin atau malam,5. Permainan tulisan tempel,6. Permainan dengan balok,7. Berolahraga.

## d) Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apa bila guru cukup memberikan waktu, ruang, meteri dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Anak-anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan.

Adanya peningkatan usia dan kematangan pada seorang anak, akan tercermin dalam kegiatan di dalam kelas. Ketika guru mengajak bermain mozaik dengan kertas untuk menempel,maka anak tersebut mengembangkan kreativitas seninya.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalui dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Berdasarkan pengertian bermain dapat di uraikan bahwa semua aktivitas yang dilakukan oleh anak pada hakikatnya adalah bermain yang menjadi kebutuhan dasar bagi setiap anak, baik itu bertujuan ataupun tanpa tujuan, yang didalamnya mengandung berbagai unsur kesenangan dan kegembiraan.

Menurut Montololu (2005:1.15) bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut :

(a) Bermain memicu kreatifitas anak,(b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak,(c) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak,(d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati,(e) Bermain bermanfaat mengasah panca indera,(f) Bermain sebagai media terapi (pengobatan),(g) Bermain itu melakukan penemuan.

Karena dalam bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khalayaknya dan sekaligus dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

Dalam mengembangkan sikap senang bermain dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut :

(1) Motivasi,

(2) Lingkungan yang menunjang,

(3) Perilaku anak dalam bermain.

Agar kegiatan senang bermain dapat terlaksana dengan baik maka anak didik dituntut memiliki perhatian dan daya tangkap sesuai dengan kemampuan anak.

* + - * 1. **Tujuan Bermain pada Anak Usia Dini**

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Bermain adalah perkembangan kreativitas anak yang memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual antar anak yang satu dengan anak yang lain.

Adapun fungsi bermain pada anak menurut Wolfgang, Diantaranya:

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain dan anak juga belajar untuk berempati.
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitar sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
4. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi diri sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.

**3. Kajian mozaik dengan media kertas**

**a. Pengertian mozaik dengan media kertas**

Definisi mozaik yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem. Kepingan benda-benda itu, antara lain; kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas, potongan daun, potongan kayu. Tetapi untuk sebuah tema gambar menggunakan satu jenis material, misalnya kalau menggunakan kaca maka dalam satu tema gambar tersebut menggunakan pecahan kaca semua, hanya berbeda-beda warnanya baik warna alam maupun warna buatan.

Karya seni mozaik punya keunikan jika dibandingkan dengan hasil karya seni yang lain. Mozaik itu merangkum sudut pandang, Jika dilihat dari jauh, justru semakin terlihat gambarnya. Jika sebuah cat berwarna coklat disapukan pada kanvas untuk menjadi gambar jalan, maka sapuan cat itu ditakdirkan menjadi gambar jalan di lukisan tersebut. Jika warna hijau digoreskan untuk menjadi daun, maka warna yang tergores itu menjadi daun.

Bandingkan dengan horogram. Berbicara tentang horogram, memang ada kesamaan dengan mozaik, yaitu tentang persepsi menyeluruh yang membentuk makna. Dalam horogram, sudut pandang yang beda, menghasilkan gambar yang beda pula. Antar satu gambar dan gambar yang lain bersinggungan, tetapi tidak saling mendukung untuk membentuk satu tampulan bersama. Antar sudut pandang berlomba untuk menampakkan gambarnya masing-masing. Lain halnya dengan mozaik.

Seni rupa yang terakhir ini jelas yang paling berbeda dari lukisan, hologram, maupun mozaik. Patung berbentuk tiga dimensi. Karena itu, patung merupakan bentuk real dari hologram, tapi punya kesamaan kesatuan dengan mozaik. Patung juga seperti melipat kanvas menjadi bentuk yang punya ukuran panjang, lebar dan tinggi. Namun demikian, patung juga terbangun atas elemen yang sekali cipta sudah merupakan takdirnya (seperti lukisan). Jika sebuah kayu atau batu sudah terukir menjadi kepala, maka sampai kapanpun hasilnya akan tetap menjadi kepala.

1. Pembelajaran Mozaik

Mozaik sebagai karya seni dibandingkan dengan hasil karya seni rupa yang lain. Sekarang baru kita letakkan analogi mozaik ini dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan analogi mozaik didasari oleh prinsip mozaik triadic, yang terdiri dari complexity, simplicity, flexibility sebagai berikut:

1. Complexity (boleh dilambangkan dengan huruf ‘x’)

Mozaik itu kompleks, begitu juga dengan pembelajaran. Sekali kita merekam fenomena dan memaknai, sesungguhnya terjadi sebuah proses yang rumit, saling terkait satu sama lain. Dalam diri telah terjadi mulai dari proses atensi, persepsi, asosiasi, memori, reproduksi dan seterusnya. Belum lagi jika belajar dilakukan secara kolaboratif, melibatkan orang lain.

Dalam mozaik learning, setiap bagian diperhitungkan punya kontribusi mempengaruhi hasil dan proses belajar. Jika kita memilih sebuah metode yang melibatkan visual, auditori, somatic, maka media juga dipilih dengan cara yang tepat. Begitu juga ramuan yang dihantarkan lewat kepiawaian sang fasilitator, juga harus diramu secara tepat. Maka akan mudah dipersepsikan sebagai hal yang sulit dan mudah dipembelajaran.

1. Simplicity (boleh dilambangkan dengan huruf ‘y’)

Berlawanan dengan complexity, simplicity adalah bagian yang sederhana dalam belajar. Pemotongan proses, alur yang mudah, penguraian materi yang padat adalah contoh usaha yang didasari prinsip simplicity ini. Setiap unsur pembelajaran yang diramu memang menjadi sesuatu yang rumit. Seperti mozaik, rumit dan sederhana ini bisa saling berganti tergantu sudut padang kita dalam melihatnya. Sesungguhnya di dalam kerumitan itu ada kesederhanaan dalam mozaik dengan media kertas.

1. Flexibility (boleh dilambangkan dengan huruf ‘z’)

Flexibility adalah kelenturan kita dalam menarik ulur yang sukar menjadi sederhana dan masuk dalam kerumitan dari hal yang tampak sederhana. Dalam proses pembelajaran beralih dari kedua hal itu dibutuhkan, Permasalahan yang sederhana kita perlu urai setiap unsur yang terlebit di dalamnya. Hal ini penting untuk mengetahui bagaimana penyederhanaan dalam proses belajarnya. Jika peserta ajar menghadapi persoalan yang rumit, maka kita perlu bantu menguraikannya, sehingga lebih mudah untuk mengelolanya.

Mozaik adalah variasi yang jauh lebih beragam, baik dari segi ukuran, tekstur, warna, bahan, maupun motif. ''Dulu, orang cuma mengenal mozaik dari porselain dan belakangan dari onyx serta akrilik,''Menurut William, Bahan onyx dan akrilik, kurang bagus untuk dijadikan mozaik. Sebab, permukaannya tidak solid hingga gampang pudar dan menyimpan debu. ''Alhasil, mozaik yang tadinya akan menjadi aksen di suatu ruang malah menimbulkan nuansa suram.

Saat ini, mozaik tersedia dalam beberapa variasi bahan seperti tempered glass, batu-batuan, dan logam. Ketiga bahan ini, daya tahannya mencapai lima tahun. ''Saat ini, yang paling diincar penggemar mozaik adalah yang terbuat dari bahan batu dan logam kata william.

Mozaik buatan terkini terbilang mudah dibersihkan. Itu karena pori-pori bahannya sangat kecil. ''Cukup dilap dengan kain dan debu pun terangkat,'' tutur William. Mozaik cocok untuk banyak ragam gaya rumah. Hunian bergaya klasik bakal makin berkelas dengan adanya aksen mozaik rusty di salah satu dinding. ''Padukan granite tile berwarna besi berkarat dengan  mozaik batuan”.

Mozaik juga bisa diaplikasikan di sana, ''Pilih saja yang bermotif garis-garis dengan aneka pilihan warna. Sedangkan, kesan futuristik bisa dihadirkan lewat hadirnya mozaik berbahan logam,'' ungkap William.  Ketidaksempurnaan ternyata tidak mesti berarti jauh dari indah. Venus Tiles membuktikannya dengan meluncurkan mozaik kaca beraksen pecah-pecah. ''Jika disusun dengan kombinasi yang pas, cantik juga,'' celetuk William.

Dalam bermain mozaik dengan media kertas, anak dapat menciptakan berbagai bentuk, misalnya bunga, rumah, buah-buahan dll. Saat melakukan kegiatan ini kita memerlukan kertas tebal atau kertas gambar yang berwarna putih, kertas warna yang sudah di gunting kecil-kecil dan lem.

1. **Langkah –langkah mozaik dengan media kertas**

Adapun langkah-langkah mozaik menurut william yang digunakan untuk menyelesaikan kegiatan mozaik dengan media kertas yaitu:

1. Kertas gambar sebagai media alas
2. Kertas berwarna-warni yang sudah dipotong-potong kecil
3. Lem kertas glukol
4. Lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah.
5. Kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel dikertas gambar.

Adapun cara menyelesaikan kegiatan ini, Guru harus menjelaskan kepada anak didik bagaimana cara melakukan kegiatan tersebut. Yang pertama guru memegang kertas gambar yang berwarna putih untuk media alas, Lalu Guru menggambil potongan pola yang sudah dibentuk untuk ditempelkan dikertas gambar, Setelah guru menggambil kertas yang sudah berbentuk pola guru mengambil lem glukol dengan menggunakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah dan rapi.

Setelah guru menjelaskan kepada anak didik bagaimana cara menyelesaikan kegiatan mozaik. Guru memerintahkan anak didik untuk menggerjakan kegiatan terserbut. Guru membimbing anak selama pembelajaran berlangsung. Guru akan memberikan penghargaan/pujian bagi anak untuk menghargai kemampuan anak didik maupun kelompok. Guru bersama-sama dengan anak didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Maka anak didik tersebut mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan oleh guru, Ketika anak mulai menggerjakan kegiatan tersebuat akan timbul imajinasi atau kemapuan kreativitas anak didik. Maka guru melihat kemampun kreativitas anak didik dalam menggerjakan kegiatan mozaik. Dalam kegiatan tersebut anak merasa senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

* + - 1. **Kerangka Pikir**

Kegiatan bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dinamis motorik, kognitif, kreativitas, bahasa emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Untuk mengembangkan kegiatan bermain yang dapat berdampak positif maka perlu dilakukan beberapa cara diantaranya kreativitas *.* Kreativitas bisa dimiliki semua orang dengan membangun potensi kreatif dalam dirinya. Menurut Rachmawati (2011:10) mengemukakan bahwa “kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimilki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda”. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Permasalahan yang dihadapi oleh anak di TK Bhayangkari Panaikang kota Makassar adalah rendahnya kreativitas anak. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode yang tidak maksimal. Ada beberapa cara untuk meningkatkan kreativitas pada anak, salah satunya adalah kegiatan bermain mozaik dengan media kertas yaitu kegiatan menempel dengan menggunakan kertas warna-warni dengan potongan segi empat dan mengunakan pola yang berbentuk bendera dengan menggunakan tangan dan jari. Anak didik bebas dan spontan membuat mozaik dengan hasil karya dan kreatif yang dimiliki anak tersebut.

Secara sederhana kerangka pikir di atas dapat digambarkan dalam skema berikut:

Faktor anak:

Kurang Minat

Faktor guru:

Kurang kreatif

Kreativitas Anak Rendah

Bermain Mozaik Dengan Media Kertas

1. Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas
2. Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel dikertas gambar
3. Guru menyediakan kertas warna –warni yang sudah dipotong-potong kecil
4. Guru menyediakan Lem kertas glukol
5. Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah.

Kreativitas Anak meningkat

1. Dapat mengembangkan imajinasi anak
2. Bisa menyusun potongan kertas dengan baik
3. Mampu membuat gambar dengan teknik mozaik
4. Keingin tahuan

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

**C. Hipotesis**

“Jika menempelkan kertas warna-warni dikertas gambar maka kegiatan bermain mozaik dengan media kertas akan menimbulkan kreatif anak di TK Bhayangkari Panaikang kota Makassar dapat di tingkatkan.”