



SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS KOLASE ANAK
MELALUI PEMANFAATAN SISIK IKAN DI KELOMPOK B
PAUD MUSTIKA PERUMNAS KAYUKUNYIT MANNA**

OLEH:

LIZA PURNAMA
NPM: AI IIIA017

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM
SARJANA KEPENDIDIKAN GURU DALAM JABATAN (PSKGJ)
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS KOLASE ANAK
MELALUI PEMANFAATAN SISIK IKAN KELOMPOK B
PAUD MUSTIKA PERUMNAS KAYUKUNYIT MANNA**

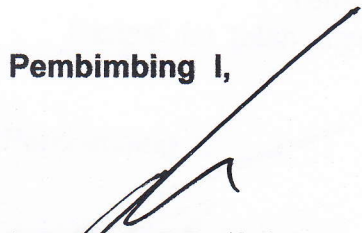
SKRIPSI

Oleh:

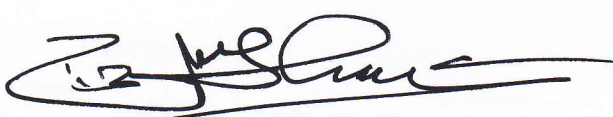
LIZA PURNAMA
A1 III 017

Disetujui dan disahkan oleh

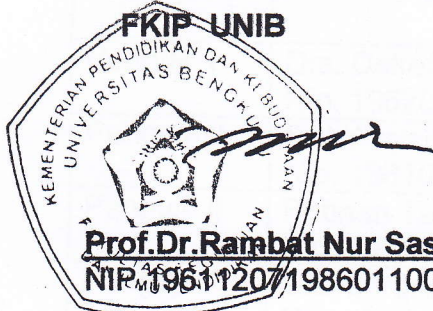
Pembimbing I,


Drs. Delrefi D. M.Pd
NIP. 196206051987101001

Pembimbing II,

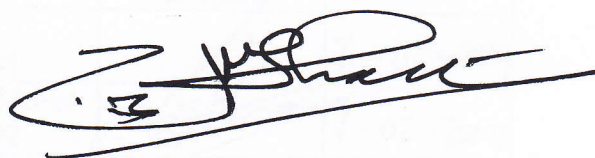

Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi
NIP. 196101231985031002

Dekan FKIP UNIB
FKIP UNIB



Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, Mpd
NIP. 196112071986011001

Ketua PRODI FKIP PSKGJ
FKIP UNIB

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi.

Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi
NIP. 196101231985031002

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS KOLASE ANAK
MELALUI PEMANFAATAN SISIK IKAN KELOMPOK B
PAUD MUSTIKA PERUMNAS KAYUKUNYIT MANNA**

SKRIPSI

Oleh:

LIZA PURNAMA

AI III 017

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Program (S1)
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

Hari : Rabu

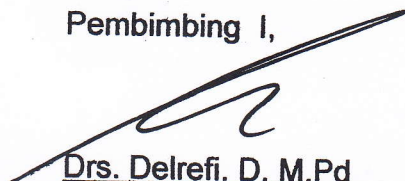
Tanggal : 22 - 01 - 2014

Pukul : 08.00. WIB

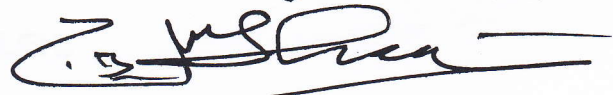
Tempat : SMAN 1 Bengkulu Selatan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

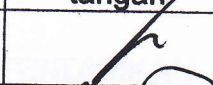
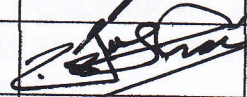
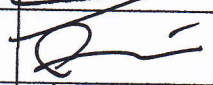
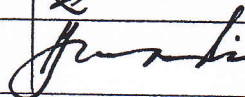
Pembimbing I,


Drs. Delrefi. D. M.Pd
NIP. 196205061987101001

Pembimbing II


Dr. I Wayan Dharmanayana. M.Psi
NIP. 196101231985031002

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh :

Penguji	Nama Dosen	Tanda tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Delrefi. D. M.Pd Nip. 196205061987101001		7-02-2014
Penguji II	Dr. I Wayan Dharmanayana. M.Psi Nip. 196101231985031002		7-02-2014
Penguji II	Pebrian Tarmizi. M.Pd Nip. 198102222008121004		7-02-2014
Penguji IV	Drs. Imranuddin. D, MA Nip. 195409121984031007		10-02-2014

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS KOLASE ANAK
MELALUI PEMANFAATAN SISIK IKAN KELOMPOK B
PAUD MUSTIKA PERUMNAS KAYUKUNYIT MANNA**

SKRIPSI

Oleh:

LIZA PURNAMA

AI III 017

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Program (S1)
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

Hari : Rabu

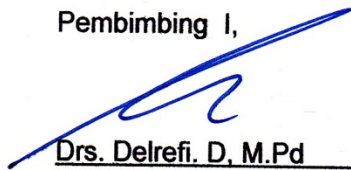
Tanggal : 22 – 01 -2014

Pukul : 08. 00. WIB

Tempat : SMAN 1 Bengkulu Selatan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

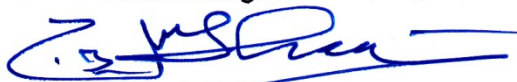
Pembimbing I,



Drs. Delrefi. D. M.Pd

NIP. 196205061987101001

Pembimbing II



Dr. I Wayan Dharmanayana, M.Psi

NIP. 196101231985031002

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh :

Penguji	Nama Dosen	Tanda tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Delrefi. D. M.Pd Nip. 196205061987101001		
Penguji II	Dr. I Wayan Dharmanayana, M.Psi Nip. 196101231985031002		
Penguji II	Pebrian Tarmizi. M.Pd Nip. 198102222008121004		
Penguji IV	Drs. Imranuddin. D,MA Nip. 195409121984031007		

MOTTO

- ❖ Jangan tunda besok, apa yang bisa kita lakukan hari ini, lakukanlah. Karena kadang kala kesempatan itu tidak akan datang duakali.”
- ❖ Barang siapa yang apabila diberi dia bersyukur, apabila ditanggihkan dia bersabar, apabila didzolimi dia memberi maaf dan apa bila berbuat dzolim dia bertaubat, maka dia adalah orang yang diberipetunjuk (Hadist Rasulullah S.A.W).
- ❖ Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu
(Al Baqarah: 45)
- ❖ Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lain. (HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Sembah sujud dari hati nantulus ku persembahkan karya sederhana ini yang Kuraih dengan suka, duka, air mata sertado'a dan rasa terimakasih yang dalam untuk:

- ❖ *Allah SWT. Dengan Rahmat dan Barokah-Nya semoga Menjadikan ku hamba yang senantiasa selamat dan mulia dunia dan akhirat,.... Amin.*
- ❖ *Bapak dan Ibu yang telah mendidik dan membesarkan ku serta selalu mendukung dalam setiap langkah ku, dengan diiringi doanya. Beliau lah yang selalu menjadi panutan keluargaku, dan semoga aku bisa berbakti kepada beliau.....Amin.*
- ❖ *Suamiku tercinta Tedi Medhiantara, dan anak-anaku tercinta Hizbi Aziz, Rizqi Ramadhan dan Zaqi Salam, yang telah menemani ku selamaini, yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiel, yang menjadikan aku selalu semangat dalam berjihad fisa bilillah di bidang pendidikan.*
- ❖ *Teman-temanku PSKGJ-PAUD Manna Bengkulu Selatan yang selalu kompak dalam segala hal.*

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Liza Purnama

NIM : A1III 017

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : KIP

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisir Ikan**

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan atau pernah di pakai untuk mendapatkan gelar keserjanaan di lingkungan Universitas Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagai mestinya.

Manna, Januari 2014

Yang menyatakan



Liza Purnama
Liza Purnama
A1III017

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS KOLASE ANAK MELALUI
PEMANFATAN SISIK IKAN KELOMPOK B PAUD MUSTIKA
PERUMNAS KAYUKUNYIT KECAMATAN MANNA BENGKULU
SELATAN**

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, yang berjumlah 10 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan masing-masing tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dokumentasi, hasil karya kolase anak. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif dengan teman sejawat, peneliti di sini bertindak sebagai guru dan teman sejawat bertindak sebagai observer/pengamat. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan memanfaatkan sisik ikan dapat meningkatkan kreativitas kolase anak Paud Mustika kelompok B Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 10 siswa yang kreatif hanya 0 anak (0%), pada siklus I meningkat jadi siswa (60%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 9 siswa (90%). Tindak lanjut untuk satu anak yang belum berhasil, peneliti lebih optimal dalam membimbing, peneliti mengadakan *home visit* kerumah siswa, peneliti menyarankan kepada orang tua siswa untuk lebih memperhatikan anak dengan kasih sayang.

Kata kunci : Kolase sisik ikan, kemampuan kreativitas

EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN THROUGH CREATIVITY
COLLAGE UTILIZATION OFFISH SCALES SET B ECD MUSTIKA
PERUMNAS KAYUKUNYIT SOUTHERN DISTRICT OF MANNA
BENGKULU

ABSTRACT

Classroom Action Research (CAR) aims to enhance the creativity of children in group B Paud Mustika Housing Kayukunyit South Bengkulu District of Manna. Subjects were children in group B Paud Mustika Housing Kayukunyit South Bengkulu District of Manna, which amounts to 10 children. This study was conducted in two cycles, the first cycle and Siklus II, with each of the phases, including planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used were in the form of observation sheet observation, documentation, works of collage kids. Methods of data analysis used descriptive analysis with a qualitative approach. Classroom Action Research conducted collaboratively with peers, researchers here act as teachers and peers act as observers / observer. Based on the results of the discussion that has been described can be concluded utilizing fish scales can enhance children's creativity collage Paud Mustika Kayukunyit Housing group B Bengkulu Manna Subdistrict south. This can be seen in the increase in the frequency and percentage occurs in the initial conditions of 10 students creative child only 0 (0 %), in the first cycle increased so students (60 %) and the second cycle increased to 9 students (90 %). Follow-up for a child who has not been successful, optimally in guiding researchers, investigators held a home visit to the students, researchers suggest to parents to pay more attention to children with affection .

Keywords : Collage of fish scales, the ability of creativity

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum. Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis diakhir sebuah perjuangan dalam menempuh pendidikan Strata-1 di Universitas Bengkulu. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurah bagi Rasulullah SAW. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan”. Skripsi ini merupakan suatu syarat untuk menyelesaikan studipada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Rambat Nur Sasongko, MPd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah mengizinkan saya dalam melakukan penelitian ini.
2. Drs. Delrefi.D, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas waktu, saran dan masukan bapak yang banyak sekali membimbing saya dalam menyusun proposal skripsi, sehingga saya mampu menyelesaikan proposal skripsi ini.
3. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi selaku Dosen Pembimbing II pada proposal skripsi saya, dan selaku ketua program S1

PAUD terimakasih banyak atas bantuan, kritikan dan didikan bapak sehingga saya bisa menyempurnakan proposal dan saya bisa menyelesaikan kuliah saya hingga sekarang.

4. Bapak Pebrian Tarmizi, MPd dan Bapak Drs. Imranuddin. D, MA selaku dosen dan sebagai penguji, terima kasih banyak atas nasihat dan didikan bapak kepada saya selama ini, sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan saya seperti sekarang ini.
5. Semua Dosen S1 PAUD yang telah baik membimbing saya selama saya menjalani kuliah di S1 PAUD banyak pengalaman dan perubahan yang baik yang saya dapati selama saya kuliah.
6. Keluarga dan orang-orang terdekat yang telah memberikan dukungan.
7. .Teman-teman satu angkatan, seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dalam perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Manna, Januari 2014
Penulis

LIZAPURNAMA
A1III017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. LatarBelakang	1
B. IdentifikasiMasalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. RumusanMasalah.....	5
E. TujuanPenelitian.....	6
F. ManfaatPenelitian.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas Anak Usia Dini	8
B. Kolase	22
C. Hakikat Media.....	32
D. Sisik Ikan	34
E. DesainPembelajaran Kreatif.....	35
F. PedomanPenilaianKreatif / IndikatorHasilBelajar	37
G. HasilPenelitian yang Relevan	41
H. Kerangka Berpikir.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	44
B. RuangLingkupPenelitian.....	46
C. ProsedurPenelitian	46
D. MetodePengumpulan Data.....	56
E. MetodeAnalisis Data	63
F. Kreteria Keberhasilan	67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	68
1. Kelancaran dalam menggunakan lem.....	70
2. Keluwesan untuk menghasilkan berbagai idea.....	73
3. Komposisi bentuk proposional dan terinci.....	75
4. Keaslian kreativitas kolase.....	77
B. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA.....	90
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

HALAMAN

Table 2.1Lingkungan yang mempengaruhikreativitas.....	17
Table 2.2Indikator kreativitas	40
Tabel 4. Hasil observasi kreativitas kolase anak.....	68
a. Hasil observasi kelancaran menggunakan lem.....	70
b. Hasil observasi keluwesan menghasilkan bentuk	71
c. Hasil observasi komposisi bentuk terinci.....	75
d. Hasil observasi keaslian kreativitas kolase	78
Table 4.1frekwensi persentase keberhasilan anak dari kondisi awal, siklus I dan siklus II	69

LAMPIRAN

	HALAMAN
1. Pernyataan kesedian menjadi mitra peneliti	93
2. Jadwal Peniltian.....	94
3. Rencana Keegiatan Harian (RKH) Pertemuan I	95
4. Lembarobsevasi guru	97
5. Lembarobservasiketerlibatananak.....	98
6. Lembar Rencanakegiatan harian (RKH) Pertemuan II	99
7. Lembarobsevasi guru	100
8. Lembarobservasiketerlibatan anak.....	101
9. Lembar Rencana harian (RKH) pertemuan I siklus II	102
10.Lembar observasi obsevasi guru.....	103
11.Lembar observasi keterlibatan anak.....	104
12.Lembar Rencana kegiatan harian (RKH) Pertemuan II	105
13.Lembar obsevasi guru	106
14.Lembar observas keterlibatan anak.....	107
15.Lembar observasdi Kondisi awal anak	108
16.Lembar observasi siklus I.....	109
17.Lembar observasi siklus II	110
18.Lembar Riwayat hidup.....	111

DAFTAR GAMBAR

HALAMAN

1. Gambar 2.1 BaganSiklus Idansiklus II.....	42
2. Gambar 3.1 Tahap-tahapDalam Penelitian	47
3. Gambar 4 Diagram PeningkatanFrekwensiPeningkatan Kreativitas Anak	69
4. Foto-foto	
a. Gambar 1	72
b. Gambar 2.....	72
c. Gambar 3.....	74
d. Gambar 4.....	75
e. Gambar 5.....	76
f. Gambar 6.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

(UU RI No 20 Th 2003 Bab II Pasal 3) Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang beradab dan bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada usia 0-6 tahun (menurut UU No 20 tahun 2003), 0-8 tahun (menurut pakar) adalah usia emas / *Golden Age* karena pada usia ini perkembangan otak percepatannya hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut.

Landasan filosofi pendidikan secara epistemologis adalah suatu metode yang hanya melihat kenyataan-kenyataan sehari-hari dengan jalan menguraikannya kembali. (Norman, 2011: 4).

Menurut (Yulianis 2009: 87) Peran aktif anak dalam proses pembelajaran akan menghasilkan generasi yang kreatif, artinya generasi yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan-kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak.

Kreativitas kolase mempunyai banyak peranan terutama bagi tingkat perkembangan usia anak seperti tercantum dalam kurikulum TK 2010, indikator-indikator yang digunakan adalah: mendemonstrasikan gerak tata cara bedoa. (NAM 2.1.1), membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media (kertas, ampas kelapa, biji-bijian, batu-batuan, dll) (MH 10.1.2), melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai. (SE. 141.2), menceritakan pengalaman/ kejadian sederhana dengan urutan. (BHS 8.1.1), menyiapkan peralatan kegiatan yang akan dilakukan. (KOG PUS 3.1.1).

Berdasarkan pengamatan dalam praktek pembelajaran sehari-hari, di Paud Mustika Perumnas Kayukunyit khususnya pada kelompok B ditemukan masih banyak anak mengalami hambatan dalam kemampuan kreativitas, ada sebanyak 7 anak dari 10 siswa atau 70 % belum tercapai. Hal ini dapat dilihat dari ketika anak-anak diberi tugas media dari lidi, tanah liat atau plastisin dan kertas origami membentuk seperti rumah, lingkaran, kotak, atau bentuk-bentuk lain, anak belum mampu

untuk menciptakannya. Didalam kreativitas (alat penilaian yang dikembangkan CRI) peneliti mengamati: 1. Menunjukkan minat dan apresiasi terhadap hasil kerjanya sendiri dan orang lain. 2. Mencari keindahan dan keharmonisan menurut cerita sendiri. 3. Menunjukkan ketekunan kreatif . 4. Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif. 5. Menunjukkan imajinasi dan gambaran. Masih jauh dari harapan.

Minimnya pembelajaran yang bisa menggali kreativitas anak, serta kurangnya keterlibatan anak dalam mengeksplorasi media atau sumber belajar yang bisa mengasah kreativitas mereka, merupakan faktor utama yang menjadi masalah mengapa anak memiliki kreativitas yang minim khususnya kreativitas kolase. Meskipun demikian, berdasarkan pengamatan peneliti, potensi kreativitas anak masih memiliki peluang yang potensial untuk dikembangkan secara optimal, dengan catatan perlu melakukan tindakan perbaikan pembelajaran. Seandainya anak tidak bosan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dari hasilnya dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial. (Yulianis, 2008: 6.20). Dengan keterampilan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anakpun terlatih karenanya.

Kemampuan anak dalam penguasaan keterampilan kreativitas anak, sudah seharusnya menjadi tanggung jawab guru sebagai fasilitator dan motivator kepada anak. Akan tetapi, apabila permasalahan ini dibiarkan maka akan sangat berdampak pada proses

dan hasil belajar pada anak. Hasil yang diharapkan tentu tidak akan tercapai dengan baik. Jadi, untuk menyelesaikan permasalahan ini sudah sepantasnya menjadi tugas guru sebagai pendamping anak disekolah.

Pemanfaatan sisk ikan bagi anak Paud Mustika merupakan kegiatan kreativitas kolase dan memiliki unsur pendidikan yang kompleks, disamping bahannya banyak dan mudah diperoleh, maka dipandang perlu untuk melakukan upaya-upaya perbaikan dalam program pelaksanaan kegiatan pengembangan potensi anak. Upaya tersebut, dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab kongkrit dan kewajiban untuk mengoptimalkan kreativitas yang dimiliki anak, yang mana peneliti memandangnya masih memiliki peluang yang potensial untuk lebih dikembangkan lagi. Menurut Seham (Zaman: 4.4) media pembelajaran yaitu tehnologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Bertolak dari keinginan pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk menerapkan kegiatan memanfaatkan sisik ikan dalam meningkatkan kreativitas kolase anak di kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna. Ketertarikan ini, selanjutnya mendorong peneliti berkolaborasi dengan guru Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna. Untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya

Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di identifikasikan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya guru menggunakan metode yang mendukung munculnya kreativitas anak.
2. Anak terbiasa mencontoh bentuk yang dibuat oleh guru, anak cepat bosan, ngantuk dan kurang mandiri.
3. Media yang digunakan kurang menarik karena media yang digunakan itu-itu saja.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka di perlukan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: “Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupten Bengkulu Selatan”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah pemanfaatan sisik ikan dapat meningkatkan kreatifitas kolase anak di kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas kolase anak dengan pemanfaatan sisik ikan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah

1. Bagi anak didik:
 - a. Siswa dapat mandiri menyelesaikan tugasnya.
 - b. Siswa dapat mencurahkan imajinasinya sesuai keinginannya tanpa takut salah
 - c. Siswa termotivasi dalam pembelajaran yang meningkatkan kreativitasnya.
2. Bagi pendidik:
 - a. Untuk menambah khasanah ilmu bagi pendidik di Paud.
 - b. Memotivasi pendidik Paud khususnya, agar terus berusaha memberikan model pembelajaran dalam pengembangan kreativitas sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran menyenangkan bagi anak dan tidak monoton.
3. Bagi sekolah
Dapat mendorong dan meningkatkan kreativitas anak dan kinerja guru yang lebih berkualitas dalam mengajar sehingga dapat menghasilkan siswa yang kreatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Munandar (1999: 6) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Semiawan (dalam Rachmawati 2005: 15) Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Menurut Suratno (2005: 24) kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original/ asli.

Menurut Wahyudin (2007: 3) kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan original yang berlanjut ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

Munandar (dalam Mariyana, 2008: 6-7) menguraikan definisi tentang kreativitas menjadi empat P:

Pertama pribadi (*person*), bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (*ekspresi*) dari keunikan pribadi

individu. Kedua proses (*process*), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak. Ketiga pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Keempat produk (*product*), bahwa produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu, di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak).

Dari teori-teori tersebut di atas dapat disimpulkan dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kreativitas adalah suatu gagasan aktivitas yang imajinatif menghasilkan sesuatu yang original yang menggunakan media yang beragam untuk menemukan hasil karya yang baru.

2. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Munandar (1999:31) pentingnya kreativitas bagi seseorang:

- a. Berkreasi seseorang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia

Ungakapan Getzels (dalam Nursisto, 1999: 34-35) mengemukakan dalam achievement test, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreatif tinggi.

Kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki

Kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan. (Nursisto, 1999: 6-7).

Menurut Nursisto (1999: 109) berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan menjadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan diatas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan anak usia dini.

Menurut Renzuli, (dalam Munandar, 1999: 4) kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia, dimasa akan datang

3. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Menurut Montolalu (2009: 3.5) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak TK adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap pengembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Pemenuhan keinginan itu diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kegiatan kreatif yang akan mengacu perkembangan kognitif atau keterampilan berpikirnya.
- b. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan (dalam Nursisto, 1999: 21) bahwa hasil penelitian Maslow pada tahun 1972, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pengembangan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya. Pengembangan kreatifitas mempunyai nilai positif karena dalam kegiatan berekspresi ini anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa, takut, khawatir dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya. Apabila perasaan-perasaan tersebut tidak dapat desalurkan maka anak akan hidup dalam ketegangan-ketegangan jiwanya akan tertekan. Hal ini akan menimbulkan penyimpangan-penyimpangan tingkah laku sehingga keseimbangan emosi anak akan terganggu. Dengan

demikian, orang dewasa dapat memberikan kegiatan-kegiatan kreativitas pada anak, seperti menggambar, membentuk dari berbagai media, menari dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis.

- c. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Ini berarti perasaan estetika atau perasaan keindahan anak terbina dan dikembangkan. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tari, musik, dan dihayatinya. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Anak-anak didekatkan pada sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia. Kemampuan diatas rata-rata tidak berarti bahwa kemampuan itu harus unggul, yang pokok adalah kemampuan itu harus cukup diimbangi oleh kreativitas dan tanggung jawab terhadap tugas. Tanggung jawab atau pengikatan diri terhadap tugas menunjuk pada motivasi mengerjakan dan menyelesaikan suatu tugas. Banyak orang beranggapan bahwa bakat hanya ditemukan oleh kemampuan diatas rata-rata atau intelegensi yang

tinggi, akan tetapi kenyataan menunjukkan tidak demikian halnya, sebagai contoh seseorang memiliki bakat tehnik, tetapi tanpa adanya kreativitas pada dirinya untuk mencoba-coba bereksprimen untuk menciptakan sesuatu yang baru, serta dorongan semangat yang kuat, dalam mengerjakan dan menyelesaikan apa yang telah dimulai, meskipun mengalami banyak rintangan atau kegagalan maka ia akan menghasilkan karya-karya yang bermakna. Ketekunan dan keuletan dalam mengerjakan dan menyelesaikan suatu tugas sangat menentukan keberhasilan seseorang disamping kemampuan dan kreativitas yang tinggi.

4. Ciri-Ciri Kreativitas

Menurut Sumanto (2005: 39) anak yang kreatif mempunyai ciri yaitu mempunyai kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu membuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Guilford (dalam Munandar, 1999: 12) membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas kedalam dua bagian yaitu: ciri bakat (*Aptitude Trait*) dan ciri non bakat (*non - aptitude Trait*). Ciri-ciri yang berupa bakat / *aptitude trait* pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluwesan / fleksibel, dan orisinilitas dalam

berpikir, ciri-ciri bakat / *aptitude* sikap kreatif perlu dikembangkan sejak dini sebagai potensi kreatif perlu didukung oleh kematangan pribadi.

Beberapa karakteristik pribadi yang sudah teruji dalam penelitian/ kajian ilmiah, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas adalah rasa ciri *non aptitude* antara lain: percaya diri, keuletan/ daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian.

Sund (dalam Nursisto, 1999: 35) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan ciri-ciri yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi, ciri-ciri tersebut antara lain:

Mempunyai hasrat ingin tahu.

- a. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- b. Panjang akal.
- c. Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- d. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit.
- e. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas.
- f. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Menurut Supriadi (dalam Rachmawati 2005:17) ciri kreativitas dibedakan dalam ciri kognitif dan *non-kognitif* yaitu:

- a. Ciri kreativitas kognitif meliputi keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, atau fleksibel, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan merinci, atau mengelaborasi serta keterampilan menilai.
- b. Ciri kreativitas *non* kognitif meliputi: sikap seperti merasa tergantung oleh kemajemukan sikap berani mengambil resiko, sikap menghargai, dan kepribadian kreatif seperti rasa ingin tahu bersifat imajinatif.

Kedua ciri ini merupakan hal yang sangat penting untuk mewujudkan karya yang kreatif dan inovatif.

Menurut Soefandi (2009: 17) menyebutkan bahwa seseorang yang kreatif memiliki kelebihan-kelebihan berbeda dengan seseorang pada umumnya. Kelebihan-kelebihan tersebut ditunjukkan dari hal-hal berikut:

- a. Memiliki keinginan untuk mengubah hal-hal disekelilingnya menjadi lebih baik.
- b. Memiliki kepekaan, yakni cenderung lebih terbuka dan tanggap terhadap sesuatu.
- c. Memiliki minat untuk menggali lebih dalam apa yang tampak di permukaan.
- d. Mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi.
- e. Mendalam dalam berpikir.

- f. Mampu memahami permasalahan hingga menguasai seluruh bagian-bagiannya,
- g. Optimis mewujudkan antusiasme dan rasa percaya diri.
- h. Mampu bekerjasama dan sanggup berikhtiar secara produktif bersama orang lain.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Montolalu, dkk (2009: 3.8) ada beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas, yang dapat dilihat pada tabel 2.1 faktor lingkungan yang menunjang dan menghambat kreativitas, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Lingkungan yang mempengaruhi kreativitas

Jenis Lingkungan yang terlibat	Lingkungan yang Menunjang	Lingkungan yang menghambat
Sarana prasaran	Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel	Suasana kelas kaku
Orang dewasa (Guru Kepala Sekolah)	Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang.....)	Selalu mengajukan pertanyaan tertutup
Program pembelajaran	Kegiatan-kegiatan disajikan penuh tantangan sesuai dg usia dan karakteristik anak	Kegiatan yg disajikan sulit, membuat anak frustrasi
Orang dewasa	Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspirator	Berperan sebagai instruksi
Orang dewasa	Mendorong anak untuk belajar mandiri	Cenderung membantu dan melayani
Program pembelajaran	Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran	Tidak melibatkan anak secara aktif
Program pembelajaran	Menekankan pada proses belajar	Lebih mementingkan produk/hasil belajar
Orang dewasa	Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak	Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan
Orang dewasa	Sebagai mitra belajar	Sebagai sumber belajar dan penyampaian informasi satu satunya

Dari beberapa hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi: daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari/ dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi dan kreativitasnya. Oleh karena dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreaitivitas.

Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak-kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu perlu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan / menggali potensi anak yang masih tersembunyi, dan mengembangkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

6. Tahap-Tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Munandar (1999: 59) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1929 dalam buku *"The Art of Thought"* Pirtto, 1992 yang

menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi.

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data / informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam prasadar.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Didalam Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terhadap tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek motorik halus anak:

- a. Menggambar bebas dengan berbagai media

- b. Melukis dengan jari (*fainger fainting*)
- c. Mewarnai bentuk tiga dimensi dengan berbagai media
- d. Menganyam dengan berbagai media
- e. Membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media dll.

7. Metode Pengembangan Kreativitas

Pada Kurikulum Berbasis Kopetensi (KBK) 2004 pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan seni, akan tetapi sekarang pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik motorik halus anak usia dini.

Menurut Nursisto (1999: 91) mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain, aktif berapresiasi, gemar merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis.

Menurut Guilford (dalam Nursisto, 1999: 31-32), kreativitas melibatkan proses berpikir secara divergen. Sedangkan Parnes. 1972 mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut:

- a. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah

- b. *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang bias
- c. *Originalty* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa
- d. *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitive* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Nursisto (1999: 33) menyataka bahwa kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri atau berdiri sendiri, atau bukanlah semata-mata kelebihan yang dimiliki seseorang, lebih dari itu kreativitas merupakan bagian dari buah usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan.

Kreativitas salah satu sumber bakat seseorang. Berbakat mempunyai persamaan dengan genius karena kedua biasanya berkaitan dengan kualitas intelektual, namun berbakat seperti halnya talent belum tentu terwujud dalam suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius,

sedangkan anak yang cerdas mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi.

Dari kajian ilmiah tersebut, pendidik sedikitnya melihat kreativitas anak didik, sedini mungkin agar dapat dikembangkan dengan bimbingan dan penyuluhan sesuai dengan kreativitas anak didik masing-masing. Jika tidak dikembangkan maka kreativitas yang ada bisa jadi hilang dan anak didik menjadi biasa saja, karena kreativitas terhambat.

B. Kolase

Kolase berasal dari bahasa Perancis (*Collage*) yang berarti merekat. Menurut Sumanto (2005: 93) kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan tehnik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Bahan-bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi dan bahan sisa. Bahan yang digunakan untuk berkreasi kolase tidak hanya terbatas seperti halnya pembuatan mozaik, bisa menggunakan aneka jenis bahan alam, seperti sisik ikan yang sudah ada bentuk, ukuran maupun jenisnya. Kolase adalah sesuatu karya aplikasi yang ditempelkan dan menghasilkan sesuatu yang baru agar terlihat Nampak lebih unik.

Menurut Martha Christiani (dalam Staff UNY, 2012) kolase adalah penyusunan berbagai bahan pada sehelai kertas yang datar. Bahan yang digunakan untuk direkatkan terdiri dari berbagai bentuk kertas,

kain, bahan-bahan bertekstur dan benda-benda menarik lainnya, bisa 2 dimensi atau 3 dimensi.

Selanjutnya Tim Bina Karya Guru (2006: 38) menyatakan bahwa: kolase adalah melukis dengan cara menempel atau merekat

1. Manfaat kolase untuk anak

Menurut Irfan Hasuki (dalam Luchantiq, 2010) Ada 9 manfaat kolase untuk anak adalah

a. Melatih Motorik Halus

Menstimulasi kemampuan motorik halus. Jemari-jemarinya akan siap untuk diajak belajar menulis. Kemampuan motorik halus anak sangat berpengaruh karena terhadap aktivitas anak sehari-hari.

b. Melatih Kreativitas

Pilihan permainan kolase yang juga memancing kreativitas

c. Melatih konsentrasi

Pada saat melakukan menempel dan melepaskan dibutuhkan koordinasi pergerakan mata dan tangan. Koordinasi ini untuk merangsang pertumbuhan otak anak.

d. Mengenal Warna

Kolase terdiri atas banyak warna, merah, hijau, kuning, biru dan lainnya. Anak akan mengenal warna agar wawasan dan kosa kata bertambah'

e. Mengenal Bentuk

Selain warna, beragam bentuk ada pada kolase, misalnya: segitiga, segiempat, lingkaran, persegi panjang, busur, dan gambar-gambar bukan geometris. Anak akan memahami lingkungannya dengan baik. Pemahaman ini membuat kerja otak anak tumbuh maksimal.

f. Melatih Memecahkan Masalah

Kolase merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak.

g. Mengasah Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial adalah kemampuan seseorang mengenal dan memahami ruang. Karena, banyak terdapat bentuk-bentuk sisik ikan yang ukurannya berbeda-beda dan anak harus menyesuaikan sisik ikan dengan ruang yang ada di outline gambar. Dengan ini kemampuan anak akan terasah

h. Melatih ketekunan

Tak mudah menyelesaikan kolase dalam waktu cepat. Butuh ketekunan dan kesabaran saat mengerjakannya.

i. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Bila anak mampu menyelesaikan kolase, ia akan mendapatkan kepercayaan diri. Kepercayaan diri anak bisa akan tumbuh

lebih besar bila ia berhasil lebih cepat menyusun kolase lebih cepat dari teman-temannya.

2. Unsur-unsur Kolase

Menurut Melly (dalam Melyloelhabox, 2012) unsur-unsur kolase adalah:

- a. Kolase memiliki unsur-unsur seni rupa lain, yaitu: Unsur seni lukis dari bentuk dua dimensi yang datar dan menggambarkan suatu bentuk tetapi diwakili oleh benda yang bermacam-macam sebagai pengganti garis, warna dan bidangnya. Garis, warna dan bidang sebagai unsur seni lukis yang kedudukannya diganti oleh barang-barang atau material sebagai unsur kolase. Misalnya dalam ungkapan sebuah kendaraan motor, obat nyamuk bakar menggambarkan roda, bolpoint bekas menggambarkan unsur kendaraan pada bagian sepak bor, batu baterai untuk menggambarkan tanki motor, bola lampu senter sebagai gambaran lampu sepeda motor dan lain-lain. Unsur seni kriya, kolase dalam pembuatannya memerlukan kesabaran yang tinggi dan ketrampilan menyusun, menempel, merangkai dan lain sebagainya membutuhkan ketrampilan.
- b. Unsur dekorasi kolase sangat sulit menggambarkan dengan gaya naturalis karena materialnya terdiri dari bahan-bahan

yang beraneka dan berbentuk benda utuh, sehingga untuk menggambarkan bentuk elastis naturlis sangat sulit.

3. Material Kolase

Sumanto (2005: 94) menyatakan bahwa: bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa atau bekas dan sebagainya. Misalnya kertas koran, kertas kalender, kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik, sendok eskrim, serutan kayu, serutan pensil, kulit batang pisang kering, kerang, elemen elektronik, sedotan minuman, tutup botol dan sebagainya

Menurut Melly (dalam Melyloelhabox, 2012) Pembahasan mengenai material ini membahas bahan-bahan apa yang cocok untuk digunakan dalam kolase, secara umum dan secara khusus untuk pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

a. Material untuk Pembuatan Karya Kolase secara Umum.

Kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibandingkan dengan pembuatan karya seni rupa yang lain. Untuk menemukan ide dalam kolase, coba anda bayangkan benda-benda seperti obat nyamuk bakar, batu batry bekas, ball point bekas, bola lampu yang sudah rusak, sendok garpu, tutup gelas, kancing baju, kelereng, komponen elektronik yang rusak, bagaimana cara memadukan benda-benda tersebut agar

menjadi sebuah karya seni. Benda-benda tersebut dapat di tempel pada sebuah papan, triplek atau bahan datar apa saja baik dengan di lem, dipaku atau diikat sehingga menjadi sebuah kesatuan yang berupa karya seni kolase. Contoh ini hanya sebagian dari material kolase yang disebutkan dan masih banyak lagi, sehingga dapat kita katakan bahwa material untuk karya seni kolase adalah benda apapun yang dapat dipadukan sehingga menjadi sebuah karya seni rupa kolase.

b. Material Kolase untuk Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Material yang digunakan dalam pembuatan kolase di taman kanak-kanak tentu berbeda dengan material pada umumnya, tetapi prinsip yang digunakan sama. Yang membedakan adalah bahan baku yang digunakan, untuk pembelajaran kolase di TK akan lebih sederhana dan tidak membahayakan.

4. TEHNIK MEMBUAT KOLASE

Menurut Melly (dalam Melyloelhabox, 2012) pengertian umum kolase dapat dibuat dalam bentuk dua dimensi. Dalam proses pembuatan karya kolase sering terjadi materialnya harus disiapkan dahulu, baru kemudian ide bentuk karya yang akan di persiapkan. Dan dalam proses pembuatan kolase, yaitu dengan cara memadukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda-beda hingga menjadi sebuah karya melalui tehnik

assembling (dengan di lem, las, dipaku dan lain-lain) di masukkan agar dapat menyatu.

Salah satu contoh karya kolase untuk anak usia dini adalah, telur yang sudah di kosongkan isinya kemudian ditemplei sehelai bulu yang dibentuk seperti sayap pada kanan dan kirinya kemudian dibagian belakangnya ditemplei kertas berwarna yang dibentuk seperti ekor, bagian depan sebagai kepala tempelkan plastik yang berbentuk bulat sebagai kepalanya yang kemudian ditambah dengan tempelan manik-manik sebagai mata. Tempelkan bagian bawah telur potongan *styrofoam* agar bentuk ayam tersebut dapat berdiri.

5. TEHNIK PEWARNAAN PADA KARYA KOLASE

Menurut Melly (dalam Melyloelhabox, 2012) Jarang ditemukan pembuatan karya kolase, mozaik dan montase memberikan pewarnaan setelah rangkaian karya tersebut jadi. Karena pemberian karya yang sudah terangkai tidak dapat memberikan hasil akhir yang bagus. Pewarnaan tiga karya tersebut dilakukan pada waktu material belum dirangkai. Kebanyakan material sudah memiliki warna alam/asli dari benda sebelum dipakai sebagai material kolase, mozaik dan montase. Contoh : pecahan kaca, keramik, kayu, batu, daun.

6. Proses Kreasi Kolase pada Anak Usia Dini

Menurut Melly (dalam Melyloelhabox, 2012) Proses kreasi atau proses kreatif merupakan tahapan yang harus dilalui oleh seseorang dalam suatu karya seni yang dalam hal ini adalah kolase. Mulai dari proses memperoleh, dan menemukan sumber ilham atau inspirasi, gagasan hingga proses mewujudkan dalam karya kolase. Dalam hal ini impresi yang dirasakan, dipikirkan, dan dihayati oleh seseorang dituangkan sebagai ekspresi yang personal dalam wujud karya kolase, mozaik, dan montase.

Kreasi dalam pembuatan karya tersebut melalui tahapan-tahapan, yaitu: tahap rasa, tahap karsa, tahap cipta dan tahap karya. Tahapan dari yang bersifat rasa dan karsa sampai ke bentuk yang bersifat fisik.

a. Tahap Rasa

Merupakan proses psikologi yang terjadi dalam diri seseorang pada saat stimulus ditangkap oleh seseorang melalui fungsi indrawi. Hal ini melalui proses pengamatan, pemusatan perhatian dan kesadaran estetika terhadap objek yang kemudian diapresiasi sehingga memperoleh rangsangan yang bersifat internal yang berasal dari luar dirinya. Stimulus yang berupa rangsangan ini menimbulkan semacam getaran atau dalam istilahnya *Cicelia* "sensasi indrawi". Sensasi ini

pada idealnya belum memiliki makna, tetapi lama kelamaan dapat menjadi bermakna karena bertambahnya pengalaman personal yang selalu berdekatan dengan seni.

Selanjutnya proses mempersepsi, proses ini merupakan lanjutan dari proses rasa sensasi, lalu setelah dirasakan akan menimbulkan kesan yang memiliki makna tertentu pada dirinya. Dalam proses penyerapan ini terjadilah asosiasi dan mekanisme kemampuan (intelektual) yang lain, yaitu: kemampuan membedakan (diferensiasi), kemampuan membandingkan (komparasi). Kemampuan persamaan (analogi) yang akhirnya dapat menyimpulkan (sintesis). Dan kesemuanya ini menghasilkan pengalaman bermakna yang lebih luas dari sebelumnya.

b. Tahapan Karsa

Merupakan proses psikologi yang terjadi pada diri seseorang yang memiliki kaitan dengan rangkaian proses merenungkan, proses menanggapi, proses menikmati kesan pada saat akan menuangkan gagasan dalam berkarya.

Proses merenungkan, merupakan proses dalam membangun tanggapan-tanggapan yang mendalam terhadap sensasi-sensasi indrawi yang sering disebut pula sebagai kesan (impresi). Adapun tanggapan atau kesan (impersi) yang

ada kaitannya dengan pemikiran secara sadar disebut interpretasi, sedangkan tanggapan-tanggapan atau kesan yang ada hubungannya dengan perasaan seseorang disebut emosi.

Untuk merespon atau menanggapi kesan yang lebih mendalam dibutuhkan fungsi aktif intelektual yang kemudian dipadukan dengan emosi. Dari perpaduan fungsi-fungsi ini akan membentuk pemahaman yang dalam mengenai apa yang telah dirasakan oleh seseorang dalam proses menikmati suatu seni. Emosi estetis adalah emosi timbul karena impresi (kesan) yang mendalam terhadap perasaan pada waktu terjadi sensasi dalam proses penikmatan seni. Maka tanpa faktor impresi, suatu proses penikmatan seni tidak dapat tercapai.

Rasa dan karsa merupakan rangkaian proses yang saling berhubungan dan merupakan tahapan yang sangat penting, karena proses ini sebagai sumber munculnya gagasan atau inspirasi yang kemudian diekspresikan. Gagasan atau inspirasi merupakan sumber untuk prosesnya kreasi yang kemudian dimunculkan berupa ungkapan secara spontan dan melalui proses pencarian / terencana tentang ide dengan diupayakan secara sengaja. Jadi, pemunculan gagasan atau inspirasi dapat dengan cara spontan dan secara sengaja (terencana).

c. Tahap Cipta

Mencipta, maksudnya merupakan proses memanifestasikan atau menghadirkan sesuatu gagasan atau imajinasi seni menjadi bentuk karya fisik berupa karya dua dimensional. Gagasan atau imajinasi yang berupa rancangan pikiran abstrak kemudian melalui proses pemfisikan menjadi bentuk fisik yang bersifat indrawi. Kesan yang dirasakan dan dipersepsikan oleh seseorang pada saat penikmatan seni kemudian diolah dalam proses fisik menjadi bentuk fisik.

d. Tahap Karya

Karya merupakan proses dari gagasan atau ide dan berkembang menjadi fisik (cipta) yang pada akhirnya terbentuklah “karya seni rupa”. Seperti kolase, mozaik, dan montase. Hasil karya pengaplikasiannya mengikuti kaidah-kaidah estetika namun bentuk fisiknya tergantung dari tehnik (imitasi dan modifikasi) yang digunakan.

Bentuk imitasi adalah meniru hal-hal yang telah ada, sehingga dalam berkarya berusaha menciptakan karya sesuai dengan bentuk yang sebenarnya. Bentuk modifikasi dibagi beberapa cara, yaitu: stilisasi, adalah mengubah bentuk dengan cara deformasi adalah mengubah bentuk dengan cara menyederhanakan bentuk struktur bentuk sebuah objek estetis,

distorsi adalah proses perubahan bentuk-bentuk dengan cara menghancurkan struktur bentuk sebuah objek estetis. Hal ini banyak terjadi pada pembuatan karya seni mozaik.

C. Hakekat Media

1. Pengertian Media

Media merupakan alat atau sarana yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan suatu informasi. Menurut Hernawan (dalam zaman, 2010: 4.13) media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema / topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses pembelajaran pada diri anak. Seorang guru Tk menginginkan agar pesan yang disampaikan dapat diterima anak secara efektif dan efisien. Untuk itu diperlukan media pembelajaran. Media dikembangkan dengan baik diharapkan dapat membantu anak untuk memahami pesan yang akan disampaikan kepada anak.

2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, audio, dan audiovisual berikut ini akan diuraikan jenis dan karakteristik media pembelajaran:

a. Media Visual.

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang dapat dilihat. Jenis media ini sering digunakan guru TK untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang dipelajari. Media visual terdiri dari atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*)

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran di Tk pada umumnya melatih untuk keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran. Dan bersifat auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lain.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Dengan menggunakan media audio visual maka penyajian isi tema kepada anak-anak akan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan belajar bagi anak. Contoh dari media audio visual ini adalah program televisi atau video pendidikan atau instruksional, program slide suara dan sebagainya.

D. Sisik Ikan

Sisik ikan adalah sisik yang diambil dari tubuh ikan yang mempunyai sisik yang besar, dibersihkan dan diberi aneka macam warna makanan yang aman, lalu dikeringkan atau dijemur sampai kering, sehingga dapat digunakan untuk membuat kreasi aplikasi dengan mengabungkan teknis melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan yang sudah tersedia. Dari bahan-bahan atau alat-alat digunakan haruslah memperhatikan keamanan, kemanarikan warna-warna membuat anak merasa senang dan tertarik melakukannya.

E. Desain Pembelajaran Kreatif

Desain pembelajaran kreatif terdapat, tehnik-tehnik terutama yang penggunaannya harus disesuaikan dengan fungsi dan tahap-tahap

pembelajaran merancang sesuatu desain pembelajaran yang amat khusus bagi anak kreatif adalah tugas yang paling kompleks dan yang paling sering diriset para pakar, dan masih jauh pada sempurna, namun begitu ada beberapa petunjuk yang dapat diperoleh dalam merancang kegiatan ini.

Semiawan (1997) mengemukakan untuk menciptakan suasana yang mendorong dan menunjang kreativitas sebagai berikut:

- a. Bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan anak/ siswa
- b. Berilah waktu kepada anak untuk memikirkan dan mengembangkan idea atau gagasan kreatif. Kreatif tidak secara langsung dan spontan.
- c. Ciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima antar anak dengan orang tua, dan antara anak dengan guru atau pengasuh, sehingga antara mereka dapat belajar, bekerja, belajar dengan baik secara bersama maupun mandiri dengan baik.
- d. Kreativitas dapat diterapkan di semua bidang kurikulum dan bukan monopoli seni.
- e. Doronglah kegiatan berpikir divergen dan jadilah nara sumber dan pengarah.
- f. Suasana yang hangat dan mendukung memberi keamanan dan kebebasan untuk berpikir menyelidik (eksploratif).

- g. Berilah kesempatan kepada anak untuk berperan serta mengambil keputusan
- h. Usahakan agar semua anak terlibat dan dukunglah gagasan atau cara pemecahan masalah dari anak maupun rencana anak. Mendukung bukan berarti menyetujui, melainkan menerima, menghargai, dan jika belum tepat mengusahakan mencari ketepatan secara bersama.
- i. Bersikaplah positif terhadap kegagalan, dan bantulah anak menerima menyadari kesalahan atau kelemahan, serta usahakan peningkatan gagasan dan memenuhi syarat, dalam suasana yang menunjang atau mendukung.

Uraian tersebut merupakan syarat minimal yang harus diupayakan guru, khususnya dalam kaitan dengan terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif bagi timbulnya kreativitas anak. Secara konseptual butir-butir upaya tersebut harus dipahami untuk selanjutnya diterapkan secara nyata dalam praktek pembelajaran secara inovatif, kreatif dan kontinyu .

F. Pedoman Penilaian Kreativitas / Kriteria Indikator Hasil Belajar

1. Pedoman Penilaian Kreativitas.

Ada lima pendekatan yang di paparkan Supriadi (1994) dalam menilai kreativitas yaitu:

- a. Analisis objek terhadap produk kreatif
- b. Perkembangan subyektif dengan cara mengamati orang atau produk. Lewat lembar obsevasi dan hasilnya di gunakan sebagai pertimbangan pengamatan yang komponen, guru, orang tua dan teman sebaya untuk menilai kreativitas seseorang atau kelompok orang.
- c. Inventor kepribadian, merupakan suatu metode penilaian degan cara mengisi angket dengan butiran pertanyaan yang jawabannya berbentuk *forced chise* (ya/ tidak) atau *sakala likert* (sangat setuju, ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju)
- d. Inventor biografis, merupakan suatu metode penelitian kreativitas dengan cara menginvetaris biografi kehidupan seseorang, antara lain meliputi : identitas, latar belakang keluarga, riwayat pendidikan, riwayat pekerjaan, riwayat hidup, karakteristik fisik dan lain-lain.
- e. Tes kreativitas, merupakan metode penelitian kreativitas yang menekankan pada kemampuan berfikir kreatif. Tes kreativitas di bedakan dalam dua hal, yakni tes verbal dan figural. Torrence (dalam Supriadi, 1997). Tes verbal lebih menekankan pada aspek keunikan (Orsinilitas), keluwesan yaitu sejauh manakah perbedaan antara yang satu dengan yang lain berbeda-beda tidak monoton. Kelancaran yaitu beberapa

banyak jumlah jawaban. Penguraian yaitu seberapa rinci jawaban yang di berikan.

Menurut Depdiknas (2004: 6-7) pencatatan hasil penilaian harian pelaksanaannya adalah catatan hasil penilaian perkembangan anak pada kolom penilaian di rencanakan Kegiatan Harian (RKH). Anak yang belum mencapai indikator seperti di harapkan dan dari beberapa indikator hanya mampu melaksanakan satu indikator atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda bulat kosong (o). Anak yang sudah melebihi indikator yang diharapkan atau mampu melaksanakan tugas ,tanpa bantuan guru secara tepat / cepat dan lengkap dan benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan penuh (●). Jika anak hanya dapat melaksanakan beberapa indikator misalnya dua dari empat indikator , maka pada kolom penilaian di tulis nama anak dan di beri tanda check list (√)

Menurut Anita (2005: 111) pencatatan penilaian dapat menggunakan skala penilaian berupa memuaskan, berhasil, dan belum berhasil atau dengan lambang (○) artinya berhasil melakukan beberapa kriteria yang ditentukan, lambang (√) bisa melakukan separuh dari kriteria yang telah di tentukan dan

tanda (x) untuk siswa yang belum dapat memenuhi kriteria yang ditentukan. Menurut Depdiknas (2010: 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memenuhi semua kriteria maka diberi nilai bintang (☆☆☆☆) artinya berkembang sangat baik / optimal, bintang (☆☆☆) artinya berkembang sesuai harapan, sedangkan bintang (☆☆) artinya mulai berkembang, dan bintang (☆) artinya anak belum berkembang, dari beberapa indikator / kriteria yang telah ditetapkan guru.

2. Kriteria Indikator Hasil Belajar

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2004: 37) terdapat indikator dalam aspek seni :

- a. Menggambar bebas dengan berbagai media dengan rapi
- b. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
- c. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- d. Membuat gambar dengan tehnik mozaik dengan memakai berbagai bentuk
- e. Melukis dengan jari
- f. Membuat bentuk dari media plastisin, lempung, dll
- g. Mencocok dengan pola buatan guru atau ciptaan anak sendiri
- h. Melukis dengan jari, dll

Selanjutnya Munandar (1999: 71) menunjukkan indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri- ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Tabel 2.2 Indikator Kretivitas

No	Indikator
1	Lancar dalam menggunakan lem dan peralatan lainnya
2	Luwes untuk menghasilkan berbagai ide atau menambah bentuk dari yang ada
3	Komposisi bentuk proposional dan rinci
4	Keaslian kreatvitas kolase anak

Peneliti melakukan penilaian pada anak dengan berpedoman pada Depdiknas (2010: 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, apabila anak berkembang sangat baik / optimal guru akan memberi nilai (☆☆☆☆) apabila anak berkembang sesuai harapan guru maka nilainya bintang (☆☆☆) apabila anak baru mulai berkembang maka nilainya bintang (☆☆) dan apabila anak belum

berkembang pada tiap indikatornya sesuai harapan guru maka diberi nilai bintang (☆).

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam Penelitian ini merujuk pada hasil penelitian Siti Rochayah yang berjudul meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain platisin pada kelompok B TK Masyitoh 02 Kawunganten Cilacap .

Secara kuantitatif deskriptif menemukan bahwa terlihat adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak serta aspek perkembangan yang lainnya setelah menggunakan platisin.

Sedangkan penelitian ini ingin mengetahui efektifitas kolase anak dalam meningkatkan kreativitas pada sisik ikan.

H. Kerangka Berfikir.

Sudjana (dalam Zaman, 2009: 2.6) memiliki pendapat bahwa sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya.

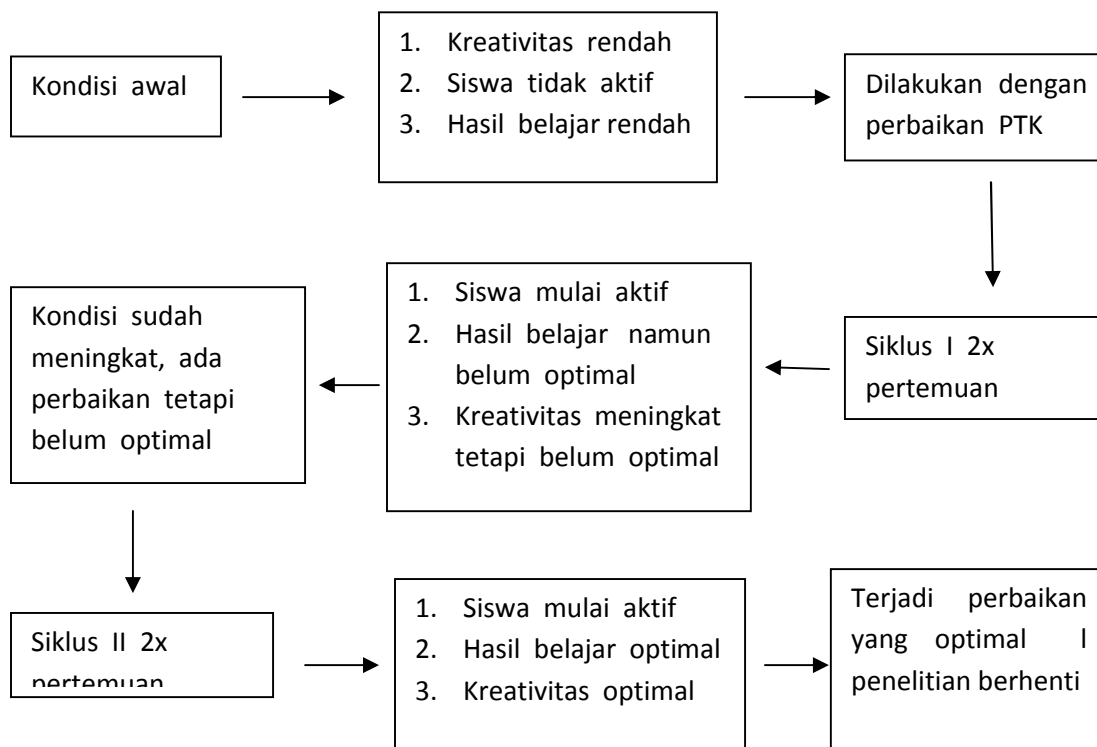
Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karekteristi, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai.

Dalam hal ini memanfaatkan sisik ikan akan lebih menarik minat anak untuk anak meningkatkan kreativitas, karena anak bisa

mengerjakan tugasnya tanpa rasa bosan sehingga tujuan dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas dapat diduga bahwa dengan menggunakan pemanfaatan sisik ikan dapat membantu kreatifitas anak dalam membuat kolase.

Pada gambar 2.1 dapat dilihat bagan kerangka berfikir yang memperlihatkan tentang kondisi sebelum penelitian dilakukan, penelitian pada siklus I, penelitian siklus II. Dimana setiap siklusnya sangat berhubungan antara kondisi awal, siklus I dan siklus II.



Gambar 2.1 bagan siklus I dan II

Pada kondisi awal, pelaksanaan tugas kolase anak didalam kelas dilaksanakan secara klasikal/ individu. Kemudian peneliti melakukan dengan pembelajaran berkelompok. Pembelajaran ini dilakukan dua siklus dan hasilnya dapat dilihat pada kondisi terakhir yang menunjukan peningkatan kemampuan anak.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dimaksud penelitian dilakukan didalam satu kelas.

Menurut Muslich (2009: 8) terkait pengertian penelitian tindakan kelas (PTK), ada beberapa rumusan definisi penelitian tindakan kelas (PTK) disiasati dan dipahami adalah:

1. Kemmis dan Mc Taggart studi yang dilakukan untuk memperbaiki pengalaman kerja sendiri, untuk memperbaiki diri sendiri, yang dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan dengan sikap mawas diri. (Muslich, 2009)
2. Rochman Natawijaya (1977) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki.
(Muslich, 2009)
3. Tim PGSM (1999): penelitian tindakan kelas (PTK) suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan

untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan. (Muslich, 2009)

4. Suyanto (1997): PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran kelas secara profesional. (Muslich, 2009)
5. Hopkins (1993): PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional pelaku tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi praktik pembelajaran. (Muslich, 2009)

Menurut Arikunto (2008: 2) PTK dalam bahasa Inggris dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR). Membentuk pengertian yaitu (1) Penelitian, (2) Tindakan, (3) Kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif, situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, untuk memperbaiki diri sendiri, yang dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan dengan sikap

mawas diri terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

B. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna. Penulis mengambil lokasi atau tempat ini dengan pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai.

b. Waktu Penelitian

Dengan beberapa pertimbangan dan alasan penulis menentukan menggunakan waktu penelitian selama dua minggu di bulan desember. Waktu dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian pada semester I tahun pelajaran 2013 / 2014.

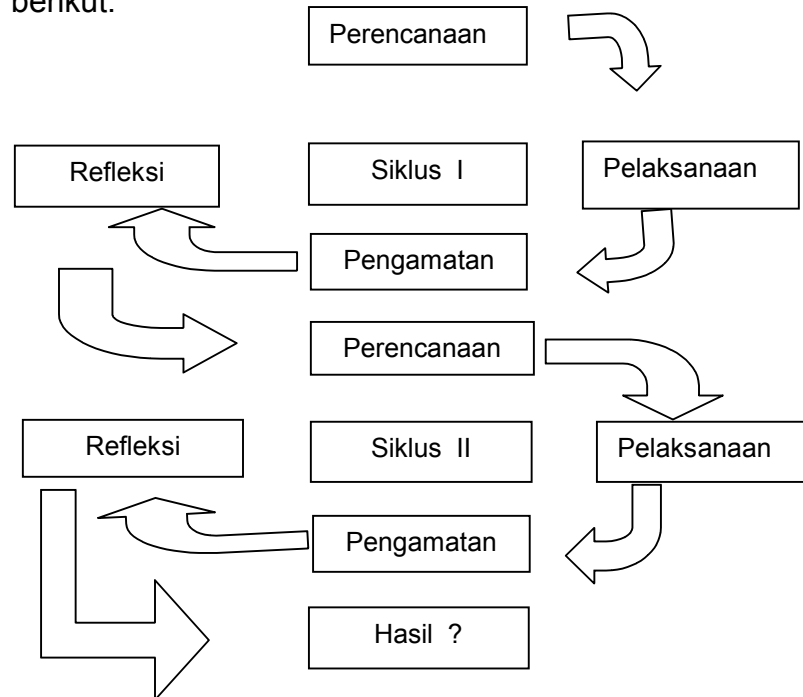
2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak-anak kelompok belajar B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Dengan jumlah sabyek 10 anak, yang terdiri dari 7anak perempuan dan 3 anak laki-laki.

C. Prosedur Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 16) ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan berbeda, akan tetapi garis besarnya sama, antara lain: perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan/ pelaksanaan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan/ pengamatan (*observation and evaluation*) dalam melakukan kegiatan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan.

Adapun model penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap dalam Penelitian
(Arikunto 2008: 16)

Pada hakekatnya penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang meliputi :

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan.

2. Tindakan.

Peneliti tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat. Sambil melakukan pengamatan guru pelaksana mencatat semua yang terjadi sehingga memperoleh hasil yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksanaan sudah melakukan tindakan. Kemudian didiskusikan dengan peneliti.

Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah yang ada dalam memperbaiki proses belajar mengajar yang kurang tepat

serta meningkatkan prestasi siswa khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

Dari berbagai desain penelitian yang ada peneliti menggunakan prosedur penelitian menurut Arikunto (2008: 16).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus dengan kegiatan masing-masing siklus adalah sebagai berikut:

1. SIKLUS I

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti:

1. Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya
2. Membuat dan melengkapi alat peraga
3. Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media sisik ikan.
4. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik, guru dan kegiatan pembelajaran.
5. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
6. Mengubah pembelajaran yang tadinya klasikal/ individu menjadi kelompok.

b. Tahap pelaksanaan tindakan.

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah ditetapkan bersama pengembang.

Pelaksanaan tindakan selengkapnya sebagai berikut:

- 1) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Semester/ minggu : I / I

Tema/ Sub tema : Tanaman / tanaman hias

Hari tanggal : Senin 9 Desember 2013

Kegiatan awal (30 menit)

1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran.
2. Peneliti memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan salam.
3. Peneliti melakukan apersi penyampaian sarana belajar
4. Peneliti memotifasi kebutuhan belajar

Kegiatan inti (60 menit)

1. Peneliti menyediakan alat-alat untuk membuat gambar kolase kepada murid.
 - gambar /pola

- sisik ikan berbagawarna warna
 - pensill / krayon - lem
2. Peneliti memperkenalkan kepada murid – murid mengenai warna dan bentuk sisik ikan
 3. Peneliti menunjukkan contoh bentuk pola macam-macam bunga, daun, dan pohon, dan memperlihatkan alat peraga berupa bentuk hasil kolase yang telah jadi.
 4. Peneliti membimbing dan memperagakan cara menggunakan peralatan dan mengambar kolase bunga agar anak dapat mengikuti
 5. Peneliti mengajak anak untuk memberi warna dengan krayon pada pola bunga yang telah di sediakan
 6. Peneliti menunjukan cara memberi lem pada pada pola bunga yang telah disediakan
 7. Peneliti menunjukan cara menempelkan sisik ikan dan penuhkan ruangan kosong pada kolase yang telah disediakan untuk menghasilkan kolase bunga seperti guru tunjukkan sebelumnya
 8. Anak membuat kolase sisik ikan sendiri dengan bantuan guru yang akan dibuat
 9. Peneliti memberikan motivasi kepada anak berupa pujian seperti: tepuk tangan, pintar, acungan jempol dan lain-lain.

10. Peneliti memberikan bimbingan kepada anak yang belum berhasil dalam melakukan kreativitas dengan bahan kolase yang

11. Peneliti mengharapkan dan mengingatkan anak pada agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan / membersihkan tempat belajarnya

Kegiatan Akhir (30 menit)

1. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “Lihat kebunku”
2. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan hari ini

c. Tahap Pengamatan Observasi

Pada tahap ini tim observasi / pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreatifitas anak.

d. Tahap refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

Adapun langkah-langkah dalam refleksi tindakan yaitu di antara langkah pertama merinci dan menganalisis efektifitas pembelajaran yang didasarkan pada hasil diskusi antara tim observer terhadap hasil observasi aktifitas anak didik, data hasil observasi guru, serta hambatan yang di hadapi guru, minat / ketertarikan belajar anak terhadap kolase dengan media sisik ikan.

Langkah kedua mengidentifikasi permasalahan yang sudah dan belum terpecahkan atau yang muncul selama pembelajaran berlangsung dengan mengajukan pertanyaan refleksi terhadap komponen Kegiatan Belajar Mengajar / KBM seperti:

1. Apakah anak-anak sudah memahami tentang kolase sisik ikan pernah dilihat anak?
2. Apakah guru sudah berperan aktif sesuai yang telah direncanakan, seperti fasilitator, mediator, dan motivator?

Langkah ketiga yaitu menentukan tindak lanjut dengan cara merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil refleksi yang direncanakan secara kolaborasi antara guru dan tim observer.

2.SIKLUS II.

a. Tahap perencanaan

Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan dengan media sama dengan siklus I bedanya pada siklus I anak mengerjakan tugas secara individu pada siklus II anak melakukan.

kegiatan secara berkelompok Pelaksanaan tindakan selengkapnya sebagai berikut:

Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke – 1

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B

Semester/ minggu : I / I

Tema/ Sub tema : Tanaman / buah-buahan

Hari tanggal : Senin 23 Desember 2013

Kegiatan awal (30 menit)

1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran.

2. Peneliti memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan salam.
3. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar.
4. Peneliti menyediakan alat-alat untuk membuat gambar kolase kepada murid.
 - gambar /pola
 - sisik ikan berbagawarna warna
 - pensill / krayon - lem
5. Peneliti memotifasi kebutuhan belajar

Kegitan inti (60 menit

1. Peneliti membagi jumlah anak 10 menjadi kelompok 3 kecil.
2. Peneliti memperlihatkan benda konkrit macam buah dan bunga
3. Peneliti menunjukkan gambar bentuk pola buah-buahan dan bunga
4. Peneliti menugaskan dan menyuruh anak memilih pola gambar buah dan bunga yang di sukai anak-anak didik
5. Anak membuat kolase buah-buahan dari sisik ikan tanpa bantuan guru secara kelompok
6. Peneliti memberikan reward berupa kalung permen buah pada anak yang telah mengerjakan tugas dengan baik.

7. Peneliti mengharapkan dan mengingatkan anak pada agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan / membersihkan tempat belajarnya

Kegiatan Akhir (30 menit)

1. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “Lihat kebunku”
2. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan hari ini

c. Tahap Pengamatan / Observasi

Penilaian yang di observasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

d. Tahap Refleksi

Setelah data observasi di analisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah di lakukan pada siklus II. Hasil

Tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja

D. Metode Pengumpulan Data

1. Pengertian Metode Pengumpulan Data Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 149) metode pengumpulan data adalah cara memperoleh data, menentukan cara bagaimana dapat di peroleh data, menentukan cara bagaimana dapat diperoleh data mengenai variabel-variabel tersebut.

Hadeli (2006: 73) berpendapat istilah lain untuk mengumpulkan data adalah instrument atau pengumpulan data.

Menurut Faisal (1982: 175) data di perlukan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Membicarakan pengumpulan data akan berarti membicarakan alat yang digunakan data.

2. Jenis-jenis Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006: 149) wawancara, observasi, kuisisioner, dokumentasi, kesemuanya merupakan bagian dari metode pengumpulan data

Menurut Faisal (1982: 175) ada banyak ragam alat pengumpulan data ada angket, wawancara, tes psikologi, observasi dan sebagainya.

Menurut Hadeli (2006: 73) jenis-jenis metode pengumpulan data yaitu angket/ questionnaire, wawancara / interview, dan pengamatan / observasi.

a. Observasi atau pengamatan

Menurut Sumiati (1998) dalam Ali Nugraha (2005: 8.19) mengemukakan, “Observasi adalah cara pengumpulan data penilaian yang pengisiannya berdasarkan pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak”.

Menurut Arikunto (2006: 227:230) berpendapat dalam observasi dibutuhkan pengamatan yang objektif, dalam observasi atau pengamatan melalui 2 tahap yaitu:

1. Tahap mendiskusikan format observasi, apa yang harus diamati dan bagaimana cara membuat catatan apa dibuat dalam lembar pengamatan atau booklet terpisah.
2. Tahap latihan mengamati dan sekaligus mencatat.

Menurut Hadeli (2006: 82-87) pengamatan atau observasi adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan objek baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengamatan ini menempuh tiga cara: antara lain:

- a. Pengamatan langsung
- b. Pengamatan tidak langsung, bisa dengan perantara suatu alat atau cara

- c. Pengamatan partisipatif, yaitu pengamatan dengan cara ikut ambil bagian atau melibatkan diri dalam suatu objek diteliti

Lembar observasi terdiri dari lembar observasi anak dan lembar observasi guru.

- 1) Lembar observasi kreativitas kolase anak
- 2) Lembar observasi guru
- 3) Lembar Observasi keterlibatan Anak

Lembar Observasi kreativitas kolase anak

Nama :

Tgl. Observasi :

No	Indikator	Kriteria penilaian				Ket
		☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆	
1	Lancar dalam menggunakan lem dan peralatan lainnya					
2	Luwes untuk menghasilkan berbagai idea atau menambah bentuk lain dari bentuk yang ada					
3	Komposisi bentuk proposional dan terinci					
4	Keaslian kretivitas kolase anak					

Keterangan :

Syymbol ☆☆☆☆ artinya anak belum berkembang

- Symbol ☆☆☆ artinya anak mulai berkembang
- Symbol ☆☆ artinya anak berkembang sesuai harapan
- Syimbol ☆ artinya anak berkembang sangat baik/ optimal

Lembar observasi guru

Nama :

Tgl. Observasi :

INDIKATOR	YA	TIDAK
A. PEMBUKAAN		
1. Menentukan media pembelajaran		
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran		
3. Apreasi dalam pembelajaran sesuai tema		
4. Menyiapkan alat permainan		
B. INTI		
1. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara induvi, kelompok, klasikal		
2. Menggunakan media pembelajaran		
3. Melakukan komunikasi secara efektif dengan anak didik		
4. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak didik		
5. Berorientasi pada kebutuhan anak didik		
C. PENUTUP		
1. Melaksanakan penilaian pada saat pembelajaran		
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran		
3. Mengulas kembali kegiatan hari ini		
4. Menyampaikan pesan pada pembelajaran hari ini		

Lembar Observasi Keterlibatan Anak

Nama :

Tgl. Observasi :

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Anak mampu mengikuti instruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran		
2	Keterlibatan anak selama proses pembelajaran		
3	Keaktifan anak selama proses pembelajaran		
4	Perhatian / ketertarikan anak selama proses pembelajaran		

Lembar observasi keterlibatan anak di atas menurut Sudjana (2010: 60-62) untuk kriteria dalam proses belajar mengajar di perlukan untuk tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dapat di lihat dari efisiensi, keefektifan, relevansi, produktivitas proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

b. Dokumentasi

Yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain: portofolio unjuk kerja anak

Menurut Wardhani (2008: 2.28) dokumen / catatan harian tentang guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung, atau segera setelah pembelajaran selesai. Catatan ini dapat berisi

pendapat, reaksi, atau saran tentang pembelajaran tentang yang telah berjalan

Faisal (1982: 133) berpendapat analisis dokumen adalah telaah sistematis atas catatan-catatan atau dokumen-dokumen sebagai sumber data. Analisis dokumen sangat berguna dalam menambah pengetahuan penting mengenai suatu bidang studi. Menurut Arikunto (2006: 231) metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, portofolio, majalah, agenda dan sebagainya.

Teknik dokumentasi yang mendukung berjalannya penelitian ini meliputi nama anak sebagai subyek penelitian dan foto-foto proses pembelajaran berlangsung dan data-data yang mendukung lainnya untuk dianalisis pada tahapan awal.

3. Metode pengumpulan data yang digunakan

Sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi atau pengamatan sebagai metode pengumpulan data dan dokumen yang ada.

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas proses pengambilan data peneliti dibantu oleh teman sejawat sebagai observser, yaitu: EMILIA HARTATI jabatan sebagai honorer di Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna.

Tugas observer yaitu mengamati kegiatan guru dan anak didik saat pelaksanaan perbaikan pembelajaran di kelas. Kegiatan guru meliputi penerapan pendekatan pembelajaran yang telah dipilih, penggunaan alat peraga yang ditetapkan, interaktif antara guru dan siswa, sesuai dengan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Selain itu juga observasi perlu memberikan masukan mengenai pelaksanaan perbaikan pembelajaran.

E. Metode Analisis Data

1. Pengertian Metode Analisis Data Penelitian

Menurut Arikunto (2008: 132) berpendapat analisis data merupakan suatu usaha untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan, serta menyusun dalam kategori untuk menjawab pertanyaan pokok tentang tema apa yang dapat ditemukan pada data dan seberapa jauh data dapat mendukung tema.

Menurut Mills 2008 (dalam Wardhani ,2008: 5.4) analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat di percaya dan benar.

Menurut Arikunto (2006: 236) yang dilakukan dalam langkah persiapan ini adalah memilih/ menyortir data sedemikian rupa sehingga hanya data, ada preparation, ada pula data analisis.

2. Jenis-jenis Metode Analisis Data Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 343-344) dalam menganalisis data peneliti akan menganalisis data peneliti akan menganalisis suatu data yang ditinjau dari dua hal, yaitu penelitian statistik dan non statistik

- a. Penelitian statistik harus mempertimbangkan pengambilan sampel. Pada umumnya penelitian yang diadakan penelitian sampel
- b. Penelitian non statistik adalah mencari proporsi, mencari persentasi dan rasio, disebut juga data kualitatif bukan data kuantatif.

Menurut Faisal (1982: 253) statistik adalah seperangkat tehnik matematika untuk mengumpulkan data angka. Dikenal dua jenis pengolahan statistik, yakni analisis deskriptif dan analisis inferensial.

- 1) Analisis deskriptif adalah data deskriptif menggambarkan suatu kelompok, dan hanya berlaku untuk kelompok itu sendiri.
- 2) Analisis Inferensial, selalu melibatkan proses sampling dan pemilihan kelompok kecil yang diasumsikan berhubungan dengan kelompok besar tempat tertariknya kelompok kecil itu.

Menurut Arikunto (2008: 131) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti yaitu:

- a. Data Kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif, peneliti menggunakan analisis statis deskriptif, contoh mencontoh nilai rata-rata.
- b. Data Kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, perhatian, antusias, kepercayaan diri, motivasi belajar, dll dapat dianalisis secara kualitatif.

3) Kebaikan dan Kelemahan Metode Analisis Data

Menurut Arikunto (2006: 131) kelebihan metode analisis data adalah kegiatan pengumpulan data yang benar dan tepat merupakan jantungnya penelitian tindakan, sedangkan analisis data akan memberikan kehidupan dalam kegiatan penelitian. Untuk itu seorang peneliti perlu memahami tehnik analisis data yang tepat agar manfaat penelitiannya memiliki nilai ilmiah yang tinggi.

Kelemahan metode analisis data menurut Arikunto (2006: 131) adalah walaupun data yang telah dikumpulkan lengkap dan valid, jika peneliti tidak mampu menganalisisnya maka data tidak

akan memiliki nilai ilmiah yang dapat digunakan untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

4) Metode analisis Data yang digunakan peneliti

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini tidak terfokus pada angka tapi pada gambaran kejadian yang berlangsung.

Menurut Arikunto (2008: 131) menyatakan bahwa penelitian tidak menitik beratkan pada angka-angka tetapi pada upaya untuk memberikan gambaran atas fenomena yang sedang berlangsung.

F. Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika seluruh siswa dapat menguasai materi sebesar 70% sampai 80%.

Menurut Sudjana (2010: 8) Penilaian Acuan Patokan / PAP adalah penelitian patokan yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian keberhasilan siswa di banding dengan tujuan pada patokan bukan rata-rata dalam kelompok siswa. Keberhasilan bisa ditentukan kriterianya, yakni berkisar 75% - 80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil.

Menurut Mulyasa (2010: 183) bersumber pada hasil yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan guru mencerminkan pemahaman siswa pada konsep yang diajarkan diharapkan adanya peningkatan pemahaman sesuai nilai yang diperoleh masing-masing siswa. Minimal 75% dari jumlah siswa mencapai nilai hasil belajar tuntas dari materi yang diajarkan pada siklus I dan siklus II.

Kriteria ketuntasan belajar idealnya lebih besar dari 60% , namun tiap sekolah dapat menentukan sendiri sesuai dengan kondisi sekolah.