



**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL SERBUK GERGAJI
DENGAN ANEKA WARNA PADA ANAK KELOMPOK B**
(PAUD NASIIRAH Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan)

SKRIPSI

oleh :

NURJULI INDRIANI

NPM : A1 / 111030

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

ABSTRAK

**Meningkatkan Kreavitas Anak melalui
Kegiatan Menempel Serbuk Gergaji dengan Aneka Warna
pada Kelompok B PAUD Nasiirah
Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan**

**NURJULI INDRIANI
NPM A1/111030**

**Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan
Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu**

Permasalahan dalam Skripsi ini adalah: “Bagaimanakah kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan 2 (dua) siklus, dimana tiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, dan juga refleksi. Subjek penelitian sebanyak 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I masih sedikit anak-anak yang memiliki kreativitas dengan kategori baik, sedangkan pada Siklus II sudah banyak anak yang memiliki kreativitas dengan kategori baik. Kesimpulan penelitian adalah bahwa kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil pengamatan pada setiap siklus. Pada Siklus I, persentase akhir dari anak yang memiliki kategori baik hanya 27 % sampai dengan 67 %, dan pada Siklus II meningkat menjadi 80 % sampai dengan 100 % (lebih dari 75 %).

Kata-kata kunci: kreativitas, kegiatan menempel, dan serbuk gergaji aneka warna

ABSTRACT

Increase Child Creativity by Collage Activity with Multicolor Sawdust at Group B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan

**NURJULI INDRIANI
NPM A1/111030**

Education Scholar for Teacher in Function Tender Years Child Education Program Teachership and Education Faculty Bengkulu University

The problem of this Skripsi is that "How collage activity with multicolor sawdust can increase creativity of children at group B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan". The purpose of this research to know that collage activity with multicolor sawdust can increase creativity of children at group B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Method of this research used "classroom action research/CAR". This research use two cycles, every cycle consist of planning, implementation, observation, evaluation, and also reflection. Subject of this research are children with six boys and nine girls. The result of this research show that there is real comparison between first cycle and second cycle. In the first cycle still few of children that have creativity with good category, whereas in after second cycle many indeed all of children that creativity with good category. Conclusion of this research is collage activity with multicolor sawdust can increase creativity of children at group B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. It's proven by increased the result observation to children every cycles. In first cycle, totality the percentage of good category is only 27 % - 67 % and in second cycle increased to 80 % - 100 % (more than 75 %).

Key words: creativity, collage activity, and multicolor sawdust.

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL SERBUK GERGAJI
DENGAN ANEKA WARNA PADA ANAK KELOMPOK B
(PAUD NASIIRAH Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan)**

SKRIPSI

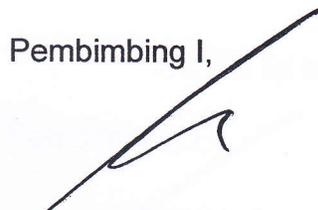
oleh :

NURJULI INDRIANI

NPM : A1 / 111030

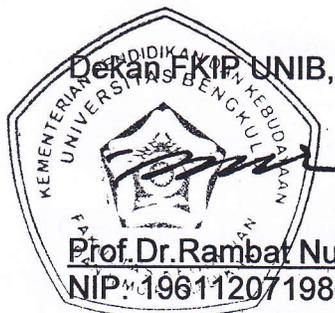
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I,


Drs. Delrefi D, M.Pd.
NIP.196206051987101001

Pembimbing II,


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



Ketua Program SKGJ
FKIP UNIB,


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

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL SERBUK GERGAJI
DENGAN ANEKA WARNA PADA ANAK KELOMPOK B**
(PAUD NASIIRAH Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan)

SKRIPSI

oleh :

NURJULI INDRIANI
NPM : A1 / 111030

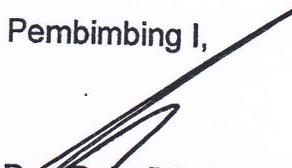
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Sarjana (S1)
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

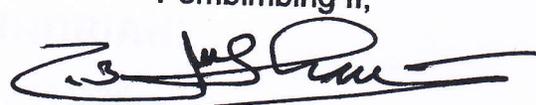
Hari : Rabu
Tanggal : 22 Januari 2014
Pukul : 10.00 s.d. selesai
Tempat : SMAN 1 Bengkulu Selatan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing,

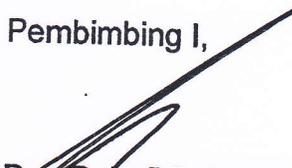
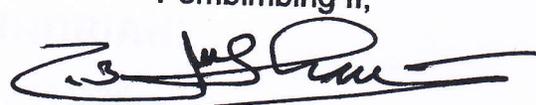
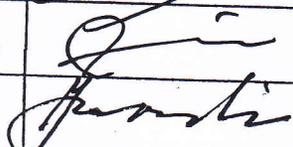
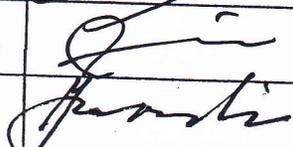
Pembimbing I,


Drs. Delrefi D., M.Pd.
NIP.196206051987101001

Pembimbing II,


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

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Tim Penguji:

Penguji	Nama Dosen	Tanda tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Delrefi D., M.Pd. NIP. 196206051987101001		07-2-2014
Penguji II	Dr. I.Wayan Dharmayana, M.Psi. NIP. 196101231985031002		07-02-2014
Penguji III	Pebrian Tarmizi, M.Pd. NIP. 198102222008121004		05-2-2014
Penguji IV	Drs. Imranuddin D., MA. NIP. 195409121984031007		07-2-2014

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL SERBUK GERGAJI
DENGAN ANEKA WARNA PADA ANAK KELOMPOK B
(PAUD NASIIRAH Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan)**

SKRIPSI

oleh :

**NURJULI INDRIANI
NPM : A1 / 111030**

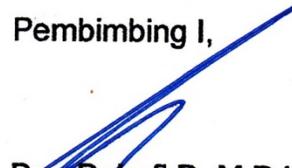
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Sarjana (S1)
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 22 Januari 2014
Pukul : 10.00 s.d. selesai
Tempat : SMAN 1 Bengkulu Selatan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing,

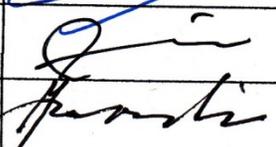
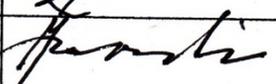
Pembimbing I,


Drs. Delrefi D., M.Pd.
NIP.196206051987101001

Pembimbing II,


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

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Tim Penguji:

Penguji	Nama Dosen	Tanda tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Delrefi D., M.Pd. NIP. 196206051987101001		07-2-2014
Penguji II	Dr. I.Wayan Dharmayana, M.Psi. NIP. 196101231985031002		07-02-2014
Penguji III	Pebrian Tarmizi, M.Pd. NIP. 198102222008121004		05-2-2014
Penguji IV	Drs. Imranuddin D., MA. NIP. 195409121984031007		07-2-2014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan ini sesungguhnya, bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan (SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu adalah asli dan merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Skripsi bukan hasil karya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku dengan ketentuan dari Universitas Bengkulu.

Bengkulu, Januari 2014
Yang membuat pernyataan,

NURJULI INDRIANI
NPM : A1 / 111030

MOTTO

- ☺ Jika engkau mempunyai cita-cita yang teguh, maka memohonlah dan berserahlah diri pada-Nya (Q.S: Ali Imron : 159).

- ☺ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh pekerjaan yang lain dan hanya kepada Tuhan hendaknya kamu berharap (Q.S: Alam Nasyroh : 6-8).

- ☺ Kesabaran dalam berusaha dan bertindak untuk mencapai suatu tujuan adalah kunci kesuksesan dalam meraih keberhasilan.

- ☺ Dengan seni hidup menjadi indah, dengan ilmu hidup menjadi mudah, dan dengan agama hidup menjadi cerah.

PERSEMBAHAN

Berkat karunia-Mu, kebahagiaan kuraih sebagai wujud keberhasilan yang kucapai dengan pengorbanan dan perjuangan untuk masa depan yang lebih baik. Terimalah persembahanku untuk:

- ☺ Allah SWT yang tak putus memberiku anugrah sehingga aku mampu menyelesaikan skripsi ini.
- ☺ Ayahanda, ibunda, dan ibunda mertuaku yang turut mendoakan keberhasilan putrinya untuk meniti tangga pendidikan masa depan.
- ☺ Suami dan anak-anakku tercinta yang senantiasa memberikan spirit, penuh doa dan pengorbanan demi keberhasilan sejati isteri dan ibunya.
- ☺ Dosen mata kuliah dan pembimbing skripsi yang sangat berperan selama mengikuti pendidikan dan bimbingan sampai penyelesaian skripsi ini.
- ☺ Sahabat-sahabat dan semua pihak yang telah bersama-sama dalam suka dan duka.
- ☺ Almamaterku tercinta Universitas Bengkulu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala berkat dan rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menempel Serbuk Gergaji Dengan Aneka Warna pada Anak Kelompok B** (PAUD NASIIRAH Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan)”.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan S.1 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu. Penulis telah berusaha seoptimal mungkin dalam penulisan Skripsi ini, namun penulis sangat menyadari bahwa masih banyak sekali kelemahan dan kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak untuk kebaikan dan kesempurnaan dalam penyusunan skripsi ini.

Menyadari akan hal tersebut di atas, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi. selaku Ketua Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan (SKGJ) FKIP Universitas Bengkulu

dan sekaligus selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang sangat membangun pada skripsi ini.

3. Bapak Drs. Delrefi D, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan (SKGJ) FKIP Universitas Bengkulu yang telah menyampaikan materi dan bimbingan kuliah selama ini.
5. Suami dan anak-anak tercinta yang senantiasa menyediakan waktu dan mendoakan keberhasilan isteri dan ibunya.
6. Teman-teman kuliah pada Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan (SKGJ) FKIP Universitas Bengkulu,
7. Teman-teman tenaga pendidik dan tenaga kependidikan pada PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, dan
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang ikut berperan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati dan penuh harapan, penulis berharap agar Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam dunia pendidikan.

Bengkulu, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	9
1. Pengertian Kreativitas	9
2. Aspek-aspek Kreativitas	12
3. Pengembangan Kreativitas dalam Pembelajaran	14
4. Pengertian Menempel	17
5. Menempel untuk Anak Usia Dini	18
6. Pemanfaatan Media Serbuk Gergaji dalam Proses Belajar Mengajar	19
7. Peningkatan Kreativitas Anak melalui kegiatan Menempel Serbuk Gergaji Aneka Warna	20
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif	23
1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	23
2. Desain Tindakan yang Dipilih	27
C. Hasil Penelitian yang Relevan	29
D. Pengembangan Konseptual Rencana Tindakan	30

E. Hipotesis Tindakan	
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Subjek Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	42
F. Teknik Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data	44
H. Indikator Keberhasilan	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	89

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR**Tabel****halaman**

Tabel 1. Pembagian Kelompok Kegiatan Menempel	48
Tabel 2. Tingkat Kreativitas Anak berkelompok pada Siklus I	49
Tabel 3. Daftar Nama Anak dan Pilihan Pola Gambar	53
Tabel 4. Tingkat Kreativitas Anak perorangan pada Siklus II	54
Tabel 5. Peningkatan Kreativitas pada Siklus I dan Siklus II	56
Tabel 6. Perbandingan tingkat Kreativitas antara Siklus I dan Siklus II	57

DAFTAR GAMBAR**Gambar
halaman**

Gambar 1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II	58
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran halaman

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	69
Lampiran 2. Surat Pernyataan Teman Sejawat	70
Lampiran 3. Nama-nama Peserta Didik Kelompok B	71
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus I	72
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus II	75
Lampiran 6. Lembar Observasi Guru Siklus I	76
Lampiran 7. Lembar Observasi Guru Siklus II	79
Lampiran 8. Lembar Observasi Anak	80
Lampiran 9. Lembar Observasi Hasil Karya Anak Siklus I	81
Lampiran 10. Lembar Observasi Hasil Karya Anak Siklus II	82
Lampiran 11. Jadwal Penelitian	83
Lampiran 12. Dokumen Penelitian	84
Lampiran 13. Ijin Penelitian.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 dasar dan pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik jalur formal maupun non formal (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 – 2 tahun, 2 – 4 tahun, dan 4 – 6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 – 6 tahun, Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009).

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009).

Kreativitas dan bakat pada diri anak perlu dipupuk dan dikembangkan. Karena dengan kreativitas dan bakat yang dimilikinya itu mereka dapat menjadi pribadi-pribadi yang kreatif. Sebagai pribadi yang kreatif, kelak mereka bukan saja dapat meningkatkan kualitas pribadinya, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan negara.

Perilaku kreatif adalah hasil pemikiran kreatif. Karena itu sistem pendidikan hendaknya dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif – produktif, di samping pemikiran logis dan penalaran. Namun dalam kenyataannya masih sedikit sekolah yang menyelenggarakan upaya pengembangan kreativitas dan bakat anak. Hal ini disebabkan antara lain oleh masih sangat langkanya literatur yang membahas secara menyeluruh dan terinci mengenai kreativitas, bakat, dan upaya-upaya pengembangannya khususnya di lembaga pendidikan anak usia dini (Munandar, 2012).

Kreativitas tidak akan muncul secara instan, melainkan berproses dalam sebuah alur berpikir. Berpikir kreatif awalnya dirangsang oleh munculnya berbagai kepenasaran dan keingintahuan (*curiocity*), atau

didorong oleh kebutuhan untuk memecahkan masalah yang rumit. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan/fleksibilitas, dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu mengembangkan, memperkaya, dan memperinci suatu gagasan (Munandar dalam Heru, 2006).

Kreativitas anak perlu dikembangkan dan ditingkatkan dengan pertimbangan antara lain: 1) anak dapat mengaktualisasikan kemampuan dirinya; 2) anak memiliki kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan; 3) memberikan kepuasan bagi anak; dan 4) memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Kreativitas anak berkembang dipengaruhi oleh faktor-faktor internal (diri sendiri) dan eksternal (lingkungan). Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri, antara lain kondisi kesehatan fisik, tingkat kecerdasan, dan kesehatan mental. Sedangkan faktor lingkungan yang mendukung peningkatan kreativitas adalah berasal dari teman bermain, tontonan, alam sekitar, orang tua, dan pendidik (Munandar, 2012).

Salah satu kesulitan anak yang merupakan bagian pelayanan pendidikan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah, meningkatkan kreativitas anak. Berbagai jenis kreasi yang muncul dari kegiatan peserta didik dapat kita amati sebagai bentuk penampilan kreativitas anak. Kegiatan tersebut antara lain: menulis, menggambar, melipat kertas, mewarnai, menempel atau kolase, bernyanyi, bercerita, menari, bermain, dan masih banyak lagi. Salah satu kegiatan kreatif tersebut

adalah menempel atau disebut '*kolase*'. Menempel atau kolase merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuai mereka. Dari pengertiannya, 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 dua dimensi atau tiga dimensi (Christianti, 2010).

Permasalahan yang muncul, apakah orang dewasa khususnya guru dapat mendorong berkembangnya kreativitas anak?. Hal ini dapat dilakukan, antara lain dengan: menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk berkreasi, menyesuaikan diri dengan gagasan anak, menggunakan pemecahan masalah kreatif di semua bagian pembelajaran, dan upaya lainnya.

Guru sebagai pendidik harus memiliki kemampuan menggunakan metode dan memanfaatkan berbagai alat atau media pembelajaran, sehingga kreativitas anak dapat ditingkatkan. Demikian pula yang harus dilakukan oleh para tenaga pendidik/guru di PAUD Nasiirah yang berupaya mencari metode yang lebih tepat dengan memanfaatkan alat atau media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, khususnya anak-anak Kelompok B. Berdasarkan kenyataan di atas maka dipandang perlu

untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui penelitian ini diharapkan muncul upaya untuk meningkatkan kreativitas anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Banyak permasalahan yang timbul pada penyelenggaraan pendidikan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), termasuk pada PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Permasalahan tersebut antara lain: 1) adanya perbedaan tingkat sosial ekonomi peserta didik; 2) perlunya pengetahuan tentang konsep diri, misalnya tentang aku, keluarga, dan lingkungan; 3) kebiasaan anak-anak di rumah yang masih perlu diperbaiki; 4) kemampuan dan pelaksanaan ibadah yang masih kurang; 5) peserta didik atau anak-anak masih sering ingin bermain saja; 6) tingkat kedisiplinan anak masih sangat rendah; 7) anak-anak masih malu untuk tampil di depan kawan-kawannya; 8) anak-anak masih sering menggunakan bahasa daerah; 9) anak-anak masih banyak menggunakan permainan yang tidak meningkatkan kreativitas; dan 10) sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar menggunakan alat atau media untuk meningkatkan kreativitas. Berbagai bentuk alat atau media yang dapat meningkatkan kreativitas anak, antara lain dengan *playdough*, plastisin, tutup botol, daun kering, ampas kelapa, perca, biji-bijian, potongan kertas, kulit telur, serbuk gergaji, dan lain lain.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, maka dilakukan pembatasan masalah yang berkaitan dengan upaya meningkatkan kreativitas anak di PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kreativitas anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, sebelum dan sesudah diberikan tindakan?
- b. Bagaimana kegiatan menempel serbuk gergaji dengan aneka warna dapat meningkatkan kreativitas anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kreativitas anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, sebelum dan sesudah diberikan tindakan.
2. Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menempel serbuk gergaji dengan aneka warna pada anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Memberikan motivasi dan menumbuhkan semangat belajar anak dalam kegiatan belajar, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak

2. Bagi tenaga pendidik

Membantu tenaga pendidik/guru dalam mengatasi anak yang mengalami kesulitan meningkatkan kreativitas anak.

3. Bagi lembaga PAUD

Meningkatkan mutu pendidikan peserta didik agar lulusan PAUD memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan dasar (SD atau MI).

G. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi dan menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap aspek-aspek atau variabel-variabel pengamatan dalam penelitian ini, maka perlu untuk diperjelas terlebih dahulu batasan-batasan konsepsinya pada bagian definisi operasional, yakni seperti berikut:

1. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan berbeda baik sifatnya masih imajiner (gagasan) maupun sudah diekspresikan dalam bentuk suatu karya. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan/fleksibilitas, dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu mengembangkan, memperkaya, dan memperinci suatu gagasan.

2. Pemanfaatan serbuk gergaji aneka warna yang dimaksud adalah suatu kegiatan pengelolaan sumber pembelajaran berupa penggunaan atau pemanfaatan bahan limbah anorganik serbuk gergaji yang terdapat di lingkungan sekitar anak untuk tujuan peningkatan kreativitas anak dalam kegiatan belajar sambil bermain di PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Melalui kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna ini, diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran yang memfasilitasi capaian peningkatan kreativitas anak secara optimal sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan berbeda baik sifatnya masih imajiner (gagasan) atau sudah diekspresikan dalam bentuk suatu karya. Karya di sini tidak hanya bentuk suatu benda tapi dapat juga berupa perpaduan warna, dan bentuk lainnya.

Heru (2006) memberi beberapa pengertian kreativitas sebagai berikut:

- a) Kreativitas adalah sebagai suatu proses untuk menghasilkan yang baru, apakah itu berupa gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang menghasilkan.
- b) Kreativitas adalah sebagian kreasi sesuatu yang baru dan orsinil secara kebetulan, dengan terdapatnya bukti yang nyata dari hasil pekerjaan yang dilakukan. Jadi kreativitas mempunyai tujuan yang mungkin tidak lebih dari kesenangan langsung yang diperolehnya.
- c) Kreativitas adalah apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari apa yang telah ada serta bentuknya unik, hal ini hanya benar sebagian karena untuk menciptakan hal yang baru masih perlu konsep yang lama.
- d) Kreativitas adalah proses mental yang unik, sesuatu yang semata-mata untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dengan orisinil yang mencakup pemikiran spesifik, pemikiran berbeda dan pemikiran bebas

(*convergent thinking*) yang mengikuti jalur konvergensi dimana pemikiran menggunakan informasi yang tersedia untuk sampai pada kesimpulan dan mengarah kepada jawaban benar.

- e) Kreativitas adalah sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan yang menentukan, bahwa kreativitas merupakan sarana konsep memerlukan pengetahuan yang diterima sebelum dapat menggunakannya.
- f) Kreativitas adalah imajinasi dan fantasi yang merupakan bentuk permainan mental menuju suatu hasil yang orisinal.
- g) Kreativitas adalah konsep penurut dan pencipta yang menyatakan gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda atau cara baru menangani masalah yang dihadapinya.
- h) Kreativitas adalah spontanitas yang timbul dari dalam dan dilakukan secara reflek (yang menghasilkan sesuatu).
- i) Pengertian kreativitas secara psikologis adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan yang imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakupi pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pengcangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil

yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis

Mulyanti (2013: 4) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan bagian keterampilan khusus pada awal masa kanak-kanak, antara lain:

- a) Keterampilan yang dipelajari anak tergantung pada kesiapan kematangan.
- b) Anak dari lingkungan yang buruk umumnya lebih cepat dan lebih baik menguasai keterampilan dibandingkan anak-anak dari lingkungan kurang baik.
- c) Terdapat perbedaan keterampilan anak sesuai jenis kelamin.
- d) Usia anak 4-5 tahun memiliki keterampilan tangan, antara lain seperti melempar dan menangkap bola, menggunting, membentuk tanah liat, menggambar, mewarnai, menempel dan menggambar orang, sedangkan untuk keterampilan kaki sudah dimulai, antara lain belajar melompat, berlari, memanjat, lompat tali, berlari di atas rintangan, dan menari.

Di samping itu pemikiran berbeda namun masih dapat diterangkan dengan penalaran atau logika juga disebut kreativitas. Ide-ide yang cemerlang atau kecerdasan yang tinggi disebut juga sebagai kreativitas. Kreativitas sifatnya bawaan namun berkembangnya butuh adanya kesempatan dari lingkungan atau butuh pengetahuan yang banyak tentang segala hal dari lingkungan. Kreativitas adalah kegiatan otak yang teratur, komprehensif, dan imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal sehingga

inovatif dari pada sekedar reproduktif. Kreativitas adalah lawan dari tingkah laku “*conformitas*”.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh definisi operasional kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan/fleksibilitas, dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu mengembangkan, memperkaya, dan memperinci suatu gagasan.

2. Aspek-aspek Kreativitas

Munandar (dalam Afifa, 2007) menjelaskan bahwa kreativitas memiliki 4 (empat) aspek ditinjau dari beberapa segi yaitu:

a) Pribadi (*person*)

Kreativitas muncul dari aspek pribadi yang unik dengan lingkungannya. Faktor-faktor pribadi yang kreatif antara lain: keterbukaan kepada pengalaman, kemampuan untuk memberikan penilaian secara internal sesuai dengan lokus pribadinya, dan kemampuan untuk secara spontan bereksplorasi bermain dengan elemen-elemen dan konsep.

Menurut Sternberg (dalam Afifa, 2007) seorang yang kreatif adalah seorang yang dapat berpikir sintesis, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

b) Proses (*process*)

Kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan masalah, menilai, dan

menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya mencapai hasil-hasilnya. Untuk mengembangkan kreativitas anak ada beberapa cara yang dapat digunakan, antara lain memberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif, merangsang individu untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan kreatif, memberikan kebebasan kepada individu untuk mengekspresikan diri secara kreatif, menghargai kreativitas individu, dan meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati oleh individu (Munandar, 2012).

c) Pendorong (*press*)

Kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal dari diri individu (*intrinsic*) maupun eksternal dari lingkungan (*extrinsic*). Csikszentmihalyi (dalam Afifa, 2007) menerangkan ada beberapa faktor yang mendorong tumbuhnya kreativitas yaitu: predisposisi genetik (*genetic predisposition*), akses terhadap ranah yang diminati (*access to a domain*), dan akses yang sesuai dengan bidangnya (*access to a field*).

d) Produk (*product*)

Kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Mengenali bakat, ciri pribadi, mendorong dengan motivasi, menyediakan waktu dan sarana prasarana, serta mempertunjukkan hasil karya untuk menggugah minat rekreasi akan membuat individu terpacu untuk kreatif. Suatu produk baru dapat disebut karya kreatif jika mendapatkan pengakuan atau penghargaan oleh masyarakat pada waktu tertentu.

Berdasarkan berbagai penjelasan di depan, maka yang merupakan aspek-aspek kreativitas adalah 4 (empat) P yaitu: pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*).

3. Pengembangan Kreativitas Dalam Pembelajaran

Munandar (2012) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak: *Pertama*, dengan brekreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia. *Kedua*, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan. *Ketiga*, memberikan kepuasan pada anak. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya.

Zepe (2012) seorang pencipta lagu anak-anak telah menulis bahwa terdapat 10 (sepuluh) cara melatih, mengasah dan menstimulasi anak secara kreatif sebagai berikut:

- a) berkreasi setiap hari,
- b) menggunakan ke dua sisi tubuh,
- c) memiliki tokoh yang bias diteladani dan diidolakan,
- d) meningkatkan perbendaharaankata pada anak,
- e) melatih kemampuan mendengar anak,
- f) menggunakan warna warni saat bermain dan belajar,
- g) melatih ketelitian anak,
- h) memberikan liburan yang kreatif,
- i) jangan terlalu serius dalam mendidik, dan

j) melatih dengan kemampuan otak kanan.

Pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Menyadari adanya masalah yang menarik perhatian dan penting untuk segera dicari pemecahannya, atau menghadapi kebutuhan yang urgent, atau memiliki sebuah imajinasi yang ingin diwujudkan untuk kemaslahatan umat;
2. Mengidentifikasi akar masalah, fokus kebutuhan, serta target produk imajinasi;
3. Mencari berbagai rujukan yang dapat memberi inspirasi bagi lahirnya ide-ide baru dalam upaya memecahkan masalah atau mewujudkan keinginan di atas;
4. Merumuskan berbagai alternatif solusi atau produk yang belum pernah atau jarang dilakukan orang lain;
5. Menilai setiap alternatif solusi melalui diskusi secara transparan agar dapat menemukan alternatif terbaik;
6. Mengembangkan alternatif terpilih menjadi sebuah karya inovatif.

Dengan bergulirnya reformasi pendidikan telah memberi angin segar bagi perubahan paradigma pembelajaran. Kegiatan belajar tidak hanya dimaknai sebagai proses transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan, melainkan berkembang menuju proses pendewasaan dan kematangan intelektual, emosional, dan sosial. Pendidikan lebih diarahkan sebagai investasi sumberdaya manusia, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa

dalam menyongsong masa depan yang lebih baik, melalui berbagai inovasi model pembelajaran.

Menurut Rusman (2013: 380), model-model pembelajaran yang mengaktifkan siswa berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran yaitu: (1) model interaksi sosial, siswa dituntut untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya; (2) model pemrosesan informasi, menuntut siswa untuk aktif memilih dan mengembangkan materi yang akan dipelajarinya; (3) model personal, menuntut siswa untuk mampu mengeksplorasi, mengelaborasi, dan mengaktualisasi kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran; dan (4) model modifikasi tingkah laku, siswa harus mampu mengembangkan kemampuannya melalui tugas-tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Proses pembelajaran mengandung dua aktivitas penting, yaitu belajar dan mengajar. Hasil pembelajaran tidaklah bersifat instan, melainkan berproses secara sistematis untuk membentuk makna bagi kedua belah pihak, baik siswa sebagai learner maupun guru sebagai teacher. Keharmonisan interaksi di antara keduanya akan membangun suasana belajar yang menyenangkan, sehingga pada saatnya akan menumbuhkan suburkan semangat untuk berkarya secara kreatif. Kehadiran guru profesional yang kreatif akan memicu lahirnya inovasi proses dan hasil pembelajaran yang bermutu tinggi.

Dengan demikian, kreativitas anak perlu dikembangkan dan ditingkatkan dengan pertimbangan antara lain: 1) anak dapat

mengaktualisasikan kemampuan dirinya; 2) anak memiliki kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan; 3) memberikan kepuasan bagi anak; dan 4) memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

4. Pengertian Menempel atau Kolase

Kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut '*collage*' dan berasal dari kata "*coller*" dalam bahasa Perancis yang berarti '*merekat*'. Alwi, dkk. (2001: 1168) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian menempel adalah melekat jika tidak dilem atau melekatkan sesuatu jika menggunakan lem. Susanto (dalam Sasrina, 2009) menyatakan bahwa kolase adalah suatu teknik menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam dan lain sebagainya. Ida (dalam Sasrina, 2009) mengatakan bahwa unsur-unsur seni rupa pada kolase meliputi: garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan cahaya.

Menempel atau kolase merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuka mereka. Dari pengertiannya, 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 dua dimensi atau tiga dimensi (Christianti, 2010).

Kolase terbagi atas bermacam pengelompokan, ada yang disebut dengan tangram, montase, dan mozaik. Tangram adalah teknik menempelkan bentuk bentuk geometri tanpa didahului menggambar pola. Montase adalah menempel benda benda konkrit dalam sebuah gambar. Mozaik adalah menempel bentuk bentuk kecil menjadi satu kesatuan namun yang dipentingkan adalah efek warna dari bahan yang digunakan, dapat juga diartikan menabur. Semua kegiatan menempel tersebut melatih anak untuk mengembangkan motorik halus, konsentrasi dan mengembangkan kreativitas. Selain itu keberanian anak untuk memilih bahan dan benda benda yang digunakan untuk menempel juga dapat mengajarkan anak untuk berani mengambil keputusan dan berusaha untuk memecahkan masalah (Christianti, 2010).

Berdasarkan berbagai penjelasan di depan, maka pengertian kolase adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak, yaitu dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu. Dari pengertiannya, 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 dua dimensi atau tiga dimensi.

5. Menempel untuk anak usia dini

Menempel untuk anak usia dini dilakukan dengan memperhatikan beberapa ketentuan. Ketentuan tersebut dibuat untuk dapat memaksimalkan anak mengoptimalkan segala aspek perkembangannya.

Anak diberi kebebasan untuk membentuk apapun sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Peran pendidik atau guru dalam mengoptimalkan kemampuan anak tersebut adalah dengan bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Pendidik sebagai fasilitator dimaksudkan untuk menyediakan bahan-bahan yang dibutuhkan. Keanekaragaman bahan yang disediakan oleh pendidik dapat mempengaruhi pengembangan kreativitas anak. Bahan yang beranekaragam tersebut juga membantu pendidik untuk memberi semangat kepada anak dalam mencegah rasa bosan yang dialami anak. Pendidik harus berusaha mengumpulkan bahan-bahan yang unik dan belum pernah digunakan anak untuk menempel.

Bahan yang didapat dari barang bekas membuat kegiatan menempel semakin menarik. Barang bekas untuk menempel bisa didapatkan dari kardus susu bekas, kantong belanja, majalah, kaleng, sarung buah, biji-bijian, tutup botol, perca, serbuk gergaji, dan lain sebagainya. Semakin beragam bahan yang disediakan akan semakin baik. Bahan menempel bisa juga dibuat sendiri oleh anak atau sudah tersedia. Anak membentuk kertas gambar dengan kuas dan cat kemudian mengeringkannya dan memotong kertas tersebut sesuai dengan keinginan.

6. Pemanfaatan Media Serbuk Gergaji Dalam Proses Belajar Mengajar

Alwi, dkk (2001: 1047) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, memberi pengertian serbuk gergaji adalah serbuk yang berasal dari kayu yang dipotong dengan gergaji.

Serbuk gergaji atau serbuk kayu merupakan limbah industri penggergajian kayu. Selama ini limbah serbuk kayu banyak menimbulkan masalah dalam penanganannya yang selama ini dibiarkan membusuk, ditumpuk dan dibakar yang kesemuanya berdampak negatif terhadap lingkungan sehingga penanggulangannya perlu dipikirkan (dari Wikipedia bahasa Indonesia).

Rachman dan Malik (dalam Fazaria, 2013) memberi pengertian limbah penggergajian adalah potongan kayu dalam bentuk dan ukuran yang seharusnya masih bisa dimanfaatkan tetapi ditinggalkan karena keterbatasan tingkat teknologi pengolahan kayu yang ada pada waktu itu. Limbah ini merupakan produk sampingan dari suatu proses penggergajian yang dapat dimanfaatkan bila teknologinya telah tersedia. Limbah penggergajian secara garis besar terdiri dari lima bentuk yaitu: serbuk gergaji (*sawdust*), sabetan (*slabs*), potongan ujung kayu gergajian (*off cut*), potongan dolok cacat dan kulit kayu.

Berdasarkan uraian di depan, maka yang dimaksud dengan serbuk gergaji adalah serbuk yang berasal dari kayu hasil dari penggergajian, dan akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah.

7. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menempel Serbuk Gergaji Aneka Warna

Lingkungan kita memang kaya dengan bahan-bahan yang dapat digunakan/dimanfaatkan guru untuk membuat media bermain atau

permainan bagi anak, baik itu yang masih alami maupun yang sudah terbuang atau merupakan bahan sisa yang telah dibuang. Hal tersebut dipandang sebagai pemanfaatan yang menunjang pendidikan kreativitas anak ke arah yang lebih baik, yang mengemukakan bahwa pendidikan kreatifitas yang baik adalah mengajak, menuntun dan membantu anak untuk membuat mainan kerajinan sendiri dari bahan limbah anorganik yang dianggap tak digunakan lagi yang banyak terdapat di lingkungan sekitar mereka. Mengajak mereka dengan perasaan riang dan gembira membuat mainan dari bahan limbah anorganik aneka minuman kaleng dan gelas, kardus, botol bekas, gabus, dan lain sebagainya, dengan kegiatan seperti permainan membuat robot-robot dari kardus bekas, menghias botol bekas menjadi binatang, membuat mobil-mobilan dari bahan kaleng bekas, dan sebagainya.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa, anak memang perlu terus dilatih untuk mampu bekerja mengembangkan kecerdasan visual-spasial dan kreatifitasnya dalam durasi yang relatif lama dan berorientasi hasil, pujilah proses mereka dalam membuat suatu karya sehingga anak tidak akan stres, anak-anak juga penting untuk terus dibiasakan membuat aneka mainan sendiri dan berilah terus dia support dalam kegiatan tersebut. Dukungan, dorongan, dan penghargaan yang tulus atas hasil kerja anak akan membekas, membuat anak tambah semangat bekerja, dan lebih kreatif serta termotivasi mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya untuk selalu ingin membuat hal-hal yang unik, original, baru, dan lebih menarik lagi.

Berkaitan dengan hal pemanfaatan media yang mampu mengembangkan imajinasi dan kecerdasan visual-spasial anak, Yuliani N. Sujiono, dkk, (2005:85) dalam kajiannya mengungkapkan bahwa adanya keluhan dari berbagai kalangan masyarakat tentang rendahnya kemampuan imajinatif dan kecerdasan visual-spasial yang dimiliki anak saat ini, disebabkan antara lain oleh minimnya para guru RA/TK menggunakan atau memanfaatkan media belajar ketika mereka mengajar, seperti permainan dan mainan dari bahan-bahan sederhana yang banyak terdapat dilingkungan sekitar anak selanjutnya dikatakan bahwa media, meskipun itu dibuat dari bahan limbah anorganik dalam bentuk yang sederhana, namun dapat menjadikan anak mampu lebih berpikir kreatif, mampu menyelesaikan permasalahan dari tugas perkembangannya, mampu berpikir logis, mampu menstimulasi anak untuk melakukan kegiatan belajar yang bermakna, mampu meningkatkan daya nalarnya dan mampu menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

Penerapan media juga bisa lebih mampu memenuhi kepuasan diri anak dalam belajar sambil bermain. Misalnya saja, anak yang sedang bermain dengan menggunting-gunting kertas atau bahan limbah dari plastik atau dengan media permainan konstruktif lainnya, nampak mereka sangat asyik sekali dan bahkan tidak mau diganggu. Mereka terus mencoba dan mencoba lagi untuk membuat berbagai bentuk pola-pola dengan kombinasi baru atau membuat berbagai kombinasi susunan baru dari bahan-bahan

tersebut. Nampaklah bahwa media yang sederhana dengan hanya memanfaatkan bahan limbah anorganik, seperti yang terbuat dari bahan kertas dan plastik yang banyak terdapat dilingkungan sekitar anak, juga dapat berperan sebagai sumber munculnya inspiratif, imajinatif, dan kreatifitas anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial dan kinestika anak.

Berdasarkan berbagai penjelasan di depan, maka diharapkan dengan melaksanakan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif

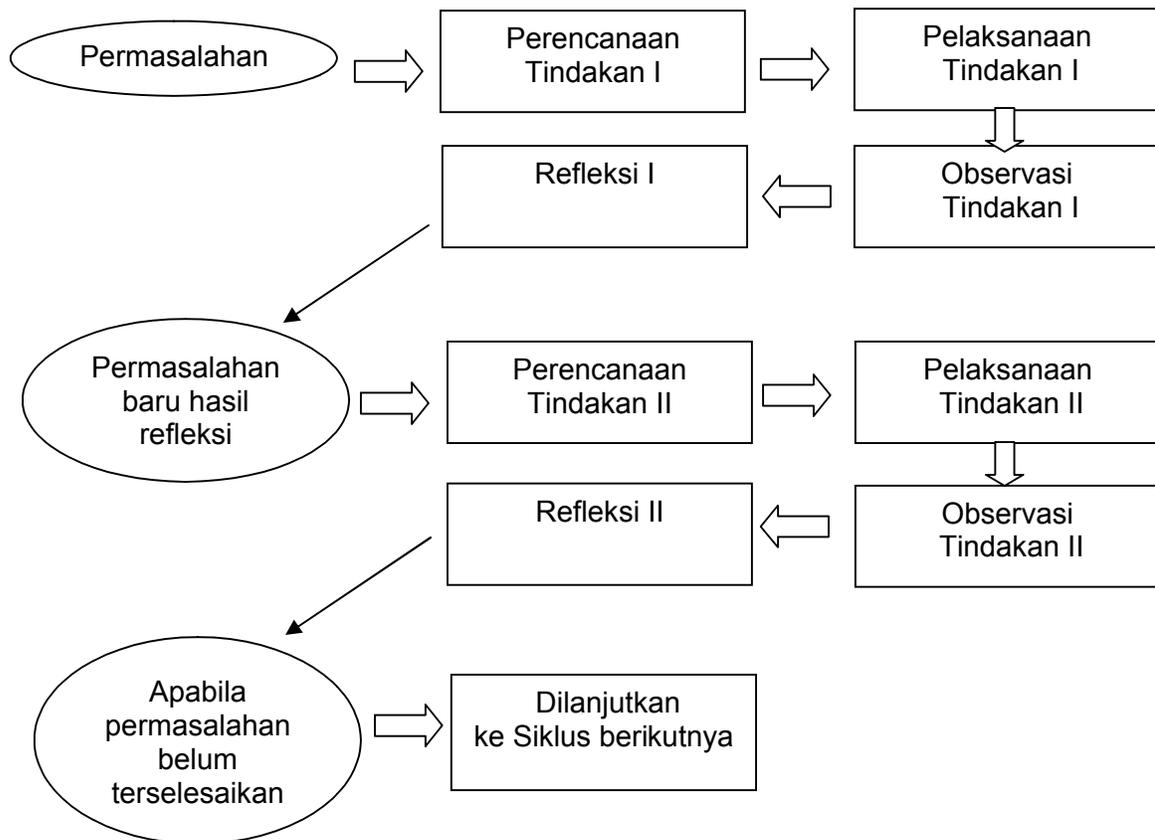
1. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerjasama dengan peneliti lain (atau dilakukan oleh guru itu sendiri sebagai peneliti) di kelas tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto, dkk 2012: 57). Menurut McNiff dalam buku yang sama (Arikunto, dkk 2012: 102) memandang PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

Suhardjono, 2009 (dalam Dimiyati, 2013: 16), memberi pengertian penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang langsung menerapkan

perlakuan dengan secara hati-hati, seraya mengikuti proses serta dampak perlakuan yang dimaksud. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu perlakuan atau *treatment*.

PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang didalamnya terdapat 4 (empat) tahapan utama kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:



Rincian kegiatan pada setiap tahapan Penelitian Tindakan Kelas, adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilaksanakan. Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrument untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, rancangan strategis dan skenario penerapan pembelajaran ditetapkan. Rancangan tindakan atau scenario yang akan dilakukan hendaknya dijabarkan serinci mungkin secara tertulis. Rincian tindakan itu menjelaskan: (a) langkah demi langkah kegiatan yang akan dilakukan; (b) kegiatan yang seharusnya dilakukan guru; (c) kegiatan yang diharapkan dilakukan siswa; (d) rincian tentang metode dan media yang digunakan; dan (e) jenis instrument yang akan digunakan untuk pengumpulan data atau pengamatan.

3) Pengamatan/Observasi

Tahap ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung, Pengumpulan data dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, kuis, presentasi,

nilai tugas, dan lain-lain) atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa, mutu diskusi yang dilakukan, dan lain-lain.

4) Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya sehingga permasalahan pembelajaran dapat teratasi.

Sukardi, 2003 (dalam Dimiyati, 2013: 128), memberi penjelasan ada 7 (tujuh) hal yang akan dicapai pada Penelitian Tindakan Kelas, yaitu:

- 1) Merupakan salah satu cara strategis guna memperbaiki layanan maupun hasil kerja suatu lembaga pendidikan.
- 2) Merencanakan rencana tindakan kelas guna meningkatkan kinerja sekarang yang sedang dan telah dilakukan.
- 3) Mewujudkan proses penelitian bermanfaat ganda baik bagi peneliti maupun bagi lembaga penelitian yang diteliti.
- 4) Tercapainya konteks pembelajaran dari pihak yang terlibat yaitu peneliti, para subjek yang diteliti serta guru dan tenaga kependidikan lainnya.
- 5) Timbulnya budaya meneliti.
- 6) Timbulnya perubahan pada subjek yang diteliti karena dampak dari tindakan yang dilakukan.
- 7) Diperolehnya pengalaman dan hasil penelitian yang selanjutnya dapat digunakan sebagai rujukan dalam rangka meningkatkan kualitas mengajar guru pada umumnya serta peneliti pada khususnya.

2. Desain Tindakan yang Dipilih

Untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, maka harus mengikuti prinsip sebagai berikut:

- a. Masalah yang akan dipecahkan berasal dari praktik pembelajaran di kelas.
- b. Masalah dicoba dilaksanakan dengan secara langsung, yaitu menangani masalah yang muncul saat itu juga.
- c. Untuk menelaah ada tidaknya kemajuan atau perubahan dari tindakan yang dilakukan, maka penelitian harus lebih berfokus pada data pengamatan dan data perilaku daripada data dokumen.
- d. Tujuan utama penelitian adalah untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas.

Dalam pelaksanaan desain tindakan yang akan dipilih, peneliti melakukan siklus mempunyai 4 (empat) tahapan yaitu:

a. Perencanaan

Dalam perencanaan, guru melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Membuat rencana kegiatan harian (RKH)
2. Menyusun skenario pembelajaran
3. Mengalokasikan waktu
4. Menguasai materi pembelajaran serta menciptakan kondisi ruangan kelas yang kondusif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan melakukan 3 (tiga) kegiatan yaitu :

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini guru menyapa anak dengan mengucapkan salam, berdoa sebelum belajar, menyanyikan lagu keagamaan serta mengabsen anak. Guru kemudian menjelaskan tema yang akan dipelajari pada hari itu.

2) Kegiatan Inti

Sebelum memberikan tugas kepada anak, guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilaksanakan.

3) Kegiatan Akhir

Guru mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang baru saja dilakukan dan menjelaskan pelajaran selanjutnya, doa pulang dan guru menutup proses belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

c. Observasi Tindakan dan evaluasi

Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran.

d. Refleksi

Dilakukan untuk menilai hasil tindakan dan sebagai pedoman perencanaan ulang untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Beberapa hal penting dalam persiapan dan pelaksanaan tindakan antara lain:

- 1) Pengertian dari kreativitas dan menempel serbuk gergaji aneka warna
- 2) Tujuan dan manfaat kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna
- 3) Persiapan alat dan bahan
- 4) Langkah-langkah kerja yang akan dilaksanakan anak

- 5) Hubungan antara kreativitas dengan menempel serbuk gergaji aneka warna.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang “Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Menempel Serbuk Gergaji Aneka Warna” ini diharapkan melengkapikan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan terdahulu. Penelitian relevan yang pernah dilakukan, antara lain:

1. Siti Rochayah (2012) yang berjudul “*Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 2 Kawungaten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Penelitian ini memberikan informasi yang berkaitan dengan metode bermain plastisin, sehingga anak memiliki peningkatan kreativitas. Melalui penelitian tindakan kelas, terjadi perubahan yang signifikan kemampuan seni anak dalam berkreasi dengan metode plastisin.
2. Muning Astuti Yuni (2012) yang berjudul “*Upaya meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui Bermain Playdough pada Kelompok A di TK ABA Marangan Kabupaten Sleman*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa warna, bentuk, dan ukuran playdough memunculkan kreativitas anak. Dengan demikian, kemampuan dan kreasi anak muncul melalui bermain playdough.
3. Irawati (2012) yang berjudul “*Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kolase dari Daun Nangka di Taman Kanak-kanak Azarah Ma'arif Pariaman*”. Pada penelitian ini kreativitas anak dapat dikembangkan

melalui kegiatan kolase dengan menggunakan daun nangka. Dengan melaksanakan 2 siklus pada Penelitian Tindakan Kelas, ada peningkatan kreativitas anak melalui kemampuan seni kolase dari daun nangka.

4. Ema Yuhana (2013) yang berjudul "*Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Teknik Mozaik dengan Media Ampas Kelapa di Kelompok B PAUD Kenanga Kabupaten Bengkulu Selatan*". Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik mozaik dengan media ampas kelapa dapat meningkatkan kreativitas seni pada anak Kelompok B PAUD Kenanga Kabupaten Bengkulu Selatan.

Dari hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa pola sentra seni, antara lain dengan permainan aneka warna atau menempel dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas anak sehingga pembelajaran menjadi lebih berhasil.

D. Pengembangan Konseptual Rencana Tindakan

Berikut disajikan pengembangan konseptual rencana tindakan, sebagai berikut:

Siklus I:

- 1) Perencanaan, dengan rencana tindakan sebagai berikut:
 - a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM.
 - b. Menentukan tema/pokok bahasan.
 - c. Mengembangkan skenario pembelajaran dengan menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
 - d. Menyiapkan alat dan sumber belajar.

e. Mengembangkan format evaluasi dan observasi pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario Rencana Kegiatan Harian (RKH)

3) Pengamatan/Observasi

Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi

4) Refleksi

Bersama dengan teman sejawat melaksanakan refleksi tindakan yang telah dilakukan untuk perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya.

Siklus II:

1) Perencanaan

Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM sesuai hasil Refleksi Siklus I

2) Pelaksanaan

Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario Rencana Kegiatan Harian (RKH)

3) Pengamatan/Observasi

Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi

4) Refleksi

Bersama dengan teman sejawat melaksanakan refleksi tindakan yang telah dilakukan untuk perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya atau tidak perlu dilanjutkan jika telah berhasil sesuai indikator keberhasilan..

Pendidik sebagai motivator yang berarti pendidik memberikan penguatan-penguatan positif dari hasil karya anak. Dapat juga dilakukan dengan memberi dukungan sebelum memulai kegiatan. Dukungan yang diberikan dapat memberi semangat anak untuk menempel sesuai dengan imajinasi dan kreativitas. Dukungan yang diberikan sebelum memulai kegiatan dapat dilakukan dengan bercerita. Cerita dapat dimulai dari permasalahan yang dialami anak, misalnya dengan menanyakan kabar anak dan lain sebagainya. Untuk memulai sebuah cerita bagi para pendidik bukanlah hal yang sulit karena setiap anak-anak memiliki keinginan untuk menceritakan apa yang dialami dalam perjalanan atau di rumah kepada orang yang ada di sekitarnya. Pengembangan kreativitas dapat dimulai dengan membukakan imajinasi anak melalui bercerita.

Proses kegiatan menempel untuk anak usia dini menekankan kebebasan anak untuk berkreasi. Kreativitas anak akan tertuang dalam hasil karya anak-anak. Kegiatan awal dapat dilakukan dengan memberikan salam dan menyapa anak-anak. Sebelumnya, pendidik telah mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk menempel pada hari itu.

Bahan-bahan yang disediakan dapat dikelompokkan berdasarkan ukuran, warna, dan bentuk ataupun corak. Setiap klasifikasi diletakkan dalam beberapa wadah yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak memilih bahan yang akan digunakan. Jumlah bahan yang ada sebaiknya tidak lebih dari dua puluh setiap klasifikasinya. Tujuannya adalah agar anak

dapat mengambil bahan yang dibutuhkan tidak terlalu banyak. Hasil karya anak juga tidak monoton karena tidak berasal dari bentuk yang sama.

Persiapan selain bahan-bahan untuk menempel, pendidik juga dapat menyediakan lem, kertas format dan keranjang untuk setiap anak sebagai wadah untuk meletakkan semua bahan-bahan dan perlengkapan yang dipilih. Penyambutan pendidik kepada anak yang baru datang dapat dilakukan dengan menyapa dan menanyakan kabar anak. Cerita-cerita ringan seputar pengalaman anak yang dilakukan sebelum kegiatan menempel berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak akan bentuk dan karya apa yang akan diciptakan oleh anak. Setelah kegiatan bercerita dilakukan, anak diminta untuk mengambil keranjang masing-masing dan memilih bahan-bahan yang akan digunakan hari ini. Anak dapat menciptakan kertas tempel sendiri dengan cat air atau pensil warna dan crayon. Kegiatan ini dapat dilakukan sendiri dengan atau tanpa petunjuk pendidik. Setiap keputusan yang diambil anak untuk memilih bahan adalah bentuk pembelajaran anak dalam mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Anak yang telah memilih bahan-bahan yang diinginkan diberikan kesempatan untuk menciptakan sesuatu dari hasil imajinasinya. Pendidik memberikan waktu dan kesempatan kepada anak untuk berkreasi. Untuk anak-anak yang dapat melakukan tugasnya dengan cepat dapat diberikan kesempatan untuk memilih bahan-bahan baru dan menciptakan karya baru. Waktu untuk bereksplorasi dapat ditentukan berdasarkan hasil observasi dan hasil perjanjian antara pendidik dengan anak. Kegiatan eksplorasi yang telah

berakhir dapat dilanjutkan dengan menunjukkan hasil karyanya pada teman-teman. Jika hasil menempelnya belum kering maka dapat diletakkan disatu bagian untuk dikeringkan. Kegiatan bercerita dapat dilakukan setelah kegiatan eksplorasi. Salah satu tujuannya adalah untuk melatih kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi pada anak.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan pada bagian kajian pustaka di atas, maka dapat di kemukakan hipotesis tindakan dalam penelitian ini, adalah “ Melalui Kegiatan Menempel Serbuk Gergaji Aneka Warna, maka Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di laksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas *kolaboratif* maksudnya guru bersama-sama dengan teman seprofesi melakukan pembelajaran guna memperbaiki hasil belajar. Adapun langkah-langkah yang harus dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti adalah:

1. Perencanaan
 - a. Guru membuat program Rencana Kegiatan Harian (RKH)
 - b. Guru menyusun skenario pembelajaran

Guru melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kelas, alat dan bahan, serta lembar observasi anak dan lembar observasi guru.
- 2) Memulai pembelajaran dengan salam, berdoa, dan bernyanyi bersama.
- 3) Menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tema kegiatan yaitu bagaimana kerkreasi dengan serbuk gergaji aneka warna.

- 4) Membimbing, menilai, mengamati, dan mengawasi anak selama proses pembelajaran
- 5) Mengamati dan mengawasi anak pada waktu makan bersama dan bermain.
- 6) Melakukan evaluasi singkat tentang hasil pembelajaran.
- 7) Menutup pembelajaran dengan bernyanyi bersama, doa, dan salam, sebelum anak-anak pulang ke rumah.

c. Mengalokasikan waktu

Waktu yang digunakan sebanyak 120 menit dengan rincian: 1) kegiatan awal 10 menit; 2) kegiatan inti 60 menit; 3) istirahat 40 menit; dan 4) kegiatan akhir 10 menit

d. Menguasai materi pembelajaran

Guru menjelaskan materi pembelajaran, antara lain: 1) pengertian kreativitas; 2) aspek-aspek kreativitas; 3) perlunya peningkatan kreativitas; dan 4) alat, bahan dan cara dalam kegiatan menempel serbuk gergaji dengan aneka warna.

2. Pelaksanaan

Peneliti mempersiapkan bahan pelajaran sebelum melaksanakan tindakan dalam tiga alokasi waktu yaitu:

a. Kegiatan pembuka

- Mengucapkan salam, menyapa anak dan doa
- Guru menyampaikan tema untuk kegiatan pada hari itu

b. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti dilakukan berbagai kegiatan seperti tertuang dalam Rencana Kegiatan Harian (*lampiran 4 dan lampiran 5*), peneliti melakukan kegiatan yang mengacu pada tema dan penerapan metode dalam meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan serbuk gergaji aneka warna. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain:

- 1) Anak mendengarkan penjelasan guru dan perhatian tertuju pada proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan jenis dan fungsi alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan menempel serbuk gergaji dengan aneka warna.
- 3) Guru mengajak, mengarahkan dan memotivasi anak untuk bermain sambil belajar membuat sesuatu dengan memperlihatkan atau memperagakan bagaimana cara menempel serbuk gergaji aneka warna.
- 4) Guru mengajak dan meminta anak untuk memperhatikan guru dengan cara membelajarkan, memotivasi, dan membimbing /menuntun anak bagaimana melaksanakan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna pada pola gambar buah-buahan yang telah disiapkan.
- 5) Guru mengajak, memotivasi, dan meminta anak untuk melakukannya seperti contoh dan cara yang telah diperlihatkan guru.
- 6) Guru keliling ruangan mengamati dan memperhatikan aktifitas anak-anak untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dan membantu anak yang mengalami kesulitan.

7) Guru terus berkeliling kelas, membimbing anak, memberikan bantuan seperlunya, menanggapi permintaan dan pertanyaan-pertanyaan anak, memotivasi dan menstimulasi kreativitas anak dalam kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna pada pola gambar buah-buahan.

c. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru mengisi kegiatan dengan kembali menyampaikan cerita yang ada pada gambar kemudian menyimpulkan pelajaran yang telah dilaksanakan pada hari itu.

3. Observasi

Peneliti bersama dengan teman sejawat mengamati anak-anak selama kegiatan dalam menggunakan serbuk gergaji aneka warna untuk membantu anak meningkatkan kreativitas anak selama kegiatan berlangsung.

4. Refleksi

Untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan dari dua siklus yang dilaksanakan, dimana siklus ini dilakukan secara berulang maka peneliti menghimpun rekaman data dan penilaian tersebut bersama teman sejawat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD NASIIRAH Kompleks Perumnas Padang Panjang Desa Pagar Dewa Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Oktober – Desember 2013. Siklus I dilaksanakan tanggal 9 Desember 2013 dan Siklus II pada tanggal 11 Desember 2013

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD NASIIRAH Kompleks Perumnas Padang Panjang Desa Pagar Dewa Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan dengan subjek meningkatkan kreativitas anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan serbuk gergaji aneka warna untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

Adapun jumlah peserta didik dalam kelompok B ada 15 orang yaitu laki-laki 6 orang dan perempuan 9 orang.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas didahului dengan Siklus I. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti melakukan siklus yang mempunyai 4 tahapan yaitu:

1. Perencanaan Siklus I

Dalam perencanaan, guru melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) (*lampiran 4*)
- b. Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan media serbuk gergaji aneka warna
- c. Mengalokasikan waktu

d. Menguasai materi pembelajaran serta menciptakan kondisi ruangan kelas yang kondusif.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan melakukan 3 kegiatan yaitu:

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini guru menyapa anak dengan mengucapkan salam, berdoa sebelum belajar, menyanyikan lagu keagamaan serta mengabsen anak. Guru kemudian menjelaskan tema yang akan dipelajari pada hari itu.

b. Kegiatan Inti

Sebelum memberikan tugas kepada anak, guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilaksanakan. Misalnya: menyebutkan gambar apa saja yang ada pada gambar yang telah di siapkan guru, dan mengerjakan secara berkelompok.

c. Kegiatan Akhir

Guru mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang baru saja di lakukan dan menjelaskan pelajaran selanjutnya, doa pulang dan guru menutup proses belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

3. Observasi Siklus I

Observasi di lakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media serbuk gergaji aneka warna apakah sudah berhasil atau belum.

4. Refleksi Siklus I

Refleksi hasil pengamatan pada Siklus I digunakan sebagai pedoman perencanaan pembelajaran pada Siklus II.

Penelitian yang dilanjutkan dengan Siklus II. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti melakukan siklus yang mempunyai 4 tahapan yaitu:

2. Perencanaan Siklus II

Dalam perencanaan, guru melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) (*lampiran 5*)
- b. Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan media serbuk gergaji aneka warna
- c. Mengalokasikan waktu
- d. Menguasai materi pembelajaran serta menciptakan kondisi ruangan kelas yang kondusif.

3. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan melakukan 3 kegiatan yaitu:

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini guru menyapa anak dengan mengucapkan salam, berdoa sebelum belajar, menyanyikan lagu keagamaan serta mengabsen anak. Guru kemudian menjelaskan tema yang akan dipelajari pada hari itu.

b. Kegiatan Inti

Sebelum memberikan tugas kepada anak, guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilaksanakan. Misalnya: menyebutkan gambar apa saja yang ada pada gambar yang telah di siapkan guru, dan mengerjakan secara perorangan.

c. Kegiatan Akhir

Guru mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang baru saja di lakukan dan menjelaskan pelajaran selanjutnya, doa pulang dan guru menutup proses belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

4. Observasi Siklus II

Observasi di lakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media serbuk gergaji aneka warna apakah sudah berhasil atau belum.

5. Refleksi Siklus II

Refleksi hasil pengamatan pada Siklus II digunakan sebagai pedoman perencanaan berikutnya jika akan dilanjutkan.

Berdasarkan analisis dilakukan dalam pembelajaran ditemukan sudah 75% anak-anak sudah aktif mengikuti pembelajaran dengan serbuk gergaji aneka warna.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain dengan:

1. Lembar observasi guru, yang digunakan oleh teman sejawat untuk mengamati pelaksanaan dan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru/peneliti.
2. Lembar observasi aktivitas anak, yang diisi oleh guru/peneliti untuk mengamati pelaksanaan dan keberhasilan anak didik dalam pembelajaran.
3. Lembar hasil observasi anak, dibuat oleh guru/peneliti untuk mengamati kreativitas anak didik secara keseluruhan dalam pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian yang dimiliki anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Data diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan diantaranya:

1. Indikator kreativitas anak dengan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna yang dideskripsikan menjadi 4 (empat) aspek kreativitas yaitu: a) kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna; b) variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi; c) keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinal; dan d) kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya
2. Observasi, yaitu proses sistematis dalam pengumpulan data/ informasi tentang anak dan lingkungannya yang bersifat objektif merupakan deskripsi fakta tentang perilaku anak dengan menggunakan format observasi.

3. Dokumentasi, merupakan catatan tertulis tentang berbagai peristiwa/kegiatan atau berupa foto-foto kegiatan. Dokumen yang menyangkut pada partisipan penelitian akan menyediakan kerangka bagi data yang mendasar.
4. Penilaian terhadap Kinerja Anak melalui teknik praktek langsung, yaitu meliputi teknik pengumpulan data secara langsung dengan penerapan metode pemanfaatan serbuk gergaji aneka warna dalam meningkatkan kreativitas anak.

G. Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh dari hasil observasi diolah untuk dianalisis. Teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu analisis persentase, guna memperoleh gambaran tentang meningkatnya kreativitas anak melalui kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik sederhana yaitu persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{P}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

K = Angka Persentase

P = jumlah yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekwensi (anak yang di teliti)

Penilaian akhir terhadap peningkatan kreativitas anak terhadap tagihan indikator penilaian dalam memanfaatkan serbuk gergaji aneka warna untuk menghasilkan sebuah karya seperti yang telah diperlihatkan guru, dilakukan atau diberi nilai dengan mengacu pada pedoman pemberian penilaian, yakni memberi “*check list*” di dalam kolom kode huruf atau simbol-simbol seperti berikut (Heru, 2006):

- a) Berkembang Sangat Baik (BSB) atau ☺☺☺☺, yakni jika anak menunjukkan kreativitas sesuai tagihan indikator tanpa bantuan guru;
- b) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau ☺☺☺ yakni jika anak mampu menampakkan kreativitas sesuai tagihan indikator namun terkadang masih harus diberikan bimbingan dan bantuan guru;
- c) Mulai Berkembang (MB) atau ☺☺, yakni jika anak telah mampu menampakkan kreativitas sesuai tagihan indikator namun masih sering dibimbing dan dibantu langsung oleh guru;
- d) Belum Berkembang (BB) atau ☹, yakni jika anak belum menampakkan kreativitas sesuai tagihan indikator pencapaian perkembangan kecerdasan visual-spasial karena dalam melakukannya harus selalu dibimbing dan dibantu secara langsung dari awal oleh guru. Adapun rumus yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: melakukan perhitungan berdasarkan jumlah perolehan nilai yang dicapai masing-masing anak didik sesuai yang ada dalam penilaian setiap siklus, seperti berikut:

Dengan ketentuan perolehan nilai (secara individu) ditetapkan kriteria hasil hitungan berdasarkan konversi, anak dikatakan mampu jika minimal 2,50-3,49 atau minimal BSH (Berkembang Sesuai Harapan) seperti berikut:

Nilai Konversi 3,50-4,00 (BSB = Berkembang Sangat Baik)

Nilai Konversi 2,50-3,49 (BSH = Berkembang Sesuai Harapan)

Nilai Konversi 1,50-2,49 (MB = Mulai Berkembang)

Nilai Konversi 0,01-1,49 (BB = Belum Berkembang).

Selanjutnya adalah tahap pelaporan berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran peningkatan kreativitas anak dengan menempel serbuk gergaji aneka warna selama kegiatan, dan tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dalam bentuk penulisan penelitian.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan diberi makna secara kualitatif berupa nilai tingkat kreativitas anak dalam konversi, kemudian disesuaikan dengan indikator keberhasilan kinerja yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun persentase indikator kinerja yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menghitung banyaknya anak didik yang memperoleh nilai konversi antara 2,50 – 4,00 atau jumlah anak didik yang memperoleh nilai akhir kreativitas dengan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan secara klasikal minimal 75% sebagai acuan apakah penelitian tindakan ini telah dapat diselesaikan ataukah masih harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di PAUD NASIIRAH Kompleks Perumnas Padang Panjang Desa Pagar Dewa Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan dengan subjek meningkatkan kreativitas anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan serbuk gergaji aneka warna untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Adapun jumlah peserta didik dalam kelompok B ada 15 orang yaitu laki-laki 6 orang dan perempuan 9 orang.

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi Siklus I

a. Observasi

Kegiatan pembelajaran pada Siklus I dilakukan pada kompetensi dasar anak mampu meningkatkan kreativitas dengan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna *secara berkelompok*, dengan pembagian kelompok seperti pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Pembagian Kelompok Kegiatan Menempel

KELOMPOK	NAMA ANGGOTA	PILIHAN POLA GAMBAR BUAH-BUAHAN
I	1. My 2. Ic 3. Kn	Pisang
II	1. Sf 2. Rs 3. Rm	Jeruk
III	1. Pi 2. Kl 3. My	Pepaya
IV	1. Ad 2. Ro 3. Rf	Jambu
V	1. Zk 2. Rt 3. Pa	Mangga

Selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan media serbuk gergaji aneka warna belum muncul ide-ide baru dan kolaborasi warna karena anak ingin mempertahankan pendapatnya sendiri-sendiri. Begitu juga dengan variasi ide anak belum berkembang secara maksimal sehingga tidak mendapatkan hasil karya yang memuaskan (gambar hasil karya anak Siklus I, *lampiran 13*). Untuk mengetahui sudah berhasil atau belum kegiatan pembelajaran anak, dilakukan pengamatan menggunakan lembar observasi anak (*lampiran 8*).

Berdasarkan rata-rata perolehan nilai pada siklus pertama (*lampiran 9*), dengan memperhatikan 4 (empat) aspek kreativitas dengan indikator masing-masing, maka dapat ditetapkan tingkat kreativitas anak-anak sebagai berikut:

Tabel 2: Tingkat Kreativitas Anak *berkelompok* pada Siklus I

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Persen tase (%)
1	Kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna	BSB	8	53
		BSH	2	14
		MB	2	13
		BB	3	20
	Jumlah		15	100
2	Variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi	BSB	6	40
		BSH	1	7
		MB	4	27
		BB	4	26
	Jumlah		15	100
3	Keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinil	BSB	3	20
		BSH	1	7
		MB	5	33
		BB	6	40
	Jumlah		15	100
4	Kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya	BSB	4	27
		BSH	1	7
		MB	4	26
		BB	6	40
	Jumlah		15	100

Berdasarkan tabel 2. di atas, maka siswa di kelompok masing-masing pada Siklus I memiliki tingkat kreativitas, dengan uraian sebagai berikut:

- 1) Aspek kreativitas dengan indikator kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 8 orang atau 53 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 2 orang atau 14 %, Mulai Berkembang (MB) = 2 orang atau 13 %, dan Belum Berkembang (BB) = 3 orang atau 20 %.

- 2) Aspek kreativitas dengan indikator variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 6 orang atau 40 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 1 orang atau 7 %, Mulai Berkembang (MB) = 4 orang atau 27 %, dan Belum Berkembang (BB) = 4 orang atau 26 %.
- 3) Aspek kreativitas dengan indikator keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinal, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 3 orang atau 20 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 1 orang atau 7 %, Mulai Berkembang (MB) = 5 orang atau 33 %, dan Belum Berkembang (BB) = 6 orang atau 40 %.
- 4) Aspek kreativitas dengan indikator kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4 orang atau 27 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 1 orang atau 7 %, Mulai Berkembang (MB) = 4 orang atau 26 %, dan Belum Berkembang (BB) = 6 orang atau 40 %.

Nilai akhir kreativitas siswa dalam kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna pada Siklus I yang sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu jumlah prosentase tingkat kreativitas BSB dan BSH untuk aspek kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna adalah $53\% + 14\% = 67\%$, aspek variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi adalah $40\% + 7\% = 47\%$, aspek keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinal adalah $20\% + 7\% = 27\%$, dan aspek kerincian ide dalam

bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya adalah $27\% + 7\% = 34\%$.

Pada Siklus I terdapat jumlah prosentase tingkat kreativitas yang anak sesuai dengan indikator keberhasilan masih rendah, yaitu dibawah 75 %.

b. Refleksi

Guru merefleksi tentang kegiatan anak-anak, apakah sudah aktif mengikuti pembelajaran dengan serbuk gergaji aneka warna. Hal ini digunakan untuk perencanaan pada Siklus II. Pada siklus 1 guru tidak menyampaikan program pembelajaran tentang menempel serbuk gergaji secara jelas pada siswa misalnya cara menggunakan lem dan cara menempelkan serbuk gergaji pada pola gambar. Kurangnya bimbingan dan bantuan guru terhadap siswa yang merasa kesulitan dalam menempel serbuk gergaji membuat hasil karya anak tidak maksimal. Kemudian guru mencoba menemukan pemecahan masalah bersama teman sejawat untuk diperbaiki pada Siklus II. Selama proses pembelajaran, teman sejawat mengamati peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru (*lampiran 6*). Hasil refleksi bersama teman sejawat, permasalahan yang muncul adalah: 1) motivasi anak dalam menempel serbuk gergaji aneka warna masih rendah; 2) anak belum mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai tanpa bantuan atau bimbingan guru; 3) masih banyak anak belum dapat memunculkan kreasinya; dan 4) sulit untuk memperhatikan kreativitas anak secara perorangan karena kegiatan dilaksanakan berkelompok.

c. Tindakan

Permasalahan ini ditindak lanjuti pada siklus berikutnya dengan solusi atau pemecahan masalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan kembali kepada anak bahwa kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna akan menjadi suatu karya seni yang indah dan menarik.
- 2) Guru memberikan bantuan bagi anak yang merasa kesulitan dalam menempel serbuk gergaji aneka warna dan memberikan bimbingan agar anak lebih mandiri dan kreatif dalam menyelesaikan tugasnya sampai selesai tanpa bantuan guru.
- 3) Guru memberi pujian kepada semua anak yang hasil karyanya baik

Berdasarkan permasalahan dan pemecahan masalah di atas, maka penelitian ini dilanjutkan pada Siklus II.

2. Deskripsi Siklus II

a. Observasi

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II dilakukan pada kompetensi dasar anak mampu meningkatkan kreativitas dengan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna secara berkelompok *secara peorangan*, dengan pilihan gambar seperti tabel berikut sebagai berikut:

Tabel 3: Daftar Nama Anak dan Pilihan Pola Gambar

NO	NAMA	Pilihan pola gambar buah-buahan
1	My	Pisang
2	lc	Jeruk
3	Kn	Anggur
4	Sf	Mangga
5	Rs	Pepaya
6	Rm	Pepaya
7	Pi	Jambu
8	Kl	Jeruk
9	My	Pisang
10	Ad	Anggur
11	Ro	Mangga
12	Rf	Pisang
13	Zk	Jeruk
14	Rt	Jeruk
15	Pa	Pisang

Dalam penelitian ini peneliti mengamati perilaku anak selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi anak (*lampiran 8*). Penempelan serbuk gergaji aneka warna pada berbagai bentuk gambar, serta cara anak menggunakan lem, cara anak memilih warna serbuk gergaji, cara menempelkan serbuk gergaji pada pola gambar, mengkombinasi warna, membuat ide-ide baru dalam menempel sudah mulai sempurna dan terlihat jelas karena dilaksanakan perorangan, guru membimbing dan mengawasi anak dengan perhatian yang tinggi. (*gambar 2 lampiran 13*)

Berdasarkan rata-rata perolehan nilai pada siklus kedua (*lampiran 10*), maka dapat ditetapkan tingkat kreativitas anak-anak sebagai berikut:

Tabel 4: Tingkat Kreativitas Anak *perorangan* pada Siklus II

No	Indikator	Kriteria	Jumlah anak	Persen tase (%)
1	Kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna	BSB	12	80
		BSH	3	20
		MB	0	0
		BB	0	0
	Jumlah		15	100
2	Variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi	BSB	11	73
		BSH	2	13
		MB	1	7
		BB	1	7
	Jumlah		15	100
3	Keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinil	BSB	11	73
		BSH	2	13
		MB	1	7
		BB	1	7
	Jumlah		15	100
4	Kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya	BSB	10	67
		BSH	2	13
		MB	2	13
		BB	1	7
	Jumlah		15	100

Berdasarkan tabel 4. di atas, maka siswa di kelompok masing-masing pada Siklus II memiliki tingkat kreativitas, dengan uraian sebagai berikut:

- 1) Aspek kreativitas dengan indikator kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 12 orang atau 80 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3 orang atau 20 %, Mulai Berkembang (MB) = 0 orang atau 0 %, dan Belum Berkembang (BB) = 0 orang atau 0 %.
- 2) Aspek kreativitas dengan indikator variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 11

orang atau 73 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 2 orang atau 13 %, Mulai Berkembang (MB) = 1 orang atau 7 %, dan Belum Berkembang (BB) = 1 orang atau 7 %.

- 3) Aspek kreativitas dengan indikator keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinil, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 11 orang atau 73 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 2 orang atau 13 %, Mulai Berkembang (MB) = 1 orang atau 7 %, dan Belum Berkembang (BB) = 1 orang atau 7 %.
- 4) Aspek kreativitas dengan indikator kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya, memiliki tingkat kreativitas: Berkembang Sangat Baik (BSB) = 10 orang atau 67 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 2 orang atau 13 %, Mulai Berkembang (MB) = 2 orang atau 13 %, dan Belum Berkembang (BB) = 1 orang atau 7 %.

Nilai akhir kreativitas siswa dalam kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna pada Siklus II yang sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu jumlah prosentase tingkat kreativitas BSB dan BSH untuk aspek kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna adalah $80\% + 20\% = 100\%$, aspek variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi adalah $73\% + 13\% = 86\%$, aspek keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinil adalah $73\% + 13\% = 86\%$, dan aspek kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya adalah $67\% + 13\% = 80\%$.

Data hasil penelitian tindakan kelas tentang tingkat kreativitas anak kelompok B di PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan pada tabel berikut ini:

Tabel 5: Peningkatan tingkat Kreativitas pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Kriteria	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
1	Kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna	BSB	53	80	27
		BSH	14	20	6
	Jumlah		67	100	33
2	Variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi	BSB	40	73	33
		BSH	7	13	6
	Jumlah		47	86	39
3	Keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinal	BSB	20	73	53
		BSH	7	13	6
	Jumlah		27	86	59
4	Kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya	BSB	27	67	40
		BSH	7	13	6
	Jumlah		34	80	46

Sesuai dengan indikator keberhasilan, bahwa jumlah nilai akhir tingkat kreativitas Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) minimal 75 % sedangkan data akhir yang diperoleh adalah untuk aspek 1 sebanyak 100 %, aspek 2 dan aspek 3 masing-masing 86 %, dan aspek 4 sebanyak 80 %.

Setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I dan dan Siklus II, maka dapat dilihat adanya peningkatan kreativitas anak di setiap aspek yang diamati. Perbandingan kreativitas anak antara Siklus I dengan Siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini:

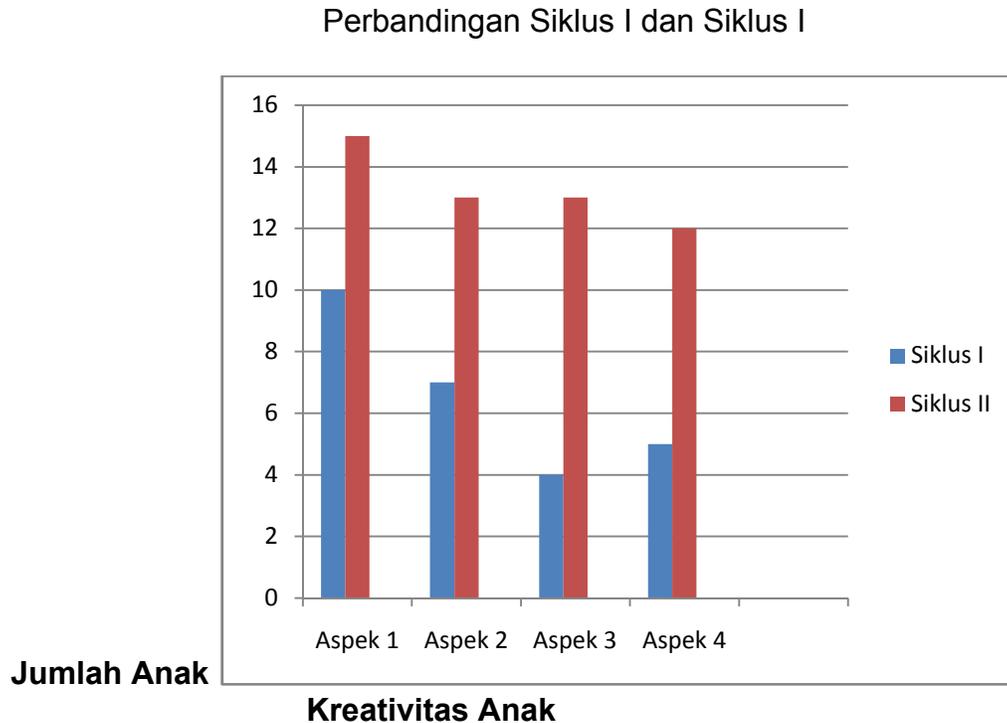
Tabel 6: Perbandingan tingkat Kreativitas antara Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
			F	%	F	%
1	Kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna	BSB	8	53	12	80
		BSH	2	14	3	20
	Jumlah		10	67	15	100
2	Variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi	BSB	6	40	11	73
		BSH	1	7	2	13
	Jumlah		7	47	13	86
3	Keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinil	BSB	3	20	11	73
		BSH	1	7	2	13
	Jumlah		4	27	13	86
4	Kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya	BSB	4	27	10	67
		BSH	1	7	2	13
	Jumlah		5	34	12	80

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbandingan tingkat kreativitas anak untuk aspek 1: Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada Siklus I hanya 67 % sedangkan pada Siklus II sudah 100 %, aspek 2: Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada Siklus I hanya 47 % sedangkan pada Siklus II sudah 86 %, aspek 3: Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada Siklus I hanya 27 % sedangkan pada Siklus II sudah 86 %, dan aspek 4: Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada Siklus I hanya 34 % sedangkan pada Siklus II sudah 80 % . Pada Siklus I masih sedikit anak yang memiliki tingkat kreativitas Berkembang Sangat Baik (BSB) dan

Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan pada Siklus II meningkat.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Siklus I dan Siklus II

b. Refleksi

Seperti perlakuan pada Siklus I, selama proses pembelajaran, teman sejawat mengamati peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru (*lampiran 7*). Berdasarkan evaluasi yang di laksanakan bersama dengan teman sejawat diperoleh data bahwa kreativitas anak-anak lebih baik dibandingkan pada pembelajaran atau tindakan Siklus I. Anak-anak lebih termotivasi dengan ide-ide yang lebih baik dibandingkan proses pembelajaran pada Siklus I. Hasil karya anak lebih menarik dan orisinal. Sesuai dengan tujuan akhir yang kita harapkan ditemukan anak-anak yang sudah bisa membuat berbagai bentuk dari serbuk gergaji aneka warna

semakin berkreasi dan sempurna (gambar hasil karya anak Siklus II, *lampiran 13*)

Berdasarkan hasil akhir ini, maka peneliti menyatakan tidak perlu melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna dapat meningkatkan kreativitas anak.

B. Pembahasan

Berdasarkan pada salah satu rumusan masalah yaitu “Bagaimanakah kreativitas anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, sebelum dan sesudah diberikan tindakan?”. Untuk mengetahui bagaimanakah kreativitas anak-anak tersebut, maka kita harus memahami aspek-aspek kreativitas yang perlu ditingkatkan sehingga adanya perubahan sebelum dan sesudah diberi tindakan. Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas sebelum dan sesudah diberikan tindakan, khususnya sesudah pelaksanaan Siklus II.

Munandar (dalam Afifa, 2007) menjelaskan bahwa kreativitas memiliki 4 (empat) aspek ditinjau dari beberapa segi yaitu:

- 1) Pribadi (*person*) dengan salah satu indikator adalah kelancaran ide sesuai kreasi yang dapat dimunculkan oleh anak.
- 2) Proses (*process*) dengan salah satu indikator adalah kerincian ide sehingga adanya hasil karya yang mendetail selama kegiatan.

- 3) Pendorong (*press*) dengan salah satu indikator adalah variasi ide akibat anak memiliki minat yang luas dan motivasi yang tinggi, dan
- 4) Produk (*product*) dengan salah satu indikator adalah keaslian ide. Anak mampu memunculkan hasil kreasi yang baru, dan orisinal.

Selain itu terdapat rumusan permasalahan lainnya adalah “Bagaimana kegiatan menempel serbuk gergaji dengan aneka warna dapat meningkatkan kreativitas anak-anak Kelompok B PAUD Nasiirah Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan?” Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas sebelum dan sesudah diberikan tindakan, yaitu melalui kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna.

Menurut Christianti (2010), menempel atau kolase merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuai mereka. Dari pengertiannya, 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 dua dimensi atau tiga dimensi. Serbuk gergaji dengan aneka warna termasuk dalam bahan-bahan bertekstur untuk digunakan sebagai bahan untuk menempel.

Peningkatan ini bisa dilihat dari semakin banyaknya anak-anak yang memiliki tingkat kreativitas Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang

Sesuai Harapan (BSH). Tingkat kreativitas ini dinilai dengan memperhatikan 4 (empat) indikator yaitu: 1) Kelancaran ide anak selama kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna; 2) variasi ide anak yang muncul dari hasil kreasi; 3) keaslian ide dengan hasil karya yang baru dan orisinal; dan 4) aspek kerincian ide dalam bentuk kolaborasi dan komposisi warna melalui hasil karya

Munandar (2012) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak dikaitkan dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan: *Pertama*, dengan brekreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok anak. *Kedua*, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan menempel serbuk gergaji aneka warna. *Ketiga*, memberikan kepuasan pada anak setelah melihat hasil kreasinya. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Kegiatan pembelajaran pada Siklus I dilakukan pada kompetensi dasar anak mampu meningkatkan kreativitas dengan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna *secara berkelompok*. Selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan media serbuk gergaji aneka warna belum muncul ide-ide baru dan kolaborasi warna karena anak ingin mempertahankan pendapatnya sendiri-sendiri. Begitu juga dengan variasi ide anak belum berkembang secara maksimal sehingga tidak mendapatkan hasil karya yang memuaskan.

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II dilakukan pada kompetensi dasar anak mampu meningkatkan kreativitas dengan kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna secara berkelompok *secara perorangan*. Dalam penelitian ini peneliti mengamati perilaku anak selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi anak. Penempelan serbuk gergaji aneka warna pada berbagai bentuk gambar, serta cara anak menggunakan lem, cara anak memilih warna serbuk gergaji, cara menempelkan serbuk gergaji pada pola gambar, mengkombinasi warna, membuat ide-ide baru dalam menempel sudah mulai sempurna dan terlihat jelas karena dilaksanakan perorangan, guru membimbing dan mengawasi anak dengan perhatian yang tinggi.

Terdapat perbedaan perlakuan pada proses pembelajaran Siklus I dengan Siklus II. Pada Siklus I, guru kurang jelas menerangkan tentang cara menempel serbuk gergaji dan manfaat serbuk gergaji bila sudah menjadi suatu hasil karya, tidak memberikan motivasi, anak-anak mengerjakan secara berkelompok sehingga hasil karya yang dibuat anak tidak maksimal karena masing-masing ingin menempel sesuai dengan keinginannya sehingga sering juga terjadi keributan, dan guru tidak memberikan bimbingan dan bantuan serta pujian kepada anak.

Sedangkan pada Siklus II guru menjelaskan kembali kepada anak bahwa kegiatan menempel serbuk gergaji aneka warna akan menjadi suatu karya seni yang indah dan menarik. Guru memberikan motivasi pada anak agar lebih mandiri dan kreatif dalam menyelesaikan tugasnya sampai selesai

tanpa bantuan guru atau bimbingan bagi yang mengalami kesulitan. Pada saat anak-anak mengerjakan tugasnya secara perorangan sehingga kreativitas yang muncul lebih nyata sesuai yang diharapkan, dan guru selalu memberi pujian kepada semua anak yang hasil karyanya selesai dengan baik.