**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia diniyaitu anak yang berusia 4-6 tahun. Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 mengatakan :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dengan demikian pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan layanan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun. Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan yang sangat penting bagi anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Oleh karena itu Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik jasmani maupun rohani.

1

Sementara menurut Bredecamp ( Masitoh, dkk 2007: 06 ) bahwa:

Pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak.

Lebih lanjut Masitoh, dkk (2007: 8) mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah “pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak”. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan yang pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Guilford (Desmita, 2005: 176) menegaskan “kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni”. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan pra sekolah sampai di perguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Kreativitas yang terlihat pada anak, pada prinsipnya bukan merupakan suatu bawaan dari lahir melainkan hasil dari pendidikan dan latihan. Dengan kata lain kreatif atau tidaknya seorang anak tergantung dari proses dan upaya pendidikan yang diperolehnya, meskipun kreativitas tidak dapat dipisahkan dari kemampuan intelektual atau intelegensi seseorang. Anak pada dasarnya dapat menuangkan pikiran-pikirannya dengan cara masing-masing. Proses penuangan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika anak terjebak dalam model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitasnya tidak muncul, guru harus bisa memilih kegiatan yang bisa menemukan dan memotivasi terarahnya kreativitas anak tersebut sehingga tujuan pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan indikator yang ada. Jadi guru perlu untuk mengasah potensi kreativitas anak dengan berbagai kegiatan atau media yang diterapkan di dalam pendidikan.

Kreativitas dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti melalui kegiatan menggambar, melukis, dan sebagainya. Setiap anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru hanya menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Salah satu contoh kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan melalui seni, misalnya seni mozaik. Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan atau unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Dengan melalui seni mozaik anak dapat berfikir untuk menciptakan ide/ gagasan barumelalui pemikirannya secara alamiah dan berkreasi sesuai dengan gagasannya masing-masing untuk menciptakan suatu karya yang berbeda dan menarik yang secara langsung akan mengembangkan kreativitas anak tersebut. Kreativitas menurut Munandar (Mar’at 2006) diartikan sebagai kemampuan: 1) Untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada., 2) Berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatgunaan dan keragaman jawaban., 3) Yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal penulis pada tanggal 10 Oktober 2013 di lokasi penelitian yakni di kelompok B4 Taman Kanak-kanak Teratai UNM pada saat guru memberikan kegiatan terlihat kreativitas anak dalam menciptakan ide/ gagasan-gagasan baru (*Fleksibel*) maupun kemampuan anak dalam menghasilkan karya unik dan menarik sesuai dengan idenya sendiri (*Original*) masih kurang, karena pada saat guru memberikan kegiatan pembelajaran terlihat dari 13 anak yang ada, ada 9 anak didik yang belum mampu menciptakan dan menuangkan ide/ gagasan baru ke dalam karya mozaiknya. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya anak yang hanya sekedar meniru contoh yang diberikan oleh gurunya saja, sehingga anak belum mampu menciptakan gambar yang unik dan menarik sesuai dengan gagasannya sendiri. Untuk lebih meningkatkan kreativitas anak maka perlu peran guru untuk memberikan kegiatan yang sesuai. Mozaik merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu untuk mengembangkan kreativitas anak maka guru perlu mengemas kegiatan mozaik lebih menarik lagi agar anak lebih tertarik berkarya. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin meneliti secara langsung apakah kegiatan mozaik dapat meningkatkan kreativitas anak. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-kanak Teratai Universitas Negeri Makassar Kota Makassar”.

1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan kreativitas anak didik melalui kegiatan mozaik di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kota Makassar?”

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak didik melalui kegiatan mozaik di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kota Makassar.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktisi sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Bagi lembaga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, serta dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

1. Manfaat praktis
2. Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan guru dapat mengetahui bagaimana mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak didik di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kota Makassar.
3. Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi anak didik untuk memperjelas langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pembentukan kreativitas anak didik di Taman Kanak-kanak.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Tinjauan Tentang Perkembangan Kreativitas**
3. **Pengertian Tentang Kreativitas**

Sehubungan dengan judul penelitian ini yakni “Peningkatan kreativitas anak didik melalui seni mozaik di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Makassar”, maka terlebih dahulu diberikan pengertian mengenai perkembangan kreativitas. Menurut Hasmiati (2010) kreativitas adalah salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotorik.

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Drevdahl ( Ali dan Asrori 2008: 42) mendefinisikan :

Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

7

Menurut Guilford (Mar’at 2007: 176) mengatakan “Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang yang kreatif”. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir yaitu berfikir konvergen dan divegen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar, sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan dalam kaitannya dengan kreativitas. Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen daripada konvergen. Menurut Munandar (Mar’at 2006: 104) memberikan rumusan tentang kreativitas sebagai berikut:

Kreativitas adalah kemampuan:

1) Untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada., 2) Berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatgunaan dan keragaman jawaban., 3) Yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Lebih lanjut Munandar (Hasmiati 2010) menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung perkembangan kreativitasnya. Tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat. Sedangkan menurut James J. Gallagher (Rachmawati dan Kurniati 2011: 13) mengatakan:

“*creativity is a mental proccess which new ideas or product, in fashion that is novel to him or her*” ( kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun prodak baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan seseorang. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru atau menemukan gagasan-gagasan yang baru untuk dapat menyesuaikan diri secara kuat di lingkungannya.

1. **Ciri-ciri Perkembangan Kreativitas**

Berbagai karakteristik atau ciri kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya, menurut Piers (Ali dan Asrori 2008: 52) mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut:

1) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi, 2) Memiliki keterlibatan yang tinggi, 3)Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 4) Memiliki ketekunan yang tinggi, 5) Cenderung tidak puas terhadap kemapanan, 6) Penuh percaya diri, 7) Memiliki kemandirian yang tinggi, 8) Bebas dalam mengambil keputusan, 9) Menerima diri sendiri, 10) Senang humor, 11) Memiliki intuisi yang tinggi, 12) Cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks, 13) Toleran terhadap ambiguitas, 13) Bersifat sensitif.

Sedangkan menurut Munandar (Ali dan Asrori 2008: 52) mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut:

1) Senang mencari pengalaman baru, 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, 3) Memiliki inisiatif, 4) Memiliki ketekunan yang tinggi, 5) Cenderung kritis terhadap orang lain, 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya, 7) Selalu ingin tahu, 8) Peka atau perasa, 9) Energik dan ulet, 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk, 11) Percaya kepada diri sendiri, 12) Mempunyai rasa humor, 13) Memiliki rasa keindahan, 14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas bermacam-macam. Karakteristik tersebut dapat ditandai dengan adanya rasa ingin tahu yang besar, memiliki ketekunan yang tinggi, kritis, inisiatif, dan percaya kepada diri sendiri. Lebih lanjut menurut Munandar (Mar’at 2007: 117) melalui penelitiannya di Indonesia, menyebutkan ciri-ciri kepribadian yang diharapkan oleh bangsa Indonesia yaitu:

1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat, 2) Mempunyai inisiatif, 3) Mempunyai minat yang kuat, 4) Mempunyai kebebasan dalam berfikir, 5) Bersifat ingin tahu, 6) Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, 7) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, 8) Penuh semangat, 9) Berani mengambil resiko, 9) Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.

Ciri-ciri dan kepribadian yang lain yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menurut Hasmiati (2010: 9) adalah:

1) Banyak anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif tingkat energi yang spontanitas dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang yang kreatif., 2) Idealisme dan kecendrungan untuk melakukan refleksi merenungkan peran dan tujuan hidup serta makna atau arti dan keberadaan mereka., 3) Kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang lebih rumit dan misterius.

Dari berbagai karakteristik kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas dapat dilihat dari beberapa ciri. Ciri-ciri tersebut diantaranya: memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, penuh percaya diri, bebas dalam mengambil keputusan, memiliki rasa keindahan, dan memiliki rasa humor.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (Rachmawati dan Kurniati 2011: 14) sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah., 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa., 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa., 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan., 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Berdasarkan beberapa ciri indikator kreativitas tersebut di atas maka ciri indikator kreativitas yang dipilih untuk diteliti adalah sebagai berikut: 1) Kemampuan untuk menghasilkan ide/ gagasan-gagasan baru ( *Flexibelity*), 2) Kemampuan untuk menciptakan karya unik dan menarik (*original*). Indikator tersebut dipilih berdasarkan ciri kreativitas anak yang terlihat masih perlu ditingkatkan pada saat observasi di lapangan dimana anak belum mampu menciptakan sendiri ide/ gagasan baru ke dalam karyanya (*Flexibelitiy*) dan anak belum mampu menghasilkan karya unik dan menarik sesuai dengan pemikirannya sendiri (*Original/* keaslian). Oleh karena itu peneliti hanya memilih ciri tersebut sebagai indikator yang akan diteliti sesuai dengan fakta yang diperoleh di lapangan.

1. **Faktor Pendukung Kreativitas**

Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Berkenaan dengan ini Hurlock (Susanto 2011: 124) mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yakni :

1) Waktu: Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal., 2) Kesempatan menyendiri: Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif., 3) Dorongan: Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif., 4) Sarana: Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas., 5) Lingkungan yang merangsang: Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial., 6) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan: Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak akan semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sedangkan menurut Clark (Umar 2007: 17) mengemukakan berbagai faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak yaitu:

1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan., 2) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan., 3) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan situasi., 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian., 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakkan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan., 6) Ke dwi bahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari yang umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya., 7) Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian)., 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas dapat dipicu oleh beberapa faktor pendukung. Faktor pendukung tersebut diantaranya: 1) waktu, 2) motivasi, 3) sarana, 4) lingkungan, dan 5) kesempatan.

1. **Faktor Penghambat Kreativitas**

Menurut Munandar (Rachmawati dan Kurniati 2011: 7) mengatakan:

Perilaku individu yang dapat menghambat perilaku kreatif diantaranya: pengaruh dari kebiasaan atau atau pembiasaan, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, kekakuan dan ketidak lenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, ketidak beranian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, takut diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecendrungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

Sedangkan menurut Amabile (Rachmawati dan Kurniati 2011: 10-11) mengatakan ada empat hal yang harus dihindari di sekolah karena dapat mematikan kreativitas anak antara lain:

1) Evaluasi: salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif adalah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau setidaknya menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang berkreasi. Bahkan jika anak menduga akan akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitasnya., 2) Hadiah: kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku, ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi instrinsik dan mematikan kreativitas., 3) Persaingan: persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dibandingkan dengan pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini dapat mematikan kreativitas., 4) Lingkungan yang membatasi: jika anak berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, hal ini dapat merusak minat dan motivasi instrinsik kreativitas mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas dapat terhambat karena beberapa faktor. Faktor tersebut diantaranya: faktor dari dalam diri individu seperti kemalasan, kekakuan dalam berfikir dan ketakutan untuk mengambil resiko serta faktor dari luar (lingkungan) seperti adanya evaluasi, persaingan dan lingkungan yang membatasi.

1. **Tahap – Tahap Perkembangan Kreativitas Anak Didik**

Menurut Hasmiati (2010), proses kreativitas berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu, tidak mudah mengidentifikasikan secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat dialami ialah gejala berupa perilaku yang ditampilkan individu. Menurut Wallas (Ali dan Asrori 2008: 51) mengemukakan ada empat tahap proses kreatif yaitu:

1) Tahap Persiapan (*Preparation*): Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berfikir divergen., 2) Tahap Inkubasi (*Incubation*): Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun) dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah-masalah.,

3) Tahap Iliminasi (*Illumination*): Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya insight. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi., 4) Tahap Verifikasi (*Verification*): Pada tahap ini gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realitas. Pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

1. **Upaya Membantu Perkembangan Kreativitas dan Implikasinya Bagi Pendidikan**

Menurut Hasmiati (2010) sesungguhnya anak-anak kreatif kedudukannya sama saja dengan anak-anak biasa lainnya di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Namun, karena potensi kreatifnya itu, mereka sangat memerlukan perhatian khusus disini bukan berarti mereka harus mendapatkan perlakuan istimewa, melainkan harus mendapatkan bimbingan sesuai dengan potensi kreatifnya agar tidak sia-sia. Kelemahan pendidikan selama ini dalam konteksnya dengan pengembangan potensi kreatif anak.

Menurut Gowwan (Ali dan Asrori 2008: 53) adalah kurangnya perhatian terhadap pengembangan fungsi belahan otak kanan akibatnya, tidak sedikit anak-anak yang sebenarnya memiliki potensi kreatif mengalami apa yang disebut dengan istilah *Creativity drop* (penurunan kreativitas).

Oleh karena itu, menurut Hasmiati (2010) sistem pendidikan hendaknya memperhatikan kurikulum yang akan diolah menjadi materi dalam proses pendidikan itu yang dapat dikembalikan kepada fungsi-fungsi pengembangan yang berbeda dari kedua belahan otak manusia tersebut. Terlalu menekankan fungsi satu belahan otak saja menyebabkan fungsi belahan otak yang lain tidak berkembang secara maksimal. Agar proses pendidikan dapat memberikan bantuan kepada anak-anak kreatif, para guru dan pembimbing di sekolah sudah seharusnya mengenali anak-anak kreatif yang menjadi peserta didiknya. Idealnya sekolah memiliki perangkat dan prosedur identifikasi anak-anak kreatif, baik yang berupa tes maupun non tes. Namun demikian, seandainya perangkat itu belum dimiliki, dan pada umumnya sekolah-sekolah memang belum banyak yang memiliki, prosedur observasi partisipan yang dilakukan secara serius, sistematis dan cermat juga tidak kalah ampuhnya dengan penggunaan perangkat baku tersebut. Tinggal bagaimana kecermatan guru dan pembimbing dalam mengenali berbagai karakteristik anak kreatif yang terlihat pada kehidupan sehari-hari di sekolah.

Lebih lanjut Hasmiati (2010: 15) mengatakan ada sejumlah masalah yang sering timbul pada anak-anak kreatif antara lain sebagai berikut:

1) Pilihan karir yang sering tidak realistis atau terlalu tinggi., 2) Hubungan dengan teman sebaya dan guru seringkali terlalu kritis, berani menentang pendapat yang tidak disetujui, dan terlalu kuat mempertahankan pendapatnya sendiri., 3) Perkembangan yang tidak selaras antara aspek intelaktual dengan aspek emosional dan sosialnya., 3) Selalu memerlukan dan memiliki tokoh ideal, jika tidak ada tokoh-tokoh ideal yang sangat didambakannya, dikhawatirkan mengidolakan tokoh yang salah.

Sedangkan menurut Supriadi (Ali dan Asrori, 2008) sifat relasi bantuan untuk membimbing anak-anak kreatif sebenarnya sama saja dengan relasi untuk anak-anak pada umumnya. Hanya saja, idealnya para guru dan pembimbing mengetahui mekanisme proses kreatif dan manifestasi perilaku pembimbing kreatif. Pemahaman ini memberikan peluang yang besar kepada para guru dan pembimbing agar berhasil membantu perkembangan anak-anak kreatif.

Dalam konteks relasi dengan anak-anak kreatif ini, Torrance (Ali dan Asrori 2008: 58) menanamkan relasi bantuan ini dengan istilah *Creative relationship* yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Pembimbing berusaha memahami pikiran dan perasaan anak., 2) Pembimbing mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan., 3) Pembimbing lebih menekankan pada proses daripada hasil sehingga pembimbing dituntut mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya., 4) Pembimbing berusaha menciptakan lingkungan yang bersahabat, bebas dari ancaman dan suasana penuh saling menghargai., 5) Pembimbing tidak memaksakan pendapat, pandangan atau nilai-nilai tertentu kepada anak-anak., 6) Pembimbing berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

Masih dalam konteks proses pendidikan atau pembimbingan untuk membantu perkembangan anak-anak kreatif, berdasarkan penelitiannya yang mendalam, lebih lanjut Dedi Supriadi (Hasmiati 2010: 17) mengemukakan sejumlah bantuan yang dapat digunakan untuk membimbing perkembangan anak-anak kreatif, yaitu:

1) Menciptakan rasa aman kepada kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya., 2) Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak., 3) Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya., 4) Membantu anak memahami divergansinya dalam berpikir dan bersikap, dan bukan malah menghukumnya., 5) Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya., 6) Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa untuk membantu anak kreatif hal yang perlu dilakukan adalah: 1) Pembimbing berusaha memahami pikiran dan perasaan anak, 2) Pembimbing harus menciptakan lingkungan yang bersahabat, bebas dari ancaman dan suasana saling menghargai, 3) Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, dan 4) Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak.

1. **Indikator Kreativitas**

Adapun beberapa indikator kreativitas berdasarkan pada ciri proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (Rachmawati dan Kurniati 2011: 14) sebagai berikut :

1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah., 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa., 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa., 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan., 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Berdasarkan beberapa ciri indikator kreativitas tersebut di atas maka ciri indikator kreativitas yang dipilih untuk diteliti adalah sebagai berikut: 1) Kemampuan untuk menghasilkan ide/ gagasan-gagasan baru ( *Flexibelity*), 2) Kemampuan untuk menciptakan karya unik dan menarik (*original*). Indikator tersebut dipilih berdasarkan ciri yang terlihat masih perlu ditingkatkan pada saat observasi di lapangan. Oleh karena itu peneliti hanya memilih ciri tersebut sebagai indikator yang akan diteliti sesuai dengan fakta yang diperoleh di lapangan.

**2. Tinjauan Tentang Seni Mozaik**

1. **Pengertian Seni**

Seni memiliki pengertian yang berbeda-beda sebagaimana yang dikemukakan oleh beberapa ahli berikut ini. Menurut Herawati (1998: 3) bahwa:

Seni adalah segala perbuatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya kepada orang lainpengalaman batin ini divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat memancing timbulnya rasa senang atau puas bagi siapa yang menghayatinya.

Sedangkan Herbert Read (Muharram dan Sundaryati 1991: 4) mengatakan “seni adalah “penjelmaan rasa estetika” yang dapat diwujudkan dalam “penciptaan bentuk-bentuk yang menyenangkan”. Dengan demikian seni merupakan hasil perbuatan manusia yang mengandung unsur keindahan.SementaraMuharram dan Sundaryati (1991: 4) mengatakan:

Seni atau kesenian secara umum dikenal sebagai rasa keindahan umumnya, rasa keharuan khususnya, yang melengkapi kesejahtraan hidup. Rasa disusun dan dinyatakan melalui pikiran menjadi bentuk yang dapat disalurkan dan dimiliki oleh setiap orang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa seni adalah suatu hasil perbuatan manusia yang diciptakan dengan kehlian yang luar biasa dan memiliki keindahan yang dapat menggerakkan perasaan jiwa manusia. Seni merupakan wujud dari suatu keindahan.

1. **Fungsi Pembelajaran Seni Bagi Anak**

Seni merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi anak, karena seni memiliki berbagai fungsi yang dapat mengembangkan kemampuan anak. Menurut Shickedans, dkk (Suyanto 2008: 110) menyatakan pembelajaran seni untuk anak TK memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1) Pengekspresian diri., 2) Pengekspresian estetika., 3) Pengekspresian kemampuan motorik., 4) Pengekspresian kemampuan koordinasi., 5) Pengekspresian persepsi., 6) Pengekspresian kreativitas, daya pikir, dan daya cipta.

Dengan demikian dapat diketahui jika seni merupakan pembelajaran yang perlu diberikan kepada anak karena melalui seni anak mampu mengekspresikan dirinya dan melalui seni anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Sebagaimana yang dikemukakan juga oleh Herawati (1998: 14) bahwa seni memiliki fungsi bermacam-macam diantaranya: “1) Sebagai media ekspresi., 2) Sebagai media komunikasi., 3) Sebagai media pengembangan bakat., 4) Sebagai media kemampuan berfikir., 5) Sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni sangat penting bagi anak. Seni berfungsi sebagai media bagi anak untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, mengekspresikan kemampuan berpikir dan media untuk memperoleh pengalaman estetis.

1. **Pengertian Mozaik**

Muharrar dan Verayanti (2013) secara terminologi, mozaik berasal dari kata “ mouseios”, yang berarti kepunyaan para Muse (sekelompok dewi yang melambangkan seni). Sedangkan dalam dunia seni, mozaik diartikan sebagai suatu jenis karya seni dekorasi yang menerapkan teknik tempel. Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan atau unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Berikut akan dikemukakan beberapa pengertian mozaik menurut para ahli. Menurut Muharram. E dan Sundaryati (1991: 84) mengatakan:

Mozaik adalah teknik melukis dengan mempergunakan warna-warna kepingan batu, kaca, marmer, keramik, kayu yang ditempelkan. Bentuk gambar diwujudkan dengan menyusun kepingan berwarna yang ditempelkan pada plesteran yang masih basah atau lunak.

Sementara menurut Sunaryo (Muharrar dan Verayanti 2013: 66) mengatakan “mozaik menggunakan potongan-potongan kecil yang biasanya dikenal sebagai *tesserae* (potongan kecil), yang digunakan untuk membuat pola atau gambar”. Sedangkan menurut Kusrianto ( Muharrar dan Verayanti 2013: 66) mengatakan :

Mozaik adalah seni hias kuno yang dimulai hampir 4000 tahun lalu oleh orang-orang Mesopotamia dan Yunani. Tidak hanya bahan yang bervariasi dari satu peradaban ke peradaban lain, tetapi juga gambar yang dibentuk.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa mozaik merupakan seni hias. Seni mozaik adalah teknik menempel dengan menggunakan potongan-potongan kecil yang sejenis pada suatu bidang secara berdempetan hingga menghasilkan pola atau bentuk yang menarik.

1. **Material Mozaik.**

Menurut Soemarjadi, dkk (1992) pada dasarnya hampir semua bahan dapat dipakai dalam kegiatan mozaik, asalkan bahan tersebut dapat dipotong-potong menjadi lempengan-lempengan kubus atau potongan-potongan kecil. Melihat kondisi fisik bahan, Soemarjadi dkk (1992: 208-211) membedakan bahan mozaik menjadi 2 yakni: “1) Bahan yang lentur dan lunak terdiri dari: kertas, plastik, karet, daun-daunan dan kulit tumbuhan., 2) Bahan yang kaku dan keras terdiri dari batu, kaca, logam, keramik, kayu, dan tempurung kelapa”.

Sedangkan Muharrar dan Verayanti (2013: 72) mengatakan “secara umum mozaik dapat dihasilkan dari berbagai macam material, meliputi bahan alam maupun sintesis misalnya: kertas warna, biji-bijian, kulit, mika, karet, batu-batuan, keramik, logam dan porselen”. Sebagaimana pendapat para ahli sebelumnya Muharram (1991: 84) juga mengatakan “mozaik pada zaman purba mempergunakan warna-warna kepingan batu, kaca, marmer, keramik dan kayu”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa material atau bahan mozaik dapat dihasilkan dari berbagai bahan alam seperti kertas, kepingan batu-batuan, kaca, keramik, kulit dan lain sebagainya. Material mozaik berkembang secara terus menerus dari waktu kewaktu sesuai ide dari para senimannya. Adapun bahan yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu mozaik dengan menggunakan bahan kertas karena bahan kertas mudah didapatkan dan bahannya mudah dibentuk menjadi potongan-potongan pola kecil.

**e. Teknik – Teknik membuat Mozaik**

Membuat mozaik dengan media kertas menurut Muharrar dan Verayanti (2013: 75-82) dapat dilakukan dengan beberapa teknik yaitu:

1) Teknik Sobek Bebas yaitu: Membuat mozaik dengan teknik sobek bebas artinya kertas dipotong kecil-kecil dengan cara menyobek langsung menggunakan tangan tanpa bantuan alat, 2) Teknik Sobek Tindih yaitu: Membuat mozaik dengan teknik sobek tindih artinya kertas dipotong kecil dengan cara menindih pinggiran kertas dengan menggunakan alat tindih. Alat tindih tersebut bisa garpu, tusuk gigi, atau paku, 3) Teknik Gunting yaitu: Membuat *tesserae* atau potongan-potongan kertas kecil dengan teknik gunting juga tidak kalah menariknya. Kertas dipotong-potong dengan menggunakan gunting, atau bisa juga cutter, dan 4) Teknik Cetak Potong yaitu: Teknik yang sangat menarik untuk diterapkan dalam pembuatan mozaik kertas adalah teknik cetak potong. Disebut cetak potong karena potongan-potongan kecil (*tesserae)* kertas dihasilkan dari sebuah alat cetak. Oleh karenanya ukuran potongan-potongan kertas tersebut sama persis. Alat yang digunakan bisa cukup sederhana seperti perforator (alat untuk melubangi kertas).

Berdasarkan beberapa teknik membuat mozaik kertas di atas maka teknik mozaik yang dipilih dalam penelitian ini adalah teknik mozaik dengan menggunakan teknik menggunting. Teknik ini dipilih karena teknik menggunting sangat mudah dilakukan dan potongan-potongan kertas yang dibuat juga dapat bervariasi sesuai dengan bentuk yang diinginkan seperti segi tiga, segi empat dan lingkaran sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk berkreasi.

**f. Langkah- Langkah Kegiatan Mozaik**

Adapun langkah-langkah dalam menyelesaikan kegiatan mozaik menurut Muharrar dan Verayanti (2013: 82) dengan menggunakan media kertas dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) Siapkan kertas berwarna-warni., 2) siapkan kertas dasar karya mozaik., 3) Buatlah sketsa bentuk yang diinginkan pada kertas dasar., 4) siapkan lem kertas dan *cutton bud*., 5) buatlah potongan-potongan kertas warna-warni.,

Lebih lanjut Muharrar dan Verayanti (2013: 82) mengemukakan cara menyelesaikan kegiatan mozaik sebagai berikut:

Rekatkan potongan-potongan kertas tersebut satu persatu pada bidang gambar menurut komposisi warna dan bentuk yang diinginkan. Sebaiknya bidang dasar yang akan diisi tempelan diolesi lem sebelum kertas direkatkan. Potongan-potongan kertas dapat ditempeli dengan bantuan *cutton bud* yang ujungnya diolesi sedikit lem lalu dipakai untuk mengangkat dan merekatkan potongan kertas satu persatu pada bidang dasar yang telah diolesi lem. Sesekali, tempelan tersebut ditekan dengan jari sehingga dapat merekat secara merata. Lakukan terus hingga semua bidang dasar tertutupi oleh tempelan.

1. **Kerangka Pikir**

Kreativitas merupakan salah satu dari aspek perkembangan anak yang perlu ditingkatkan. Perkembangan kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan dan menemukan hal-hal yang baru. Rendahnya kreativitas anak yang disebabkan oleh kegiatan yang kurang memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang dengan baik maka dalam usaha pengembangan kreativitas anak diperlukan adanya sebuah kegiatan yang mampu mengoptimalisasi seluruh anak didik dalam mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam menciptakan ide/ gagasan- gagasan baru serta kemampuan anak dalam menghasilkan karya unik dan menarik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan melalui kegiatan mozaik. Mozaik merupakan seni hias dengan teknik menempel potongan-potongan kertas kecil pada suatu bidang pola atau gambar. Melalui kegiatan mozaik kreativitas anak dapat dikembangkan khususnya kemampuan anak dalam menciptakan ide/gagasan-gagasan baru serta kemampuan anak dalam menghasilkan yang unik dan menarik. Dengan menggunakan potongan-potongan kertas yang telah disediakan guru, anak mampu berkreasi untuk menciptakan ide/gagasan baru ke dalam karya hiasnya sehingga karya mozaik yang dibuat anak akan terlihat unik dan menarik dengan adanya ide/gagasan-gagasan baru yang diciptakan atau ditambahkan anak ke dalam karya mozaiknya. Dengan demikian kegiatan mozaik adalah salah satu upaya yang dapat membantu peningkatan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak.

Adapun skema dari upaya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mozaik adalah sebagai berikut:

Kreativitas anak didik rendah

* Anak belum mampu menciptakan ide/ gagasan-gagasan baru.
* Anak belum mampu menghasilkan karya unik dan menarik

(Kegiatan Mozaik Kertas Sederhana)

Langkah-langkah kegiatan mozaik kertas

1. Siapkan kertas-warna-warni beserta lem
2. Siapkan kertas dasar karya mozaik
3. Buat sketsa bentuk yang diinginkan pada kertas dasar
4. Buatlah potongan-potongan kertas warna-warni segi tiga, segi empat dan lingkaran.
5. Rekatkan potongan-potongan kertas (segi tiga, segi empat dan lingkaran) pada bidang gambar dengan menggunakan lem
6. Lakukan terus-menerus sampai semua bidang dasar (sketsa) tertutup oleh tempelan

Kreativitas anak meningkat melalui kegiatan mozaik

1. Anak mampu menciptakan ide/ gagasan-gagasan baru
2. Anak mampu menghasilkan karya unik dan menarik.

**Bagan 1 Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

jika kegiatan mozaik diterapkan secara efektif maka kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Teratai UNM dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dimyati (2013) mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif dimaksudkan untuk menghasilkan teori yang muncul dari data yang diperoleh dari lapangan bukan dari hipotesis. Pendekatan kualitatif ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas anak didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan dimana penyajian datanya diuraikan dan ditafsirkan ke dalam bentuk kata-kata.

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Kunandar (2012: 41) mengatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar”. Pelaksanaan tindakan ini dibagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: 1) tahap perancanaan tindakan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap observasi, 4) tahap refleksi.

30

1. **Fokus Penelitian**

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kreativitas anak dan kegiatan mozaik di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kota Makassar.

**C. Setting dan Subjek Penelitian**

1. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Teratai UNM. Peneliti memilih Taman Kanak-kanak Teratai UNM sebagai lokasi penelitian karena pada dasarnya anak didik di Taman Kanak-kanak Teratai UNM memiliki permasalahan dalam hal kreativitas. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan mozaik.

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Teratai UNM, dalam penelitian ini peneliti memilih kelas B4 karena melihat kreativitas anak didik pada kelas B4 melalui pembelajaran seni mozaik masih kurang, karena itu peneliti memilih mengembangkan kreativitas anak didik melalui seni mozaik. Sedangkan subjek penelitian adalah anak didik kelompok B4 TK Teratai UNM dengan jumlah 13 orang anak dan 1 orang guru.

1. **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini akan dilaksanakan dengan satu siklus dimana satu siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, namun apabila belum berhasil maka dilanjutkan sampai siklus selanjutnya. Siklus terdiri dari 4 tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi/ pengamatan dan refleksi. Arikunto (Dimyati, 2013: 122) mengatakan bahwa “para ahli mengemukakan model penelitian tindakan pada garis besarnya terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yakni: 1) Perencanaan., 2) Pelaksanaan., 3) Penelitian / pengamatan., 4) Refleks. Secara rinci rancangan penelitian ini dapat dilihat pada skema berikut:

Pelaksanaan

Tindakan I

Perencanaan

Siklus I

Observasi/

Pengamatan

Refleksi I

Pelaksanaan

Tindakan II

Perencanaan

Tindakan II

Siklus II

Refleksi II

Observasi/ pengamatan

Dilanjutkan ke siklus berikutnya

Bagan 2 Rancangan Penelitian tindakan kelas Arikunto (Dimyati, 2013: 22)

Rincian kegiatan prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

1. **Siklus**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua pada kelompok B4 berlangsung selama dua kali tatap muka yang dibagi dalam empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

* 1. **Tahapan Perencanaan**

Tahap ini merupakan tahap dimana guru mulai membuat rencana kegiatan yang akan diberikan kepada anak didik dengan membuat rencana kegiatan harian, menentukan tema, dan sub tema yang akan diajarkan. Menentukan indikator setiap kegiatan dan menentukan kegiatan yang menjadi fokus penelitian berdasarkan indikator yang akan dicapai.

* 1. **Pelaksanaan dan tindakan**

Tahapan ini merupakan tahapan dimana pendidik melaksanakan seluruh kegiatan yang telah disusun dalam rencana kegiatan harian yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti meminta guru untuk mengamati proses pembelajaran guna untuk menyamakan persepsi antara pendidik dan pengamat sebagai pelaksana tindakan. Pelaksanaan tindakan pada tahap ini dilakukan dengan mengacu pada program pembelajaran dan pencapaian indikator dalam rencana kegiatan harian dalam hal ini jenis kegiatan yang akan dilaksanakan.

* 1. **Observasi**

Pada tahap ini, peneliti mengamati seluruh aktivitas pendidik dan anak didik mulai dari awal pembelajaran, pada saat proses pembelajaran dan akhir pembelajaran dengan mencatat dan menggunakan format pengamatan yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnnya berdasarkan indikator-indikator yang terdapat dalam lembar observasi.

* 1. **Refleksi**

Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan lalu dianalisis pada tahap refleksi ini. Demikian pun pada hasil evaluasi, hal-hal yang masih perlu diperbaiki dan dikembangkan dengan tetap mempertahankan hasil yang diperoleh pada setiap pertemuan. Dari hasil analisis siklus inilah akan dijadikan sebagai acuan apakah akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya atau tidak, sehingga apa yang ingin dicapai dalam penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Tahap ini sebagai langkah terakhir dalam penelitian tindakan, dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan baik itu perencanaan, pelaksanaan tindakan maupun evaluasi apakah telah berjalan sesuai tujuan yang ingin dicapai atau perlu melakukan perbaikan selanjutnya. Apabila mengalami peningkatan maka penelitian dicukupkan sampai pada satu siklus saja namun apabila belum mengalami peningkatan maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Oservasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung proses belajar mengajar yang dilakukan melalui kegiatan mozaik, dalam hal ini yang diobservasi adalah pendidik dan anak didik. Pada tahap ini observator akan melakukan pengamatan langsung kepada anak maupun guru untuk mengetahui perkembangan peningkatan kreativitas anak yang terjadi melalui kegiatan mozaik. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan format observasi. Adapun hasil dari observasi yang dilakukan nantinya akan dijadikan dasar acuan melakukan refleksi terhadap perbaikan hasil pembelajaran yang telah yang dilakukan.

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen serta gambar tentang pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Teratai UNM. Dokumentasi ini penting untuk mengetahui nama dan jumlah anak didik di Taman Kanak-kanak Teratai UNM.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**
2. **Teknik Analisis Data**

Sudjana (Dimyati, 2013) mengatakan bahwa data kualitatif dari hasil penelitian dapat disusun dalam bentuk tabel dan langsung ditafsirkan untuk penelitian yang digunakan dalam mengelolah data dengan mengamati kemampuan anak melalui kegiatan observasi yang disediakan dengan maksud meningkatkan kemampuan anak. Data yang terkumpul dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data secara kualitatif melalui suatu lembar pengamatan yang telah diberi simbol tertentu sesuai dengan tahap pencapaian anak didik.

1. **Standar Pencapaian**

Untuk peningkatan perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Teratai UNM, maka indikator keberhasilan kreativitas yang akan ditingkatkan melalui kegiatan mozaik dikatakan berhasil apabila :

1. Anak telah mampu menciptakan ide/ gagasan-gagasan baru
2. Anak telah mampu menghasilkan karya unik dan menarik

Penilaian hasil belajar di Taman Kanak-kanak didasarkan pada buku pedoman penilaian di Taman Kanak-kanak (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional, 2010) dengan standar pencapaian penilaian diuraikan sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel: 1.1 Kategori Penilaian Hasil Belajar.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Kategori | Simbol | Penilaian | Ket |
| 1. | Sangat Baik | \*\*\*\* | Berkembang sangat baik |  |
| 2. | Baik | \*\*\* | Berkembang |  |
| 3. | Cukup | \*\* | Mulai Berkembang |  |
| 4. | Kurang | \* | Belum Berkembang |  |

Sumber: Depdiknas (2010)

Keterangan:

\*\*\*\* Bintang : Sangat Baik, jika anak mampu melaksanakan kegiatan dengan sangat baik

\*\*\* Bintang : Baik, jika anak mampu melaksanakan kegiatan tanpa bantuan guru

\*\* Bintang : Cukup, jika anak mampu melaksanakan kegiatan dengan baik walaupun masih dengan bimbingan guru.

\* Bintang : Kurang, jika anak tidak mampu melaksanakan kegiatan.

Penelitian dikatakan berhasil apabila anak telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dan kemampuan anak rata-rata mencapai peningkatan 80 % dari jumlah keseluruhan anak didik yang ada di lokasi penelitian.