**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Dunia pendidikan senantiasa diarahkan pada peningkatan mutu sumber daya manusia terutama TK. Anak sebagai peserta didik dipersiapkan untuk menjadi jiwa yang tangguh, mandiri, dan kreatif dalam memasuki era globalisasi yang penuh persaingan. Untuk itu penyelenggaraan program pendidikan akan lebih menitik beratkan pada perkembangan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

 Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Pembelajaran juga merupakan suatu proses mengembangkan potensi anak didik dengan memberdayakan semua potensi yang dimilikinya sehingga mereka akan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap fakta/konsep/prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya yang akan terlihat dalam kemampuannya untuk berfikir logis, kritis, dan kreatif.

 Pendidikan Anak Usia dini adalah salah satu peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu. Pada usia dini stimulus yang didapatkan akan mudah untuk diterima sehingga apapun konsep yang ditanamkan pada anak akan mudah untuk dipahami. Namun pada masa itu anak mengalami satu krisis yaitu kurangnya perkembangan emosi yang di dukung oleh lemahnya minat anak dalam pengembangan kreativitasnya. Sebetulnya kebijakan di Indonesia sebagaimana termasuk dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN 1993;19) bahwa pengembangan kreativitas hendaknya dimulai sejak usia dini yaitu lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan prasekolah. Kreativitas perlu dipupuk dikembangkan dan ditingkatkan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kecerdasan, dengan cara menggali, memupuk bakat dan minat yang ada atau yang dimiliki oleh anak usia dini atau prasekolah.

 Dengan demikian menunjukkan bahwa pemerintah betapa pentingnya pembinaaan generasi muda secara menyeluruh dan khususnya pendidikan prasekolah. Kreativitas juga menuntut keterbukaan. Artinya ia terbuka untuk berpikir dan melihat sesuatu yang berbeda. Anak biasanya tidak ingin berpikir dan melihat perbedaan dengan orang lain karena itu menghindari resiko melakukan kesalahan. Pengembangan kreativitas harus membantu anak untuk menumbuhkan harga diri anak agar tidak takut untuk berbeda pendapat dengan anak lain, karena anak-anak yang kreatif akan menjadikan dirinya sebagai sumber inspirasi yang kaya. Anak yakin bahwa kemampuannya bersumber dari pengamatan, pertanyaan-pertanyaan, dan perasaan-perasaan sendiri. Oleh karena itu, pemilihan metode sesuai dengan pengembangan kreativitas anak TK adalah metode yang memungkinkan pemunculan kretivitas pada anak dengan menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk merealisasikan kegiatan-kegiatan yang kreatif.

Menurut Munandar (1995:17) ada tiga alasan mengapa kreativitas pada anak perlu dimunculkan dan dikembangkan yaitu :

 Pertama, dengan berkreasi anak dalam melahirkan berbagai macam gagasan.Kedua, menyibukkan diri secara kreatif atau keingintahuan yang tinggi dapat memberikan kepuasan yang mempengaruhi perkembangan social emosionalnya. Ketiga, kreativitas dapat meningkatkan kualitas dirinya untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan .

Dari pendapat tersebut diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa melalui kreativitas anak dapat melahirkan berbagai macam gagasan yang kreatif yang dapat memberikan kepuasan yang mempengaruhi sosial emosionalnya.

 Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan arti bermain: merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada anak yang bersifat nonserius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif di transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak TK merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak Tk belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

 Mozaik merupakan potongan keramik pecahan kecil-kecil atau potongan kertas warna-warni dan daun kering yang sudah dipotong-potong kecil-kecil. Mozaik adalah seni rupa yang menerapkan perkembangan kreativitas anak didik untuk lebih mengenal tentang mozaik. Dalam pendidikan anak usia dini, Guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan tujuan memberi konsep-konsep dasar yang memiliki makna yang berarti dan berkesan bagi anak didik agar anak bisa meningkatkan perkembangan kreativitasnya

 Dalam perkembangan ide gagasan pada anak usia dini tentang berkarya mozaik,anak harus diberikan stimulus estetis atau rangsangan berekkspresi untuk mengungkapkan idenya kepada mereka yang belum mempunyai ide. Agar terarah dan mengerti rambu-rambu tentang mozaik,maka perlu diberikan gambaran secara sederhana tentang batasan – batasan dan media bahan dan alat.

 Anak usia dini imajinasinya masih murni,sehingga proses pengungkapan imajinasi mereka menjadi sebuah karya rupa seperti halnya mereka sedang bermain. Dalam penggunaan alat harus dipertimbangkan segi keamanannya,karena tidak jarang pada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran,apalagi kegiatan tentang seni rupa maka anak-anak dalam pembelajarannya didominasi oleh bermain yang sering mengarah kepada bercanda.Oleh karena itu guru harus menyiapkan alat yang cukup aman untuk pembelajaran mozaik di Taman Kanak-Kanak.

 Berdasarkan fenomena yang terjadi di TK Pertiwi Ranting Labakkang kecamatan Labakkang kabupaten Pangkep pada pengembangan kreativitas khususnya kegiatan mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan media sebagian anak kesulitan, sehingga anak kurang mencapai apa yang diharapkan guru. Berdasarkam pengamatan yang terjadi di kelas, hasil belajar anak dalam bermain mozaik masih kurang kreatif. Maka itu anak harus dibimbing cara menempel di kertas agar hasilnya bagus dan rapi. Ketika anak melakukan tempelan pertama, anak merasa berhati-hati melakukan kegiatan tersebut. Tetapi pada saat anak melakukan kegiatan bermain mozaik akan timbul emosi dan rasa jenuh dan malas. Dalam bermain mozaik perlu memperhatikan anak yang belum mengetahui cara menempel atau cara teknik-teknik dalam kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Gejala-gejala yang dapat dilihat yaitu: ekspresi anak saat bermain mozaik nampak ceria dan anak akan berimajinasi bagaimana cara menempel kertas yang berwarna, pada kertas putih tersebut. Hal ini menggambarkan bagaimana anak menghadapi perkembangan kreativitasnya dan bermain mozaik dengan media kertas, pada anak di TK Pertiwi Labakkang kecamatan Labakkang kabupaten Pangkep.

 Pada umunya anak-anak usia TK menyukai sesuatu yang indah dan menarik. Oleh sebab itu agar anak-anak menyukai kegiatan bermain mozaik dan tidak kesulitan dalam pembuatan mozaik, pendidik harus dapat menyediakan bahan-bahan yang disukai yang akan digunakan untuk membuat mozaik, yaitu bahan yang disukai anak-anak. Bahan yang digunakan untuk membuat mozaik di sekolah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

 Untuk mewujudkan hasil belajar hasil belajar anak yang diinginkan sesuai denga kemampuan anak dan sesuai tujuan pembelajaran di butuhkan seorang guru yang professional yang dapat menguasai materi pembelajaran dan mengerti karakteristik serta perkembangan anak **.**

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

 Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak dalam bermain mozaik dengan media kertas di TK Pertiwi Ranting Labakkang kecamatan Labakkang kabupaten Pangkep?

1. **Tujuan Penelitian**

 Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas di TK Pertiwi Ranting Labakkang Kecamatan Labakkang kabupaten Pangkep.

1. **Manfaat penelitian**

 Berdasarkan penelitian ini diharapkan bahwa hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. **Manfaat teoritis**

Sebagai sumber informasi dan bahan bacaan bagi guru untuk meneliti lebih lanjut

1. **Manfaat Praktis**
2. **Manfaat bagi anak:**

Meningkatkan hasil belajar anak pada kegiatan bermain mozaik dengan media kertas.

1. **Manfaat bagi Guru**
2. Meningkatkan kemampuan guru sebagai fasilitator dan motivator.
3. Memberi gambaran pada Guru tentang cara pembelajaran bermain mozaik
4. **Manfaat bagi Sekolah**

Meningkatkan kualitas / mutu TK yang bersangkutan.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

**A. Tinjauan Pustaka**

**1. Kajian Tentang Kreativitas**

 a). Pengertian kreativitas

 Berikut ini akan dikemukakan beberapa defenisi kreativitas, sebagai berikut:

Menurut James J. Gallagher ( Rachmawati dan kurniati : 2010: 13)

 *Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines exiting ideas and product, in fashion that is novel to him or her*(kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

 Defenisi kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Munandar yang menyatakan “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”. Dari dua defenisi ini maka kreativitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Dari berbagai pengetian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan defenisi saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai defenisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang ditemukan oleh para ahli.

Menurut Gordon & Browne (Moeslichatoen : 2004 ; 19)

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon, kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.

Menurut Munandar (1995 : 25)

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

 Berdasarkan beberapa defenisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

**b. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

 Kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek, yaitu: a) Kreativitas ditinjau dari aspek pribadi; b) Kreativitas ditinjau dari aspek Pendorong; c) Kreativitas sebagai proses; d) Kreativitas sebagai produk.

a). Kreativitas dari aspek pribadi, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda.

b). Kreativitas ditinjau dari aspek pendorong, menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasaran yang diperlukan.

c). Kreativitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapkan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. Jika pendidik terlalu cepat menuntut produk kreatif yang memenuhi standar mutu tertentu, hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.

d). Kreativitas sebagai produk, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan /atau bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat di sebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya, dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Produk kreativitas anak perlu dihargai agar merasa puas dan semangat berkreasi.

**C. Ciri-ciri Kreativitas**

 Berdasarkan analisis faktor, Guilford (Susanto : 2011 :117) mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni: (a) kelancaran (*fluency*) ; (b) keluwesan (*flexibility*); (c) keaslian (*originalty*); (d) penguraian (*elaboration*); (e) perumusan kembali (*redefinition*).

1. Kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak\\gagasan.
2. Keluwesan (*flexibility*) ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemacahan atau pendekatan terhadap masalah
3. Keaslian *(originality*) ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise
4. Penguraian (*elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar
5. Perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasikan orang-orang kreatif. Kepribadian menurut Guilford, dalam Supriadi (1994: 13) meliputi dimensi kognitif (misalnya, bakat) dan dimensi nonkognitif (misalnya, minat, sikap, dan kualitas temoeramental). Menurut teori ini, orang-orang kreatif memilki cirri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif.

Uraian diatas menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, atau ketepatgunaan, dan keragaman jawaban. Ciri lainnya, adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri afektif dan kreativitas. ini merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.

1. **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) Keingintahuan yaitu anak memilki kreativitas melakukan suatu dorongan untuk menyusun potongan kertas berdasarkan apa yang dilihat, diamati dan diperhatikan.

**2. Kajian tentang bermain**

**a). Pengertian bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan oaring pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmetika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan secara bebas secara psikologis.

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

Frank dan Theresa Caplan Hildebrand (Icha diyah : 2011: 4) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak sebagai berikut:

1)Bermain membantu pertumbuhan anak: 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela: 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak: 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai: 5) Bermain mempunyai unsure 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 menguasai diri secara fisik: 9) Bermain memperluaskan minat dan pemusatan perhatian: 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu; 11) Bermain merupakan cara anak untuk mempelajari peran orang dewasa: 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar; 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak: 14) Bermaindapat distruktur secara akademis: 15) Bermain merupakan kekuatan hidup: 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup 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 memilki 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)Memilki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan social dan sebagainya.Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain.

Dari beberapa pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak dapat memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan, dengan bermain anak mempraktekkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan yang berarti mengembangkan 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, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi 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. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra sekolah dengan menekankan permainanndengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

**b). Tahapan Perkembangan Bermain**

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

Adapun tahapan kegiatan bermain bermain menurut Jean Piaget (Zain : 2013: 7) sebagai berikut:

1)Permainan Sensori Motorik (± ¾ bulan – ½ tahun): 2) Permainan Simbolik (±2-7 tahun): 3) Permainan Sosial yang memilki Aturan (± 8-11 tahun): 4) Permainan yang memilkiAturan dan Olahraga (11 tahun keatas).

Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut

1. Permainan Sensori Motorik ( ± 3/4bulan – 1/2tahun)

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

1. Permainan Simbolik(± 2-7 tahun)

Merupakan cirri 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 anakmlebih 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 memilki aturan adalah olah raga. 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 pada anak menurut Parten dan Rogers (Yuliani : 2012:147) sebagai berikut:

 a)Unocuupied atau tidak menetap: b) Onlooker atau penonton/ pengamat: c) Soloitary independent play atau bermain sendiri: d) Parelly activity atau kegiatan Paralel: e) Associative play atau bermain dengan teman: f) Cooperative or organized supplementary play atau bekerjasama dalam bermain atau dengan aturan.

a). *Unocuupied* atau tidak menetap

Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

b). *Onlooker* atau penonton/pengamat

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain.

c). *Solitary independent play* atau bermain sendiri

Pada tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

d). *Parelly activity* atau kegiatan parallel

 Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain.

e). *Associative play* atau bermain dengan teman

 Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain, terjadi tukar-menukar mainan atau anak mengikuti anak lain.

f). *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan

 Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

Dari pendapat tersebut diatas maka dapat ditarik suatu kesimpulan tentang tahapan kegiatan bermain bahwa dengan bermain setiap anak mengalami perkembangan kemampuan yang berbeda sesuai dengan rentang usianya dan melalui kegiatan bermain anak mengembangkan kemampuaanya dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.

**c). Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

 Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologi pada anak. Begitupula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasanya melalui 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 dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis.

 Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. 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 temple, 6. Permainan dengan balok, 7. Berolahraga

**c). Manfaat Bermain Bagi anak**

 Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi 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 selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

 Bedasarkan pengertian bermain dapat diuraikan 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 kreativitas anak, (b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak, (c) bermain bermanfaat untuk 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.

 Jadi Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan bermain anak dapat memacu dirinya untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya dan sekaligus dapat memicu kreativitasnya 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.

**e). Tujuan Bermain pada Anak Usia Dini**

 Pada dasarnya bermain memilki tujuan utama yakni memlihara 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 (Yuliani : 2012 : 145) , 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.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi maupun kreativitasnya. Selain itu bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif.

**3. Kajian mozaik dengan media kertas**

**a. Pengertian mozaik**

 Menurut kamus bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan kertas berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat (Depdiknas 2001, 756). Dari defenisi mozaik tersebut dapat diuraikan pengertiannya, yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem. Kepingan benda-benda tersebut antara lain: kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas, potongan daun, potongan kayu. Tetapi untuk sebuah tema gambar menggunakan satu jenis material, kemudian disusun sesuai dengan pola yang diinginkan dengan cara ditempel. Susunan atau potongan harus sesuai dengan bentuk temayang kita inginkan. Untuk membuat garis kontury yang membatasi ruangan (bidang) tidak menggunakan pewarna dioleskan, tetapi menggunakan tempelan-tempelan yang berbeda warna.

 Karya seni mozaik punya keunikan jika dibandingkan dengan 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.

**b. Material mozaik**

Mengenai persiapan materialnya mozaik lebih mudah karena terdiri dari satu jenis bahan material pokoknya. Pembuatan mozaik pada umumnya berbeda dengan mozaik untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak, Terutama mengenai bahan dasarnya tetapi prinsip kerja dan kaidah kesenirupaannya tetap sama.

1.Material Mozaik dalam Pengertian umum

Mozaik pada umumnya adalah karya seni yang menginginkan estetika dan memiliki tujuan praktisi yaitu untuk kepentingan terapan, karya mozaik sering dipakai untuk hiasan dinding, pintu sopi-sopi rumah dan perangkat mebeler.

 Pada seni modern tentang mozaik di Jepang yang telah dikenal secara umum yaitu Patchwork Quilting. Patchwork and Quilting adalah seni menyambung serta mengombinasikan kain-kain perca. Dalam menyambungkan dan mengombinasikan ini tidak terdapat aturan yang khusus, dapat disambung dengan cara dijahit atau dilem tergantung pada kreativitas pembuatnya. Contohnya sarung bantal, sprei, alas vas bunga taplak meja dan lainnya. Pembuatan mozaik sangatlah banyak material yang dapat digunakan sesuai dengan kreativitas kita.

2.Material Mozaik untuk Pembalajaran di Taman Kanak-kanak

Tentu akan berbeda material yang dipakai pada umunya. Karena mozaik bagi anak taman Kanak-kanak merupakan media pengungkap ide estetika, bukan untuk pembuatan mozaik yang memilki nilai praktis. Ada beberapa contoh material yang dipakai untuk pembelajaran mozaik di tingkat Taman kanak-kanak,antara lain : Kertas, kancing baju, potongan kain, biji-bijian, daun kering, potongan kayu, potongan tripleks kecil-kecil, biji korek api, dan lainnya karena seni mozaik itu sangat banyak bahannya, yang utama adalah kreativitas guru dalam memilih dan mengajak anak untuk berekspresi dengan media yang telah guru tentukan.

3.Fungsi Mozaik Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini:

1. Fungsi praktis artinya karya seni rupa mozaik selainbersifat individual juga sebagai media ekspresi buat anak.
2. Fungsi edukatif artinya melalui penerapan metode pembelajaran melalui pendidikan seni mozaik dalam upaya untuk membantu pengembangan berbagai fungsi perkembangan dalam diri seorang anak, yang meliputi kemampuan : fisik, daya pikir, daya serap, emosi, cita rasa, keindahan, kreativitas.
3. Fungsi ekspresi artinya unsur-unsu rseni rupa pada karya mozaik seperti garis, warna, bentuk dan tekstur merupakan bahasa rupa yang digunakan dalam cara mengungkapkan yang ide-ide atau gagasan, imajinasi, pengalaman yang estetis yang kemudian diungkapkan berwujud ekspresi simbolis yang sangat pribadi.
4. Fungsi psikologis artinya seni rupa di samping sebagai media ekspresi dapat pula dimanfaatkan sebagai fungsi *terapeutik* sebagai sarana sublimasi, relaksasi, yaitu sebagai penyaluran berbagai permasalahan yang dialami anak.
5. Fungsi Sosial artinya kehadiran karya seni rupa terutama seni pakai pada umunya banyak membantu memecahkan berbagai persoalan sosial.

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

 Mozaik buatan terkini terbilang mudah dibersihkan. Itu karena pori-pori bahanya sangat kecil. “Cukup dilap dengan kain dan debupun 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”.

 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 digunting kecil-kecil dan lem. Saat bermain mozaik anak harus mengambil potongan kertas warna-warni yang akan ditempelkan diatas pola gambar dengan menggunakan jari-jari tangannya hal ini secara langsung akan menstimulus kemampuan sensori motorik halus anak.

**c). Langkah-langkah mozaik dengan media kertas**

 Adapun langkah-langkah mozaik menurut William ( Susi Susanti : 2012:22) yang digunakan untuk menyelesaikan kegiatan mozaik dengan media kertas yaitu :

1. Kertas gambar sebagai media alas
2. Kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil
3. Lem kertas
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 mengambil potongan pola yang sudah dibentuk untuk ditempelkan dikertas gambar, Setelah Guru mengambil kertas yang sudah berbentuk pola guru mengambil lem kertas dengan menggunakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah dan rapi.

 Setelah guru menjelaskan kepada anak didik bagaimana cara menyelesaikan kegiatan mozaik. Guru meminta anak didik untuk mengerjakan kegiatan tersebut. 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 diberikanoleh guru, Ketika anak mulai mengerjakan kegiatan tersebut akan timbul imajinasi atau kemampuan kreativitas anak didik. Maka guru melihat kemampuan kreativitas anak didik dalam mengerjakan kegiatan mozaik. Dalam kegiatan tersebut anak merasa senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

**d). 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 dimiliki 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 Pertiwi Ranting Labakkang kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep adalah rendahnya kreativitas anak. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode yang tidak maksimal. Ada beberapa cara untuk meningkatkan kreativitas pada anak, yaitu kegiatan menempel dengan menggunakan kertas warna-warni dengan potongan segi empat dan menggunakan pola yang berbentuk bendera dengan menggunakan tangan dan jari. Anak didik bebas dan spontan membuat mozaik dengan hasil karya dan kreatif yang dimilki anak tersebut.

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

Kreativitas Anak Kurang

1.Dapat mengembangkan imajinasi anak

2. Bisa menyusun potongan kertas dengan baik

3. Mampu membuat gambar dengan teknik mozaik

4. Keingin Tahuan

Faktor guru:

 Kurang kreatif

Faktor anak:

 Kurang Minat

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 di potong-poton kecil
4. Guru menyadiakan Lem kertas
5. Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah.

Kreativitas Anak Meningkat

1. Kelancaran (*Fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*flexibility)* kemampuanuntuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
3. Keaslian (*originality*), kemampun untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli
4. Penguraian (*elaboration*), kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar
5. Perumusan kembali (*redefinition*), kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

 **Gambar 2.1 Bagang Kerangka Pikir**

**C. Hipotesis**

 Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika kegiatan bermain mozaik dengan media kertas dilakukan maka kreativitas anak akan meningkat”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas pada anak didik di TK pertiwi Ranting Labakkang kecamatan labakkang kabupaten Pangkep.

2. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tindakan yang diberikan adalah Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Tahapan-tahapan pelaksanaan yang meliputi perencanaan,pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi secara bersiklus.

**B. Fokus Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus yang akan diteliti adalah:

1. Kreativitas adalah ciri yang khas yang dimilik oleh individu yang ditandai dengan adanya Kelancaran (*fluency*), Keluwesan (flexibility), Keaslian (*Originality*)*,* Penguraian (*elaboration*), dan Perumusan Kembali (*redefinition*).
2. Penerapan model pembelajaran kegiatan bermain mozaik dengan media kertas dimana model tersebut merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam semua tingkatan usia anak didik, dengan teknik anak didik melakukan kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Anak harus memasangkan kertas yang sudah dipotong kecil dikertas besar yang sudah ada bentuk pola gambar. Maka perkembangan kreatif anak akan timbul ketika melaksanakan tugas mozaik dengan media kertas.

**C. Setting Dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang kecamatan Labakkang kabupaten Pangkep. Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang di bantu oleh 6 orang guru. Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang kecamatan Labakkang kabupaten Pangkep memiliki jumlah siswa 55 orang yang di bagi dalam 3 kelompok yaitu kelompok A, kelompok B1 dan kelompok B2, penelitian ini dilakukan pada kelompok B1 yang jumlah siswanya 15 orang anak didik dengan 1 orang guru.

**D. Prosedur dan Desain penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Umar (Fahmiah, 20011: 27) bahwa “PTK bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layanan professional guru dalam menangani kegiatan belajar mengajar”.

Tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research)* terdiri atas empat komponen, Yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi *(reflection*), dimana dalam penelitian ini direncanakan atas dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Tiap-tiap siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus kedua merupakan kelanjutan dan perbaikan dan dari pelaksanaan tindakan siklus pertama. Secara rinci keterkaitan antara setiap komponen dengan komponen lainnya dalam setiap siklus, dapat digambarkan sebagai berikut:

 Tindakan

 Perencanaan

 Penerapan

**Siklus 1**

 Observasi

 Refleksi

Tindakan

Perencanaan

**Siklus II**

Observasi

Refleksi

GAMBAR 3.1 Skema disain Penelitian Tindakan kelas

(Menurut Umar, 2011: 27).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan perincian sebagai berikut :

**1. Siklus 1**

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus pertama merupakan langkah awal yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas agar pelaksanaan pembelajaran dengan kegiatan mozaik dengan media kertas di TK Pertiwi Ranting Labakkang kecamatan Labakkang kabupaten Pangkep.bermain kelompok dapat berlangsung efektif dalam peningkatan kreativitas anak dalam bermain

Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan Yaitu:

1. Menyusun Rancangan kegiatan harian (RKH)
2. Membuat lembaran observasi anak dan lembaran observasi guru mengenai peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas
3. Menyiapkan alat peraga yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas dengan mengalokasikan waktu 60 menit dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas dengan kegiatan bermain mozaik dengan media kertas.

1. Guru mengemukakan tema yang akan dipelajari
2. Guru menyediakan kertas gambar yanag akan di gunakan anak sebagai media alas
3. Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel dikertas gambar
4. Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil
5. Guru menyediakan lem kertas
6. Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar anak bisa lebih mudah menempelkan potongan-potongan kertas di atas pola gambar

c. Tahap Observasi

Pengamatan dilakukan oleh peneliti didalam kelas yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran oleh guru. Pengamatam dan pemantauan dilakukan secara kompherensif terhadap pelaksanaan penelitian tindakan dan perilaku-perilaku dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan panduan dan instrument penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data-data yang terperinci tentang peningkatan kreativitas anak melalui bermain mozaik dengan media kertas.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus pertama ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (observasi) mengenai: (1) Analisis mengenai tindakan yang baru dilakukan (2) mengulas dan menjelaskan intervensi dan penyimpulan data yang diperoleh.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

 Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh guru kelas . Observasi di lakukan pada kelas yang di jadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak di kelas.

Observasi yang di lakukan meliputi proses belajar mengajar mengajar guru dan anak dengan menggunakan metode kreativitas anak. Hal-hal yang di observasi antara lain berkomunikasi secara lain, membuat pola untuk kegiatan mozaik.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dipilih agar dapat memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan. Untuk memperoleh gambaran Taman Kanak-Kanak dan untuk melaporkan laporan tertulis mengenai data yang diperlukan peneliti seperti kurikulum TK, jumlah anak didik dan guru yang terkait dengan penelitian.

**F. Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif untuk mengungkap data-data dalam penelitian. Dengan demikian hasil penelitian dapat di paparkan secara kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji yaitu tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Data-data yang akan dianalisis berupa hasil observasi dan meningkatkan kreativitas, adapun penilaian yang digunakan penelitian untuk mengetahui perkembangan kreativitas yaitu menggunakan skala penilaian yang sesuai dengan pedoman penilaian di Taman kanak-kanak yaitu:

Keterangan : ● = memuaskan

√ = berhasil

○ = kurang

Standar pencapaian yang ingin dicapai oleh penelitian adalah Apabila ≥ 80℅ dari jumlah anak didik telah berhasil memenuhi tingkat perkembangan yang akan dicapai pada peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas.

**G. Indikator Keberhasilan**

Indikator dalam penelitian ini adalah apabila 15 anak didik kelas B1 terjadi peningkatan, maka kreativitas dapat diterapkan dalam kegiatan bermain mozaik dengan media kertas dan tujuan indicator kurikulum dapat tercapai.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang terletak di Kelurahan Labakkang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang ini berdiri sejak tahun 1971, Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang dikelola oleh 1 kepala sekolah dengan tenaga pengajar 6 orang. Data setiap siklus di paparkan secara terpisah. Adapun paparan data penelitian mencakup (1) hasil penelitian siklus 1 pertemuan pertama. (2) hasil penelitian siklus 1 pertemuan kedua.Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas.

Dalam kegiatan ini di paparkan hasil dan pembahasan pembelajaran dengan peningkatan kemampuan kreativitas pada anak di kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.

Jumlah anak didik di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kec. Labakkang Kabupaten Pangkep sebanyak 55 orang anak dan memiliki 4 ruang yaitu 3 ruang belajar dan 1 ruang Kepala Sekolah. Proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak ini terlaksana sesuai dengan Rencana Kegiatan Mingguan(RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang mengacu pada pembelajaran tematik dengan tema-tema yang telah ditentukan oleh pihak Taman Kanak-Kanak..

Dari hasil penelitian ini melalui kegiatan bermain mozaik dengan menggunakan media kertas bertujuan agar peningkatan kreativitas anak dapat meningkat.

**2. Pelaksanaan Pembelajaran Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mozaik Dengan Media Kertas Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep**

**a. Pra Tindakan**

Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan November 2013 diawali dengan dialog awal antara peneliti, kepala sekolah dan teman guru Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting labakkang Kec. Labakkang. Pertemuan tersebut mengutarakan maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan pada dialog tersebut digunakan juga untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran, sebelum dilaksanakan tindakan. Dan dialog awal ini diperoleh data bahwa anak didik kelompok B1 kemampuan kreativitasnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena motivasi belajar anak didik kurang serta penggunaan media masih kurang sehingga anak didik tidak tertarik.

Setelah dirumuskan masalah diatas, maka masalah-masalah tersebut perlu dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas. Setelah mendapatkan masalah, selanjutnya, selanjutnya diskusi dilakukan untuk mengindentifikasi faktor masalah. Hasil kerja kolaborasi antara guru, Kepala Sekolah, dan Peneliti disepakati bahwa asumsi penyebab masalah adalah sebagai berikut :

Faktor Guru

1. Menggunakan media kurang bervariasi
2. Kurang melibatkan anak dalam kegiatan bermain mozaik
3. Tidak memberi pujian kepada anak yang telah mampu membuat mozaik

Dalam observasi yang dilakukan sebelum pelaksaan tindakan dengan kegiatan bermain mozaik dengan media kertas, diketahui bahwa kegiatan bermain mozaik yang dilakukan oleh guru belum mampu untuk meningkatkan hasil belajar anak didik. Karena didalam kegiatan bermain mozaik anak didik hanya sebagai penerima bukan sebagai pelaku pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak didik melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Dengan kegiatan bermain mozaik dengan media kertas, dalam pembelajaran diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang semula anak didik kurang mendekati area motorik halus menjadi senang / dari fasif menjadi aktif.

1. **Deskriptif Hasil Penelitian Siklus I**
2. **Perencanaan**

 Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan harian (RKH). Pembelajaran yang akan dilaksanakan berpedoman pada rencana pembelajaran yang telah disusun yaitu selama 2 jam pelajaran. Kegiatan yang dilakukan yaitu guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian dengan tema “Binatang” dan Sub tema “Binatang Ternak (Makanannya)” membuat lembar observasi untuk anak.

1. **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan I**

 Tindakan kelas siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari kamis, 14 November 2013. Jumlah anak yang hadir sebanyak 15 anak didik. Peneliti juga mengadakan observasi selama pembelajaran berlangsung berupa aspek afektif anak didik dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran dimulai dengan menyampaikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari kemudian memberikan pertanyaan-pertanyaan yang akan disampaikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak didik tentang kreativitas.

Adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut:

1. **Kegiatan Awal**

 Pada awal pertemuan kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) Guru meminta anak untuk berbaris diluar kelas, dan menyanyi. (2) Guru mengajak anak untuk masuk kelas. (3) Guru memulai dengan mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh anak, Guru mengajak anak bersama-sama mengucapkan doa sebelum belajar dan bernyanyi. (4) Guru bercakap-cakap dengan anak tentang pelajaran kemarin dan yang akan dipelajari sekarang yaitu tentang ciri-ciri binatang. (5) Guru bercakap-cakap dengan anak tentang menyayangi bintang dengan cara tidak menyakiti binatang.

**II. Kegiatan Inti**

 Kegiatan yang dilakukan adalah (1) Anak diminta untuk mengelompokkan binatang ternak yang sama, setelah selesai selanjutnya kegiatannya yaitu (3) kegiatan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik binatang ternak dengan media kertas. Sebelum memulai kegiatan bermain mozaik, guru terlebih dahulu menerangkan langkah-langkah dalam bermain mozaik binatang ternak yaitu (1) Guru menyediakan kertas gambar yang akan digunakan dalam kegiatan bermain mozaik binatang ternak sebagai media alas, (2) Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola gambar bebek yang akan digunakan anak untuk menempel dikertas gambar, (3) Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil bentuk segiempat, (4) Guru menyediakan lem kertas yang akan dipakai oleh anak disaat akan menempel potongan kertas warna-warni di atas pola gambar, (5) Guru menyediakan lidi sebanyak anak agar anak dapat lebih mudah dalam menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar. Sebelum melakukan kegiatan bermain mozaik binatang ternak, sebelumnya guru menjelaskan pada anak tentang cara membuat mozaik dengan media kertas, guru menjelaskan pada anak cara menempel potongan kertas berwarna yang sudah berbentuk dengan menggunakan lem dan lidi. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru memberi kesempatan pada anak untuk membuat sendiri mozaik gambar sesuai dengan gagasan atau imajinasi anak. Pada saat melakukan kegiatan guru mengobservasi setiap kegiatan yang dilakukan anak dengan mengisi lembar observasi serta memberikan penilaian. Diakhir pelaksanaan kegiatan guru melakukan diskusi atau Tanya jawab dengan anak tentang kegiatan bermain mozaik binatang ternak yang telah dilakukan dan kemudian guru memberikan pujian kepada anak yang telah mampu membuat mozaik.

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan anak didik adalah (2) membaca gambar yang ada tulisannya.

**III. Istirahat**

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan istirahat selama 30 menit, dimana anak diberi kesempatan untuk makan dan minum yang sebelumnya anak didik diarahkan untuk mencuci tangan dan berdoa sebelum makan, setelah selesai makan anak dibiarkan bermain bebas dengan pengawasan guru.

**IV. Kegiatan Akhir**

Kegiatan yang dilakukan adalah (1) Guru melakukan kegiatan Tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu pada anak didik agar anak tetap mengingat tentang semua kegiatan yang telah dilakukan, selanjutnya (2) guru bercakap-cakap dengan anak tentang cara berbicara yang sopan. (3) Guru mengajak anak untuk siap pulang lalu bernyanyi bersama-sama, kemudian berdoa untuk pulang dan terakhir salam.

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengobservasi jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk aktivitas guru dan anak, guna mengamati kegiatan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung.

1. **Observasi Siklus I Pertemuan I**

 Tahap ini merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan dengan menggunakan instrument pedoman observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan atau kemampuan yang sudah dicapai anak didik dan aktivitas guru dalam mengajar.

Siklus I pertemuan I Pada hari kamis, 14 November 2013 dengan anak didik kelompok B1 Yang berjumlah 15 orang anak. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut :

1. Hasil observasi Aktivitas Guru
2. Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas

Berdasarkan hasil observasi penelitian, guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas pada pertemuan I dikategorikan kurang karena guru tidak menyediakan kertas gambar sebagai media alas.

1. Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas gambar yang sudah berbentuk pola pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru menyediakan kertas gambar yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar sesuai dengan jumlah anak.

1. Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil dikategorikan cukup karena guru menyediakan potongan kertas warna-warni tidak sesuai dengan jumlah anak.

1. Guru menyediakan lem kertas

Berdasarkan hasil observasi penelitian, guru menyediakan lem kertas pada pertemuan pertama ini dikategorikan baik karena guru menyediakan lem kertas sesuai dengan jumlah anak.

1. Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah.

Berdasarkan hasil penelitian, guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah dikerjakan oleh anak masuk dalam kategori kurang karena guru tidak menyediakan lidi yang akan dipakai anak dalam kegiatan menempel agar mudah

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Kelancaran

Guru meminta anak menempel potongan kertas warni-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak yang diteliti ada 3 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar bebek dalam waktu 10 menit tanpa bantuan guru. Ada 4 orang anak dikategorikan Cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar bebek dalam waktu 15 menit dengan bimbingan guru. Dan ada 8 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat anakdan belum mampu menyelesaikan belum lancar dalam menempel potongan kertas warna-warni dan belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik meskipun dalam waktu lebih dari 15 menit dengan bimbingan guru.

1. Keluwesan

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 4 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar bebek tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 3 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar bebek dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 8 orang anak yang diketegorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak belum luwes didalam menempel potongan kertas warna-warni dan belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik meskipun dalam waktu lebih dari 15 menit sekalipun dengan bantuan guru.

1. Keaslian

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni di atas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunaka lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 3 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa berkarya membuat sendiri mozaik gambar bebek dengan menggunakan potongan kertas warna-warni dalam waktu 10 menit tanpa bantuan guru. Ada 6 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa membuat sendiri mozaik gambar bebek dengan menggunakan potongan kertas warna-warnidalam waktu 15 menit dengan bimbingan guru. Dan ada 6 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak bisa berkarya sendiri di dalam membuat mozaik gambar bebek dengan menggunakan potongan kertas warna-warni meskipun di beri waktu lebih dari 15 menit dengan bantuan guru.

1. Elaborasi (penguraian)

Guru meminta anak menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 3 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak berani membuat gagasan baru dengan cara menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar bebek dengan idenya sendiri dalam waktu 10 menit tanpa bimbingan guru. Ada 3orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat anak sudah lancar menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar yaitu anak sudah mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar bebek dengan cara menempel potongan kertas warna-warni dalam waktu 15 menit dengan bimbingan guru. Dan ada 9 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar, yaitu anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar bebek dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar bebek meskipun dalam waktu lebih dari 15 menit dengan bimbingan guru.

1. Perumusan kembali

Guru meminta anak untuk menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil diatas pola gambar . Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 3 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar dalam situasi apapun yaitu anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar bebebk tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 4 orang anak yang dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yaitu anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar bebek dengan bantuan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 8 anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas diatas pola gambar yaitu anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar bebek meskipun meskipun dalam waktu lebih dari 15 menit dengan bantuan guru.

1. **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan II**

Pada siklus I Pertemuan II Yaitu diadakan pada hari selasa tanggal 19 November 2013, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut :

1. **Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dilaksanakan selama kurang lebih 30 menit, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) Guru meminta anak untuk berbaris diluar kelas dan bernyanyi. (2) Guru mengajak anak masuk kelas (3) Guru mengajak anak untuk mengucapkan doa sebelum belajar dan bernyanyi. (4) guru bercakap-cakap tentang pelajaran atau kegiatan yang dilakukan kemarin dan yang akan dipelajari sekarang yaitu tentang perkembangbiakan binatang mis: ular berkembangbiak dengan cara bertelur.

1. **Kegiatan Inti**

Kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) kegiatan mencontoh tulisan “ular”. Untuk kegiatan ini guru sebelumnya telah menyiapkan buku tulis yang telah ada contoh tulisan ular lalu dibagikan kepada anak didik setelah itu memberikan contoh cara menulis. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu peningkatan kreativitas melalui kegiatan bermain mozaik binatang buas dengan media kertas. Sebelum memulai kegiatan ini guru terlebih dahulu menerangkan langkah-langkah dalam bermain mozaik dengan media kertas yaitu: (1) Guru menyediakan kertas gambar yang akan digunakan anak sebagai media alas saat memulai kegiatan bermain mozaik binatang buas, (2) Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola yang akan dipakai anak saat akan menempel dikertas gambar, (3) Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil, (4) Guru menyediakan lem kertas yang akan digunakan oleh anak di saat akan menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar, (5) Guru menyediakan lidi yang akan dipakai anak untuk menempelkan potongan kertas agar lebih memudahkan anak pada saat akan menempel. Sebelum melakukan kegiatan bermain mozaik binatang buas sebelumnya guru memperkenalkan satu persatu pada anak alat atau bahan-bahan yang akan digunakan di saat bermain mozaik kemudian guru menjelaskan pada anak cara menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar dengan menggunakan lem dan lidi, setelah anak didik tahu dan paham cara menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar guru kemudian memberikan kesempatan pada anak untuk membuat mozaik gambar ular. dengan media kertas sesuai gagasan atau imajinasinya sendiri. Pada saat melakukan kegiatan, guru mengobservasi setiap kegiatan yang dilakukan anak dengan mengisi lembar observasi serta memberikan penilaian. Setelah kegiatan selesai guru memberi pujian dengan kata “bagus” kepada anak yang telah mampu menempel potongan kertas warna-warni dengan berbagai bentuk diatas pola gambar ular. Serta memberi motivasi anak yang belum mampu dengan kata “ayo, kamu bisa”. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan anak didik adalah (2) Menghubungkan gambar binatang dengan jumlahnya.

1. **Istirahat**

Pada jam istirahat ini anak diberi kesempatan untuk makan dan minum yang sebelumnya telah diarahkan untuk cuci tangan dulu kemudian berdoa sebelum makan. Setelah makan anak dibiarkan bermain bebas dengan pengawasan guru.

1. **Kegiatan Akhir**

Kegiatan akhir yang dilakukan adalah (1) Tanya jawab tentang mau mendengar nasehat yang diberikan, yang dilanjutkan dengan percakapan tentang tidak boleh mengganggu binatang (2) Sebelum pulang guru menyampaikan pesan-pesan moral,, (3) Guru mengajak anak untuk siap pulang lalu bernyanyi bersama-sama, kemudian berdoa untuk pulang dan terakhir salam.

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengobservasi guru dan anak dengan menggunakan lembar observasi untuk aktivitas guru dan lembar observasi anak.

1. **Observasi Siklus I Pertemuan II**

Tahap ini merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan dengan menggunakan instrument pedoman observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan atau kemampuan yang sudah dicapai anak didik dan aktivitas guru dalam mengajar. Siklus I Pertemuan II pada hari selasa, 19 November 2013 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 15 orang anak. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru
2. Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas pada pertemuan II dikategorikan baik karena guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak dapat menggunakan kertas gambar sebagai media alas tanpa harus berebutan.

1. Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar pada pertemuan II dikategorikan baik, Karena guru telah menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar sesuai dengan jumlah anak sehingga semua anak dapat menggunakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel tanpa harus berebut dan memngganggu teman yang lain. Hal inilah yang membuat anak didik menjadi fokus dalam pembelajaran.

1. Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil.

Berdasarkan hasil penelitian guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil pada pertemuan II dikategorikan cukup, karena guru tidak menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil tidak sesuai dengan jumlah anak didik sehingga anak harus berebutan mengambil kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil dan mengganggu teman yang lain. Hal ini juga yang membuat anak didik tidak menjadi fokus dalam pembelajaran.

1. Guru menyediakan lem kertas

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan lem kertas glukol pada pertemuan II dikategorikan baik karena guru telah menyediakan lem kertas yang sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak dapat menggunakan lem kertas tanpa harus berebut dan mengganggu teman yang lain.

1. Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah pada pertemuan II dikategorikan cukup karena guru tidak menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak didik harus berebutan dan mengganggu anak yang lain. Hal ini juga yang membuat anak didik tidak fokus dalam pembelajaran.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Kelancaran

Guru meminta anak menempel berbagai bentuk potongan kertas warni-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak yang diteliti ada 5 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 2 orang anak dikategorikan Cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 8 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat anak belum lancar dalam menempel potongan kertas warna-warni meskipun dengan bimbingan guru dan baru mampu menyelesaikan tugasnya dalam waktu lebih dari 15 menit.

1. Keluwesan

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 5 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit Ada 2 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 8 orang anak yang diketegorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak belum luwes didalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular meskipun dengan bantuan guru dan hanya mampu menyelesaikan tugasnya dalam waktu lebih dari 15 menit.

1. Keaslian

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni di atas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 5 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa berkarya membuat sendiri mozaik gambar ular dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 5 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa membuat sendiri mozaik gambar ular dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 5 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak bisa berkarya sendiri di dalam membuat mozaik gambar ular dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni meskipun dengan bantuan guru dan baru mampu menyelesaikan tugasnya dalam waktu lebih dari 15 menit.

1. Elaborasi

Guru meminta anak menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 3 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak berani membuat gagasan baru dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular dengan idenya sendiri tanpa bimbingan guru dalam waktu 10 menit. Ada 3 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat anak sudah lancar menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar yaitu anak sudah mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar bebek dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 9 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar, yaitu anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar ular dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular meskipun dengan bimbingan gurudan baru mampu menyelesaikan tuganya dalam waktu lebih dari 15 menit.

1. Perumusan kembali

 Guru meminta anak untuk menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil diatas pola gambar . Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 3 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar dalam situasi apapun yaitu anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar ular tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 4 orang anak yang dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yaitu anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar ular dengan bantuan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 8 anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas diatas pola gambar yaitu anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar ular meskipun dengan bimbingan guru dan baru mampu menyelesaikantugasnya dalam waktu lebih dari 15 menit

1. **Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) anak diperoleh dari siklus I pertemuan I dan pertemuan II maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perencanaan : Masih perlu dipersiapkan lebih baik lagi sehingga perkembangan kemampuan anak dapat meningkat dengan cepat. Oleh karena itu hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran harus disiapkan dengan baik seperti bahan-bahan dalam kegiatan bermain mozaik dengan media kertas, memberikan ganmbaran bentuk yang akan dibuat oleh anak didik.
2. Pelaksanaan : Guru masih kurang menjelaskan aturan main kegiatan yang akan dilaksanakan anak masih bingung. Selain itu guru kurang dalam memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga anak kurang termotivasi dalam kegiatan belajar
3. Observasi : Pengamatan susah dilakukan dengan baik karena dalam proses kegiatan tersebut baik anak maupun guru belum dapat melakukan kegiatan dengan baik.
4. **Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II**
5. **Tahap Perencanaan Siklus II**

Aktivitas yang dilakukan sama dengan siklus I yaitu guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema “Tanaman” , kemudian menentukan indikator yang hendak dicapai dan membuat lembar observasi untuk guru dan anak.

1. **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan I**

Tindakan kelas Siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari senin tanggal 2 Desember 2013, dan Pertemuan II pada hari selasa tanggal 3 Desember 2013. Pada penelitian ini guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observer. Pelaksanaan siklus II pertemuan I pada hari senin Tanggal 2 Desember 2013 sebagai berikut :

**Kegiatan Awal**

Dilaksanakan selama kurang lebih 30 menit, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) Guru meminta anak berbaris di luar kelas, memberi salam dan bernyanyi. (2) Guru mengajak anak masuk kelas dengan tertib. (3) Guru mengajak anak mengucapkan doa sebelum belajar. (4) Guru bercakap-cakap dengan anak tentang pelajaran kemarin dan yang akan dipelajari hari ini. (6) Melakukan aktivitas motorik halus yaitu memanjat dan bergantung pada tangga majemuk. (7) Guru bercerita tentang macam-macam buah-buahan.

**Kegiatan Inti**

Kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) Kegiatan mencoba dan menceritakan bagaimana rasa apel, anggur, belimbing. Untuk kegiatan ini guru sebelumnya telah menyiapkan macam-macam buah seperti buah apel, anggur, belimbing lalu anak diminta mencoba satu persatu buah yang telah disediakan oleh guru lalu anak diminta menceritakan rasa dari buah tersebut. (2) **Bermain mozaik dengan media kertas.** Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain mozaik tanaman buah dengan media kertas. Sebelum memulai kegiatan ini guru terlebih dahulu menerangkan langkah-langkah dalam bermain mozaik tanaman buah dengan media kertas yaitu:(1) Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas (2) Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola yang nantinya akan dipakai anak untuk menempel potongan kertas warna-warni di kertas gambar. (3) Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil yang akan dipakai anak pada saat akan menempel diatas kertas pola gambar. (4) Guru menyediakan lem kertas yang akan dipakai anak pada saat akan menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar. (5) Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar anak bisa dengan mudah menempelkan potongan-potongan kertas warna-warni yang sudah diberi lem diatas pola gambar. Sebelum melakukan melakukan kegiatan bermain mozaik tanaman (fungsi tanaman buah), sebelumnya guru memperkenalkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam bermain mozaik tanaman buah dan menjelaskan pada anak tentang cara menempel berbagai bentuk potongan-potongan kertas warna-warni diatas pola gambar. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru memberi kesempatan pada anak untuk membuat mozaik gambar tanaman (Fungsi tanaman buah) yaitu tanaman buah jeruk sesuai dengan gagasan atau imajinasi anak. Pada saat melakukan kegiatan, guru mengobservasi setiap kegiatan yang dilakukan anak dengan mengisi lembar observasi serta memberikan penilaian. Setelah kegiatan selesai guru memberi pujian dengan kata “bagus” kepada anak yang telah mampu membuat mozaik gambar tanaman buah yaitu jeruk. Serta memotivasi anak yang belum mampu dengan kata”ayo, kamu pasti bisa”. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan anak didik adalah (3) mengelompokkan pola buah yang rasanya manis dan kecut.

**Istirahat**

Pada jam istirahat ini anak diberi kesempatan untuk makan dan minum yang sebelumnya telah diarahkan untuk cuci tangan dulu kemudian berdoa sebelum makan. Setelah makan anak dibiarkan bermain bebas dengan pengawasan guru.

**Kegiatan Akhir**

Kegiatan yang dilakukan guru adalah (1) Guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini yang telah dilakukan anak selama pembelajaran. (2) Guru bercakap-cakap dengan anak tentang bagaimana merawat tanaman khususnya tanaman buah dengan cara menyiramnya tiap hari. (3) Guru bercerita dengan anak bagaimana cara berterimah kasih jika di beri sesuatu. (4) Sebelum pulang guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada anak. (5) Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan berdoa untuk pulang dan memberi salam lalu pulang.

1. **Observasi Siklus II Pertemuan I**

Tahap ini merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan dengan menggunakan instrument pedoman observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan atau kemampuan yang sudah dicapai anak didik dan aktivitas guru dalam mengajar.

 Siklus II Pertemuan I pada hari selasa, 2 Desember 2013 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 15 orang anak. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru
2. Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas

 Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak dapat menggunakan kertas gambar sebagai media alas tanpa harus berebut dan mengganggu teman yang lain. .

1. Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar pada pertemuan I dikategorikan baik, Karena guru telah menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar sesuai dengan jumlah anak sehingga semua anak dapat menggunakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel tanpa harus berebut dan memngganggu teman yang lain. Hal inilah yang membuat anak didik menjadi fokus dalam pembelajaran.

1. Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil.

Berdasarkan hasil penelitian guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil pada pertemuan I dikategorikan baik, karena guru telah menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil lebih dari cukup dari jumlah anak didik sehingga semua anak dapa menggunakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil tanpa harus berebut dan mengganggu teman yang lain. Hal ini juga yang membuat anak didik menjadi focus dalam pembelajaran.

1. Guru menyediakan lem kertas

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan lem kertas pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru telah menyediakan lem kertas yang sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak dapat menggunakan lem kertas tanpa harus berebut dan mengganggu teman yang lain.

1. Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru telah menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak didik dapat menggunakan lidi tanpa harus berebutan dan mengganggu anak yang lain. Hal inin juga yang membuat anak didik menjadi fokus dalam pembelajaran.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Kelancaran

Guru meminta anak menempel berbagai bentuk potongan kertas warni-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak yang diteliti ada 10 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 5 orang anak dikategorikan Cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 0 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat anak belum lancar dalam menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk meskipun dengan bimbingan guru.

1. Keluwesan

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 10 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 5 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 0 orang anak yang diketegorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak belum luwes didalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk meskipun dengan bantuan guru.

1. Keaslian

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni di atas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunaka lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 10 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa berkarya membuat sendiri mozaik gambar buah jeruk dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada5 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa membuat sendiri mozaik gambar buah jeruk dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 0 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak bisa berkarya sendiri di dalam membuat mozaik gambar buah jeruk dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni meskipun dengan bantuan guru.

1. Elaborasi

Guru meminta anak menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 10 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak berani membuat gagasan baru dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk dengan idenya sendiri tanpa bimbingan guru dalam waktu 10 menit. Ada 5 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat anak sudah lancar menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar yaitu anak sudah mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar buah jeruk dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni dengan bimbingan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 0 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar, yaitu anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar buah jeruk dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk meskipun dengan bimbingan guru.

1. Perumusan kembali

Guru meminta anak untuk menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil diatas pola gambar . Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 10 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar dalam situasi apapun yaitu anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar buah jeruk tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 5 orang anak yang dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yaitu anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar buah jeruk dengan bantuan guru dalam waktu 15 menit. Dan ada 0 anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas diatas pola gambar yaitu anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah jeruk meskipun dengan bantuan guru.

1. **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan II**

Tindakan kelas siklus II pertemuan II yaitu hari Selasa tanggal 3 Desember 2013, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut :

**Kegiatan awal**

 Dilaksanakan selama kurang lebih 30 menit, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) Guru meminta anak berbaris di luar kelas, memberi salam dan bernyanyi. (2) Guru mengajak anak masuk kelas dengan tertib. (3) Guru mengajak anak mengucapkan doa sebelum belajar. (4) Guru bercakap-cakap dengan anak tentang pelajaran kemarin dan yang akan dipelajari hari ini. (5) Guru memberikan motorik kasar yaitu Guru membunyikan tape yang berirama musik dan memimta anak untuk bergerak sesuai dengan irama musik yang di dengar oleh anak. (6) Guru melakukan Tanya jawab dengan anak tentang macam-macam sayuran.

**Kegiatan Inti**

Kegiatan yang akan dilakukan meliputi: (1) Kegiatan menghitung buah wortel. Untuk kegiatan ini guru sebelumnya telah menyiapkan buah wortel lalu guru meminta anak mengambil beberapa buah wotel, kemudian anak diminta menghitung jumlah wortel yang mereka ambil. (2) **Bermain mozaik dengan media kertas.** Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain mozaik tanaman sayuran dengan media kertas. Sebelum memulai kegiatan ini guru terlebih dahulu menerangkan langkah-langkah dalam bermain mozaik tanaman sayuran dengan media kertas yaitu:(1) Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas (2) Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola yang nantinya akan dipakai anak untuk menempel potongan kertas warna-warni di kertas gambar. (3) Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil yang akan dipakai anak pada saat akan menempel diatas kertas pola gambar. (4) Guru menyediakan lem kertas yang akan dipakai anak pada saat akan menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar. (5) Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar anak bisa dengan mudah menempelkan potongan-potongan kertas warna-warni yang sudah diberi lem diatas pola gambar. Sebelum melakukan melakukan kegiatan bermain mozaik tanaman sayuran, sebelumnya guru memperkenalkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam bermain mozaik tanaman sayuran dan menjelaskan pada anak tentang cara menempel berbagai bentuk potongan-potongan kertas warna-warni diatas pola gambar. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru memberi kesempatan pada anak untuk membuat mozaik gambar tanaman (Fungsi tanaman sayuran) yaitu tanaman buah wortel sesuai dengan gagasan atau imajinasi anak. Pada saat melakukan kegiatan, guru mengobservasi setiap kegiatan yang dilakukan anak dengan mengisi lembar observasi serta memberikan penilaian. Setelah kegiatan selesai guru memberi pujian dengan kata “bagus” kepada anak yang telah mampu membuat mozaik gambar tanaman sayuran yaitu jeruk. Serta memotivasi anak yang belum mampu dengan kata”ayo, kamu pasti bisa”. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan anak didik adalah (3) mengelompokkan kata yang sama dengan menggunakan kartu kata.

**Istirahat**

Pada jam istirahat ini anak diberi kesempatan untuk makan dan minum yang sebelumnya telah diarahkan untuk cuci tangan dulu kemudian berdoa sebelum makan. Setelah makan anak dibiarkan bermain bebas dengan pengawasan guru.

**Kegiatan Akhir**

Kegiatan yang dilakukan guru adalah (1) Guru mengadakan Tanya jawab tentang kegiatan hari ini yang telah dilakukan anak selama pembelajaran.2) Guru bercerita tentang bagaimana meminta tolong dengan baik dilanjutkan dengan Tanya jawab tentang perbuatan baik dan buruk. (3) Sebelum pulang guru menyampaikan pesan-pesan moral kepada anak didik (4) Guru mengajak anak bernyanyi dan berdoa untuk pulang dan memberi salam lalu pulang.

1. **Observasi Siklus II Pertemuan III**

Tahap ini merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan dengan menggunakan instrument pedoman observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan atau kemampuan yang sudah dicapai anak didik dan aktivitas guru dalam mengajar.

 Siklus II Pertemuan II pada hari Selasa, 3 Desember 2013 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 15 orang anak. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru
2. Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas

 Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas pada pertemuan II dikategorikan baik karena guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak dapat menggunakan kertas gambar sebagai media alas tanpa harus berebut dan mengganggu teman yang lain. .

1. Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar pada pertemuan II dikategorikan baik, Karena guru telah menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar sesuai dengan jumlah anak sehingga semua anak dapat menggunakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel tanpa harus berebut dan memngganggu teman yang lain. Hal inilah yang membuat anak didik menjadi fokus dalam pembelajaran.

1. Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil.

Berdasarkan hasil penelitian guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil pada pertemuan II dikategorikan baik, karena guru telah menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil lebih dari cukup dari jumlah anak didik sehingga semua anak dapa menggunakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil tanpa harus berebut dan mengganggu teman yang lain. Hal ini juga yang membuat anak didik menjadi focus dalam pembelajaran.

1. Guru menyediakan lem kertas

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan lem kertas glukol pada pertemuan II dikategorikan baik karena guru telah menyediakan lem kertas yang sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak dapat menggunakan lem kertas tanpa harus berebut dan mengganggu teman yang lain.

1. Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah.

Berdasarkan hasil observasi penelitian guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah pada pertemuan II dikategorikan baik karena guru telah menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah sesuai dengan jumlah anak didik sehingga semua anak didik dapat menggunakan lidi tanpa harus berebutan dan mengganggu anak yang lain. Hal inin juga yang membuat anak didik menjadi fokus dalam pembelajaran.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Kelancaran

Guru meminta anak menempel berbagai bentuk potongan kertas warni-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak yang diteliti ada 15 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 0 orang anak dikategorikan Cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah lancar menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel dengan bimbingan guru. Dan ada 0 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat anak belum lancar dalam menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel meskipun dengan bimbingan guru.

1. Keluwesan

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 15 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 0 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah luwes dalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel dengan bimbingan guru. Dan ada 0 orang anak yang diketegorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak belum luwes didalam menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel meskipun dengan bantuan guru.

1. Keaslian

Guru meminta anak menempel potongan kertas warna-warni di atas pola gambar yang telah disediakan dengan menggunakan lem dan lidi. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 15 orang anak yang dikategorikan baik, Hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa berkarya membuat sendiri mozaik gambar buah wortel dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 0 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah bisa membuat sendiri mozaik gambar buah wortel dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni dengan bimbingan guru. Dan ada 0 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak bisa berkarya sendiri di dalam membuat mozaik gambar buah wortel dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni meskipun dengan bantuan guru.

1. Elaborasi

Guru meminta anak menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar. Diperoleh hasil bahwa dari 15 orang anak didik yang diteliti ada 15 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak berani membuat gagasan baru dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel dengan idenya sendiri tanpa bimbingan guru dalamwaktu 10 menit. Ada 0 orang anak dikategorikan cukup, hal ini terlihat anak sudah lancar menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar yaitu anak sudah mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar buah wortel dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni dengan bimbingan guru. Dan ada 0 orang anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar, yaitu anak tidak mampu menciptakan ide baru dalam membuat mozaik gambar buah wortel dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel meskipun dengan bimbingan guru.

1. Perumusan kembali

Guru meminta anak untuk menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil diatas pola gambar . Diperoleh hasil bahwa dari 34 orang anak didik yang diteliti ada 15 orang anak yang dikategorikan baik, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar dalam situasi apapun yaitu anak sudah mampu menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar buah jeruk tanpa bantuan guru dalam waktu 10 menit. Ada 0 orang anak yang dikategorikan cukup, hal ini terlihat bahwa anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar yaitu anak sudah mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni di atas pola gambar buah wortel dengan bantuan guru. Dan ada 0 anak yang dikategorikan kurang, hal ini terlihat bahwa anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas diatas pola gambar yaitu anak tidak mampu dalam menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar buah wortel meskipun dengan bantuan guru.

1. **Refleksi Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pada proses mengajar guru dan belajar anak dapat disimpulkan bahwa aktivitas mengajar guru rata-rata baik dari proses pembelajaran tersebut terdapat beberapa temuan yaitu :

1. Adanya peningkatan aktivitas mengajar guru dan belajar anak dimana pada siklus I rata-rata aktivitas mengajar guru dalam kategori kurang. Kemudian pada siklus II aktivitas mengajar guru dalam ketegori baik.
2. Semua anak mampu melakukan kegiatan bermain mozaik dengan media kertas sehingga anak mampu menciptakan mozaik gambar dengan menggunakan berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan dari dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan, diperoleh hasil bahwa pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II, masih banyak ditemukan anak yang kemampuan kreatifitasnya kurang, apabila diminta membuat mozaik gambar dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni mereka tidak bisa atau mereka hanya menaburinya saja dan mereka hanya menempel asal jadi. Hal ini disebabkan karena pada saat proses belajar mengajar berlangsung anak hanya asyik bercerita dan bermain dengan temannya, sehingga anak tidak fokus dalam kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Hal ini dikarenakan guru kurang menarik perhatian anak sehingga perlu persiapan yang lebih baik sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siklus I pertemuan I dan pertemuan II dapat dikatakan bahwa kemampuan kreativitas anak belum berkembang, hal ini terlihat masih banyak anak yang masuk kategori kurang.

Pada siklus II pertemuan I, anak sudah aktif dalam kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu sudah tidak ada lagi anak masuk dalam kategori kurang. Dan siklus II pertemuan II merupakan pertemuan terakhir untuk melihat hasil akhir dari pelaksanaan tindakan. Pertemuan ini merupakan penguatan dari pembelajaran sebelumnya. Pada pertemuan ini peneliti dengan matang mempersiapkan segala hal sebelum kegiatan bermain mozaik dengan media kertas dimulai. Dari hasil yang terlihat yaitu kemampuan kreativitas anak sudah meningkat.

**B. PEMBAHASAN**

**1. Pelaksanaan Pembelajaran Peningkatan Kretivitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mozaik Dengan Media Kertas Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang**

Kemampuan kreativitas adalah ciri khas yang dimilki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya yang baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternative pemecahannya melalui cara berpikir divergen.

Oleh karena itu, pada dasrnya semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreatifitasnya berbeda-beda. Oleh sebab itu, kreativitas perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan agar bisa berkembang. Sehubungan dengan pandangan mengenai kreativitas tersebut maka kondisi lingkungan merupakan factor penting yang mempengaruhi perkembangan kreativitas meskipun ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi kreativitas anak.

1. **Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mozaik Dengan Media Kertas Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kec. Labakkang Kab. Pangkep Pada Siklus I**

 Kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan Bermain mozaik dengan media kertas di Taman kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kec. Labakkang Kab. Pangkep dikategorikan kurang mampu dan belum optimal. Hal tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam hal menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas warna-warni diatas pola gambar sesuai dengan gagasannya masih kurang.

Pada penerapan kegiatan bermain mozaik dengan media kertas pada siklus I dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan tema atau permasalhan: Guru menetukan tema yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 November 2013 dan tanggal 19 November 2013 dengan tema “binatang”. Hendaknya mampu mengembangkan kemampuan membuat mozaik gambar yang sederhana dan anak mampu membuat mozaik gambar dengan cara menempel berbagai bentuk potongan kertas warna-warni sesuai dengan imajinasinya atau gagasannya.
2. Mengatur suasana kelas agar anak meras nyaman. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 14 November dan tanggal 19 November 2013 menunjukkan bahwa guru sudah mempersiapkan ruangan atau tempat belajar sedemikian rupa sehingga anak akan merasa nyaman dalam proses belajar mengajar, guru juga melakukan proses belajar mengajar dengan cara bermain dalam kegiatan membuat mozaik gambar dengan media kertas sehingga anak tidak merasa bosan dalam proses tersebut, akan tetapiu anak justru meras senang karena mampu bermain sambil belajar bersama teman-teman sekelasnya.
3. Memilih media yang cocok untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar dengan bermain mozaik dengan media kertas, guru juga memilih beberapa media yang mampu mendukung prose belajar mengajar tersebut yaitu salah satunya cotoh gambar mozaik binatang ternak.
4. Pemberian tugas. Guru memberikan tugas pada anak yaitu aktif secara langsung denganm proses pembelajaran, sehingga anak harus aktif dan guru hanya membimbing proses kegiatan tersebut, selanjutnya guru juga memberikan tugas kepada anak didik untuk dipelajari di rumah.

Hasil penelitian pada siklus I juga menunjukkan bahwa anak didik di Taman Kanak-kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kec. Labakkang Kab. Pangkep kemampuan kreativitasnya masih perlu ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang cocok untuk usia anak tersebut.

Oleh karena itu melihat hasil dari dua kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I yang belum optimal, dikarenakan masih banyak anak yang amsuk dala kategori belum mampu pada semua item, maka masih perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada siklus II.

1. **Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mozaik Dengan Media Kertas Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang.**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa siklus II pada pembelajaran I dan II mengenai peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas sudah terlihat adanya peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas maka kemampuan kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan baik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama seperti yang diulakukan pada siklus I.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan kreativitas anak. Kerativitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dari dalam diri individu (motivasi instrik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Oleh karena itu, orang tua maupun guru harus pintar-pintar mengetahui tahap perkembangan anaknya terutama dalam hal memotivasi anak, sehingga mampu memberikan lingkungan yang kondusif bagi anak.

Menurut Munandar (Susi Susanti : 2012 : 57)

Bahwa adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah sudah dikenal sebelumnya, diproses seseorang selama hidupnya baik dilngkungan sekolah atau lingkungan keluarga.

Hasil penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa anak pada umumnya sudah masuk kategori baik karena kemampuan kreativitanya sudah ada yang masuk pada poenilaian mampu tapi amsih perlu bimbingan, meskipun masih ada sebagian kecil anak yang kemampuan kreativitasnya belum mampu. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak, semakin meningkat setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain mozaik dengan media kertas. Perkembangan kemampuan kreativitas anak akan semakin berkembang dengan baik jika orang tua maupun guru tidak akan merasa bosan membimbing dan menstimulus anak secara berkesinambungan sesuai dengan tahap perkembangan dan usia anak.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mozaik dengan Media Kertas pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep semakin meningkat hal ini ditandai dengan meningkatnya aktivitas belajar anak didik dan guru yang mengajarkan anak didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mozaik, pada siklus ke II diperoleh hasil pada pertemuan 1 kreatif anak bermain mozaik masih pada kategori cukup kemudian pada pertemuan ke 2 kreatif anak bermain mozaik berada pada kategori baik sehingga dari siklus I dan siklus II anak didik sudah meningkat dalam melaksanakan kegiatan mozaik dengan baik. Maka anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain mozaik dengan media kertas dengan baik di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep setelah guru menerapkan pendekatan ini, maka peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas dapat tercapai secara efektif di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ranting Labakkang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.

1. **Saran-saran**

 Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran-saran berikut:

1. Guru, kepala sekolah dan pengawas yang bertanggung jawab langsung kepada pendidikkan/pembelajaran disarankan untuk menjadikan metode kreativitas anak dalam bermain mozaik dengan media kertas sebagai pembelajaran yang harus diterapkan.

2. Guru TK disarankan untuk Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Mozaik Dengan Media Kertas.

3. Dalam peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mozaik dengan media kertas Guru disarankan untuk lebih meningkatkan karya seni anak didik dalam kegiatan mozaik dan lebih kreatif lagi.

4. Khusus untuk peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian peningkatan kreativitas Anak dengan menggunakan media kertas dalam kegiatan mozaik dengan pelajaran yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

Deviriani. 2008/06/12. *Bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini.html*.(Online), ht tp://wordpress.com (Diakses 27 September 2013.

Hawandi, 2011. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo

Icha Diyah. 2011/03. Metode yang Digunakan pada Pengembangan Kognitif. (Online), http//www.Ichadiyah.blogspot.com/metode-yang digunakan-pada-pengembangan.html.

Moeslichatoen R.,M.pd. 2004. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Monks, F.J, Knoers, A.M.P dan Haditono, S.R. 2004. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gadjah Mada University Press: Yogyakarta

Montololu.2005.*bermain bagi anak usia dini*.(Online). (http//Artikel. Pendidikan. Go.id/Artikel/Writecomment. Diakses pada 27/9/2011)

Mulyadi, 2004. *Bermain Dan Kreativitas* (*Upaya mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti.

Munandar (1995). *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*: Jakarta

Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas. Mitra Gama Media*: Yogyakarta

Pamadhi dan Sukardi *.* 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rachmawati, dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group.

Rachmawati, 2011. *Creativity Quotient*. Jogjakarta: Platinum

Ramli. (2010). *Kreativitas anak dapat dilihat dari*. (Online). (http/ramlimpd.blogspot.com/2010/09/kreativitas-anak-dapat-dilihat-dari-html. Diakses 27/9/2013)

Susanto . 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.*

[wage](http://wage). 2012/07/ *Seni-mozaik-pada-anak-usia-dini-html*.(Online), http://wage 77.blogspot.com (diakses 27 September 2013)

Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks

Zain Student 2013. *Permainan Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, (Online), <http://www.Zain> Student.uii.ac.id. (diakses 27 September 2013).

Lampiran 1 :

KISI-KISI INSTRUMENT

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **Deskriptor** |
| 1. Kemampuan kreativitas
 | 1. Kelancaran
 | * Kelancaran, anak menempel dan menyusun potongan kertas pada gambar dengan menggunakan lem glukol
 |
|  | 1. Keluwesan
 | * Keluwesan, anak menempel dan menyusun potongan kertas dengan menggunakan lem
 |
|  | 1. Keaslian dan Elaborasi
 | * Keaslian dan elaborasi, anak menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas, anak berkarya sendiri menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas pada gambar
 |
|  | 4. Perumusan kembali | * Perumusan kembali, anak menempel dan menyusun berbagai bentuk potongan kertas pada gambar dengan kreasi sendiri
 |
| 1. Kegiatan Mozaik
 | 1. Perencanaan
2. Membuat rencana kegiatan harian
3. Membuat observasi anak dan lembar
 |  * Guru membuat rencana kegiatan harian
* Guru membuat lembar observasi dan lembar
 |
|  | 1. Pelaksanaan
2. Menyediakan kertas gambar sebagai alas
3. Menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel
4. Menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil
5. Menyediakan lem kertas glukol
6. Menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah
 | * Guru menyediakan kertas gambar sebagai alas
* Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel
* Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah dipotong-potong kecil
* Guru menyediakan lem kertas glukol
* Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah
 |
|  |

Lampiran 2 :

INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN GURU

SIKLUS I PERTEMUAN I

TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI RANTING LABAKKANG KEC LABAKKANG KAB PANGKEP

Nama Guru : Jumriani

Hari/Tanggal : Kamis, 14-11-2013

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan Guru yang Diamati** | **Kualifikasi penilaian** |
| **Pertemuan I** |
| **Ya** | **Tidak** | **Alasan** |
| 1. | Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas |  | √ |  |
| 2. | Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar | √ |  |  |
| 3. | Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil |  | √ |  |
| 4. | Guru menyediakan lem kertas glukol. | √ |  |  |
| 5. | Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah |  | √ |  |

 Observer

 SITTI AISYAH

Lampiran 3 :

INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN GURU

SIKLUS I PERTEMUAN II

TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI RANTING LABAKKANG KEC LABAKKANG KAB PANGKEP

Nama Guru :Jumriani

Hari/Tanggal : Selasa, 19-11-2013

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan Guru yang Diamati** | **Kualifikasi Penilaian** |
| **Pertemuan II** |
| **Ya** | **Tidak** | **Alasan** |
| 1. | Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas | √ |  |  |
| 2. | Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar | √ |  |  |
| 3. | Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil |  | √ |  |
| 4. | Guru menyediakan lem kertas glukol. | √ |  |  |
| 5. | Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah |  | √ |  |

 Observer,

 SITTI AISYAH

Lampiran 4 :

INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN GURU

SIKLUS II PERTEMUAN I

TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI RANTING LABAKKANG KEC LABAKKANG KAB PANGKEP

Nama Guru :Jumriani

Hari/Tanggal : Senin, 2-12-2013

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan Guru yang Diamati** | **Kualifikasi Penilaian** |
| **Pertemuan II** |
| **Ya** | **Tidak** | **Alasan** |
| 1. | Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas | √ |  |  |
| 2. | Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar | √ |  |  |
| 3. | Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil | √ |  |  |
| 4. | Guru menyediakan lem kertas glukol. | √ |  |  |
| 5. | Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah | √ |  |  |

 Observer,

 SITTI AISYAH

Lampiran 5 :

INSTRUMEN OBSERVASI KEGIATAN GURU

SIKLUS II PERTEMUAN II

TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI RANTING LABAKKANG KEC LABAKKANG KAB PANGKEP

Nama Guru :Jumriani

Hari/Tanggal : Selasa, 3-12-2013

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan Guru yang Diamati** | **Kualifikasi Penilaian** |
| **Pertemuan II** |
| **Ya** | **Tidak** | **Alasan** |
| 1. | Guru menyediakan kertas gambar sebagai media alas | √ |  |  |
| 2. | Guru menyediakan kertas yang sudah berbentuk pola untuk menempel di kertas gambar | √ |  |  |
| 3. | Guru menyediakan kertas warna-warni yang sudah di potong-potong kecil | √ |  |  |
| 4. | Guru menyediakan lem kertas glukol. | √ |  |  |
| 5. | Guru menyediakan lidi untuk menempelkan potongan kertas agar mudah | √ |  |  |

 Observer,

 SITTI AISYAH