

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK  
MELALUI SENI HASTA KARYA  
DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN DAUR ULANG**

**(Penelitian Tindakan di KB Mutiara Hati, Kelompok Usia 5-6 Tahun,  
Penjaringan, Jakarta Utara, 2014.**



**LYSA SAWITRI  
7516111087**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
untuk Memperoleh Gelar Magister

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2015**

**PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI SENI HASTA KARYA  
DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN DAUR ULANG  
(Penelitian Tindakan Kelompok Usia 5-6 Tahun di KB Mutiara Hati,  
Penjaringan, Jakarta Utara, 2014).**

**IMPROVING OF CREATIVITY  
THROUGH ART ACTIVITIES HANDWORKS  
BY USING RECYCLED MATERIALS  
(ACTION RESEARCH IN THE AGE GROUP 5-6 YEAR  
IN KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA, 2014)**

**LYSA SAWITRI**

**ABSTRACT**

**Abstract:** *This study aims to improve early childhood creativity through art activities handworks by using recycled materials in the Age Group 5-6 year KB Mutiara Hati, Penjaringan, North Jakarta with action research methods Kemmis and Mc.Taggart. The study was conducted in 2 months, May to June 2014. The study was successful in increasing the average child's creativity by 46.70% in 2<sup>nd</sup> cycle, with the success achieved by 89% action children have shown the development of creativity with a very good and as expected. The learning process is given in a classroom atmosphere that supports creativity and fun (a) beautiful decoration, attractive fit the theme, (b) welcome the happy music, (c) lack of time and the freedom to be creative child, (d) a teacher of art as a source of inspiration, and (e) the activities that are always different and varied material and the medium at each meeting so that the child is always curious and obtain learning and new experiences to develop the potential of creativity.*

**Keywords :** *Creativity, Art Activities Handworks by Using Recycled Materials, Action Research*

## RINGKASAN

### A. PENDAHULUAN.

Sejalan rencana pembentukan Profil Anak Indonesia Harapan Periode 2011-2025 berdasarkan Dirjen PAUDNI (2011:11) yang memiliki sepuluh ciri utama (*dasa citra* anak Indonesia) yaitu (1) beriman dan (2) bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (3) berakhlak mulia, (4) sehat, (5) cerdas, (6) jujur, (7) bertanggung jawab, (8) kreatif, (9) percaya diri, dan (10) cinta tanah air, maka peranan PAUD sangat besar dalam mendukung terbentuknya Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia tersebut di masa datang.

Kaitannya dengan *dasa citra* anak Indonesia di atas, berarti pengembangan kreativitas dalam bidang PAUD sangat penting. Semua anak mempunyai potensi kreatif, walaupun tingkatannya berbeda. Mereka perlu mendapatkan pembinaan yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kemampuan kreatif secara optimal. Terlebih lagi, objek penelitian yaitu peserta didik KB Mutiara Hati merupakan anak dari komunitas urban yang sangat membutuhkan kreativitas guna beradaptasi bagi kelangsungan hidup mereka di masa datang. Karena itu potensi kreativitas harus dibina semenjak dini. Hasil observasi awal tercatat baru 16% anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara yang mulai berkembang kreativitasnya. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui (a) Bagaimana proses meningkatkan kreativitas anak melalui seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang pada kelompok anak usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, dan (b) Seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati.

### B. METODE PENELITIAN.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Action Research* model Kemmis & Mc.Taggart dengan menggunakan pendekatan *mix method* atau pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Analisis

data dilakukan sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan mix method. Indikator keberhasilan penelitian jika pencapaian kreativitas kelas di atas > 70% setelah dilakukan kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, dan keberhasilan tindakan secara individu apabila setiap anak telah menunjukkan kemampuan kreativitas yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (BSB).

### **C. HASIL PENELITIAN.**

Kegiatan Seni Hasta Karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang pada Kelompok Usia 5-6 Tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara dalam penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas anak sebesar 46,70%. Hal ini dibuktikan dengan data penelitian kreativitas pada penelitian awal, hingga pelaksanaan siklus 1 maupun siklus 2. Data hasil pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan ke-4 aspek kreativitas yaitu aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Pencapaian keberhasilan tindakan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah disepakati antara peneliti dan kolaborator dimana 89% anak telah menunjukkan perkembangan kreativitas dengan sangat baik (BSB) dan sesuai harapan (BSH).

Hasil penelitian merekomendasikan agar proses belajar yang diberikan kepada anak disajikan dalam suasana kelas yang mendukung dan menyenangkan seperti (a) dekorasi yang indah, menarik sesuai tema, (b) penyambutan guru dengan musik gembira, (c) diberikannya waktu dan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, (d) didatangkannya guru seni sebagai sumber inspirasi, dan (e) bentuk kegiatan beragam dan selalu berganti bahan dan media setiap kali pertemuan sehingga anak selalu ingin tahu sekaligus mendapatkan pembelajaran dan pengalaman baru untuk mengembangkan potensi kreativitasnya

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN  
DIPERSYARATKAN YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I

Pembimbing II



**Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi**  
Tanggal : ..... 7.1.2015 .....



**Dr. Asep Supena, M.Psi**  
Tanggal : ..... 7.1.2015 .....

**Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd.**  
(Ketua)<sup>1</sup>

  
.....  
Tanda Tangan

16.1.2015  
.....  
Tanggal

**Prof. Dr. dr. Myrnawati, C.H,MS,PKK**  
(Sekretaris)<sup>2</sup>

  
.....  
Tanda Tangan




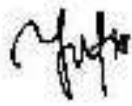

7.1.2015  
.....  
Tanggal

Nama : Lysa Sawitri  
No. Registrasi : 7516111087  
Tanggal Lulus : 19 November 2014.

<sup>1</sup> Direktur Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta  
<sup>2</sup> Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini S2 UNJ

### BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Nama : Lysa Sawitri  
No. Registrasi : 7516111087  
Program Studi : S2 PAUD

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd. (Direktur PPs / Ketua)		16.1.2015
2	Prof. Dr. dr. Mymawati, C.H,MS,PKK (Ketua Prodi / Penguji I)		7.1.2015
3	Dr. Elindra Yeti, M.Pd. (Penguji II)		7.1.2015
4	Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi (Pembimbing I)		7.1.2015
5	Dr. Asep Supena, M.Psi (Pembimbing II)		7.1.2015

## LEMBAR PERNYATAAN.

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

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

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Januari 2015



Lysa Sawitri

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul: *Peningkatkan Kreativitas Anak Melalui Seni Hasta Karya Dengan Memanfaatkan Bahan Daur Ulang*. (Penelitian Tindakan di KB Mutiara Hati, Kelompok Usia 5-6 Tahun, Penjaringan, Jakarta Utara). Tesis ini di tulis dalam rangka penyelesaian studi S2 pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan penghargaan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak baik yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian penulisan tesis. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi dan Dr. Asep Supena, M.Psi sebagai pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan awal hingga selesainya penulisan tesis. Penulis juga menghaturkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Djaali selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta dan Prof. Dr. Asmawi, M.Pd selaku Direktur Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Prof. Dr. dr. Myrnawati C.H., MS, PKK., selaku Ketua Program Studi PAUD PPs UNJ, Dr.Erlinda Yetti, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi PAUD PPs UNJ dan pakar justifikasi ahli intrumen penelitian Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd dan Dr. Awaluddin Tjalla, M.Pd yang telah memberikan telaah, masukan, dan justifikasi ahli atas instrumen kretivitas yang peneliti kembangkan untuk penelitian.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada teman-teman seangkatan di PAUD Non Regular Tahun 2011/2012 yang telah banyak



memberikan bantuan dan dorongan serta motivasi sehingga penulisan tesis dapat terselesaikan.

Secara khusus ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ibunda Suprihatin, suami tercinta Ir. Priyastomo, MM dan Ananda Aisha Prisamahyati, ST serta M. Tosa Rahmadi yang senantiasa mendoakan penulis dan memberikan bantuan materil dan moril dalam penyelesaian tesis.

Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam memajukan pendidikan anak usia dini khususnya bagi KB Mutiara Hati, Pejagalan, Penjaringan, Jakarta Utara..

Penulis tidak dapat membalas semua amal kebajikan yang telah diberikan. Penulis berdoa semoga Allah SWT akan membalas segala budi baik bapak ibu sekalian baik di dunia maupun di akhirat. Aamiin YRA..

Jakarta, November 2014

Lysa Sawitri

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>RINGKASAN</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING</b> .....	v
<b>BUKTI PERBAIKAN TESIS</b> .....	vi
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Perumusan Masalah .....	10
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	12
A. Konsep Penelitian Tindakan. ....	12
1. Model PTK Kurt Lewin. ....	14
2. Model PTK Kemmis & Taggart. ....	15
3. Model PTK John Elliot. ....	17
B. Konsep Model Tindakan. ....	18
1. Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun.....	18
2. Pendidikan Anak Usia Dini .....	29
3. Hakekat Kreativitas.....	34
4. Seni Hasta Karya.....	68
C. Penelitian Yang Relevan.....	91

D. Kerangka Teoritik .....	94
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>97</b>
A. Tujuan Penelitian .....	97
B. Tempat dan waktu penelitian .....	97
C. Metode Penelitian .....	97
D. Prosedur Penelitian.....	100
E. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	105
F. Sumber Data .....	106
G. Tehnik Pengumpulan Data.....	107
H. Validasi Data.....	111
I. Teknik Analisa Data .....	112
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	118
1. Deskripsi umum .....	118
2. Deskripsi khusus.....	121
a. Deskripsi data penelitian awal. ....	121
b. Deskripsi Data Siklus 1 .....	128
c. Deskripsi Data Siklus 2 .....	186
B. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	230
C. Analisa Data .....	232
D. Pembahasan. ....	249
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>264</b>
A. Kesimpulan .....	264
B. Implikasi.....	265
C. Saran .....	267
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>271</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>275</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>556</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2	Penelitian Yang Relevan.....	91
Tabel. 3.1	Desain Tindakan .....	104
Tabel 3.2	Data dan Sumber Data .....	106
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen.....	108
Tabel 4.1	Konversi Skor Kreativitas siswa pada Penelitian Awal.....	126
Tabel 4.2	Data Kreativitas Penelitian Awal .....	127
Tabel 4.3	Desain Tindakan Siklus 1(satu) .....	132
Tabel 4.4	Kegiatan Seni Hasta Karya dengan memanfaatkan Bahan Daur Ulang Pada Tindakan Siklus I .....	135
Tabel. 4.7	Desain Tindakan Siklus 2 (dua) .....	188
Tabel 4.8	Kegiatan Seni Hasta Karya dari Bahan Daur Ulang Pada Tindakan Siklus 2(dua) .....	190
Tabel 4.9	Data Rata-rata Kreativitas Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(Satu) dan Siklus 2 (Dua). .....	212
Tabel 4.10	Rekap Pencapaian Kreativitas Kelas berdasarkan Kemampuan Individu Anak pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2. ....	216
Tabel 4.11	Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Kelancaran Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2. ....	218
Tabel 4.12	Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Kelenturan Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2. ....	221
Tabel 4.13	Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Orisinalitas Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2. ....	225
Tabel 4.14	Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Elaborasi Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2 .....	228
Tabel 4.15	Penjelasan Proses Triangulasi.....	233

Tabel 4. 16 Data Kreativitas dan Peningkatannya Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2.....	235
Tabel 4.17 Reduksi Data Per Aspek Kreativitas .....	238

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model PTK menurut Kurt Lewin .....	14
Gambar 2.2	Model PTK menurut Kemmis & Taggart .....	15
Gambar 2.3	Model PTK menurut John Elliot. ....	17
Gambar 3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart .....	103
Gambar. 4.1	Gedung LPNFI Mutiara Hati. Jl. Moa, Pejagalan, Jakarta Utara (CD.02) .....	121
Gambar 4.2	Grafik Data Awal Tingkat Kreativitas .....	129
Gambar 4.3	Proses Penganyaman Pembuatan Keranjang Buah Beraneka Warna (CD.06, CD.07, CD.08). ....	137
Gambar 4.4	Karya Keranjang Buah Beraneka Warna dari NZT(CD09)	138
Gambar 4.5	Hasil Karya “Keranjang Buah Beraneka Warna” (CD10-11).....	138
Gambar 4.6	Persiapan dan Kegiatan Awal Proses Pengayaan Materi melalui Gambar, Celemek, Kartu, Lompat Gambar Buah (CD12-15).....	140
Gambar 4.7	Proses Kegiatan Pembuatan Kartu Ucapan Bergambar Buah (CD17).....	141
Gambar 4.8	Hasil Karya Kartu Ucapan Bergambar Buah (CD17A).....	142
Gambar 4.9	Persiapan dan Kegiatan Awal Pengayaan Materi Sayuran dan Observasi Langsung (CD18-20).....	144
Gambar 4.10	Proses Pembelajaran dengan Model (CD21-23) .....	144
Gambar 4.11	Karya Pigura Taman (CD24-27) .....	145
Gambar 4.12	Hasil Karya Menggambar Bebas NZT dan AZZ (CD28-29) .....	147
Gambar 4.13	Proses Pembelajaran Menggambar Bebas dan Melukis dengan Cat Air (CD29) .....	147

Gambar 4.14 Hasil Karya Pewarnaan ALD, NZT, NS dan RSY (CD 30 34) .....	148
Gambar.4.15 Proses pengayaan materi (ceramah, Tanya jawab, gambar,spontanitas) dan menimbulkan kepercayaan keberanian diri (CD37-40) .....	151
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan (CD41-45).....	152
Gambar 4.17 Hasil Karya “Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan” (CD46-54).....	153
Gambar 4.18 Kegiatan Awal, Persiapan bahan dan Pengayaan Materi dari Guru (CD55-58) .....	155
Gambar 4.19 Proses Pembelajaran Pembuatan Boneka Kucing (CD59-63).....	156
Gambar 4.20 Hasil Karya Boneka Kucing/Monyet (CD64-66).....	157
Gambar 4. 21 Persiapan dan Kegiatan Awal Pengayaan Materi, Lukisan Tembok, Bercerita (CD 67-70) .....	158
Gambar 4.22 Proses Pembuatan “Gantungan Aneka Hewan” (CD71-75).....	159
Gambar 4.23 Karya Gantungan Aneka Hewan(CD76,CD77A,CD77B)..	161
Gambar 4.24 Persiapan dan Kegiatan Awal Observasi Langsung Hewan Hidup (CD78-80). .....	163
Gambar 4.25 Proses Pembuatan Aquarium Ikan (CD71-75) .....	164
Gambar 4.26 Hasil Karya “Aquarium Ikan” (CD 86-90). .....	165
Gambar 4.27 Persiapan dan Kegiatan Awal Pengayaan Materi, Gambar, Observasi Langsung Produk Ternak (CD91-93)	167
Gambar 4.28 Proses pembuatan Kotak Makanan (CD94-98) .....	168
Gambar 4. 29 Hasil karya anak “Kotak Makananku” (CD99-104).....	168
Gambar 4.30 Coretan Kreativitas FT dan NS (CD105-106) .....	170
Gambar 4.31 Proses Pembuatan Wayang Kupu-kupu (CD107-110). ....	171

Gambar 4. 32 Wayang Kupu-kupu Anak (CD111-113).....	172
Gambar 4. 33 Kegiatan Awal dan Proses Pembuatan Kupu-kupu Cantik (CD114-119).....	173
Gambar 4. 34 Hasil Karya Kupu-kupu Cantik (CD120-124).....	174
Gambar 4. 35 Persiapan dan Kegiatan Awal (CD125-128) .....	175
Gambar 4. 36 Proses Pembuatan Laba-laba (CD129-133).....	176
Gambar 4. 37 Hasil Karya “Laba-laba” (CD134-139).....	177
Gambar 4. 38 Persiapan dan Kegiatan Awal (CD140-145). .....	178
Gambar 4. 39 Proses Pembuatan “Gantungan Pintu” .....	179
Gambar 4. 40 Hasil Karya “Gantungan Pintu bergambar Serangga” (CD152).....	180
Gambar 4.41 Grafik Data Tingkat Kreativitas Penelitian Awal dan Setelah Tindakan Siklus 1(satu) .....	185
Gambar 4.42 Persiapan dan Kegiatan Awal (CD153-157).....	192
Gambar 4.43 Proses Pembuatan Topeng Lumba-lumba (CD158-162)..	192
Gambar 4.44 Hasil karya “Topeng Lumba-Lumba” (CD163-171).....	194
Gambar 4.45 Persiapan dan Kegiatan Awal (CD172-176).....	195
Gambar 4.46. Proses Pembuatan Kalender Bergambar Aneka Hewan Laut (CD177-183).....	197
Gambar 4. 47 Hasil Karya “Kalender Bergambar Aneka Hewan Laut” (CD 184).....	198
Gambar 4.48 Persiapan dan Kegiatan Awal (CD185-189) .....	199
Gambar 4.49 Proses Pembuatan “Laut, Pantai dan Pohon Kelapa”(CD190-194).....	201
Gambar 4. 50 Karya “Pohon Kelapa” (CD195-201). .....	202
Gambar 4. 52 Proses pembuatan aneka dekorasi pantai berupa “Aneka Hewan laut dan Batu Karang” (CD206-210).....	204
Gambar 4.53 Hasil Karya Dekorasi Pantai berupa “Aneka Hewan Laut dan Batu Karang”(CD211-218).....	206



Gambar 4.54	Persiapan dan Kegiatan Awal (CD219-222) .....	207
Gambar 4.55	Proses Pembuatan “Diaroma Pantai” (CD223-228).....	208
Gambar 4.56	Karya Puncak Tema” Diaroma Pantai” (CD 229-237).....	210
Gambar 4.57	Grafik Data Tingkat Kreativitas Penelitian Awal dan Periode Tindakan Siklus 1 (satu) dan 2 (dua).....	215
Gambar 4. 58.	Grafik Rata-rata Persentase Aspek Kelancaran pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 (satu) dan 2 (dua). .....	221
Gambar 4. 59	Grafik Rata-rata Persentase Aspek Kelancaran pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(satu) dan 2 (dua). .....	225
Gambar 4.60	Grafik Rata-rata Persentase Aspek Orisinalitas pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(satu) dan 2 (dua) .....	228
Gambar 4.61	Grafik Rata-rata Persentase Aspek Elaborasi pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(satu) dan 2 (dua). .....	232
Gambar 4.62	Grafik Perbandingan Data Kreativitas Anak Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 (satu) dan 2 (dua). .....	236
Gambar 4.63	Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Kelancaran. ....	242
Gambar 4.64	Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Kelenturan. ....	244
Gambar 4.65	Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Orisinalitas.....	246
Gambar 4.66	Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Elaborasi.....	247

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Model Tindakan.....	275
Lampiran 2. Instrumen Pengambilan Data.....	276
Lampiran 3. Catatan Lapangan Kolaborator .....	281
Lampiran 4. Hasil Validasi Data .....	388
Lampiran 5. Hasil Tindakan .....	431
Lampiran 6. Dokumen dan Foto Pelaksanaan Tindakan .....	499

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan berkualitas yang menciptakan anak-anak cerdas, sehat dan berakhlak mulia adalah harapan orang tua yang selalu ingin diwujudkan. Namun tidak semua anak dan orang tua beruntung mendapatkan dan dapat memberikan pendidikan yang berkualitas tersebut, contohnya anak-anak yang dibesarkan di daerah kumuh pinggiran gudang dan kali di kawasan Penjaringan, Jakarta Utara.

Walaupun saat ini telah dicanangkan begitu banyak fasilitas gratis yang diberikan pemerintah untuk pendidikan, namun pada kenyataannya masih ada kelompok masyarakat yang belum terjamah oleh kebijakan pemerintah tersebut, dikarenakan persyaratan untuk mendapatkan bantuan dimaksud tidak dapat dipenuhi. Antara lain Kartu Tanda Penduduk DKI Jakarta, Kartu Keluarga DKI Jakarta. Mereka adalah masyarakat pendatang dari berbagai daerah yang mencoba mencari kehidupan yang lebih baik di Jakarta. Akankah kita biarkan anak-anak mereka tanpa mengenyam pendidikan? Anak-anak tetap berhak mendapatkan pendidikan yang layak karena mereka merupakan calon anak bangsa yang akan memimpin dan meneruskan perjuangan pembangunan Indonesia di masa datang. Oleh karena itu, selain

pemerintah, masyarakat juga merupakan komunitas yang dapat berperan dalam bidang pengembangan pendidikan.

Lembaga Pendidikan Non Formal dan Informal (LPNFI) Mutiara Hati yang sebelumnya bernama Lembaga Pendidikan Kaum Dhuafa adalah salah satu lembaga sosial yang didirikan oleh sekumpulan pemerhati pendidikan anak pada tahun 2005, sangatlah peduli terhadap pendidikan terutama mendukung program pemerintah dalam Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan Tahun, khususnya anak-anak usia sekolah dan putus sekolah dari masyarakat kurang beruntung di kawasan bawah/kolong jembatan dan daerah pergudangan Pluit, Penjaringan, Jakarta Utara. Lembaga ini didirikan oleh Diana Agustadi Sasongko, Lies Sujudi, SH. SSc., Dewi Andriani, SE.MM, dan Zaenal Abidin, Sp.A. Lembaga ini telah berpindah tempat untuk yang ke-3 kalinya dikarenakan tergusur oleh ketentuan walikota Jakarta Utara pada tahun 2007, gedung sewa diubah menjadi ruko pada tahun 2012, namun puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, lembaga ini masih tetap dapat mempertahankan keberadaannya demi kelangsungan pendidikan anak-anak yang saat ini berjumlah sekitar 200 orang, dengan berbagai tingkat jenjang pendidikan sebagai berikut meliputi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Paket A setara Sekolah Dasar, Paket B setara Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Paket C setara Sekolah Menengah Atas (SMA). Bagaimana mungkin Lembaga ini mengabaikan kelangsungan

pendidikan bagi 200 orang termasuk dalam hal ini PAUD yang berjumlah sekitar 20 orang.

Dalam tulisan ini kami hanya membatasi mengenai permasalahan di dalam pengelolaan PAUD. Kita ketahui bahwa pengelolaan PAUD seharusnya menjadi sangat penting diperhatikan. Hal ini sejalan dengan rencana pembentukan Profil Anak Indonesia Harapan Periode 2011-2025 yaitu ditargetkan anak-anak Indonesia yang memiliki sepuluh ciri utama (*dasa citra* anak Indonesia), yaitu (1) beriman dan (2) bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (3) berakhlak mulia, (4) sehat, (5) cerdas, (6) jujur, (7) bertanggung jawab, (8) kreatif, (9) percaya diri, dan (10) cinta tanah air<sup>1</sup>. Keseluruhan upaya pembangunan PAUD ditujukan untuk mewujudkan sepuluh ciri tersebut pada setiap anak Indonesia. Diharapkan dapat terpenuhinya Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas, yang merupakan komponen investasi pembangunan Indonesia di masa yang akan datang.

Tingkat partisipasi PAUD di Indonesia tahun 2012 baru mencapai 53,70%<sup>2</sup>, oleh karena itu saat ini dicanangkan agar “satu desa satu PAUD”. Jumlah lembaga PAUD Non Formal di Kecamatan Penjaringan adalah 43% dari total jumlah lembaga PAUD yang ada, namun jumlah

---

<sup>1</sup> *Kerangka Besar Pembangunan PAUD Indonesia Periode 2011-2025* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal, dan Informal, Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), h.11.

<sup>2</sup> *Ibid*, h22.

anak dari Keluarga Miskin yang tertampung di dalam lembaga PAUD Non Formal hanya sebesar 550 anak. Sedangkan total anak usia dini yang berasal dari Keluarga Miskin di Kecamatan Penjaringan sebesar 12.732 orang.<sup>3</sup> Terlihat bahwa keberadaan PAUD Nonformal KB Mutiara Hati di kecamatan Penjaringan masih dibutuhkan untuk menampung anak-anak dari keluarga miskin.

Kaitannya dengan *dasa citra* anak Indonesia di atas, berarti pengembangan kreativitas dalam bidang PAUD sangat penting. Dalam perkembangan pandangan psikologi menurut Hurlock<sup>4</sup> dan Sonawat (2007)<sup>5</sup> dikatakan bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Dengan potensi kreativitas yang dimiliki anak, maka mereka akan selalu membutuhkan aktivitas yang sarat dengan ide-ide kreatif. Mereka perlu mendapatkan pembinaan yang tepat yang memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan kreatif secara optimal sehingga pada akhirnya diharapkan kemampuan tersebut dapat berguna bagi dirinya, keluarga, dan masyarakat luas pada umumnya. Terlebih lagi, peserta didik KB Mutiara Hati adalah merupakan anak-anak dari komunitas urban yang sangat membutuhkan kreativitas, agar mereka dapat bertahan dalam

---

<sup>3</sup> Sumber Data, Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara, Tahun 2013, dokumen pada Lampiran 6.

<sup>4</sup> Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak* terjemahan dr.Med Meitasari Tjandrasa, (Jakarta:Erlangga, 1978),h.10.

<sup>5</sup> Reeta Sonowat, dan Priya,Begani, *Creativity for Preschool Children*, (Multitech Publishing, Mumbai: 2007),h.21.

menghadapi kehidupannya yang penuh persaingan, persoalan, tantangan yang memerlukan adaptasi secara kreatif untuk menyelesaikan permasalahan bagi kelangsungan hidup mereka di masa datang. Oleh karena itu potensi kreativitas anak harus dibina semenjak dini.

Dari berbagai permasalahan yang ada di KB Mutiara Hati, kami menilai kreativitas anak di KB Mutiara Hati kurang dikembangkan secara optimal, dilihat dari cara guru melakukan pembelajaran. Pembelajaran menempatkan guru dalam posisi dominan sehingga anak cenderung menjadi pasif, pertanyaan yang dilontarkan guru lebih banyak bersifat konvergen daripada divergen serta metode pembelajaran yang kurang beragam dan kurang menarik. Hal-hal tersebut menyebabkan kurang berkembangnya kreativitas anak secara optimal. Tutor belum bersikap sebagai fasilitator kreativitas. Dalam Garis-garis Besar Program Belajar Taman Kanak-kanak 1994 disebutkan bahwa pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal dalam bertutur kata, berpikir serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu, daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, ketrampilan dan jasmani<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hh.52-53.

Anak-anak tidak bisa memproduksi seni atau menciptakan sesuatu tanpa persediaan ide, perasaan, atau imajinasi. Oleh karena itu perlu pengalaman berkesinambungan dan bermakna, kenyamanan psikologis serta strategi mengajar terpilih di dalam memotivasi kreativitas seni<sup>7</sup>. Hal ini dapat dilatih dan dikembangkan mengingat dunia kognitif anak pra-sekolah ialah kreatif, bebas dan penuh imajinasi<sup>8</sup>.

Dalam kaitannya dengan strategi mengajar terpilih ini, guru memegang peranan penting dalam pengembangan kreativitas. Guru harus berperan bijaksana jangan sampai aturan-aturan yang ditetapkan guru justru akan mematikan kreativitas anak, guru harus dapat memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas anak, dan guru harus memberikan waktu kepada anak-anak untuk mengembangkan teknik dan menguasai media sehingga anak dapat menciptakan karya mereka sendiri.

Teresa Amabile (1983-1996)<sup>9</sup> menemukan bahwa kreativitas tidak terbatas hanya pada mereka yang memiliki bakat, namun setiap anak dapat menjadi kreatif. Oleh karena itu pengembangan kreativitas dapat dilakukan kepada setiap anak, dimana hal ini sangat dibutuhkan dan

---

<sup>7</sup> Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah Terjemahan Pius Nasar*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 272.

<sup>8</sup> John Santrock, *Perkembangan Masa Hidup Jilid 1* terjemahan Tri Wibowo B.S (Jakarta: Erlangga, 2013, Ed 13<sup>th</sup>), h.248.

<sup>9</sup> Rebecca T.Isabell & Shirley C.Raines, *Creativity and the Arts with Young Children*, (Wadsworth, Belmont: 2013, Ed 3th), h.21.



apabila dilakukan terus menerus dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan anak di bidang lainnya.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah melalui kegiatan seni. Pengalaman seni memungkinkan anak untuk menyampaikan atau mengekspresikan ide-ide mereka, perasaan dan pengetahuan dalam bentuk visual baik secara individual maupun kelompok, anak-anak dapat menggunakan bahan seperti krayon, cat plastisin, tanah liat, benda yang ditemukan, lem, *tape*/pita, kertas bersama dengan alat-alat seperti gunting, sikat, *rolling* pin, cetakan-cetakan, dan banyak lagi. Mereka mengeksplorasi proses seni menggunakan bahan, alat, dan teknik serta menciptakan produk-produk antara lain seperti gambar, lukisan, patung, kolase, ponsel<sup>10</sup>.

Dalam berbagai aktivitas kegiatan kesenian terdapat banyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Aktivitas kesenian dapat diwujudkan dalam berbagai media dan berbagai cara yang dapat digunakan anak. Pembuatan hasta karya merupakan salah satu kegiatan seni yang juga merupakan kegiatan edukatif yang dapat mengembangkan kreativitas anak sebagaimana yang diutarakan oleh Suratno<sup>11</sup> dan Latif<sup>12</sup>. Dalam kegiatan pembuatan hasta karya anak

---

<sup>10</sup> Head Start, Early Childhood Learning and Knowledge Center (ECLKG), "Domain 5: Seni Rupa Kreatif Terjemahan", 2003, h.2.

<sup>11</sup> Suratno, *log.cit*, hh.83.

akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya, dimana dalam pembuatannya anak-anak menggunakan berbagai bahan yang berbeda<sup>13</sup>. Kehidupan anak-anak KB Mutiara Hati dekat dengan bahan daur ulang karena sebagian orang tua murid adalah berprofesi sebagai pemulung. Bahan-bahan tersebut murah, sudah dikenal dan mudah didapat oleh anak. Dalam hal ini bahan daur ulang yang akan kami rencanakan adalah berupa kertas majalah, kalender bekas, karton, serbuk kayu, ranting, daun kering, dan lainnya yang memenuhi persyaratan APE dan aman bagi kesehatan. Untuk itu menjaminn keamanan tersebut, kami akan melakukan langkah (1) mensortir, (2) membersihkan dengan bahan anti bakteri, (3) mengeringkan dengan panas matahari, (4) rekomendasi pemakaian bahan daur ulang berupa jaminan keamanan bagi kesehatan dari dokter sekolah yaitu dr. Klara Hariyono selama masa penelitian. Diharapkan dengan langkah tersebut, bahan daur ulang dapat dipergunakan sebagai material permainan yang aman bagi anak.

Jumlah anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati sebanyak 10 orang. Salah satu karakteristik dari sekolah PAUD Non Formal di kalangan masyarakat marginal adalah kehadiran anak berfluktuasi dipengaruhi kondisi antara lain cuaca/banjir. Namun kami berharap

---

<sup>12</sup> Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 135.

<sup>13</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *op.cit.* , hh.52-53.

apabila penelitian ini dilakukan pada bulan Mei, Juni 2014 musim hujan sudah berakhir. Diharapkan anak dapat hadir secara konsisten mencapai minimal 6 orang sebagaimana karakteristik absensi selama musim hujan di awal tahun 2014. Adapun langkah kami untuk menjaga agar kehadirannya konsisten adalah memberikan hadiah sebagai stimulasi kehadirannya berupa buku gambar, makanan/minuman sehat seperti susu, coklat.

Dari hasil observasi awal yang tercatat di dalam dokumentasi pada Lampiran 6, tampak bahwa dari 6 orang anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati hanya 1 orang atau 16% anak yang mulai berkembang kreativitasnya.

Berdasarkan hal di atas maka kami membatasi penelitian ini, apakah melalui seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati?

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan hal di atas, maka fokus penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati melalui seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan fokus penelitian di atas, maka rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses peningkatan kreativitas anak Kelompok Usia 5-6 Tahun di KB Mutiara Hati melalui seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang?.
2. Apakah seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati?

### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan secara teoritis.**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pengetahuan, wacana dan bahan kajian, khususnya yang terkait dengan peningkatan kreativitas anak melalui seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang.

#### **2. Kegunaan secara praktis.**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak dapat meningkatkan potensi kreativitasnya, mereka mendapatkan bentuk kegiatan pembelajaran yang baru, yang memberikan kebebasan untuk berimajinasi dalam memilih bahan material dan membuat suatu karya. Disamping itu seni hasta karya juga dapat mengembangkan dominasi tangan, melatih motorik halus anak dengan pengendalian koordinasi otak dan tangan dalam penggunaan peralatan seperti gunting, pensil/spidol, kuas, dan sebagainya.
- b. Bagi orang tua agar dapat dipergunakan sebagai alternatif bentuk permainan yang dapat dilatih di rumah, mengingat bahannya murah dan mudah didapat di sekitar rumah.
- c. Bagi guru dan semua kalangan yang berkepentingan, diharapkan dapat dipergunakan sebagai acuan alternatif penentuan strategi peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain dan sejenisnya.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### A. Konsep Penelitian Tindakan.

Penelitian Tindakan pertama kali dikembangkan oleh seorang psikologi sosial, Kurt Lewin (1946) dengan istilah *action research*. Penelitian ini dikembangkan pada tahun 1940-an sebagai model penelitian yang muncul di tempat kerja, yaitu tempat peneliti melakukan pekerjaannya sehari-hari, misalnya kelas merupakan tempat penelitian bagi guru.

Penelitian tindakan menurut Kerlinger (2006) dan Dave Ebbutt (1985) yang disimpulkan oleh Sangaji & Sopiah (2010)<sup>1</sup> adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasikan suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman tersebut dapat diakses oleh orang lain.

Penentuan penelitian tindakan sebagai metoda yang dipilih oleh peneliti karena metode ini merupakan bentuk penelitian yang reflektif atas persoalan yang berasal dari permasalahan nyata dan aktual yang memerlukan pemecahan secara sistematis dengan cepat dan memungkinkan untuk dilakukan upaya-upaya secara berkelanjutan seiring

---

<sup>1</sup> Etta Mamang Sangadji & Sopiah, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*, (Yogyakarta:CV.Andi Offsett), h.110.

dengan perkembangan yang ada dalam situasi yang lebih kompleks sesuai pendapat Abdulhak<sup>2</sup> dan Dimiyati<sup>3</sup>.

Sementara itu peneliti menyadari bahwa peneliti tidak akan mampu mengungkap masalah yang timbul berikut penyebabnya secara akurat tanpa adanya partisipasi aktif dari guru. Oleh karena itu peran guru baik sebagai peneliti maupun sebagai partisipan sangat penting bagi keberhasilan penelitian tindakan sebagaimana pendapat Ekawarna<sup>4</sup>.

Mengacu pada pemilihan penelitian tindakan dalam penelitian ini juga disebabkan karakteristik yang dimilikinya, antara lain: (1) problem penelitian bersifat “*on the job problem oriented*” artinya masalah benar-benar riil/nyata muncul dari dunia tanggung jawab peneliti/pendidik dan diangkat untuk meningkatkan kualitas tertentu dari suatu proses atau produk tertentu dalam lingkungan kinerja tertentu, (2) adanya aksi atau tindakan tertentu untuk perbaikan proses mengajar atau proses kinerja tertentu, (3) adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok dengan memanfaatkan tindakan nyata dalam proses pengembangan inovatif “yang dicoba sambil jalan” untuk mendeteksi dan

---

<sup>2</sup> Abdulhak dan Suprayogi, *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), h.117.

<sup>3</sup> Dimiyati, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013),h.130.

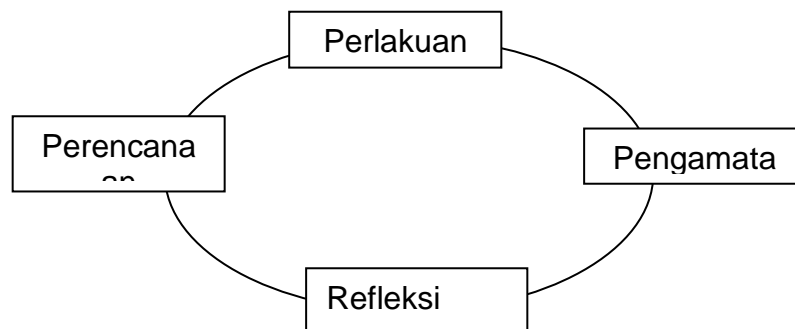
<sup>4</sup> Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: REFERENSI, 2013,Edisi Revisi),h.7.

memecahkan masalah dimana pihak-pihak yang terlibat tersebut saling mendukung satu sama lain sebagaimana pendapat Abdulhak<sup>5</sup>.

Model-model Penelitian Tindakan.

### 1. Model PTK Kurt Lewin.

Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin didasarkan pada konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari 4 komponen yang menunjukkan langkah (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflection*).



**Gambar 2.1**  
**Model PTK menurut Kurt Lewin**  
 Sumber: Sangadji & Sopiah, (2010), h.112.

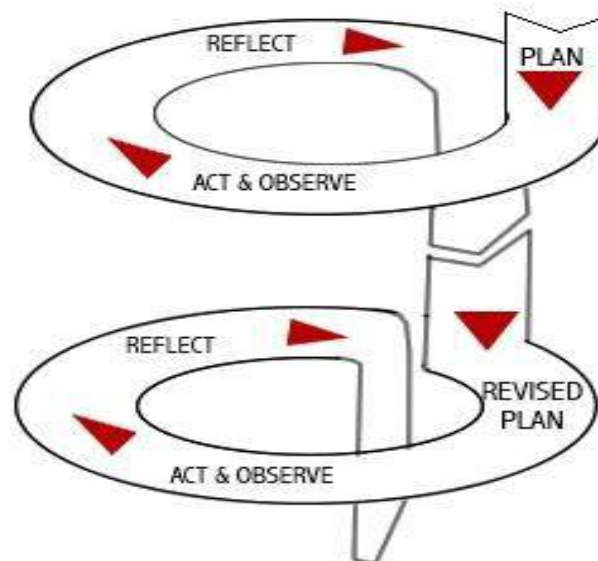
Hubungan ke-4 komponen tersebut di atas sebagaimana yang ditampilkan dalam Gambar 1, menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan yang berulang.

<sup>5</sup> Abdulhak, *op.cit.*, hh.117-118.



## 2. Model PTK Kemmis & Taggart.

Model Kemmis & Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar PTK Kurt Lewin. Hanya saja, komponen *acting* (tindakan) dengan observasi dijadikan satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut dikarenakan penerapan *acting* dan *observing* merupakan 2 (dua) kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Maksudnya, kedua kegiatan tersebut dilakukan bersamaan, dimana pada saat tindakan dilaksanakan maka observasi juga dilaksanakan. Untuk lebih tepatnya berikut kami kemukakan disain Kemmis & Mc.Taggart.

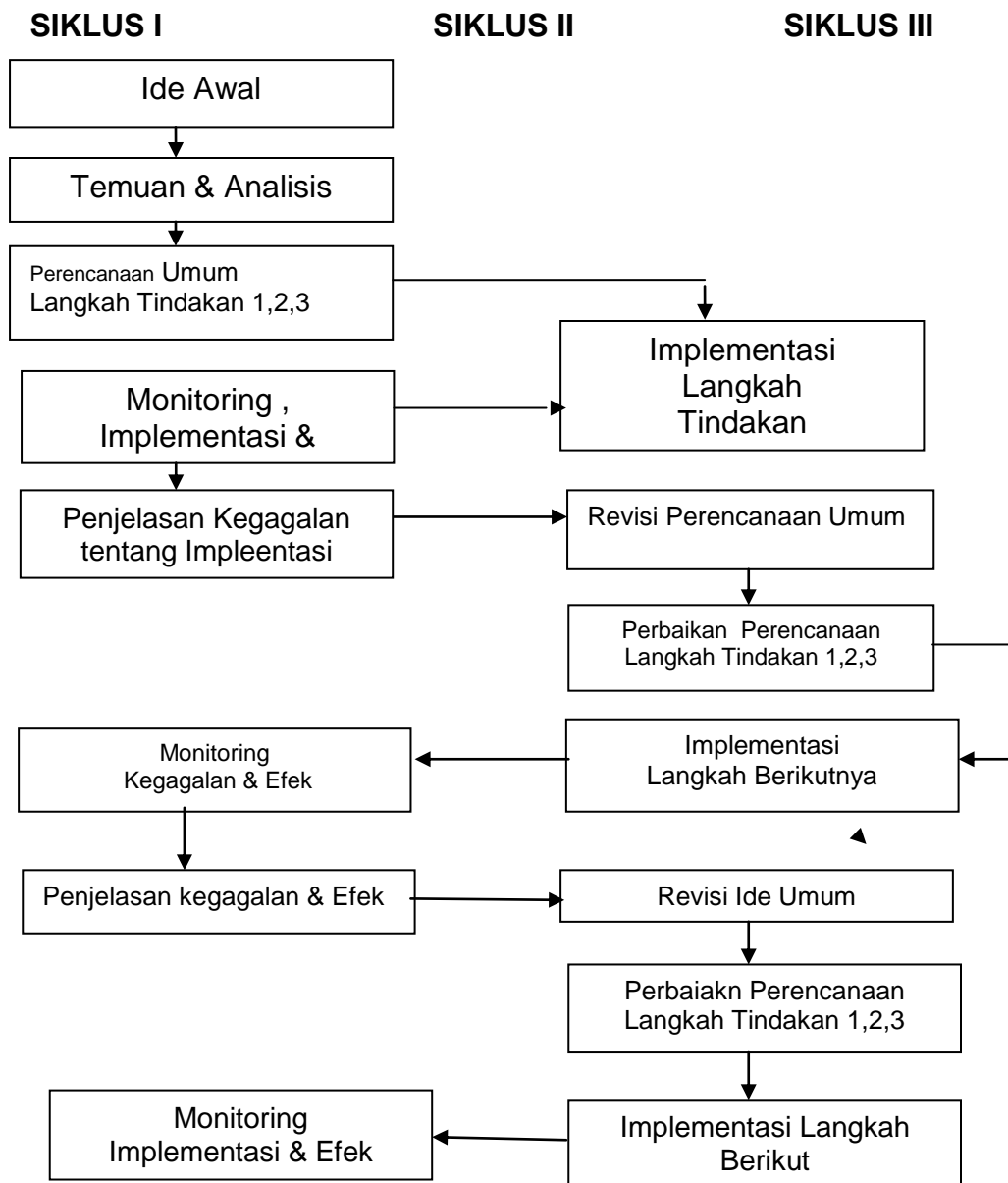


**Gambar 2.2**  
**Model PTK menurut Kemmis & Taggart**  
 Sumber: Arikunto (2010)<sup>6</sup>, h.132

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Su atau Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h.132.

Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart pada hakekatnya berupa beberapa perangkat-perangkat, dimana satu perangkat terdiri dari 4 komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Ke-4 komponen tersebut merupakan sebuah untaian yang dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu pengertian siklus adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Banyaknya siklus dalam PTK tergantung dari permasalahan yang perlu diselesaikan.

### 3. Model PTK John Elliot.



**Gambar 2.3**  
**Model PTK menurut John Elliot.**  
*Sumber: Dimiyati (2013),h.126*

Desain PTK John Elliot menggambarkan di dalam satu tindakan terdiri dari beberapa langkah tindakan, yaitu langkah tindakan 1, 2 dan 3.

Adanya langkah-langkah untuk setiap tindakan ini dengan dasar pemikiran bahwa di dalam mata pelajaran terdiri dari beberapa pokok bahasan, dan setiap pokok bahasan terdiri dari beberapa materi yang tidak dapat diselesaikan dengan satu kali tindakan. Oleh karenanya, untuk menyelesaikan satu pokok bahasan tertentu dilakukan dalam beberapa kali langkah tindakan, yang terealisasi di dalam kegiatan belajar mengajar. Model ini jarang dipakai karena sulit penerapannya di lapangan.

Dari beberapa desain model PTK yang ada, maka desain yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah desain model Kemmis dan McTaggart. Alasan dipilihnya metode Kemmis dan Mc Taggart dalam penelitian ini adalah karena model ini sederhana, lengkap serta lebih mudah penerapannya.

## **B. Konsep Model Tindakan.**

Untuk mendesain model tindakan yang akan diambil terlebih dahulu dijelaskan mengenai teori pendukung permasalahan yang dihadapi peneliti sehingga nantinya terdapat sinkronisasi terhadap teori pendukung antara lain mengenai:

### **1. Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun.**

Pada rentang usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya bagi perkembangan seluruh potensinya. Masa peka adalah masa terjadinya

pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dimana pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosioanl, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Depdiknas 2004). Oleh karena itu dibutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal<sup>7</sup>.

Anak akan memperkaya pengalaman sesuai dengan tahapan perkembangannya. Seorang guru harus mengetahui dan memahami urutan perkembangan anak sehingga dapat memberikan rangsangan dan pengalaman bagi anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Gesell (1920-1930)<sup>8</sup> bahwa perkembangan seorang anak sejalan dengan pertumbuhan fisik dan motoriknya. Anak berkembang sesuai waktu dan jadwal alaminya. Anak akan memperkaya pengalamannya sesuai tahapan perkembangan. Oleh karena itu hubungannya dengan pembelajaran, guru memberikan konsep apabila anak telah siap mempelajarinya dan sebaiknya diulang-ulang agar anak paham.

---

<sup>7</sup> Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Manan, *Panduan PAUD*, (Jakarta: Referensi, 2013), h.2.

<sup>8</sup> Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *op.cit.*,h.22.

Menurut Freud ahli dari Austria di dalam teori psikoanalisisnya<sup>9</sup> bahwa rentang usia 4-6 tahun termasuk dalam kategori masa *Phallic* (3-6 tahun), dimana pada masa ini sangat penting untuk perkembangan identifikasi jenis kelamin pada anak, bagaimana seharusnya anak laki-laki atau perempuan bersikap, berpakaian dan berperan. Jika masa ini lingkungan tidak mendukung identifikasi dirinya, maka anak akan mengalami bias dalam mengidentifikasi dirinya apakah sebagai anak laki-laki atau perempuan.

Menurut Erikson<sup>10</sup> dengan teori psikososialnya berpendapat bahwa perkembangan manusia dibagi menjadi 8 tahap. Dimana masing-masing tahap menunjukkan perkembangan yang khas dari individu dalam menghadapi suatu krisis/konflik dalam dirinya. Krisis pada rentang tahapan-tahapan tersebut merupakan penunjang untuk meningkatkan potensi pada diri manusia, semakin berhasil mengatasi krisis maka semakin sehat perkembangan manusia tersebut. Dan pada rentang usia 4-6 tahun dikategorikan dalam perkembangan *Initiative vs Guilt* (3-6 tahun), atau masa prakarsa vs rasa bersalah. Konflik yang paling menonjol pada fase ini adalah berkembangnya inisiatif terhadap satu sasaran atau tujuan lain. Pada masa ini anak ingin melakukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, terkadang berpura sebagai orang dewasa

---

<sup>9</sup> George S. Morrison, *op.cit.*, hH.8-10.

<sup>10</sup> Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Manan, *op.cit.*,h. 10.

dan yang ditirunya adalah orang yang berada di sekitarnya (orang tua, kakak, guru, dan lain-lain), anak memiliki inisiatif dan ide-ide untuk melakukan hal-hal yang baru, sudah memiliki satu tujuan dan lebih terorganisir. Respon orang dewasa terhadap aktivitas anak yang berkaitan dengan inisiatif seperti perkembangan motorik, kemampuan bahasa, atau fantasi anak akan menjadi sangat berarti bagi mereka. Orang dewasa sebaiknya merespon positif, dengan cara tidak melarang dan tidak menyalahkan anak. Sikap orang dewasa yang tidak mendukung perkembangan anak pada masa ini akan mengakibatkan timbulnya perasaan bersalah/ketakutan pada anak atas inisiatif yang dilakukannya. Selanjutnya anak tersebut akan berkembang menjadi anak yang kurang percaya diri.

Menurut Gowan,<sup>11</sup> di dalam perkembangan kreativitas yang berkaitan dengan pendidikan bahwa anak pada rentang usia 4-6 tahun adalah tergolong dalam tahap inisiatif, dimana pada tahap ini anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi dan berfantasi melalui aktivitas bermain.

Pendapat tersebut didukung dengan teori Erickson, bahwa pada rentang usia 4-6 tahun adalah fase masa bermain<sup>12</sup> dimana pada tahap ini anak belajar berfantasi, belajar menertawakan diri, mulai belajar bahwa

---

<sup>11</sup> Diana Mutiah, *op.cit.*, h.45.

<sup>12</sup> Yudith van Hoorn, *et.al*, *Play at the center of the curriculum*, (New Jersey:Pearson Education, 2007),h.42.

ada pribadi lain selain dirinya. Pada masa ini terletak fondasi anak untuk menjadi kreatif dan hal ini menjadi sangat penting bagi perkembangan fase-fase berikutnya

Teori Behaviorisme dari Pavlov (1849-1936), seorang Psikolog dari Rusia menyimpulkan mengenai *classical conditioning* menyatakan bahwa stimulus sangat mempengaruhi dan sering menghasilkan respon psikologi pada diri manusia. Sehingga dalam pembelajaran anak usia dini, stimulasi sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Hal tersebut didukung dengan teori Skinner (1904-1990) mengenai *Operant Conditioning* bahwa pemberian tingkah laku khusus akan menghasilkan suatu akibat atau konsekuensi yang khusus pula. Stimulus yang menyebabkan tingkah laku yang dihasilkannya dan akan selalu diulang disebut *reinforce* (penguat). Stimulus tersebut ada yang positif dan negatif. Penguat yang bersifat positif (menyenangkan) disebut *Reward*, dapat berbentuk ungkapan kata-kata atau sesuai kebutuhan individu untuk memuaskan penghargaan (pemberian permen, pujian, senyuman, hadiah). Penguat yang bersifat negatif (tidak menyenangkan) disebut *punishment*, diberikan pada saat tingkah laku yang timbul kurang diharapkan/tidak menyenangkan untuk diulang. Penguat bisa berasal dari dalam (*intrinsic*) dan luar (*extrinsic*) individu. *Extrinsic* adalah penguat yang berasal dari luar, misalnya penghargaan yang diterima atas prestasi, pujian, naik gaji, dan lainnya. Untuk anak usia dini *extrinsic* misalnya guru



memperlihatkan wajah gembira, atau senang, memberi pelukan, stiker bintang, dan sebagainya. Sedangkan *intrinsic* adalah penguat yang timbul dan berasal dari dalam diri sendiri berupa perasaan bangga, perasaan puas.

Teori Belajar Perkembangan Kognitif (*Cognitive Developmental*) yang dikenal dengan teori perkembangan Piaget yaitu teori yang memandang perkembangan kognitif sebagai **suatu proses** dimana anak secara aktif membangun system makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi. Dan khusus anak usia dini, pengetahuan diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaborasi, dimana karakteristik aktivitasnya berdasarkan tendensi biologis yaitu: 1) asimilasi (suatu proses mental yang terjadi ketika seorang anak memasukkan pengetahuan baru ke dalam pengetahuannya yang sudah ada; dalam kaitannya dengan anak yaitu anak-anak mengasimilasi pengetahuannya melalui bermain, kalau orang dewasa melalui membaca buku, merenung, 2) akomodasi (suatu struktur mental yang terjadi ketika anak menyesuaikan diri dengan informasi baru, dan 3) Organisasi (usaha mengelompokkan perilaku yang terpisah ke dalam system kognitif yang lebih tertib dan lancar, pengelompokkan atau penataan perilaku ke

dalam kategori-kategori). Penggunaan organisasi akan meningkatkan kemampuan jangka panjang, sebagaimana pendapat Santrock<sup>13</sup>.

Kreativitas sebagai fungsi penyesuaian manusia terhadap lingkungan, menurut teori Piaget memiliki fungsi asimilasi dan akomodasi secara komplementer dalam rangka pembentukan pengetahuan sebagai skema tindakan untuk mencapai keseimbangan. Berdasarkan teori ini maka yang sangat penting diperhatikan dalam pengembangan kreativitas adalah pemberian pengalaman dan pengetahuan anak yang beragam dalam proses pembelajaran<sup>14</sup>.

Menurut Piaget, seorang anak akan belajar melalui 4 tahap perkembangan kognitif yaitu: (1) tahap sensorimotor, (2) pra-operasional, (3) operasi konkrit, (4) dan operasi formal. Tahapan tersebut dapat dilihat pada tabel 1. berikut ini.

**Tabel.2.1**  
**Tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget 15.**

<b>Tahap</b>	<b>Perkiraan Usia</b>	<b>Kemampuan Utama</b>
<b>Sensorimotor</b>	Lahir s/d 2 tahun	Bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indra dengan gerakan motor. Melangkah maju dari tindakan instingtual dan reflektif saat baru lahir ke pemikiran simbolik menjelang akhir tahap ini.

<sup>13</sup> Santrock, *op.cit.*,hh.46-47.

<sup>14</sup> Diana Mutiah, *op.cit.*,h.44.

<sup>15</sup> Santrock, *op.cit.*,hh.46-57.

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan Utama
<b>Pra-operasional</b>	2 – 7 tahun, terbagi 2 fase:	Pada masa ini , anak belajar melalui kegiatan bermain yang dapat mengungkap imajinasi, dimana imajinasi ini merupakan internalisasi dari berbagai pengalaman yang diperolehnya dalam berinteraksi dengan lingkungan.
	a. Fase Simbolik (2-4 tahun)	Imajinatif/berkhayal dan dapat diungkapkan melalui gambar- bentuk kalimat, Egosentris, Animisme.
	b. Berpikir intuisi	Keinginan tahunya tinggi, selalu bertanya, Sudah ada kemampuan anak mengetahui alasan-alasan logis yang primitif /intuisi, irreversibilitas (dapat membongkar susunan tapi belum mampu menyusunnya kembali), konsentrasi belum panjang dan kemampuan konservasi belum berkembang (konsep panjang, luas, volume)
<b>Operasi Konkrit</b>	7 – 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan berpikir secara logis menggantikan penalaran intuitif, Seriasi , kemampuan mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk atau karakter yang lain, Transisi ( kemampuan memahami hubungan logis diantara elemen-elemen yang tersusun), klasifikasi, desentarsiasi, penghilangan sifat egosentris, kemampuan memecahkan masalah secara konkrrit atau dalam bentuk yang nyata.
<b>Operasi Formal</b>	11 s/d dewasa	Berpikir secara operasi formal yaitu . Berpikir abstrak, idealis, rasional dalam memecahkan masalah secara ilmiah dan sistematis hingga menghasilkan kesimpulan

Anak pada rentang usia 4-5/6 tahun berada dalam tahap pra-operasional yang ditandai dengan kemampuannya melakukan kegiatan representasi mental yaitu kemampuan untuk menghadirkan benda, objek, orang dan peristiwa secara mental. Hal ini berarti anak telah memiliki kemampuan berpikir secara simbolik yaitu kemampuan untuk membayangkan benda, objek, orang dan peristiwa di dalam pikirannya walaupun semuanya tidak hadir secara empirik atau secara fisik di hadapan anak. Dan bentuk-bentuk berpikir simbolik ini ditampilkan anak dalam berbagai aktivitas yang dilakukannya, misalnya bermain. Dimana dalam bermain anak mengoperasikan kemampuan berpikir simbolik dengan jalan berfantasi. Kemampuan ini merupakan pijakan untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas anak. Karena hakekat kreativitas yang merupakan hasil operasi belahan otak bagian kanan, yang menyebabkan orang dapat melakukan berbagai imajinasi atau fantasi sehingga dapat tercipta berbagai karya yang unik. Fantasi dan imajinasi hadir dalam masa pra-operasional dalam bentuk aktivitas anak baik saat bermain, berbicara ataupun melakukan kegiatan lain. Semua hal tersebut merupakan refleksi dari kreativitas anak.<sup>16</sup> Hal tersebut didukung oleh kesimpulan Santrock,<sup>17</sup> yang menyatakan bahwa dunia kognitif anak memiliki sifat kreatif, bebas dan penuh fantasi. Imajinasi anak pra-sekolah

---

<sup>16</sup> Martini Jamaris, *Kreativitas dan Pembelajaran dalam Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Yayasan Panarmas Murni, 2010), hh.89-111.

<sup>17</sup> Santrock, *op.cit.*,h.247.

berjalan sepanjang waktu dan kemampuan mental untuk memahami dunia semakin meningkat.

Dalam perkembangan anak, proses kognitif anak akan berubah sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya, dan umumnya perkembangan tersebut dilakukan secara bertahap sebagaimana terlihat pada Tabel 1. di halaman 20. Mengajarkan ketrampilan berpikir anak sangat penting, karena kemampuan berpikir anak belum sepenuhnya berkembang dan anak belum mampu menerapkan berbagai ketrampilan berpikir dalam situasi-situasi yang bervariasi dan belum dapat secara spontan menunjukkan kemampuan ini. Dikatakan bahwa otak merupakan bagian terpenting dalam proses mental individu khususnya dalam berpikir. Adanya kerusakan otak anak mempengaruhi kecerdasan individu dan perilakunya. Ditemukannya teori belahan otak kanan dan kiri oleh Sperry,<sup>18</sup> seorang ahli neurobiology dari California, membuka dimensi baru dalam pengembangan kecerdasan, kreativitas dan potensi otak semenjak anak usia dini. Belahan otak kanan berfungsi untuk membuat orang menjadi lebih luwes dalam hidupnya, otak kanan membentuk pikiran paralel, holistik, kreatif, intuitif dan imajinatif. Sedangkan belahan otak kiri berperan dalam kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan fungsi kognitif lainnya yang bersifat serial.

---

<sup>18</sup> Diana Mutiah, *op.cit.*,hh 14-21.

Sperry<sup>19</sup> mengatakan bahwa peran belahan otak kanan dan kiri sama pentingnya, sehingga sebaiknya dikembangkan secara seimbang agar dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang. Perpindahan fungsi belahan otak kanan ke kiri dalam pembelajaran yaitu terjadinya keseimbangan kedua belahan otak terjaga apabila pembelajaran berlangsung secara bermakna. Dalam hal cara melatih agar anak dapat meningkatkan ketrampilan berpikir menurut De Bono 1993<sup>20</sup> sebagai berikut:

- 1) Demonstrasi. Orang dewasa mendemonstrasikan ketrampilan tertentu, misalnya membuat boneka, menggunting zig zag dan sebagainya.
- 2) Latihan bersama (*joint*), mengerjakan secara bersama suatu kegiatan yang sudah disepakati misalnya membangun menara dari balok-balok.
- 3) Meminta jawaban (*request*), melakukan *one way teaching request* memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir sebelum menjawab.
- 4) Paralel. Anak menyelesaikan masalahnya sendiri-sendiri, kemudian hasilnya dibandingkan dengan kawan-kawannya.
- 5) Kerja kelompok. Hasilnya salah satu anggota merepresentasikannya.
- 6) Hasil tertulis. Latihan menggambar, membuat pola atau lainnya yang diinstruksikan secara verbal.

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, h.18.

<sup>20</sup> Diana Mutiah, *op.cit.*, hh. 19-20.

Selain teori kognitif di atas, menurut Isbell & Raines (2013)<sup>21</sup> terdapat hubungan antara teori konstruksi dengan perkembangan kreativitas anak pada tahap pra-operasional dalam kaitannya dalam pembelajaran. Pembelajaran konstruktif melalui kegiatan aktif di dalam proses eksplorasi, eksperimen, dan manipulasi objek/bahan material. Berdasarkan teori ini pembelajaran berbasis *environmental design*, dimana di dalam ruang kelas harus tersedia berbagai macam bahan material yang dapat dieksplorasi oleh anak untuk menjadi berbagai macam bentuk/hasil.

## **2. Pendidikan Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian.**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut<sup>22</sup>.

Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif sedang

---

<sup>21</sup> Rebecca T Isbell & Shirley C Raines, *Creativity and the Arts with Young Children*, (Belmont: Wadsworth, 2013),h.15.

<sup>22</sup> Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 tentang Permen tentang Standar PAUD.

mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Dan berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, rangkuman dari Wahyudin dan Agustin (2011),<sup>23</sup> menyatakan bahwa ada beberapa masa yang secara langsung ataupun tidak mempengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini, yaitu masa peka, masa egosintris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi, masa pembangkangan.

#### **b. Tujuan PAUD.**

Secara garis besar tujuan PAUD<sup>24</sup> adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan PAUD<sup>25</sup> adalah (1) terciptanya tumbuh kembang anak usia dini secara optimal melalui peningkatan pelayanan pra-sekolah, (2) terciptanya pengetahuan ketrampilan dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal, (3) mempersiapkan anak usia dini masuk pendidikan dasar.

Untuk itu strategi pembelajaran bagi anak usia dini<sup>26</sup> lebih berorientasi kepada (1) tujuan yang mengarah kepada tugas-tugas perkembangan di setiap rentang usia anak, (2) materi yang diberikan

---

<sup>23</sup> Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usi Dini. Panduan untuk Guru, Fasilitator dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT.Refika Aditama, 2011),hh.7-9.

<sup>24</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta:Pedagogja, 2010), h.12.

<sup>25</sup> Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *log.cit.*, hh 7-9.

<sup>26</sup> Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *op.cit.*,h.10.



harus mengacu kepada DAP (Developmentally Appropriate Practice), (3) metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan, (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan harus aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan dan perlu waktu yang cukup untuk bereksplorasi, (5) evaluasi yang terbaik dilakukan adalah rangkaian sebuah asesmen melalui observasi partisipatif terhadap apa yang dilihat, didengar dan diperbuat.

### **c. Fungsi PAUD.**

Fungsi PAUD yang dirangkum oleh Sujiono<sup>27</sup> adalah (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (3) mengembangkan sosialisasi anak, (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan tujuan PAUD, berikut fungsi program stimulasi edukasi<sup>28</sup> yaitu: (1) Fungsi adaptasi, membantu anak melakukan penyesuaian diri dengan berbagai kondisi lingkungan dan dirinya, (2) Fungsi sosialisasi, membantu anak memiliki ketrampilan kecapakan hidup yang berguna untuk pergaulan dan kehidupan di masyarakat

---

<sup>27</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h.46

<sup>28</sup> Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *op.cit.*, h.11.

nantinya, (3) Fungsi pengembangan, berkaitan dengan potensi yang dimiliki. Setiap unsur potensi yang dimiliki anak membutuhkan suatu situasi atau lingkungan yang dapat menumbuh kembangkan potensi tersebut, (4) Fungsi bermain, yang akan mengeksplorasi dunianya dan membangun pengetahuannya sendiri, (5) Fungsi Ekonomik, PAUD akan memberikan keuntungan berlipat ganda karena usia anak berada dalam masa keemasan, yang merupakan salah satu peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya.

#### **d. Prinsip-prinsip dalam PAUD.**

Menurut beberapa ahli yang dikutip oleh Suyadi,<sup>29</sup> Latif,<sup>30</sup> dan Wahyudin<sup>31</sup> bahwa prinsip-prinsip utama yang harus diperhatikan dalam melaksanakan PAUD adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan anak, karena anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan fisik maupun non fisik (intelektual, bahasa, motorik dan sosio-emosional).
- 2) Belajar melalui bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitar.

---

<sup>29</sup> Suyadi, *op.cit.*, h.12.

<sup>30</sup> Muhtar Latif, dkk, *op.cit.*,hh. 80-81.

<sup>31</sup> Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *op.cit.*, h.15

- 3) Lingkungan yang kondusif dan menantang. Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan dalam mendukung kegiatan belajar sambil bermain.
- 4) Pembelajaran menggunakan konsep terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema harus menarik yang dapat membangkitkan minat anak, dan bersifat kontekstual. Hal ini agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran akan bermakna.
- 5) Mengembangkan berbagai ketrampilan dan kecakapan hidup (*life skills*), melalui proses pembiasaan, dengan maksud agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawab, serta memiliki disiplin diri.
- 6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar. Media dan sumber belajar dapat berasal dari lingkungan alam, bahan daur ulang atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik, guru dan orang tua.
- 7) Dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang. Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap dimulai dari konsep-konsep sederhana dan dekat dengan anak, agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru melakukan kegiatan-kegiatan tersebut berulang-ulang.

- 8) Dalam kegiatan bermain anak akan belajar lebih banyak apabila mendapat pijakan dari guru.
- 9) Pembelajaran dilakukan dengan proses kreatif dan inovatif, sehingga menarik perhatian dan keingintahuan anak untuk berpikir kritis dalam menemukan hal-hal baru.
- 10) Pembelajaran berorientasi pada prinsip perkembangan anak, dengan ciri-ciri: (a) anak akan belajar bila kebutuhan fisiknya terpenuhi, (b) siklus belajar anak selalu berulang-ulang dimulai dengan kesadaran, melakukan penjelajahan untuk mendapatkan penemuan, (c) anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan kawan sebaya, (d) bersifat individual, (e) anak belajar dengan cara sederhana ke yang rumit, konkrit ke abstrak, dari gerakan ke verbal, dari keakuan ke rasa-sosial.

**e. Standar Kompetensi Anak Usia Dini.<sup>32</sup>**

Meliputi hal-hal (1) moral dan nilai-nilai agama, (2) sosial, emosional, dan kemandirian, (3) bahasa, (4) kognitif, (5) fisik motorik dan (6) seni

### **3. Hakekat Kreativitas**

**a. Pengertian.**

Sebelum membahas mengenai kreativitas, akan kita mendefinisikan terlebih dahulu kata kreativitas, yaitu berasal dari

---

<sup>32</sup> Sujadi, *op.cit.*, hh.10-12.

kata *to create*, yang artinya membuat. Dengan kata lain kreativitas diartikan adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk<sup>33</sup>.

Kreativitas menurut Wikipedia Bahasa Indonesia<sup>34</sup> disebut juga dengan daya cipta dan diartikan sebagai proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan (*concept*) baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada. Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang yang dapat mempengaruhi arti kreativitas. Begitu banyak definisinya, namun dalam hal ini berdasarkan pendapat dari beberapa ahli antara lain:

1) **Smith & Rollo,**

*Creativity as being the process of “sinking down taps into our past experiences and putting this selected experiences together into new pattern, new ideas or new product” and also describes, it as “the process of bringing something new into being*<sup>35</sup>

Kreativitas adalah sebagai proses pencarian berdasarkan pengalaman masa lalu dan menempatkannya ke dalam pola, ide atau produk baru dan atau proses menghasilkan sesuatu yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

<sup>33</sup> Momon Sudarma, *Mengembangkan Ketrampilan Berpikir Kreatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hh.9-10.

<sup>34</sup> Wikipedia, “Definisi Kreativitas,” Wikipedia Online; [http://id.wikipedia.org/wiki/Daya\\_cipta](http://id.wikipedia.org/wiki/Daya_cipta) (diakses tanggal 2 Maret 2014).

<sup>35</sup> Joanne Hendrick, *The Whole Child Early Education for Eighties*, (Ohio: A bell & Howell Company, 1986 3rd), h.282.

## 2) **Mayesky,**

*“Creativity is a way of thinking and acting or making something that is original for the individual and valued by that person or others.”<sup>36</sup>*

Kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang asli yang bermanfaat bagi individu atau orang lain.

Apakah itu berupa cara baru untuk memecahkan masalah atau untuk menghasilkan produk baru, seperti lagu, puisi, atau mesin baru. Hal ini juga merupakan suatu tindakan kreatif. Seseorang tidak harus menjadi yang pertama di dunia untuk menghasilkan sesuatu agar disebut melakukan tindakan kreatif .

## 3) **Guilford<sup>37</sup>.**

Menurut Guilford kreativitas bukan bersifat kesatuan yang rumit dari banyak bidang kemampuan dan kualitas. Guilford memandang kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat dan menanggapi, sehingga mendefinisikannya sebagai keadaan pikiran yang dapat dinyatakan melalui berbagai macam tanggapan. Kreativitas terutama terbentuk pada masa kanak-kanak karena mereka dalam tahap peka terhadap penemuan dan penciptaan. Banyak sikap dan kemampuan kreatif yang terbentuk pada usia dini, sehingga perlu menjadi perhatian

---

<sup>36</sup> Mary Mayesky, *Creative Activities for Young Children* ( New York: Delmar Publisher Inc,1990, 4<sup>th</sup>). hh.2-9.

<sup>37</sup> Reenata Sonowat & Priya Begani, *op.cit*.h.2.

dari setiap pendidik untuk memanfaatkan peluang ini. Peningkatan kreativitas pada anak usia dini berarti mempersiapkan anak untuk kehidupan yang lebih baik.

#### 4) Hurlock, (1978)

Mengartikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Dijelaskan lebih lanjut oleh Hurlock, bentuknya seperti produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.<sup>38</sup>

#### 5) Gallagher<sup>39</sup> :

*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”*

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

#### 6) Munandar menyimpulkan rumusan kreativitas sebagai berikut:

- i. Kreativitas merupakan kemampuan membuat komposisi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

---

<sup>38</sup> Elizabeth B. Hurlock, *op.cit.*,h.4.

<sup>39</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *op.cit.*,h.13.

- ii. Kreativitas (berpikir kreatif atau divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman.
- iii. Kreativitas secara operasional adalah dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan memerinci) sesuatu gagasan.

Berdasarkan hal-hal di atas, dapat kami simpulkan pengertian kreativitas adalah kemampuan proses berpikir dalam mengemukakan gagasan atau ide yang tercermin dari kelancaran, keluwesan, orisinalitas serta kemampuan mengelaborasikannya untuk menghasilkan suatu hasil karya (produk).

Di dalam dunia pendidikan anak, kreativitas sangat dekat dengan dunia anak usia dini, dimana mereka selalu berusaha membuat sesuatu sesuai dengan khayalannya. Kreativitas pada anak usia dini dapat tercermin di dalam apa yang dikerjakannya atau apa yang dibuatnya, dapat berupa cerita fantasi, yang seolah-olah menjadi pilot, dokter dan sebagainya atau apapun yang sangat diinginkannya sampai dengan gerakan motorik sebagai representasi khayalannya.



Sehingga berdasarkan kesimpulan kreativitas diatas dapat dikatakan bahwa kreativitas anak adalah sebagai representasi khayalannya.

Mengapa begitu pentingnya kreativitas ini bagi anak usia dini? Ada beberapa hal yang menjadikan alasan dan disampaikan oleh beberapa pakar<sup>40</sup> yaitu Maslow (1967), Guilford (1967), Biondi (1972), dan Munandar (2012), yang dapat kami simpulkan sebagai berikut:

- 1) Kreativitas dapat mewujudkan/mengaktualisasikan individu sepenuhnya. Anak yang diberikan kesempatan untuk mewujudkan berbagai inisiatifnya akan berkembang menjadi anak percaya diri.
- 2) Memberikan latihan berpikir dalam penyelesaian berbagai masalah. Dalam hal ini pemberian kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain, sehingga fantasi-fantasi yang dipikirkannya dapat diekspresikan secara bebas.
- 3) Membuat anak memiliki rasa kepuasan terhadap apa yang telah dicoba dan dilakukan, dan ini dapat mengembangkan sikap menghargai karyanya sendiri dan juga orang lain.
- 4) Membuat anak memiliki sikap yang terbuka terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.

---

<sup>40</sup> Munandar, *op.cit.* hh.31-33.

Apabila hal-hal tersebut terbentuk dan dipupuk semenjak dini, melalui pemikiran dan perilaku kreatif, maka nantinya terbentuk sumber daya manusia Indonesia berkualitas di masa datang, yang akan dapat bersaing untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

#### **b. Karakteristik Kreativitas**

Dengan mengetahui dan memahami karakteristik, kita akan dapat mengembangkan kreativitas dengan menciptakan suasana yang kondusif bagi anak. Supriadi 1994<sup>41</sup> mengatakan bahwa karakteristik kreativitas dibedakan menjadi 2 kategori yaitu kategori kognitif dan nonkognitif. Sedangkan Munandar (2012),<sup>42</sup> membaginya dalam 3 dimensi, dimana masing-masing dimensi terbagi lagi dalam beberapa kategori, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (ketrampilan kreatif). Dimensi kognitif menurut Guilford (1975) dan Torrance (1984) yang dikutip oleh Filsaime,<sup>43</sup> yaitu berpikir divergen, mencakup antara lain kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk merinci (elaborasi).

---

<sup>41</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *op.cit.*,h.15.

<sup>42</sup> Munandar,*op.cit.*, h.59.

<sup>43</sup> Dennis K Filsaime, *Menguak Rahasia Berpikir Kristis dan Kreatif*, (Prestasi Pustaka,Jakarta, 2008),h.21.

Dimensi pribadi dalam Muhammad,<sup>44</sup> meliputi memiliki motivasi, rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasa sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau dikritik orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai diri sendiri dan orang lain.

Menurut Torrance yang dikutip oleh Munandar<sup>45</sup>, Muhammad, Jamaris,<sup>46</sup> Sujiono,<sup>47</sup> Parnes<sup>48</sup> secara umum karakteristik kreativitas tampak di dalam proses berpikir saat seorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan sebagai berikut:

1) Kelancaran (*fluency*)

Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan pendapat atau ide-ide atas suatu masalah.

2) Kelenturan/keluwesannya (*flexibility*)

Kelenturan yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah di luar kategori biasa.

3) Keasliannya (*originality*).

Keasliannya yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai idea atau karya asli hasil pemikiran sendiri.

---

<sup>44</sup> As'adi Muhammad, *op.cit.*, h.182.

<sup>45</sup> Munandar, *op.cit.*,

<sup>46</sup> As'adi Muhammad, *loc.cit.*, h.182.

<sup>47</sup> Yuliani dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Anak*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), h.38.

<sup>48</sup> Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *op.cit.*, hh.14-15.

4) Kerincian (*Elaboration*).

Elaborasi yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

5) *Keuletan* dan kesabaran

Keuletan dalam menghadapi rintangan (tidak mudah putus asa dan tetap termotivasi untuk menyelesaikan) dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu (berusaha untuk menyelesaikan tugas sampai selesai dengan baik).

6) Sensitivity (*kepekaan*) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai respon terhadap suatu situasi.

Pandangan Torrance mengenai proses kreativitas yang dikutip oleh Isbell & Raines (2013)<sup>49</sup>, mengandung 4 komponen yaitu: (1) Orisinalitas: memiliki ide yang unik, tidak sama sebagaimana biasa, (2) Kelancaran (*fluency*): memiliki berbagai macam ide yang berbeda/banyak ide, (3) Kelenturan (*flexibility*): kemampuan untuk memberikan atau berpikir alternatif yang lain, (4) Elaborasi: menambah dan mengembangkan ide menjadi lebih kompleks dan rinci.

Guilford 1959 yang dikutip oleh Munandar<sup>50</sup> dan Sonowat<sup>51</sup>, berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan adanya korelasi yang

<sup>49</sup> Rebecca T. Isbell & Shirley C. Raines, *op.cit.*,hh.4-5.

<sup>50</sup> Munandar, *op.cit.*,h.11.

bermakna antara karakteristik *non-aptitude* atau afektif (kepercayaan diri, keuletan, apresiasi estetik, kemandirian) dengan ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (kemampuan berpikir antara lain kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas), sehingga di dalam pengembangan kreativitas anak tidak hanya memperhatikan kemampuan berpikir kreatif tetapi juga pemupukan sikap dan ciri-ciri kepribadian kreatif.

Ciri-ciri pribadi kreatif menurut Shallcross 1981,

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru
- 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- 4) Menghargai fantasi
- 5) Tertarik pada kegiatan kreatif
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh
- 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- 9) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
- 10) Percaya diri dan mandiri
- 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
- 12) Tekun dan tidak mudah bosan
- 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.

---

<sup>51</sup> Reeta Sonawat, Priya Begani, *op.cit.*,hh.7-8.

- 14) Kaya akan inisiatif
- 15) Peka terhadap situasi lingkungan
- 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu
- 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
- 18) Tertarik kepada hal-hal yang abstrak , kompleks, holistic, dan mengandung teka-teki
- 19) Memiliki gagasan yang orisinal.
- 20) Mempunyai minat yang luas.
- 21) Menggunakan waktu yang luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain.
- 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
- 24) Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi.

Adapun ciri-ciri kepribadian anak kreatif menurut Torrance (1962) yang dikutip oleh Fox & Schirrmacher<sup>52</sup> terdapat 7 (tujuh) buah indikator kreativitas pada anak yaitu :

- 1) *Curiosity*, Rasa ingin tahu yang besar, yang mendorong untuk mengetahui lebih banyak lagi, mengajukan banyak pertanyaan,

---

<sup>52</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirrmacher, *Art & Creative Development for Young Children*, 7<sup>th</sup>-ed, (Wadsworth: Belmont, 2012),h. 8 .

selalu memerhatikan orang, objek, situasi dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui untuk meneliti.

- 2) *Flexibility* (kelenturan) adalah kemampuan untuk mencari alternatif penyelesaian lain.
- 3) *Sensitivity to Problem*, Kemampuan anak melihat adanya masalah/ menangkap adanya kesenjangan dari apa yang terjadi dengan apa yang seharusnya.
- 4) *Redefinition*, kemampuan untuk menangkap suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa diketahui oleh orang lain.
- 5) *Self Feeling*, perasaan penting dan individual yang tinggi, yang menuntunnya untuk menyelesaikan tugas/masalahnya sendiri.
- 6) *Originality*, kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang menarik atau karya dari hasil pemikirannya yang penuh kejutan, unik, dan sering yang tidak terpikirkan oleh orang dewasa/umum.
- 7) *Insight*, kemampuan timbulnya gagasan/ide. Dan terjadi saat anak bermain. Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalannya.

Torrance yang dikutip Maxim (1985)<sup>53</sup> menyebutkan ciri-ciri tindakan kreatif anak-anak pra-sekolah sebagai berikut:

- 1) Belajar dengan kreatif, dimana dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga memperoleh pengalaman yang mengesankan. Mengajukan pertanyaan, membuat tebakan dan kemudian menemukan kadang cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam.
- 2) Memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif. Pada umumnya anak mempunyai perhatian dan ketertarikan terhadap sesuatu yang baru hanya bertahan sekitar 15 menit. Anak yang kreatif dalam mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi dan bermain, berdasarkan penelitian memiliki rentang perhatian sekurangnya 30 menit bahkan ada yang lebih panjang dari itu hingga 60 menit atau bahkan lebih. Berarti anak kreatif tidak mudah bosan.
- 3) Memiliki kemampuan mengorganisasi yang menakjubkan. Anak yang kreatif dalam bermain, lebih banyak berperan aktif, dan bukan sekedar pengikut. Juga pandai mengorganisasikan kawannya untuk mengikuti apa yang diinginkannya, sehingga anak kreatif sering muncul sebagai pemimpin.

---

<sup>53</sup> Suratno, *op.cit.*,hh.11-16.



- 4) Dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dengan cara yang berbeda. Anak kreatif adalah anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman, tidak pernah bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama sudah diperoleh, mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Sehingga anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai kemampuannya.
- 5) Belajar melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalaman. Anak kreatif haus akan pengalaman baru sehingga anak tidak bosan-bosannya mencari pengalaman baru sedangkan pengalaman yang paling berkesan adalah yang diperoleh langsung melalui kegiatan eksperimen yang dilakukan. Karena itu anak harus diberikan banyak bekal pengalaman melalui eksperimennya sendiri, baik melalui kesenian, musik, drama kreatif, bahasa yang mengekspresikan lucu, suasana atau atmosfer personal yang bebas dan dapat diterima anak.
- 6) Menikmati permainan dengan kata-kata dan sebagai pencerita yang alamiah. Secara alamiah anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya. Melalui aktivitas ini akan anak mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinasifnya sehingga memperkuat kreatifitas anak.

Torrance yang dikutip oleh Isbell & Raines<sup>54</sup> menyatakan indikator orisinalitas pada anak adalah keunikan anak dalam membuat suatu karya, dengan menambahkan beberapa ide/gagasan ke dalam karya ciptaannya. Misalnya menambahkan design yang unik berupa beberapa hewan ketika anak membuat balok bangunan sirkus. Indikator elaborasi adalah mengembangkan ide yang ada. Contoh seorang anak melihat kawannya membuat untaian rantai dari kertas yang berwarna-warni. Kemudian anak tersebut juga membuat untaian rantai tetapi dari bahan potongan sisa pita pembungkus saat pesta liburan. Anak tersebut mengambil ide kawannya dalam membuat untaian rantai, namun ia mengembangkan idenya dengan membuatnya menjadi berbeda dari kawannya.

Young & Tyre (1992) yang dikutip Susanto,<sup>55</sup> indikator-indikator kemampuan kreativitas sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, ditandai dengan (a) ekspresif, mempunyai kemampuan yang kuat serta dorongan yang disertai semangat tinggi untuk maju dan berhasil dengan usaha keras untuk mencapai tujuannya (b) arus gagasan spontan, dimana orang yang kreatif mempunyai penuh dengan gagasan dan ide baru dan mampu mencari solusi alternative pemecahan masalah (c)

---

<sup>54</sup> Rebecca T. Isbell & Shirley C. Raines, *op.cit.*h.11.

<sup>55</sup> Ahmad Susanto, *op.cit.*, hh.120-121

menggunakan waktu untuk menemukan masalah dan solusi. Tidak buang-buang waktu atau bersantai-santai.

- 2) Fleksibilitas ditandai dengan (a) cenderung mengerjakan tugas secara mandiri dengan berbagai media, bahan dan teknik (b) tidak menggunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah (c) melakukan pendekatan dari sudut pandang yang berbeda (d) toleransi pada konflik dan kelancaran (e) mampu menyesuaikan diri dari situasi ke situasi lainnya.
- 3) Keaslian ditandai dengan (a) imajinasi tinggi mampu menggambar yang sifatnya futuristik (b) tidak terpengaruh dari luar (c) cenderung mengadakan percobaan dengan menemukan masalah sebelum masalah dipahami.
- 4) Elaborasi ditandai dengan (a) penggunaan banyak unsur dan tidak monoton pada satu aspek saja (b) menggunakan ide-ide dari masalah lain.

Sedangkan menurut Hatimah yang dikutip Susanto<sup>56</sup> indikator kemampuan kreativitas pada anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Berpikir Kreatif, meliputi :
  - i. Berpikir Luwes, ditandai dengan kemampuan anak mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat yang

---

<sup>56</sup> Ahmad Susanto, *op.cit.*, hh.121-122

sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.

- ii. Berpikir orisinal, ditandai dengan kemampuan anak mengungkap jawaban yang baru, kemampuan berimajinasi terhadap bermacam fungsi benda.
- iii. Berpikir terperinci, ditandai dengan kemampuan anak mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, teliti dan terperinci.
- iv. Berpikir menghubungkan (*redefinition*), anak memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lalu dan masa kini.

## 2) Aspek Sikap,

- i. Rasa ingin tahu, ditandai dengan senang bertanya, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal baru
- ii. Ketersediaan menjawab, ditandai dengan ketertarikan anak untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik memecahkan masalah-masalah baru.
- iii. Keterbukaan, ditandai dengan anak senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
- iv. Percaya diri, ditandai dengan berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian dan memiliki kebebasan berkreasi.

- v. Berani mengambil resiko, ditandai dengan anak tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, berani mempertahankan.

### 3) Aspek Karya

- i. Permainan, ditandai dengan keberanian anak memodifikasi berbagai mainan, menyusun kembali berbagai bentuk mainan.
- ii. Karangan, ditandai dengan anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal baru dan memodifikasi yang ada.

Rebecca & Shirly (2013)<sup>57</sup> menyatakan bahwa karakteristik kreativitas anak akan tampak sebagai berikut:

- 1) Menggambar bermacam garis, bentuk dan warna
- 2) Bereksperimen dengan berbagai macam tipe dan bentuk bangunan
- 3) Mengekspresikan perasaan dan pikiran melalui gerakan (menari)
- 4) Bermain dengan memakai aturan atau membuat aturan.
- 5) Konsentrasi menyelesaikan satu proyek dalam waktu lama hingga selesai
- 6) Kemampuan mengorganisasi atau mengelompokkan .
- 7) Kemampuan mengekspresikan gagasan dengan perkataan dan timbul kosa kata baru.

---

<sup>57</sup> Rebecca T. Isbell & Shirley C. Raines, *op.cit.*, h.27

#### 8) Kemampuan bercerita.

Dari berbagai pendapat para pakar di atas, dapat kami simpulkan bahwa karakteristik kreativitas yang berkaitan dengan kognitif adalah (1) kelancaran (*fluency*), (2) kelenturan (*flexibility*), (3) keaslian (*originality*), dan (4) perincian (*elaboration*). Sedangkan karakteristik kreativitas yang berkaitan dengan non kognitif antara lain (1) dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu (motivasi), (2) rasa ingin tahu yang tinggi, (3) berani beresiko, (4) tertarik tugas majemuk yang dirasa mempunyai tantangan, (5) tidak mudah putus asa, (6) menghargai keindahan, (7) mempunyai rasa humor, (8) menghargai diri sendiri dan orang lain, (9) percaya diri, (10) mandiri.

#### c. Pengembangan Kreativitas.

Rhodes (1961) yang dikutip Munandar,<sup>58</sup> telah menganalisa lebih dari 40 definisi kreativitas dan menyimpulkan bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui perumusan dari kreativitas, yang disebut dalam istilah "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*". Ditinjau dari aspek pribadi (*Person*) maka kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya, ditinjau dari proses (*Process*) menurut Torrance (1988) munculnya kreativitas melalui suatu proses, dimana proses tersebut adalah merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan

---

<sup>58</sup> Munandar, *op.cit.*,h.20.

atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasil. Proses kreatif meliputi beberapa tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Ditinjau dari aspek produk (*Product*), kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Ditinjau dari aspek pendorong (*Press*), dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal dan eksternal dari lingkungan.

Susanto 2010,<sup>59</sup> membahas 4-P tersebut sebagai berikut dimensi *Person* menurut Guilford (1950) merupakan ungkapan dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilaku, dengan demikian dikatakan bahwa kreativitas merupakan sifat individu bukan sifat masyarakat. Pendekatan melalui *Proses* menurut Munandar tercermin dari kelancaran, keluwesan, keaslian dalam berpikir. Namun Hurlock (1978) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu *proses* yang menghasilkan sesuatu yang baru, dalam bentuk gagasan, atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. Pemahaman kreativitas sebagai *Press* atau dorongan/motivasi baik dari internal maupun eksternal sebagai inisiatif seseorang, tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa. Sedangkan pemahaman kreativitas

---

<sup>59</sup> Ahmad Susanto, *op.cit.*,hh.112.

pada *product* adalah sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, dan disebut karya kreatif jika mendapatkan pengakuan dari masyarakat pada waktu tertentu.

Kebanyakan definisi dari kreativitas berfokus hanya pada salah satu dari 4 P tersebut dengan kombinasinya. Ke-4 P tersebut saling berkaitan, pribadi *kreatif* yang melibatkan diri dalam proses kreatif, serta dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif.

Munandar yang telah melakukan penelitian pribadi kreatif anak Indonesia tahun 1977, mengemukakan bahwa pendekatan empat P dapat dijadikan strategi untuk mengembangkan *kreativitas* dan untuk melakukan penelitian.<sup>60</sup> Dalam hal ini pengembangan kreativitas kami lakukan berdasarkan pendekatan proses kreatif yang terjadi pada anak dan mendefinisikan kreativitas secara operasional adalah sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci) suatu gagasan. Adapun langkah dari proses terwujudnya kreativitas menurut teori Gestalt dan Wallas<sup>61</sup> menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah proses yang terjadi dalam 4 (empat) fase yaitu 1) fase persiapan

---

<sup>60</sup> Munandar, *op.cit.*,h.50.

<sup>61</sup> Martini Jamaris, *op.cit.* ,h.94.



meliputi pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan, 2) fase inkubasi/pematangan adalah langkah pematangan dari informasi yang telah dikumpulkan meliputi memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lain dalam rangka memecahkan permasalahan, 3) fase iluminasi adalah penemuan cara-cara yang diperlukan untuk memecahkan masalah, 4) fase verifikasi adalah kegiatan yang berkaitan dengan usaha mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut akan memberikan hasil yang sesuai.

Proses kreativitas pada orang dewasa terjadi ketika mereka membaca buku, merencanakan perjalanan/trip, atau ketika melamun/merenung apa yang akan dikerjakan dengan tabungannya. Dan bagaimana kreativitas dapat terjadi pada anak-anak? Proses kreativitas dapat terjadi saat anak berkhayal, berimajinasi terhadap sesuatu, ketika anak-anak bermain rumah-rumahan, mendengarkan cerita, bermain pasir atau membuat sesuatu karya. Namun proses kreatif pada anak meliputi juga penemuan dan *inventing*. Dan apabila hal tersebut telah dikerjakan atau dipikirkan dengan gagasan baru, itu sudah merupakan kreativitas anak. Oleh karena itu, orang dewasa atau guru harus menciptakan suatu lingkungan yang menyenangkan

dan mendukung perkembangan khayalan/imajinasi anak, antara lain Mayeski mengusulkan:<sup>62</sup>

- 1) Buatlah suasana yang meningkatkan keingin tahuan dan eksplorasi.
- 2) Biarkan anak memilih area, dan kegiatannya yang menarik sehingga mereka dapat menikmati kegiatannya.
- 3) Biarkan anak melakukan apa yang diminatinya.
- 4) Ciptakan suasana kelas yang rileks/menyenangkan.
- 5) Dukunglah anak untuk mengusulkan sesuatu .

Seltzer & Bentley (1999)<sup>63</sup> merekomendasikan, bahwa kreativitas dapat dipelajari dan dimasukkan di dalam kurikulum secara struktural melalui pendekatan komprehensif (*comprehensive approaches*), pendidikan (*educational approaches*), psikodinamik (*psychodynamic approaches*), dan *human approaches*.

Caroline Sharp (2004),<sup>64</sup> menuliskan bahwa berdasarkan beberapa hasil penelitian menyatakan pengembangan kreativitas melalui *educational approaches*, membutuhkan lingkungan, program serta dukungan guru yang kreatif. Menurutnya ketiga komponen ini

---

<sup>62</sup> Mary Mayeski, *op.cit.*,hh. 12-13.

<sup>63</sup> Anna Craft, "Creativity in Education", (An Analysis of Research and Literature, 2001), h.16.

<sup>64</sup> Caroline Sharp, "Developing Young Children's Creativity: what can we learn from research?", *Topic*, Autum 2004, h.7.

harus saling mendukung untuk dapat membangun imajinasi anak dengan cara melibatkan anak secara aktif.

Pendekatan *educational approaches*, antara lain dilakukan oleh Regio Emilia (*Edwards & Springate 1995, Leach 2001*)<sup>65</sup> yaitu meningkatkan kreativitas pada anak pra-sekolah melalui:

- 1) Melibatkan anak dalam kegiatan yang memerlukan pemikiran
- 2) Mendorong anak untuk mengekspresikan ide dan menyampaikan pesan/ide atau khayalannya ke dalam berbagai bentuk hasil karya dan media simbolik.
- 3) Menciptakan kegiatan/tema yang relevan dan dekat dengan kehidupan anak.
- 4) Memberikan waktu yang cukup untuk anak bereksplorasi atas kegiatan yang secara spontan disukainya.

Mayeski (2009) yang dikutip oleh Jackman<sup>66</sup> menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah adalah pada dasarnya kreatif (*in reality everyone is creative in one way or another. No one is uncreative*). Oleh karena itu orang lain dan lingkungan di luar dirinya perlu mendorong perkembangan kreativitasnya. Menurut Mayeski<sup>67</sup> ada 8 cara untuk membantu mengekspresikan kreativitas anak yaitu:

---

<sup>65</sup> Anna Craft, *op.cit.*, h.17.

<sup>66</sup> Hilda L. Jackman, *Early Education Curriculum A Child's Connection to The World*, (Belmont: Wadsworth, 2012), h.229.

<sup>67</sup> Mary Mayeski, h. 7

- 1) *Help children accept change* (membantu anak menerima perubahan)
- 2) *Help children realize that some problem have no easy answer* (membantu anak memahami bahwa suatu masalah tidak mudah diselesaikan).
- 3) *Help children recognize that many problem have a possible answer* (membantu anak untuk mengenali berbagai masalah dengan solusinya).
- 4) *Help children learn to judge and accept their own* (membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima persasaannya).
- 5) *Reward children for being creative* (memberi penghargaan pada kreativitas anak).
- 6) *Help children feel joy in their creative productions and in working through a problem* (Membantu anak untuk merasa nyaman ketika melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah).
- 7) *Help children develop perseverance* (membantu anak dalam membangun ketekunannya).

Menurut Mayeski (1990),<sup>68</sup> dalam mengidentifikasi perkembangan kreativitas, ada hal yang tetap harus menjadi pertimbangan berkaitan dengan karakteristik anak dalam perkembangannya yaitu :

- 1) Semua anak adalah kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda
- 2) Beberapa anak ada yang lebih kreatif dibandingkan yang lain.
- 3) Ada yang lebih kreatif pada satu bidang dibanding bidang lainnya.
- 4) Kreativitas dapat berhenti, apabila guru tidak memberikan tanggapan/dukungan positif atas produk dan ekspresi anak.

---

<sup>68</sup> Mary Mayeski, *op.cit.*,h.5.

Dengan pemikiran di atas, variasi tingkat kreativitas anak menurut Mayeski,<sup>69</sup> akan tampak sebagai berikut:

- 1) Kecermatan anak. Sediakan berbagai macam bahan-bahan material untuk dipilih anak dengan bebas. Selama periode tersebut, kita dapat menilai siapa yang lebih cepat memilih dan menyelesaikan karyanya, dan beralih ke karya-karya yang lain. Siapa yang lebih cermat di dalam proses pembuatannya. Juga lihat siapa yang membuat bahan material menjadi produk yang tidak umum.
- 2) Ekspresi dan gagasannya. Ada anak yang telah menetapkan pendapatnya dan tertutup untuk ide-ide baru dan anak-anak tersebut hanya mempunyai satu jawaban. Sedangkan anak lain mempunyai banyak jawaban dan datang dengan ide dan pemecahan masalah yang di luar dugaan. Mereka melihat permasalahan dari banyak sudut pandang. Atau dengan kata lain apakah ada unsur berpikir divergen (pikiran menyebar).
- 3) Tingkat ketekunan anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk tetap menindaklanjuti/menyelesaikan kegiatannya, walaupun kawannya telah berpindah ke kegiatan yang lain. Semakin tekun, semakin tinggi identifikasi kreativitasnya.

---

<sup>69</sup> Mary Mayeski, *op.cit.*,hh.5-6.

4) Mendorong anak-anak untuk berbagi pengalaman. Mintalah anak untuk menceritakan tentang pengalaman atau membuat gambar. Beberapa anak hanya menyampaikan fakta, namun yang lain ada yang lebih imajinatif dalam cerita atau gambar mereka. Hal yang tidak biasa ini atau tak terduga dapat dijelaskan oleh beberapa anak yang kreatif.

d. **Faktor yang mendukung perkembangan kreativitas.**

Menurut Hurlock (1978)<sup>70</sup> bahwa kreativitas anak akan dipengaruhi hal-hal sebagai berikut :

**1) Jenis kelamin**

Anak lelaki cenderung memiliki kreativitas lebih dibandingkan anak perempuan setelah berlalunya masa kanak-kanak. Menurut Torrance hal tersebut karena sikap dan perlakuan masyarakat terhadap anak perempuan dan wanita mempengaruhi perkembangan kreativitas dan perilaku mereka.

**2) Status sosial ekonomi**

Anak yang berasal dari keluarga sosial ekonomi tinggi cenderung lebih kreatif dibanding dari anak kelompok sosial ekonomi rendah. Gaya asuh orang tua demokratis memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan individualitasnya, mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya.

---

<sup>70</sup> Elizabeth B. Hurlock, *op.cit.*,hh.8-10.

Disamping lebih banyak sarana dan fasilitas yang diperolehnya di dalam pengembang kreativitas.

### **3) Urutan Kelahiran.**

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Anak lahir tengah, belakangan dan tunggal cenderung lebih kreatif. Pola asuh yang memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan individualitasnya lebih baik.

### **4) Ukuran Keluarga**

Anak dari keluarga kecil apabila kondisinya yang lain sama adalah lebih baik perkembangan kreatifitasnya dibandingkan dari anak keluarga besar yang otoriter dan kondisi sosioekonominya kurang beruntung.

### **5) Lingkungan Kota vs Lingkungan Pedesaan.**

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak dari lingkungan desa. Pola asuh di desa cenderung otoriter dan lingkungan desa yang kurang merangsang kreativitas.

### **6) Intelegensi.**

Anak yang pandai cenderung kreatifitas lebih baik dari yang kurang pandai . Di dukung oleh penelitian Scatterplot<sup>71</sup> (*the*

---

<sup>71</sup> Mark A Runco, *Creativity Theories and Themes: Research, Development, and Practice*, (ElsevierAcademic Press,Burlington, 2007),h.7.

*creative potential is more likely to be high with high intelligence).*

Fox & Schirrmacher <sup>72</sup>(2012) menyampaikan keluarga tempat tumbuhnya kreativitas, namun beberapa ahli menyatakan ada factor lain yang mendukung berkembangnya kreativitas tersebut yaitu:

- 1) Gelineau 2004, mengatakan bahwa sensori pada anak merupakan komponen penting dalam kreativitas, oleh karena itu orang tua dan guru harus memberikan pengalaman untuk membantu anak-anak menjadi pengamat yang lebih baik, pendengar, pengicip, pencium, dan peraba untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas.
- 2) Baumrind 1966, mengatakan bahwa anak-anak akan menjadi kreatif dengan sendirinya, tetapi ada faktor-faktor yang menumbuhkan kreativitasnya yaitu pola asuh orang tua dengan komunikasi yang baik, namun tetap tegas dalam perilaku, mengembangkan pikiran kreatif dan ekspresi anak. Keluarga yang memahami apabila anak melakukan kesalahan, memberikan kebebasan bertindak mengoreksi diri dan tidak mengulang kesalahannya lagi.
- 3) Kemple dan Nisseberg (2000) mengidentifikasi ada 3 komponen yang dapat diciptakan di dalam lingkungan keluarga yaitu

---

<sup>72</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirrmacher, *op.cit.*, h 9.



penghargaan terhadap anak, lingkungan belajar yang mendukung, dan pemberian stimulasi untuk kemandirian.

Hasil penelitian Kemple dan Nisseberg (2000)<sup>73</sup> menyimpulkan pula bahwa kolaborasi yang baik antara orang tua dan guru di sekolah akan menghasilkan anak yang lebih kreatif dibandingkan apabila anak tidak didukung oleh lingkungan keluarga. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mengekspresikan kreativitas anak<sup>74</sup> dengan cara sebagai berikut:

- 1) Memberikan rangsangan mental terhadap aspek kognitifnya, anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulasi yang muncul. Melalui pengenalan tokoh-tokoh kreatif/inovatif, membacakan ceritanya, memperkenalkan produknya. Rangsangan terhadap aspek pribadi, agar timbul rasa percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan sebagainya.
- 2) Amati perkembangan kreativitas anak. Biarkan anak bebas berekreasi, yang penting adalah proses bukan hasil produknya. Perbanyak kegiatan seni dibandingkan kegiatan akademi yang terstruktur.
- 3) Guru sebaiknya menjadi kawan yang kreatif dan sebagai fasilitator anak. Dikatakan bahwa guru yang kreatif akan

---

<sup>73</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirrmacher, *op.cit.*, h 9.

<sup>74</sup> *Ibid.*, hh11-12.

memunculkan anak yang kreatif. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya, dan ia juga teladan yang dapat dicontoh. Anak membutuhkan waktu dan tempat yang cukup untuk bekerja sendiri atau bersama kawannya untuk bekerja mewujudkan idenya.

- 4) Sediakan mainan atau bahan material yang bersifat *open-ended solution* (banyak yang dapat dikerjakan). Seperti air, balok, pasir, *play-dough*, kotak/bangunan, dan material lainnya karena anak dapat menggunakannya dengan berbagai cara yang berbeda dan dengan hasil yang berbeda-beda pula. Hal ini didukung oleh Reggio Emilia yang mengembang kreativitas anak pra-sekolah di Italia yang dikutip oleh Edwards & Springate (1995)<sup>75</sup> menuliskan bahwa bahan material tersebut dapat yang diperoleh melalui pembelian di toko, atau didapat dari daur ulang seperti kertas dan sebagainya, bahan-bahan yang dapat dikonstruks /dibentuk menjadi suatu karya seperti kancing, manik-manik, biji-bijian, dan batu, juga yang bahan untuk memahat/mematung seperti *clay*, *play dough*, krim cukur, dan peralatan untuk menulis dan menggambar.

---

<sup>75</sup> Anna Craft ,*op.cit.*,h.20.

- 5) Berikan suasana psikologi yang kondusif untuk berkembangnya kreatifitas. Berupa penghargaan, kepercayaan yang diberikan kepada mereka tanpa rasa takut untuk dikritik, ditolak dan gagal atau ditekan. Menerima anak dengan segala kekurangannya dan kelebihanannya akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreatifitas.
- 6) Masukkan unsur kreativitas ke dalam seluruh aspek pembelajaran di dalam kurikulum.

Hasil penelitian Angeloska-Galevska (1996)<sup>76</sup> bahwa karakter guru sangat erat hubungannya dengan kreativitas anak pra-sekolah. Peran guru dalam mendukung kreatifitas anak sebagai berikut:<sup>77</sup>

- 1) Sikap dapat menerima dan memberikan penghargaan kepada muridnya agar timbul rasa percaya diri dari anak, dan hal ini diawali dengan keberanian anak untuk beraktivitas. Kepercayaan diri pada anak harus dimiliki untuk mendorong timbulnya kreativitas,

---

<sup>76</sup> Anna Craft, *op.cit.*, h.18.

<sup>77</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *op.cit.*,hh.30-32.

- 2) Menciptakan kegiatan anak pada berbagai aktivitas baru yang bervariasi. Ini untuk menimbulkan keinginan tahu anak dan timbulnya motivasi untuk belajar. Sehingga guru terus mengembangkan dirinya dan berinteraksi dengan hal yang baru, Memberi contoh atau guru sebagai figur/teladan bagi anak didik. Oleh karena itu sebelum program kreativitas diberikan kepada anak, maka terlebih dahulu dilakukan peningkatan /pencerahan dan pelatihan kreativitas bagi guru.
- 3) Guru memahami keragaman siswa. Setiap anak usia dini adalah unik dan khas, masing-masing berbeda satu dengan yang lain. Pemahaman ini akan membantu guru untuk menerima keragaman perilaku dan karya anak dan tidak memaksakan kehendak.
- 4) Guru berperan memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi. Sehingga guru perlu menyiapkan berbagai pendekatan, metode dan media pembelajaran yang membuat anak bebas bereksplorasi.
- 5) Guru berpikir positif terhadap perilaku anak aktif, yang tidak mau diam, dan melakukan kehendak sendiri dalam mengerjakan tugas, atau anak-anak yang dicap sebagai “anak nakal”.

Makhmalbal & Do (2007)<sup>78</sup> berdasarkan penelitian, menyimpulkan bahwa *physical environment* dapat mempengaruhi kreatifitas anak yaitu pencahayaan ruangan, pewarnaan ruangan, perabot sederhana/tidak ada perabot (duduk di lantai), tampilan hasil karya anak yang disusun lebih disukai, suasana yang aman dan nyaman. Cherry (1976) dan Ayan (2002) yang dikutip oleh Rachmawati (2010)<sup>79</sup> menguatkan pula bahwa iklim dan kondisi lingkungan anak juga mempengaruhi perkembangan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa suram, tidak bersemangat dan tidak menimbulkan ide cemerlang. Karena itu diperlukan kondisi bersih, dan sehat dalam lingkungan penataan ruangan yang apik dengan sentuhan warna yang menarik, tidak penuh dengan barang yang tidak perlu dan gambar yang mengganggu dan tidak indah, serta perlu ventilasi udara yang cukup. Kreativitas akan menurun dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

*Berdasarkan* pendapat beberapa para ahli di atas dapat kami simpulkan bahwa pengembangan kreativitas dapat berhasil apabila terdapat kolaborasi yang baik antara orangtua dan guru di

---

<sup>78</sup> Atefe Makhmalbal & Ellen Yi Leun Do , “Physical Environment and Creativity: Comparing children drawing behavior at home and at the bookstore”, *IASDR07, International Association of Design Research The Hongkong Polytechic University*, 12 th to 15 th November 2007”, h.21.

<sup>79</sup> Yenni, *op.cit.*,h.28.

sekolah. Dimana sekolah dapat memberikan kesempatan dan waktu yang cukup kepada anak untuk berkreasi, menampilkan tokoh kreatif/inovatif sebagai langkah awal untuk menstimulasi aspek kognitif sehingga dapat menjadi inspirasi ide serta memunculkan sikap berani, percaya diri menghasilkan karya kreatif, peran dan sikap guru sebagai fasilitator kreativitas anak, menyediakan mainan atau bahan material yang bersifat *open ended solution* yang dapat dieksplor dan dikonstruksi oleh anak, serta menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif bagi anak.

#### 4. Seni Hasta Karya

##### a. Seni

Definisi seni<sup>80</sup> menurut beberapa ahli sebagai berikut:

- 1) Dewantara<sup>81</sup> dalam kumpulan catatannya menuliskan sebagai berikut: “*Seni jaitu segala perbuatan manusia jang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia*“. Dengan unsur-unsurnya yaitu keindahan yang sengaja dibuat manusia,

---

<sup>80</sup> Wikipedia, “Definisi Seni,” *Wikipedia Online*; <http://id.wikipedia.org/wiki/Seni> (diakses 12 Februari 2014).

<sup>81</sup> Ki Hadjar Dewantara, *op.cit.*, h.331.

memberikan kesan senang kepada orang yang melihat, dan bersifat individual.

- 2) Alexander Baum Garton menyatakan bahwa seni adalah keindahan dan seni adalah tujuan yang positif menjadikan penikmat merasa dalam kebahagiaan.
- 3) Aristoteles menyatakan bahwa seni adalah bentuk yang pengungkapannya dan penampilannya tidak pernah menyimpang dari kenyataan dan seni itu adalah meniru alam.
- 4) Immanuel Kant menyatakan bahwa seni adalah sebuah impian karena rumus-rumusnya tidak dapat menghiatkan kenyataan.
- 5) Leo Tolstoy menyatakan bahwa seni adalah ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakan pelukis.
- 6) Sudarmaji menyatakan bahwa seni adalah segala manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan menggunakan media bidang, garis, warna, tekstur, volume dan gelap terang.

Dari beberapa para ahli tersebut, dapat kami simpulkan bahwa seni adalah hasil dari ekspresi jiwa atau ungkapan perasaan sang pencipta yang sengaja, bersifat estetis/indah dengan menggunakan berbagai media.

Seni bagi anak-anak menurut Widi Pekerti (2008)<sup>82</sup> adalah merupakan kegiatan bermain, berekspresi dan kreatif menyenangkan dan tanpa disadari anak belajar dari kegiatan seni. Nilai-nilai seni yang terdapat dalam suatu karya seni yang dapat dinikmati memiliki unsur-unsur (a) struktur seni merupakan perpaduan sejumlah unsur dan media yang membentuk satu kesatuan karya seni yang utuh, (b) tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni, (c) medium adalah sarana yang digunakan dalam mewujudkan gagasan menjadi suatu karya seni melalui pemanfaatan material (bahan dan alat) dan ketrampilan teknik, (d) gaya atau style dalam karya seni merupakan cirri dari kepribadian /personal yang khas dari seniman.

Seni<sup>83</sup> dalam konteks pendidikan anak usia dini adalah merupakan proses kreativitas yang diaplikasikan dalam bentuk karya 2 dimensi (seperti melukis, menggambar, mencetak, kolase) dan karya 3 dimensi seperti permainan *playdough*, mematung dan lainnya. Dengan melakukan kegiatan seni anak dapat mengekspresikan tanpa perkataan (berkomunikasi), melatih

---

<sup>82</sup> Widia Pekerti, dkk, *Metoda Pengembangan Seni*,(Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hh. 1.8-1.9

<sup>83</sup> Eva L. Essa, *Introduction to early Childhood Education*, (Belmont: Wadsworth,2011,Ed-6<sup>th</sup>), hh.260-261.



sensoriknya, bereksperimen dengan berbagai macam material/ media dan bekerja bebas .

Copple & Bredekamp (2009)<sup>84</sup> bahwa apresiasi anak terhadap seni dapat ditingkatkan melalui lingkungan atau budaya di sekitar anak, guru dapat memperlihatkan gambar atau lukisan seniman terkenal melalui buku atau mereproduksi karya seniman, atau membawa anak ke tempat-tempat galeri seni atau museum.

Dalam kurikulum Taman Kanak-kanak, pengembangan bidang seni terintegrasi dengan bidang pengembangan lain yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Menurut Dewantara (1942) melalui seni seorang anak akan dilatih kehalusan budi pekertinya karena seni mengolah kepekaan anak terhadap alam sekitar dan hal lain yang bersifat keindahan. Ditambahkan oleh Dewantara (1942)<sup>85</sup> bahwa permainan kesenian anak-anak haruslah mudah dimengerti, sederhana bentuk dan isinya namun memenuhi syarat ada aesthetis (keindahan) dan ethis.

Kegiatan seni akan memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak yang dapat mengembangkan potensi kreativitas, keingintahuannya, imajinasi dan inisiatif. Apabila anak diberi

---

<sup>84</sup> *Ibid* Eva, h.60.

<sup>85</sup> Ki Hadjar Dewantara, *op.cit.*, h,264.

kesempatan dan kebebasan untuk bereksperimen dengan bahan-bahan material dalam menghasilkan suatu karya dan hal ini akan sangat membantu di dalam perkembangan akademisnya di kemudian hari. Selain mendukung kreativitas, kegiatan seni juga mendukung pengembangan emosi, fisik, sosial dan intelektual dan kreatif<sup>86</sup> sebagai berikut:

Kegiatan seni mengembangkan (1) emosi, yaitu komunikasi tanpa perkataan, ekspresi diri, sebagai alat penyaluran emosi, keyakinan diri (kepercayaan), kepuasan diri sendiri atas penciptaan hasil karyanya, (2) fisik yaitu motorik halus, indra raba, kemampuan bergerak, pelatihan koordinasi mata dan tangan, (3) sosial yaitu pelatihan membuat keputusan dan memecahkan masalah, kemandirian, kerjasama dan saling berbagi dengan kawan, pelatihan untuk bertanggung jawab dalam hal menjaga dan memelihara barang/material, menghormati ide/pendapat kawan, (4) intelektual yaitu melalui penambahan kosa kata, mempelajari sebab akibat sesuatu terjadi, belajar mengenai garis, warna, bentuk, dan tekstur, meningkatkan rentang konsentrasi, belajar untuk menyusun, mengurutkan, dan membuat rencana, (5) kreatifitas yaitu mendorong anak untuk

---

<sup>86</sup> Pamela A. Coughlin, Kristen A, et al, *Creating Child-Centered Classrooms: 3-5 year old*, (Washington: Children Research International, Inc, 1997), hh.177, 181.

berpikir divergen melalui solusi terbuka, membangun apresiasi seni dan budaya.

Secara umum pengembangan seni pada Taman Kanak-kanak dibagi 4 yaitu:

- a. Fungsi ekspresi, hal ini terlihat dari definisi Carlson<sup>87</sup>, yaitu seni pada anak adalah "*art is an expression of oneself*" - seni adalah ekspresi dari jiwa. Anak memperoleh kesempatan menyatakan pikiran dan perasaan bebas dalam bentuk bunyi, rupa, gerak, bahasa dan gabungannya.
- b. Fungsi pengembangan bakat anak. Bila dilihat anak mempunyai bakat seni (Gardner).
- c. Fungsi komunikasi. Carlson<sup>88</sup> dan Lowenfeld<sup>89</sup> menuliskan seni dapat dijadikan alat berkomunikasi dan media yang bagus untuk berekspresi.
- d. Fungsi kreativitas: Respon yang baik dari anak merupakan langkah awal menuju kreativitas. Respon merupakan jawaban atas rangsangan yang diberikan. Dan kreativitas mengandung unsur mencipta, memodifikasi atau mencipta kembali. Selain itu ekspresi anak yang berani mengemukakan pendapat,

---

<sup>87</sup> Ginger Carlson, *Child of Wonder: Nurturing Creative & Naturally Curious Children*, (Oregon: Common Ground Press, 2008), h.131.

<sup>88</sup> *Ibid* Ginger, h.131.

<sup>89</sup> Viktor Lowenfeld & W.Lambert Brittain, *Creative and Mental Growth*, (New York: Mc.Millan Publishing Co.,Inc,1982),h.8.

bertanya, tidak takut mencoba, tidak takut dimarahi, dapat menciptakan gerakan, musik atau seni walaupun sederhana. Mampu menceritakan hal yang dirasakan, didengar, dilihat, dicium, dirabanya suatu objek baik itu buatan sendiri atau buatan orang lain. Hal ini didukung oleh tulisan Sonowat & Begani (2007)<sup>90</sup> dan Ginger Carlson (2008)<sup>91</sup>

Elkind (2007) yang dikutip oleh Eliason & Jenkins<sup>92</sup> bahwa seni dapat membuat anak berpikir kreatif yang tampak di dalam hasil karyanya.

Berdasarkan manfaat kegiatan seni di atas, dengan demikian dapat dikatakan seni dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk mendorong kreativitas apabila anak diberikan kesempatan dan kebebasan untuk bereksperimen dengan bahan-bahan material untuk dapat menghasilkan karya. Mengingat perkembangan seni<sup>93</sup> anak usia 5-6 tahun dalam menghasilkan karya sudah dapat dilihat di dalam hal-hal sebagai berikut:

- 1) Anak di usia ini menikmati penemuannya bahwa beragam media seni yang ada dapat menciptakan gambar dan objek yang beragam pula. Ketertarikan mereka kemudian

---

<sup>90</sup> Reeta Sonawat & Priya Begani, *op.cit.*,h.109.

<sup>91</sup> Ginger Carlson, *op.cit.*,h.131

<sup>92</sup> Claudia Eliason dan Loa Jenkins, *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum, 9th ed.*,(Boston: Pearson, 2012),h.331

<sup>93</sup> Pamela et al, *op.cit.*,h.180.

berkembang dan pada akhirnya anak-anak tersebut akan bekerja untuk satu proyek untuk sementara waktu.

- 2) Narasi yang mereka buat mengenai pekerjaan mereka lebih dalam dan panjang. Kompetensi mereka yang berkembang membuat mereka lebih memiliki kontrol dan kepercayaan diri.
- 3) Pekerjaan 3 dimensi merefleksikan keahlian yang berkembang dalam menggunakan dan menggunakan berbagai macam bagian-bagian benda. Keahlian ini erat hubungannya dengan perkembangan kekuatan fisik dan kontrol motoriknya.
- 4) Menunjukkan ketertarikan (preferensi) mereka menggunakan tangan kanan atau kiri.
- 5) Pemilihan warna anak-anak sekarang menjadi lebih jelas dan disengaja. Mereka ingin menyenangkan orang dewasa dan menggunakan warna yang “benar”. Misalnya langit itu berwarna biru dan rumput itu berwarna hijau.
- 6) Anak pada usia ini menjadi tertarik dalam membuat gambar yang sama berulang-ulang. Mereka mungkin berusaha untuk menguasai teknik tertentu dan berusaha untuk melatihnya berkali-kali. Mereka akan pindah ke gambar yang baru ketika mereka telah lelah melakukan pengulangan dan melihat gambar yang ingin mereka kuasai selanjutnya.

Ragam kegiatan anak dalam bermain dan beraktivitas seni untuk anak Taman Kanak-kanak sebagai berikut:<sup>94</sup> mewarnai, menggambar, merangkaikan, menggunting dan menempel, menyusun, mencetak, bernyanyi, musik.

Karakteristik perkembangan seni anak usia taman kanak-kanak yang berkaitan dengan menghasilkan suatu karya/gagasan sebagai berikut<sup>95</sup>:

- 1) Anak akhirnya sadar bahwa garis dan berbagai bentuk bisa mewakili orang-orang, binatang dan berbagai benda.
- 2) Mereka mulai menceriakan dengan kata-kata kisah/karangan dari karya mereka sendiri.
- 3) Mereka sadar mengenai perlunya bekerja sama dalam kelompok untuk membuat karya seni.
- 4) Kemampuan dasar mendengar, berbagi bahan, bergaul dalam kelompok dan bertanggung jawab atas bahan-bahan sudah mulai dimengerti anak.
- 5) Mampu membuat karya 3 dimensi
- 6) Pemilihan warna yang lebih jelas dan sengaja dan mendekati warna asli/natural.

---

<sup>94</sup> Suratno, *op.cit.*,h.124.

<sup>95</sup> BEF Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2009), h.3.13

b. Hasta Karya.

Hasta karya terdiri dari kata hasta dan karya, hasta adalah tangan sedangkan karya<sup>96</sup> adalah [n.] (1) pekerjaan; (2) hasil perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan). Dapat disimpulkan hasta karya adalah aktivitas dari tangan untuk menghasilkan produk.

Ginger Carlson (2008)<sup>97</sup> mengartikan bahwa hasta karya/pekerjaan atau prakarya adalah kegiatan yang dilakukan dengan tangan yang berkaitan dengan media/bahan material, untuk menciptakan sesuatu (antara lain bahan-bahan alami dan sebagainya), yang berguna untuk mengembangkan kemampuan ekspresi anak, selain juga meningkatkan kemampuan motorik halusny. Yang selanjutnya ini dapat mengembangkan kehidupan imajinatif anak di kemudian hari. Ragam kegiatan hasta karya meliputi:

- 1) Menganyam. Menjalin benang atau serat atau bahan lain.
- 2) Sulaman. Perkenalkan anak kegiatan menyulam yaitu peralatan (*loop* dengan ukuran lingkaran dan jarum yang besar) berikut kegunaannya, ide bermacam pola/gambar, cara menyulam, contoh hasil sulaman.

---

<sup>96</sup> : <http://kamusbahasaindonesia.org/karya/mirip#ixzz2rNivv2yV> diakses tanggal 25 Januari 2014.

<sup>97</sup> Ginger Carlson, *op.cit.*,h.64.

- 3) Pekerjaan dari bahan wool. Perkenalkan anak mengenai wool, asal dari wool. Benang wool dapat dipintal, dicelup warna atau alami untuk dibuat bunga, binatang, boneka dengan figur yang disukai/peri dan lain-lain.
- 4) Pekerjaan dari bahan kayu. Kegiatan pertukangan, bagi anak menarik tapi bagi orang dewasa sering dihindari karena takut kalau anak akan terluka. Pertukangan berfungsi untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata. Perkenalkan anak akan peralatan pertukangan, latihan cara menggunakan dengan aman alat-alat seperti palu dan paku, obeng, amplas, dan bahkan sedikit menggergaji diawasi akan merupakan pengalaman yang benar-benar kreatif.
- 5) Pekerjaan dari tali. Tahap awal belajar mengikat, melepas bermacam-macam simpul, menguntai/merangkai tali/benang menjadi gantungan kunci untuk pintu, boneka, membuat parasut, ikatan serbet. Hingga nantinya anak dapat membuat simpul ikatan, merajut dari permainan dengan tali/benang ini. Kegiatan ini mengembangkan koordinasi mata tangan, keterampilan motorik.



6) Pekerjaan dari bahan kertas.

Kegiatan ini melatih daya pikir dan konsentrasi selain meningkatkan ketrampilan motorik. Seperti pembuatan pesawat, bunga dari kertas atau kegiatan origami.

Adapun kegiatan produk seni yang berkaitan dengan pekerjaan tangan menurut Seefeldt & Barbara antara lain<sup>98</sup> sebagai berikut:

- 1) Menggambar. Menggambar adalah satu-satunya kegiatan seni yang paling penting. Untuk itu anak memerlukan sesuatu untuk digambar dan peralatannya. Anak-anak dapat menggambar apa saja yang diamatii di sekitarnya. Semakin besar usia anak, akan semakin terperinci dan detail gambar anak. Misalnya burung, lengkap dengan tempat tenggerannanya, pohon atau kandangnya. Peralatan bisa crayon, spidol, cat air, kapur, dan sebagainya. Semakin besar usia anak, maka anak bisa mengkombinasikan penggunaan peralatan misalnya krayon dan alat gambar bisa dikombinasikan dengan alat lain. Anak dapat menggambar suatu *figure*, kemudian digunting dan dilepas serta memasangnya pada lembar kertas berwarna kontras atau bisa menempelkan sedikit kain di dalam gambar

---

<sup>98</sup> Carol Seefeldt & Barbara , *op.cit.*,hh.278-289.

tersebut. Anak dapat menggambar lambang-lambang bilangan dan sebagainya.

- 2) Melukis. Peralatan papan sandar, cat, kuas, kertas, baju kerja. Peralatan bisa disediakan di dekat anak sehingga anak dapat bebas dan mandiri untuk bisa mendapatkan kebutuhan sesuai rencana anak. Kegiatan membersihkan dan berbenah sama menyenangkan bagi anak seperti ketika melakukan kegiatan melukis.
- 3) Mengunting, merajut, menjahit. Hal ini dapat membantu mengembangkan koordinasi otot tangan mata yang nantinya diperlukan kelak untuk menulis. Anak mengunting dengan berbagai kertas, dan setelah trampil baru mencoba menggunakan bahan dari kain. Carikan jarum berujung tumpul dan benang-benang berwarna cerah untuk menangkap ketertarikan dan mempertahankan minat anak menyelesaikan pekerjaan.
- 4) Konstruksi , kolase dan komputer. Anak berusia 5 tahun, dengan bahan daur ulang seperti kotak bekas, kotak-kotak kue, manik-manik dan barang daur ulang lainnya, memungkinkan anak mengekspresikan diri dengan membuat benda-benda 3 dimensi. Maka kelompokkanlah bahan-bahan material misalnya manik-manik, kancing, potongan kayu, biji-

bijian dan sebagainya. Mengelompokkan bahan akan memudahkan anak untuk menemukan barang yang tepat untuk dibuat bangunan atau kolase dan member mereka suatu pengalaman baru lagi dalam mengatur dunia mereka. Memperlihatkan kepada anak bagaimana membuat. Pada awalnya anak akan mengatur bahan secara tidak beraturan, tetapi begitu mereka sudah menguasai teknik membuat, maka mereka bisa menciptakan bangunan-bangunan menarik dan kreatif.

*Kolase*, produk cepat, bermotif dan berefek 3 dimensi. Kolase adalah bentuk seni dimana ketul-ketul benda direkatkan ke alas yang permukaannya rata untuk menyampaikan gagasan atau perasaan atau menyusun suatu pengalaman. Bahan-bahan ringan seperti kertas dapat ditempelkan pada karton atau kertas bangunan, namun apabila benda-benda yang berat memerlukan kayu lapis. Bahan bisa dari bahan daur ulang. Kolase akan lebih bernilai apabila anak memilih bahannya sendiri.

*Komputer*. Ada beberapa program computer yang merancang benda-benda 3 dimensi, seperti "*Smart Blocks*" yang ada di Massachussets Institute of Technology yang memiliki komputer sendiri.

DCELLS (The *Curriculum and Assessment Division of the Department for Children, Education, Lifelong Learning and Skills*, 2008) *Art, Craft and design 3-7 year-olds*<sup>99</sup>, kami artikan sebagai kegiatan seni hasta karya. Karena kegiatan *Art, Craft and design* adalah membuat /menyusun/membangun sesuatu dari berbagai bahan material dengan menggunakan imajinasinya dalam bentuk 2 atau 3 dimensi. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan:

- 1) Kegiatan eksplorasi dan eksperimen dengan berbagai teknis dan bahan.
- 2) Anak diberikan kesempatan untuk memilih bahan material sendiri sebagai bahan membuat produk yang direncanakan.
- 3) Kegiatan mencampur, membentuk, merencanakan dan mengkombinasi bahan-bahan material di dalam imajinasinya dan kemudian mengekspresikan ide, perasaan, dan daya ingat tersebut secara kreatif.
- 4) Kegiatan membangun dan menggunakan pengetahuannya mengenai warna, garis, *tone*/tinggi rendah, tekstur, pola, bentuk (*shape* dan *form*).

---

<sup>99</sup> Creative Development, *The Curriculum and Assessment Division of the Department for Children, Education, Lifelong Learning and Skills* (DCELLS), Wood Street, Cardiff, 2008, h.26.

- 5) Kegiatan membangun pengertiannya mengenai perencanaan, design, model, modifikasi dan refleksi.
- 6) Kegiatan menggunakan bahan material dan peralatan untuk bereksperimen dan memecahkan permasalahan.
- 7) Kegiatan men-*design* dan membuat produk dan mekanik sederhana.
- 8) Kegiatan merefleksi pekerjaannya.

Adapun indikator kemampuan anak 3-7 tahun dalam melakukan kegiatan<sup>100</sup> di atas sebagai berikut:

- 1) Anak dapat bereksplorasi dengan mengkombinasikan berbagai warna, media dan proses untuk tujuan tertentu .
- 2) Anak dapat bereksplorasi dengan tekstur dan berbagai bahan material (termasuk bahan kain, kayu) untuk membuat suatu .
- 3) Anak mampu menambah pengetahuan bahan baru dari *property* yang ada, kemudian bereksperimen dan bereksplorasi. Anak dapat berdiskusi dan menambah kosa kata baru.
- 4) Anak dapat bereksplorasi dengan *clay, dough* atau bahan material lain, yang dipergunakan untuk mempelajari bentuk *shape* dan *form*.
- 5) Anak dapat bereksplorasi dengan berbagai jenis bahan kertas / lembar, yaitu bahan-bahan yang fleksibel dapat dipotong

---

<sup>100</sup> DCELLS, *op.cit.*, h.14.

dengan menggunakan gunting (kartu, kertas, *cellaphone*, dan lain-lain).

- 6) Anak dapat bereksplorasi menggambar dengan crayon, pensil, arang, pastel, pastel minyak, pena, tinta, dan belajar tentang garis dan *tone*.
- 7) Anak dapat membuat skets dan menggambar berdasarkan observasi, serta menuliskannya.
- 8) Anak mampu menggunakan teknik yang berbeda seperti bagian tubuh ( tangan, kaki ) atau peralatan lain.
- 9) Anak mampu menggunakan ICT program untuk menggambar/ melukis sebagai alat eksperimen dan eksplorasi pilihan lainnya.
- 10) Keterampilan koordinasi mata dan tangan telah berkembang lebih baik, sehingga dapat memilih, membuat sesuatu dengan menggunakan ketrampilannya. Dengan berbagai macam bahan material, berbagai teknik dan peralatan yang lebih detail dan kecil untuk aktivitasnya.
- 11) Anak telah mampu mengkombinasikan pengetahuan dan keterampilan teknik mengenai berbagai media dalam aktivitas seperti menggambar, membuat pola, mosaik/menempel, menganyam, dan membuat model untuk membuat sesuatu seperti boneka.

- 12) Anak dapat melakukan aktivitas untuk mendisain konstruksi yang lebih besar dengan menggunakan bahan yang dibeli di toko, bahan alam atau bahan daur ulang.
- 13) Anak mampu melakukan diskusi/tanya jawab atas hasil ekspresi, teknik, bahan material yang mereka gunakan untuk membentuk suatu karya 3 dimensi .
- 14) Anak dapat bekerja secara kelompok, akan mendukung progress perkembangan social dan ketrampilan interpersonalnya.
- 15) Anak mampu menjelaskan dan mengevaluasi proses pembuatan karya yang dipilihnya dan mengidentifikasi apa yang menyenangkan hati anak atau apa yang dapat dilakukan anak kegiatan berbeda yang selanjutnya

Rachmawati & Kurniati (2010),<sup>101</sup> mengusulkan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas adalah melalui aktivitas menciptakan produk (hasta karya). Hasta karya,<sup>102</sup> diartikan sebagai aktivitas yang menciptakan produk. Selain untuk meningkatkan kreativitas, hasta karya juga meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan

---

<sup>101</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *op.cit.*, hh.52-53.

<sup>102</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *op.cit.* ,h.67.

atau benda tertentu sesuai dengan imajinasinya. Dalam pembuatannya, anak akan menggunakan berbagai macam bahan yang berbeda, bebas berekspresi, sehingga hasilnya untuk masing-masing anak akan berbeda. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi akan memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri, yang belum pernah mereka temui atau membuat benda yang telah dimodifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apapun yang dilakukan anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat menemukan sesuatu yang baru. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan anak usia Taman Kanak-kanak antara lain membuat boneka, menghias telur, menghias kartu, kendaraan dari bahan bekas, membuat hiasan dinding, membuat pigura, membuat tempelan kulkas, dan lainnya.

Adapun menurut The National Goal<sup>103</sup> memberikan indikator perkembangan seni (dalam 2 dan 3 dimensi) anak yaitu:

- a. Mengembangkan kesadaran tentang berbagai media, teknik dan proses seni dalam 2 dan 3 dimensi, yaitu

---

<sup>103</sup> Carol Seefeldt & Barbara Wasik, *op.cit.*,hh. 189-190.



- 1) Anak dapat memilih berbagai media untuk mewakili gagasan dan emosi mereka, dengan menggunakan semua media yang ada
  - 2) Mengontrol media agar mendapatkan efek khusus
  - 3) Menggabungkan media seperti cat, bangunan, kolase, dan menggambar untuk mengekspresikan diri
- b. Pengetahuan tentang struktur dan fungsi seni, apakah anak:
- 1) Menggambar bentuk-bentuk dan gambar geometri sederhana yang semakin rinci dan rumit.
  - 2) Membesar-besarkan bagian yang penting.
  - 3) Semakin menonjolkan detail dalam melukis (misalnya orang, sudah ada bulu matanya).
  - 4) Menggunakan dekorasi dalam pembuatan karya-karyanya.
  - 5) Menggunakan warna dan bentuk untuk mewakili gagasan
- c. Menggunakan sederetan lambang dan ide-ide dalam karyanya, apakah menjadi semakin orisinal dan mencerminkan berbagai hal dan gagasan.
- d. Kemampuan untuk berpikir dan merefleksikan karakteristik karya mereka dan karya orang lain. Apakah anak :
- 1) Secara spontan membicarakan karya mereka satu sama lain, mendiskusikan bagaimana mereka memperoleh efek

tertentu atau apa yang mereka sukai dari karya mereka dan karya orang lain.

2) Menunjukkan warna, bentuk, design yang mereka atau orang lain gunakan dalam karya mereka.

3) Mampu mengenal karya seniman terkenal.

e. Menjalin hubungan antara seni visual dengan bidang pengembangan yang lain. Apakah anak menggunakan:

1) Konsep matematika waktu mereka menggambar (bentuk, ukuran, dan angka-angka) atau konsep menghitung ketika mereka mencampur cat air atau mencipta sebuah karya.

Seni menyampaikan pengalaman mereka dengan pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu sosial atau ilmu pengetahuan lainnya.

2) Ide berasal dari puisi dan kesusatraan, menggabungkan bahasa tulisan dalam gambar-gambar mereka.

Mayeski (1990)<sup>104</sup> menggolongkan kegiatan seni antara lain dengan aktivitas pembuatan karya seni 2 dan 3 dimensi, dimana di dalam aktivitasnya memerlukan kecakapan tangan. Adapun kegiatan seni 2 dimensi berupa *picture making* (menggambar), *pasting* (menempel), *painting with a brush and crayon* (melukis menggunakan crayon dan kuas), *using cut and*

---

<sup>104</sup> Mary Mayeski, *op.cit.*,hh 165-193.

*torn paper in picture making, mural (lukisan dinding), print making (mengecap), collage (kolase)* dan kegiatan seni 3 dimensi berupa *clay, working with playdough, making creations with paper box*, mematung, yang menurut kami dapat dikatakan sebagai kegiatan seni hasta karya karena kegiatan tersebut menggunakan kecakapan tangan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat kami simpulkan bahwa hasta karya adalah aktivitas kecakapan tangan yang menciptakan suatu produk.

Berdasarkan butir-butir 3 a dan 3 b, hal-hal di atas, dapat kami simpulkan bahwa Seni Hasta Karya adalah aktivitas kecakapan tangan yang berkaitan dengan media/bahan material, yang berguna untuk menciptakan suatu produk yang indah dan bermanfaat berupa aktivitas menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, menganyam, mengecap, menjahit, konstruksi, kolase, komputer, mematung/memahat, dan mencipta bentuk 3 dimensi lain seperti boneka, paper making (produk dari kertas).

#### c. Media Bahan Daur Ulang.

Dalam pembuatan hasta karya, anak dapat menggunakan berbagai macam bahan yang berbeda untuk berekspresi, sehingga hasilnya untuk masing-masing anak akan berbeda.

Menurut Davidson (2003)<sup>105</sup> dan Hendrick (1986)<sup>106</sup> bahwa menumbuh suburkan kreativitas memerlukan media yang dapat membuat anak melakukan eksplorasi, obsevasi, bertanya, menambah ketrampilan, dikatakan bahwa media dimaksud harus berasal dari berbagai macam dan variasi bahan material sehingga memperkaya pegalaman anak.

Edwards & Springate (1995)<sup>107</sup> menuliskan bahwa bahan material tersebut dapat yang diperoleh melalui pembelian di toko, atau didapat dari daur ulang seperti kertas dan sebagainya. Penggunaan bahan material daur ulang juga dikemukakan oleh Pamella et al (1997)<sup>108</sup> di dalam kegiatan seni seperti Koran, kertas dan majalah bekas, pita, benang, kawat untuk pembuatan karya 3 dimensi.

Mengkombinasikan berbagai bahan material adalah merupakan pembelajaran eksplorasi dan eksperimen anak yang dapat mengembangkan imajinasinya dalam permainan konstruksi, adapun bahan materialnya dikatakan oleh Carlson (2012)<sup>109</sup> dapat berasal dari *recycling materials* (bahan daur ulang) seperti kertas, tempat susu, kotak sereal. Sedangkan untuk kegiatan

---

<sup>105</sup> Dana H. Davidson, "Developing Creativity", *Cooperative Extension Service Coolage of Tropical Agriculture & human Resources, Univesity of Hawaii*, November 2003.

<sup>106</sup> Joanne Hendrick, *op.cit.*,h.285.

<sup>107</sup> Anna Craft ,*op.cit.*,h.183.

<sup>108</sup> Pemella et al, *op.cit.*, h.183.

<sup>109</sup> Ginger Carlson, *op.cit.*,h.137.

kolase dapat pula mencampur bahan material yang berasal dari *recycling materials* (bahan daur ulang) dan bahan alam.

Lee (1989) yang dikutip Yuliani menyatakan bahwa sebagian peralatan dapur dan barang yang tidak terpakai dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan karya yang kreatif. Namun ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu tidak tajam, tidak mudah hancur, tidak beracun, dan hindari penggunaan kantong plastik, demikian menurut Bean (1995) yang dikutip Sujiono dan Sujiono<sup>110</sup>.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat kami simpulkan bahwa penggunaan media yang berasal dari bahan daur ulang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kreativitas anak, dengan syarat bahan daur ulang tersebut aman bagi diri dan kesehatan anak.

### C. Penelitian Yang Relevan.

**Tabel 2.2**  
**Penelitian Yang Relevan**

No	Nama	Judul	Hasil	Posisi Penelitian kami	
				Persamaan	Perbedaan
1.	Aikaterini Michalopoulou <sup>111</sup>	Creativity Expressed Through.	Memberikan kebebasan menggambar	Memberikan kesempatan kepada anak	Untuk mengekspresikan kreativitas

<sup>110</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *op.cit.*,h.75.

<sup>111</sup> Aikaterini Michalopoulou, The International Journal of Education, Macrothink Institute, Volume 6, Number2, 2014,

No	Nama	Judul	Hasil	Posisi Penelitian kami	
				Persamaan	Perbedaan
		Drawings in Early Childhood Education.	kepada anak usia dini dapat lebih meningkatkan kreativitasnya dibandingkan apabila sudah ditentukan.	untuk dapat lebih mengekspresikan imajinasi agar lebih meningkatkan kreativitasnya, melalui kegiatan menggambar yang merupakan salah satu teknik seni hasta karya..	anak usia dini selain menggambar, dapat dilakukan melalui aktivitas seni hasta karya lainnya seperti menganyam, kolase, membuat bentuk-bentuk karya seni 2-3 dimensi.
2.	Mary K Smith <sup>112</sup>	Fostering Creativity in the early childhood classroom	Peran guru penting di dalam meningkatkan kreativitas anak, selain itu juga aktivitas anak dengan beragam bahan material, suasana kelas yang mendukung, dan nyaman untuk dapat menstimulasi kreativitas anak.	Tujuannya sama yaitu meningkatkan kreativitas anak. Metode yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas hanya melalui kegiatan seni hasta karya dari bahan material berupa bahan daur	Metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas melalui peran guru, membuat suasana kelas yang mendukung dan nyaman, aktivitas dengan beragam material.

<http://www.macrothink.org/journal/index.php/ije/article/view/5328> Macrothink Institute ISSN 1948-5476, diakses tanggal 29-10-2014.

<sup>112</sup> Mary K Smith, Early Childhood Educational Journal, Winter 1996, Vol.24, Issue 2,p.77-82, Published Kluwer Academic Publisher-Human Sciences Press.diakses tanggal 16-10-2014.

No	Nama	Judul	Hasil	Posisi Penelitian kami	
				Persamaan	Perbedaan
				ulang yang banyak terdapat di sekitar anak.,	
3.	Katriatun Sariwening <sup>113</sup> (2010)	Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembuatan APE rancangan guru. Penelitian Tindakan pada Kelompok B TK Islam Raih Impian Kota Tangerang Selatan Tahun 2012	Kegiatan pemanfaatan APE dapat meningkatkan kreativitas anak, lebih efektif bila memakai bahan yang ada disekitar anak yang sudah tidak terpakai, atau bahan alami yang ada di lingkungan anak. Orang tua dilibatkan dalam pengadaan bahan sehingga ada kedekatan psikologis terjalin antara anak, orang tua dan sekolah. Guru harus mampu mendesain APE. APE sesuai standar perlu diupayakan pelatihan guru, bagi orang tua: guna mensupport bahan dan ide pembuatan, bagi anak: melibatkan anak secara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuannya sama yaitu meningkatkan kreativitas anak.</li> <li>• Metodologi untuk meningkatkan kreativitas melalui APE yang berasal dari bahan yang ada di dekat anak..</li> <li>• APE sama-sama dirancang guru.</li> <li>• APE sama dilakukan juga dengan pemodelan dan prinsip pengulangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• APE yang kami gunakan sama dari bahan yang dekat anak, namun material-nya berasal dari bahan alami dan pabrikan. Sedangkan penelitian Katriatun hanya yang berasal dari bahan alami.</li> <li>• Bahan material, kami seleksi, bersihkan, cuci dan keringkan serta dijamin kebersihannya oleh Dokter Kesehatan Sekolah.</li> <li>• Metodologi, ada kerjasama antara guru, orang tua dalam pembuatan APE.</li> </ul>

<sup>113</sup> Katriatun Sariwening, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan APE Rancangan Guru", (Tesis, Universitas Negeri Jakarta: 2008).

No	Nama	Judul	Hasil	Posisi Penelitian kami	
				Persamaan	Perbedaan
			optimal, Perencanaan pengunaan APE: dilakukan klasifikasi, pemodelan dan prinsip pengulangan.		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pembelajaran, memberikan kesempatan dan kebebasan anak untuk bereksplo-rasi dan bereks- perimen dengan bahan material yang ada dalam menghasilkan karya.</li> <li>•Subjek penelitian anak masyarakat marginal.</li> </ul>

#### D. Kerangka Teoritik

Kreativitas adalah kemampuan proses berpikir dalam mengemukakan gagasan atau ide yang tercermin dari kelancaran, keluwesan, orisinalitas serta kemampuan mengelaborasikannya untuk menghasilkan suatu hasil karya (produk). Kreativitas sangat diperlukan anak usia dini untuk kehidupan nantinya terutama di dalam menghadapi persaingan Sumber Daya Manusia di masa datang yang akan lebih tinggi.

Keluarga adalah tempat utama tumbuhnya potensi kreativitas anak usia dini dengan pola asuh orang tua yang melakukan komunikasi yang



baik, namun tetap tegas dalam perilaku. Penelitian Kemple dan Nisseberg (2000)<sup>114</sup> menyatakan bahwa kolaborasi yang baik antara orang tua dan guru di sekolah akan menghasilkan anak yang lebih kreatif. Oleh karena itu sekolah diharapkan dapat mengekspresikan kreativitas anak, melalui kegiatan bermain, lingkungan yang kondusif dan menantang, pembelajaran yang berulang-ulang, dimana pembelajarannya dilakukan dengan proses kreatif dan inovatif. Seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dapat dijadikan salah satu kegiatan bermain di sekolah yang diharapkan dapat menumbuh kembangkan kreativitas anak. Seni hasta karya merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan proses berpikir dan inovatif, mengingat aktivitas ini dapat menarik perhatian dan keingintahuan anak untuk berpikir kritis dalam menemukan dan menciptakan hal-hal baru dalam bentuk produk/hasil karya. Adapun kegiatannya merupakan aktivitas kecakapan tangan yang berkaitan dengan media/bahan material dari bahan daur ulang, seperti menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, menganyam, mengecap, menjahit, konstruksi, kolase, komputer, mematung/memahat, dan mencipta bentuk 3 dimensi lain seperti boneka, paper making (produk dari kertas).

Dalam melaksanakan kegiatan Seni Hasta Karya tersebut diperlukan langkah langkah diantaranya menentukan tujuan

---

<sup>114</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirmacher, *op.cit.*, h.9.

pembelajaran, mempersiapkan tema dan sub tema, mendesain permainan dan menyiapkan alat permainan edukatif dari bahan daur ulang yang aman bagi keselamatan dan kesehatan anak, sehingga terjadi pembelajaran sesuai prinsip-prinsip PAUD dan tujuan PAUD yaitu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini, khusus dalam hal ini potensi kreativitasnya sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui sebagai berikut:

1. Bagaimana proses meningkatkan kreativitas anak melalui seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang pada kelompok anak usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati
2. Seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati.

#### **B. Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian Tindakan ini dilaksanakan di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara. Proses pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan jadwal KB Mutiara Hati Semester 2 pada bulan Mei-Juni 2014.

#### **C. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (*Action Research*) yang mengacu pada Penelitian Tindakan dari Kemmis & Mc. Taggart. Penelitian ini menggunakan metode

penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research*. Metode ini dipilih didasarkan atas pertimbangan bahwa: (1) analisis masalah dan tujuan penelitian yang menuntut sejumlah informasi dan tindak lanjut berdasarkan prinsip “daur ulang”, (2) menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif dan partisipatif berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Arikunto<sup>1</sup>, bahwa Penelitian Tindakan Kelas memiliki tiga unsur atau konsep, yakni sebagai berikut:

- a. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah
- b. Tindakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses pembelajaran.
- c. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:PT. Rineka Cipta, Ed-14,2010),h.130.

Ditinjau dari tujuannya, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan atau mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas;
- b. Mengadakan inovasi pembelajaran dalam bentuk pembelajaran alternatif dan inovatif; dan
- c. Melakukan pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas

Ditinjau dari prinsip dan tujuan dari PTK tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu cara dalam memperbaiki suatu sistem pembelajaran agar lebih bermakna bagi anak. Diharapkan penelitian ini dapat memecahkan permasalahan dalam meningkatkan ketaivitas anak. Subjek dalam penelitian yang akan dilaksanakan di KB Mutiara Hati adalah anak-anak Kelompok usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 orang.

Rancangan desain penelitian yang akan dilakukan dikembangkan dari PTK Metode Kemmis dan Mc. Taggart sebagai suatu siklus spiral yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk pemecahan permasalahan<sup>2</sup>. Alasan dipilihnya metode Kemmis dan Mc Taggart dalam penelitian ini adalah karena model ini sederhana tapi lengkap. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan berkolaborasi, maka pada saat tindakan

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, h.20.

dan observasi dapat dilakukan dengan cara berbagi, yaitu tindakan dilakukan oleh praktisi sedangkan observasi dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian tindakan dengan satu siklus terlebih dahulu apabila dalam siklus satu belum menemui keberhasilan maka akan melakukan penelitian ulang pada siklus ke dua dan seterusnya, adapun pelaksanaan pada siklus satu sebagai di bawah.

#### **D. Prosedur Penelitian**

##### **1. Siklus Pertama**

Tahapan pada siklus pertama, meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan atau observasi, dan tahap refleksi

###### **a. Tahap Perencanaan**

Tahapan perencanaan tindakan meliputi:

- 1) Persiapan Lingkungan Pembelajaran. Ruang dipersiapkan sesuai tema, bminggu pertama adalah Tumbuhan. Ruang dilengkapi dengan berbagai gambar tumbuhan. Selain mempersiapkan ruang berdasarkan tema, juga diperlukan tempat/Kotak penyimpanan perlengkapan seperti bahan material dan peralatannya, agar dapat tersusun teratur, rapi dan mudah dijangkau untuk dipilih oleh anak sendiri.

- 2) Penyediaan berbagai bahan material dan peralatan untuk kegiatan hasta karya. Pada minggu pertama dengan tema tanaman. Peralatan seperti gunting, lem, crayon, cat air, kuas, serbet, celemek. Dan bahan material daur ulang seperti karton/kotak, kalender, majalah, perca, kertas.
- 3) Penyusunan alat evaluasi pada salah satu instrumen penilaian.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatannya meliputi :

- 1) Pelaksanaan rencana pembelajaran atau SKH yang sudah disiapkan sebelumnya.
- 2) Mengkondisikan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan hasta karya. Antara lain dengan memperlihatkan bermacam-macam gambar, memperkenalkan berbagai bentuk karya seni dengan dibantu oleh guru seni, yang sesuai tema kemudian membuat tema yang berbeda pada minggu ke-2 yaitu tema binatang.
- 3) Membimbing siswa dalam kegiatan seni hasta karya.
- 4) Melakukan evaluasi melalui lembar observasi yang sudah di buat.

c. Tahap observasi. Pada tahapan ini, dilakukan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan, yang didalamnya meliputi :

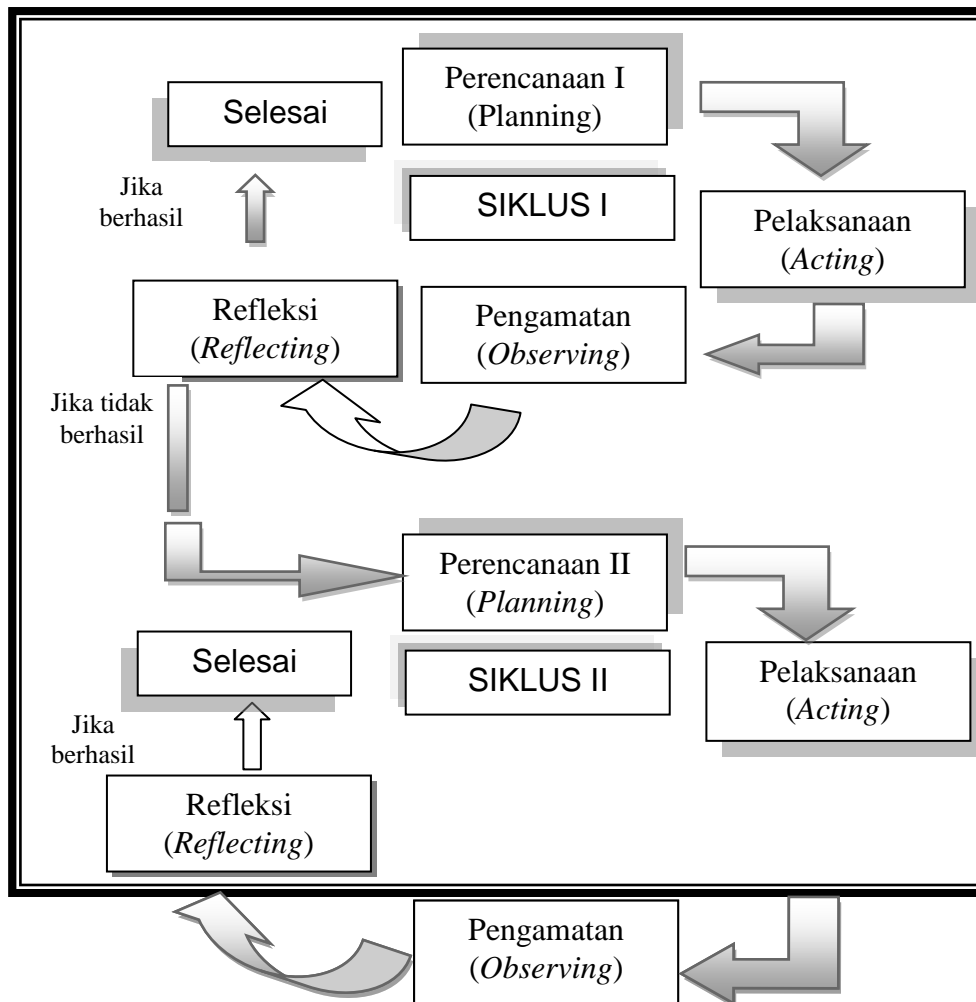
- 1) Perhatian khusus terhadap siswa yang kreativitasnya kurang.
- 2) Memperhatikan siswa dalam pengenalan warna/bentuk, ide dalam membuat pola/skets gambar sendiri, kecakapannya dalam

membuat hasta karya, kemampuan bereksplorasi dan bereksperimen dalam membuat pohon buah, kemampuan menambah ide di luar contoh, dan pengembangan ide dengan menonjolkan sesuatu yang berbeda dari karyanya menjadi lengkap dan rinci dengan menambahkan dekorasi, ketekunan anak menyelesaikan tugas hingga tuntas.

d. Tahap Refleksi. Pada tahapan refleksi, dilakukan pencarian alternatif sebagai bahan evaluasi dalam perlakuan tindakan berikutnya. Ini dilakukan berdasarkan:

- 1) Hasil observasi dan evaluasi terhadap siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran seni hasta karya,
- 2) Siswa yang kurang memahami dalam mengikuti aktivitas seni hasta karya.





**Gambar 3.1 .Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart**

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010), h.137

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah siklus pertama yaitu merencanakan tindakan yang akan diberikan untuk meningkatkan kreativitas. Perencanaan tersebut dilaksanakan dalam tindakan pertama selama tiga minggu dimana dalam satu minggunya ada lima kali pertemuan , kemudian di observasi melalui pengamatan. Hasil observasi tersebut kemudian di refleksi untuk mengambil

tindakan selanjutnya ke dalam siklus 2 apabila belum berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dan apabila berhasil maka penelitian tidak dilanjutkan.

## 2. Desain Tindakan Kelas

Penelitian ini akan dilakukan selama tiga minggu, setiap minggunya dilakukan tindakan selama lima hari, desain tindakan dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini:

**Tabel. 3.1**  
**Desain Tindakan**

Minggu/ hari	Tema/Sub Tema	Pengembangan Bahan Ajar dan Main
<b>M1/H1</b>	Tanaman/Tanaman Buah	Membuat Pohon Buah
<b>M1/H2</b>	Tanaman/Tanaman Buah	Menganyam keranjang buah.
<b>M1/H3</b>	Tanaman/Tanaman Buah	Membuat kartu ucapan "gambar bunga".
<b>M1/H4</b>	Tanaman/Tanaman Sayur	Membuat pigura "Suasana Taman"
<b>M1/H5</b>	Tanaman/Tanaman Sayur	Kolase Sayuran
<b>M2/H1</b>	Binatang/Hewan Peliharaan	Membuat hewan "lemur"
<b>M2/H2</b>	Binatang/Hewan Peliharaan	Membuat Hiasan "Kucing"
<b>M2/H3</b>	Binatang/Hewan Peliharaan	Membuat "kolam ikan"
<b>M2/H4</b>	Binatang/Hewan Ternak	Membuat Hiasan Gantung "Aneka Binatang"
<b>M2/H5</b>	Binatang/Hewan Ternak	Membuat kotak "makananku"
<b>M3/H1</b>	Binatang/Serangga	Membuat "Kupu-kupu"

Minggu/ hari	Tema/Sub Tema	Pengembangan Bahan Ajar dan Main
<b>M3/H2</b>	Binatang/Serangga	Membuat “pin tarantula”
<b>M3/H3</b>	Binatang/Hewan Laut	Membuat “laut biru dan pohon kelapa”
<b>M3/H4</b>	Binatang/Hewan Laut	Membuat Pigura “Aneka Hewan Pantai”
<b>M3/H5</b>	Binatang/Hewan Laut	Membuat “diaroma pantai”

### E. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan yang diharapkan di dalam penelitian adalah adanya peningkatan kreativitas anak Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara. Adapun kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian adalah 71%, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lauren Fagel, Paul Swanson, John Gorleski dan Joe Senese di Highland Park High School dimana para peneliti tersebut menggunakan persentase keberhasilan dimaksud<sup>3</sup> Pemberian tindakan dalam penelitian ini juga dikatakan berhasil secara individu apabila setiap anak telah menunjukkan kemampuan kreativitas yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (BSB). Dan hal ini telah disepakati bersama dengan kolaborator .. Jika hasil pengamatan sudah mencapai target yang telah di

<sup>3</sup> Geoffrey E. Mills, *Action Research. A Guide for the Teacher Researcher*. (Pearson Education, New Jersey, 2003), h.101.

tentukan tersebut maka penelitian ini selesai dan tidak di lanjutkan ke siklus berikutnya.

## F. Sumber Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan, profil anak dan keluarga, latar belakang sosial, proses pembelajaran seni hasta karya.

Adapun sumber data berupa objek adalah anak Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara, Situasi Proses Pembelajaran di Kelas, guru sebagai kolaborator berjumlah 3 orang yang membantu mengaplikasikan tindakan kegiatan seni kreativitas dengan pemanfaatan bahan bekas, dan orang tua/wali murid.

**Tabel 3.2**  
**Data dan Sumber Data**

No	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Kreativitas sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.	Anak	Observasi dan wawancara	Lembar asesmen, lembar observasi
2	Profil Anak dan Keluarga	Guru Orang Tua	Studi Dokumentasi	Dokumentasi
3	Latar Belakang Sosial	Orang Tua	Wawancara	Lembar wawancara
4	Data rencana pembelajaran	Guru	Studi Dokumentasi	Rencana tema & sub-tema

## **G. Tehnik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian tindakan ini diperoleh melalui (1) Teknik Observasi, (2) Wawancara, (3) Studi dokumentasi atas portofolio anak dan keluarga, (4) Kuesioner.

### **1. Definisi Konseptual.**

- a. Kreativitas adalah kemampuan proses berpikir dalam mengemukakan gagasan atau ide yang tercermin dari kelancaran, keluwesan, orisinalitas serta kemampuan mengelaborasikannya untuk menghasilkan suatu hasil karya (produk).
- b. Seni Hasta Karya dengan Memanfaatkan Bahan Daur Ulang adalah aktivitas kecakapan tangan anak yang berkaitan dengan media/bahan material dari bahan daur ulang, untuk menciptakan suatu produk yang indah dan bermanfaat, berupa aktivitas menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, menganyam, mengecap, menjahit, konstruksi, kolase, komputer, mematung/memahat, dan mencipta bentuk 3 dimensi lain seperti boneka, *paper making* (produk dari kertas).

### **2. Definisi Operasional.**

Kreativitas adalah skor yang diperoleh melalui lembar asesmen yang diadaptasi oleh peneliti dari test Torrance, berupa kegiatan menciptakan suatu hasil karya, dan berguna untuk mengukur

kreativitas yang mencakup 4 dimensi yaitu: (1) kelancaran, (2) kelenturan (3) orisinalitas, (4) kemampuan elaborasi dalam menghasilkan suatu produk dari bahan daur ulang.

Adapun penentuan skor menggunakan *rating scale* (skala penilaian) dari 1 sampai dengan 4 sebagai berikut:

- a. Skor 1 apabila belum muncul kemampuan anak (BM),
- b. Skor 2 apabila mulai kemampuan anak berkembang (MB).
- c. Skor 3 apabila kemampuan anak berkembang sesuai harapan (BSH),
- d. Skor 4 apabila kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).

Dan skor tersebut dilakukan setelah anak mengerjakan penugasan yang diberikan dan dinilai oleh observer.

### 3. Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen**

Dimensi	Indikator	Jumlah Butir	Pada butir
1. Kelancaran Banyaknya ide untuk menghasilkan karya	2. Kemaunan yang kuat, semangat dan gigih untuk menghasilkan suatu karya.	2	1,2
	3. Mempunyai banyak ide perihal warna, bentuk, tekstur dalam membuat suatu karya.	2	3,4
	4. Menggunakan waktu secara efisien menyelesaikan karyanya.	2	5,6

Dimensi	Indikator	Jumlah Butir	Pada butir
<b>2. Kelenturan</b> Keragaman kemampuan dalam menghasilkan karya	1. Mampu mengerjakan tugas secara mandiri dengan menggunakan berbagai bahan dalam menghasilkan karya.	1	7
	2. Mampu mengerjakan tugas secara mandiri dengan berbagai teknik untuk menghasilkan karya	2	8,9
<b>3. Orisinalitas</b> Kemampuan menghasilkan karya yang unik	1. Memiliki imajinasi tinggi dalam menghasilkan suatu karya yang unik.	2	10,11
	2. Tidak terpengaruh ide dari luardalam membuat karya.	2	12,13,14
<b>4. Elaborasi.</b> Kemampuan menambah dan mengembangkan ide dalam menghasilkan karya	1. Menggunakan banyak unsur/dekorasi dalam menghasilkan suatu karya.	3	15,16,17
	2. Menggunakan ide dari masalah lain untuk membuat karya.	3	18,19,20
	Jumlah butir	20	

#### 4. Jenis Instrumen.

Ada beberapa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yaitu lembar asesmen, observasi dan wawancara. Berikut disampaikan mengenai tahapan proses pengambilan instrumen sebagai berikut:

- a. Lembar Asesmen yang berisi data kreativitas anak. Asesmen yang digunakan dalam penelitian ini adalah asesmen awal (sebelum penyelenggaraan) dan asesmen akhir (setelah penyelenggaraan selama 3 minggu). Untuk mengetahui kreativitas anak digunakan indikator (kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi).

- b. Lembar observasi, untuk mengetahui perilaku anak selama proses kegiatan berlangsung. Hasil observasi berbentuk catatan lapangan yang mendeskripsikan kegiatan. Pelaksanaan observasi adalah peneliti dan kolaborator, dengan mengamati proses pelaksanaan tindakan, pengaruh, kendala atau masalah yang timbul selama proses tindakan berlangsung. Observasi ini dilakukan terhadap fokus pengamatan yang telah disepakati bersama antara peneliti dan kolaborator. Data hasil observasi ini akan digunakan sebagai bahan refleksi untuk dijadikan pijakan bagi perumusan tindakan berikutnya.
- c. Lembar wawancara, digunakan untuk memperoleh data yang diungkap secara lisan atau kata-kata langsung dari anak dan guru. Di setiap siklus akan diadakan wawancara, untuk memantapkan data yang diperoleh dari observasi. Wawancara akan dihentikan jika data dan informasi yang diperoleh telah mencukupi.
- d. Dokumentasi/Foto
- e. Pengumpulan data melalui dokumentasi dibedakan menjadi 2, yaitu (1) studi dokumentasi untuk mengetahui profil dan kondisi lembaga PAUD Mutiara Hati, data pribadi masing-masing anak dan latar belakang keluarga, sistem pembelajaran yang digunakan, serta laporan perkembangan/kemajuan anak. (2) dokumentasi hasil karya anak serta pengambilan foto atau rekaman kegiatan anak. Jenis dokumentasi



yang kedua ini digunakan untuk bahan refleksi dan bahan penyusunan laporan hasil penelitian.

## 5. Validasi Instrumen.

Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah instrumen rancangan peneliti, oleh sebab itu perlu di lakukan validitas instrumen (*judgment experts*)<sup>4</sup> dari para ahli atau pakar Dalam hal ini oleh 2 orang pakar. Dimana pemeriksaan pakar tersebut berguna untuk menelaah (1) indikator merupakan jabaran yang tepat dari konstruk, (2) seberapa jauh indikator merupakan penjabaran dari dimensi, (3) seberapa jauh metode pengambilan data dilakukan dengan benar. Dan setelah *justment experts*, maka validiitas konstruk tersebut diuji secara empiris di lapangan dengan analisis faktor<sup>5</sup>.

## H. Validasi Data.

### 1. Data Kualitatif

Uji validasi yang dilakukan yaitu dengan Triangulasi<sup>6</sup>. Yaitu teknik pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data yang memanfaatkan sumber yang berbeda dan menggunakannya untuk membangun

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2012, h.125

<sup>5</sup> Djaali & Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta: Grasindo, 2008,h.76

<sup>6</sup> John W Creshwell, *Research Design*.Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed,terjemahan Ahmad Fawaid, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007,h.286.

justifikasi. Dalam hal ini memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya sebagai kolaborator untuk pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi penyimpangan dalam pengumpulan data. Cara lain adalah membandingkan hasil pekerjaan analisis peneliti dengan analisis lainnya.

## 2. Data kuantitatif

Uji Validasi dilakukan terhadap instrumen yaitu dengan menggunakan *construct validity* (uji validasi konstruk)<sup>7</sup> dimana dalam hal ini menggunakan pendapat dari ahli (*Experts Judgment*), yaitu meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain instrumen yang dibuat. Para pakar tersebut memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan instrumen tersebut. Kesesuaian yang diujikan yaitu aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Dan untuk menguji konsistensi internal terhadap skala-skala instrumen yang dibuat tersebut dilakukan test reliabilitas dengan Alpha Cronbach.<sup>8</sup>

### I. Teknik Analisa Data

Sesuai dengan rancangan penelitian yang digunakan maka analisis data dilakukan dengan menggunakan metode *mix*, menurut Creswell dan Clark analisis metode *mix* sebagai berikut :

---

<sup>7</sup> John W Creswell, *op.cit.*,h.222.

<sup>8</sup> John W.Creswell, *op.cit.*, h.226

*Mixed methods research is a research design with philosophical assumption as well as methods of inquiry. as a methodology, it involves philosophical assumptions that guide the direction of the collection and analysis of data and the mixture of qualitative and quantitative approaches in many phases in the research process.*<sup>9</sup>

Kompilasi data antara kualitatif dan kuantitatif, yaitu analisis dan refleksi dalam siklus berdasarkan hasil observasi yang terekam dalam catatan lapangan dan format pengamatan lainnya. Melihat mengapa anak itu dapat menonjol kreativitasnya dan rendah. Analisis reflektif dilakukan peneliti bersama dengan para kolaborator sebagai pijakan untuk menentukan bahwa program kajian tindakan sudah mencapai tujuannya.

Dalam penelitian ini merencanakan strategi triangulasi konkuren,<sup>10</sup> dimana pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dilakukan secara konkuren (dalam satu waktu), kemudian membandingkan dua data base tersebut untuk mengetahui apakah ada kesamaan, perbedaan atau beberapa kombinasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

### **1. Data Kualitatif**

Analisa data kualitatif dengan cara menganalisa data yang diperoleh dari instrumen penelitian, data catatan lapangan dan wawancara. Analisis kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi

---

<sup>9</sup> John W. Creswell & Vicki L. Plano Clark, *Mixed Methods Research* (United States of America, Sage Publications, 2007), h. 5.

<sup>10</sup> John W. Creswell, *op.cit.*, h.320.

secara bersamaan yaitu dengan reduksi data, display, dan kesimpulan. Hal ini dikemukakan oleh Miles.<sup>11</sup> Reduksi data merupakan proses pemilihan, penyeleksian dan penyederhanaan data sehingga dapat dikatakan bahwa reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan menjadi informasi yang bermakna sehingga dapat ditarik kesimpulan. Paparan display data berkenaan dengan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, termasuk dalam format matriks, grafik, bagan, atau diagram. Selanjutnya penarikan kesimpulan dilakukan dengan melihat kembali data untuk menimbang makna dari data yang sudah diseleksi.

## **2. Data Kuantitatif**

Analisis data yang dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan analisis prosentase kenaikan dari hasil pengamatan lembar observasi kreativitas. Analisa data digunakan bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang oleh peneliti dengan mencari rata-rata dan prosentasenya.

---

<sup>11</sup> Miles & Huberman, *Analisis Data Kualitatif, Terjemahan, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, (Universitas Indonesia Press, Jakarta, 1972) h.15-16.

$$P = \frac{\sum X}{N} \cdot 100\%$$

Keterangan :

P = Proporsi /perbandingan pencapaian minat belajar sains

$\sum X$  = Jumlah nilai/skor yang diperoleh subjek

N = Skor maksimal

Persentase kenaikan = persentase siklus I – persentase pra penelitian

Keberhasilan penelitian disimpulkan dengan menggunakan analisis prosentase, dinyatakan berhasil jika prosentase rata-rata kreativitas anak meningkat setelah dilakukan tindakan berupa pembelajaran seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang. Adapun keberhasilan tindakan merujuk pada deskripsi yang tercantum dalam Mills yang menunjukkan pada pencapaian kemampuan kelas pada angka 71%, dimana tingkat kreativitas minimal 71% anak di dalam kelas tersebut telah berkembang sangat baik dan sesuai harapan.

### 3. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data <sup>12</sup>

Untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan pada 4 kriteria yang digunakan yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian

<sup>12</sup> Lexy, J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi Revisi*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2010), h.324.

(*confirmability*). Keempat kriteria ini memiliki tujuan masing-masing dengan penjelasan sebagai berikut:

a. **Kredibilitas (*Credibility*)**

Kredibilitas dilakukan melalui pengamatan terus-menerus atau berkelanjutan. Peneliti bersama kolaborator membuat catatan lapangan dan mendiskusikan kejadian yang terjadi di lapangan serta merefleksikan dan mencari pemecahan masalahnya. Catatan lapangan berupa narasi yang digunakan untuk mengetahui aktivitas peneliti dalam proses belajar mengajar dan intraksi anak selama pembelajaran kreativitas melalui metode pendekatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang berlangsung. Peneliti juga menggunakan data tambahan yaitu dokumentasi (foto dan video) untuk menghasilkan keabsahan data dalam penelitian ini.

b. **Keteralihan (*Transferbility*)**

Penyajian data yang disusun oleh peneliti disampaikan sesuai konteks, secara detail, jelas, terperinci dan transparan untuk diketahui guru kelas dan orang lain yang membaca penelitian ini dapat paham dan percaya pada data penelitian yang ditulis. Peneliti melampirkan data-data penting dan menuliskannya secara sistematis dan sesuai dengan prosedur yang benar. Pada lembar observasi yang telah diisi, data yang diperoleh kemudian ditransfer ke dalam bentuk angka kemudian dianalisa dan dilanjutkan dengan persentasinya.

**c. Kebergantungan (*Dependability*)**

Dalam penelitian ini peneliti selalu melakukan pemeriksaan data kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penelitian dimulai dari penentuan masalah, menentukan sumber data, menganalisa data, sampai pada pembuatan laporan penelitian ini selesai. Dosen pembimbing membimbing peneliti dalam pembuatan instrumen penelitian, dan mengevaluasi langkah-langkah aktivitas untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode pendekatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang. Selain itu, peneliti meminta pendapat ahli (*expert judgment*) untuk menilai kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

**d. Kepastian (*Confirmability*)**

Data yang digunakan peneliti sebelumnya telah dikonfirmasi terlebih dahulu kepada para ahli atau dosen pembimbing. Apabila indikator yang kurang tepat dalam pengambilan data maka peneliti memperbaiki indikator tersebut. Setelah melaksanakan penelitian, peneliti bersama kolaborator merefleksikan setiap data yang terkumpul. Namun jika masih terdapat kurang tepat dalam pengukuran data, maka peneliti akan memperbaikinya lagi dengan berkonsultasi pada ahli yang tepat sehingga menunjukkan bahwa data didapat memenuhi standar kepastian. Untuk memenuhi standar kepastian. Sebelum instrumen digunakan untuk pengumpulan data, maka instrumen itu harus di uji cobakan terlebih

dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesahihan dan keterandalan dari instrumen tersebut. Kesahihan dapat diuji menggunakan uji validitas. Sementara untuk menguji keterandalan instrumen dilakukan dengan perhitungan realibilitas.

### 1) Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat pengumpul data dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur. Dalam hal ini mengukur instrumen tentang kreativitas anak dengan pendekatan seni hasta karya dari bahan daur ulang. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menguji validitas internal (konstruk). Uji validitas internal dilakukan dengan meminta pendapat dari pakar/ahli untuk menganalisa instrumen untuk mendapatkan kelayakan untuk digunakan dalam penelitian.

### 2) Uji Realibilitas

Realibilitas atau tingkat ketetapan adalah tingkat kemampuan instrumen peneliti berupa lembar observasi yang telah diuji validitasnya. Yaitu dengan mengumpulkan data kreativitas anak di KB Mutiara Kerawang Barat secara tetap. Uji realibilitas yang akan digunakan adalah rumus koefisien Alpha <sup>13</sup>, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{ii} = \left\{ \frac{k}{(k-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{St^2} \right\}$$

---

<sup>13</sup>Djaali & Muljono, op.cit., h.89.



Keterangan:

$r_{ii}$  = Koefisien reliabilitas tes.

k= cacah butir.

$S_i^2$ = varians skor butir.

$S_t^2$ = varian skor total.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi umum**

KB Mutiara Hati merupakan salah satu jenjang pendidikan yang dikelola Lembaga Pendidikan Non Formal dan Informal (LPNFI) Mutiara Hati yang sebelumnya bernama Lembaga Pendidikan Kaum Dhuafa (LPKD) Mutiara Hati, yang berdiri pada tahun 2005. Semula lembaga ini berada di bawah kolong jembatan Pluit - Penjaringan, pada tahun 2007 digusur dan direlokasi ke jalan Cupang. Terhitung sejak tahun 2012 lembaga ini menyewa sebuah ruko di jalan Moa, Pejagalan, Penjaringan Jakarta Utara. Lembaga ini sejak semula bersifat nirlaba dan diperuntukkan bagi anak-anak yang putus sekolah dan tidak mampu di kalangan masyarakat dhuafa di sekitar Penjaringan Jakarta Utara. Adapun jenjang tingkat pendidikannya terdiri dari PAUD, Paket A setara SD, Paket B setara SMP dan Paket C setara SMA. Lembaga ini didirikan oleh sekelompok pemerhati yang peduli terhadap pendidikan, yaitu Sulistiyani, SS.SH.CN, Diana Agustadi Sasongko, Dewi Andriani, SE.MM dan Zaenal Abidin, SP.Ag dan saat ini memiliki 225 anak termasuk dalam hal ini KB Mutiara Hati yang berjumlah 17 orang.

Berikut adalah gambar gedung KB Mutiara Hati di Penjaringan, Jakarta Utara.



**Gambar. 4.1**  
**Gedung LPNFI Mutiara Hati. Jl. Moa, Pejagalan,**  
**Jakarta Utara (CD.02)**

Sejak semula didirikan pada tahun 2005 penyeleksian siswa hanyalah berdasarkan kepemilikan Kartu Keluarga Miskin. KB Mutiara Hati, memiliki guru tetap 1 orang, dan guru cadangan apabila diperlukan 1 orang. KB Mutiara Hati menempati lantai dasar ruko berukuran 5 x 6 m<sup>2</sup>. Di dalam kelas hanya menampung 8 meja anak, tanpa bangku, *white board* besar, lemari besar, rak penyimpanan buku anak dan mainan. Di depan *white board* diletakan 2 meja panjang yang gunanya untuk meletakkan peralatan yang akan dipakai pada proses pembelajaran. Fasilitas yang ada hanya *indoor* seperti perpustakaan, permainan (bola, balok, kartu, map), perlengkapan untuk menari betawi, TV dan video). Tidak ada ruang bermain *outdoor* semenjak halaman

sekolah dipotong untuk jalan raya, (CL01.BB10) dan (CD.02). Sekarang jumlah murid aktif sebanyak 14 orang dengan tenaga pengajar sebanyak 2 orang (tetap dan cadangan). Adapun tenaga kependidikannya bergabung dengan LPNFI Mutiara Hati seperti 1 orang tata usaha dan satu orang pramubakti merangkap petugas kebersihan.

Sekolah mempunyai visi dan misi. Adapun visinya adalah menjadi lembaga pendidikan non formal dan informal bagi anak usia dini yang berkualitas yang mempersiapkan masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk melahirkan generasi yang memiliki integritas, kreatif, santun dan mandiri berlandaskan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sedangkan misinya yaitu: 1) melaksanakan program PAUD sesuai standar pendidikan nasional dengan mempertimbangkan kondisi lokal, 2) memberikan materi keagamaan dan budi pekerti, 3) menumbuhkan generasi muda yang mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan budayanya, 4) membangun citra sebagai mitra terpercaya di masyarakat di bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini bagi golongan masyarakat kurang beruntung.

(CD 03)

## **2. Deskripsi khusus**

### **a. Deskripsi data penelitian awal.**

#### **1. Gambaran Pembelajaran Kreativitas Penelitian Awal.**

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti mengadakan kunjungan ke sekolah untuk memperoleh gambaran awal kondisi yang berkaitan dengan proses pembelajaran kreativitas yang dilakukan oleh guru kelas. Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 23 Februari 2014 (CL.01) dan 5 Mei 2014 (CL.02), serta pre-test pada tanggal 5 Mei 2014 untuk mengetahui kondisi awal kreativitas anak-anak dan bagaimana proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

Tiap pagi sebelum belajar anak-anak dibariskan di depan kelas, membaca doa, absensi oleh guru, senam irama. Siapa yang paling tertib akan dipanggil dan dimasukkan ke dalam kelas terlebih dahulu. Pada saat kami datang tanggal 23 Februari 2014 kondisi cuaca sangat kurang baik. Hujan lebat dan sebagian besar daerah Penjaringan tergenang banjir. Sehingga hari ini yang hadir hanya 6 orang anak dari 17 anak yang tercatat sebagai murid KB Mutiara Hati. Guru juga yang hadir hanya 1 orang. Suasana kelas menurut kami kurang gembira akibat suasana hujan dan banjir, ditambah lagi guru tidak melakukan kegiatan yang membangkitkan semangat pagi. Setelah masuk kelas, anak langsung duduk dan dijelaskan tentang rencana kegiatan hari ini. Sebelum masuk pada kegiatan inti, guru melakukan apersepsi atau

mengulang materi yang lama untuk mengingatkan anak-anak. Pokok bahasan yang disajikan pada hari itu adalah transportasi udara dengan tugas adalah menggambar bebas tentang transportasi. .

Kegiatan pembelajaran baik tanggal 23 Februari (CL01.b23) maupun 5 Mei 2014 (CL02.b62) menggunakan metode ceramah yaitu guru menyampaikan dan menjelaskan informasi kepada seluruh siswa di dalam kelas. Selama guru menerangkan anak-anak mendengarkan dan memperhatikan, membuat pembelajaran itu terpusat pada guru (*teacher centered*). Anak-anak lebih banyak menjadi pendengar dan pasif. Peran guru juga masih dominan, guru belum memberikan kebebasan kepada anak untuk menentukan pilihannya sendiri baik dalam objek maupun pemilihan warna. Guru lebih banyak memberi penjelasan daripada memancing anak untuk bercerita tentang pengetahuannya sendiri mengenai transportasi. Anak-anak sesekali saja diberi pertanyaan. Karena kebanyakan anak juga belum menguasai materi sehingga proses tanya jawab tidak lancar membuat guru lebih banyak memberikan informasi. Penguasaan materi yang kurang oleh anak disebabkan karena pemilihan materi tidak dekat dengan kehidupan sosial keseharian anak.

Kegiatan menggambar sudah ditentukan gambarnya oleh guru, dan guru tidak memberikan teknik yang benar mengenai cara menggambar dan mewarna. Pertanyaan guru banyak yang bersifat konvergen (CL01.b44). Demikian pula pada kegiatan “Kebun Buah”, guru

kurang memberikan informasi untuk pengembangan ide dalam mencipta suatu karya kreatif .

Suasana kelas tidak rapi, tidak bersih dan tidak ditata sesuai dengan tema. (CL01.b46) dan CL.02.b02).

## **2. Gambaran Data Awal Kreativitas.**

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan asesmen awal untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kreativitas anak. Peneliti dan guru berkolaborasi menyiapkan kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang yang akan digunakan sebagai media untuk mengetahui perkembangan tingkat kreativitas anak, dengan menggunakan 10 butir instrumen. Setiap pernyataan memiliki empat kemungkinan respon kreativitas, dengan penjabaran sebagai berikut: 1). BSH: Berkembang sesuai harapan artinya anak dapat menyelesaikan semua kegiatan tanpa bantuan orang lain dan konsisten dalam melaksanakannya, 2). BSH: Berkembang sesuai harapan artinya anak dapat melakukan kegiatan tanpa bantuan dari orang lain tetapi belum konsisten dalam mengerjakannya, 3). MB: Mulai Berkembang anak dapat melaksanakan kegiatan kadang masih perlu bantuan orang lain, 4). BB: Belum Berkembang artinya anak belum dapat melakukan kegiatan sendiri/masih membutuhkan bantuan. Dengan kualifikasi yang berbeda-beda, dan tertera pada rubrik di masing-masing instrumen.

Adapun konversi penentuan skor menggunakan *rating scale* (skala penilaian) dari 1 sampai dengan 4 sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Konversi Skor Kreativitas siswa pada Penelitian Awal.**

Skor	Keterangan
1	BM
2	MB
3	BSH
4	BSB

Dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) Skor 1 apabila belum muncul kemampuan anak (BM),
- 2) Skor 2 apabila mulai kemampuan anak berkembang (MB).
- 3) Skor 3 apabila kemampuan anak berkembang sesuai harapan (BSH),
- 4) Skor 4 apabila kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).

Melalui pengukuran dengan berpedoman pada rambu-rambu tersebut, maka data hasil penelitian yang diperoleh adalah berupa data kualitatif. Maka data yang berupa skor yang diperoleh melalui lembar asesmen hasil observasi dengan menggunakan metode kegiatan Seni Hasta Karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang yang dilakukan dalam upaya meningkatkan Kreativitas anak, kemudian dianalisa dengan data frekuensi<sup>1</sup> dan persentase<sup>2</sup>. Ini dimaksudkan untuk

<sup>1</sup> Dimiyati, *op.cit.*, h. 104.

<sup>2</sup> Ekawarna, *op.cit.*,h.137.



mengetahui tingkat kreativitas anak dalam menghasilkan hasil karya melalui metode seni hasta karya dari bahan daur ulang dalam rangka meningkatkan kreativitasnya. Rumus yang digunakan untuk mencari persentase, yakni:

$$P = \frac{f}{n} \times 100, \text{ dalam arti :}$$

P= Persentase

f= Jumlah frekuensi yang dijadikan sampel

n= Jumlah responden yang dijadikan sampel peneliti, dan

100=Bilangan konstantan

Dengan teknik perhitungan persentase di atas, setiap jawaban yang diperoleh dapat diketahui kriteria kemampuan anak di dalam pembelajaran melalui Seni Hasta Karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini.

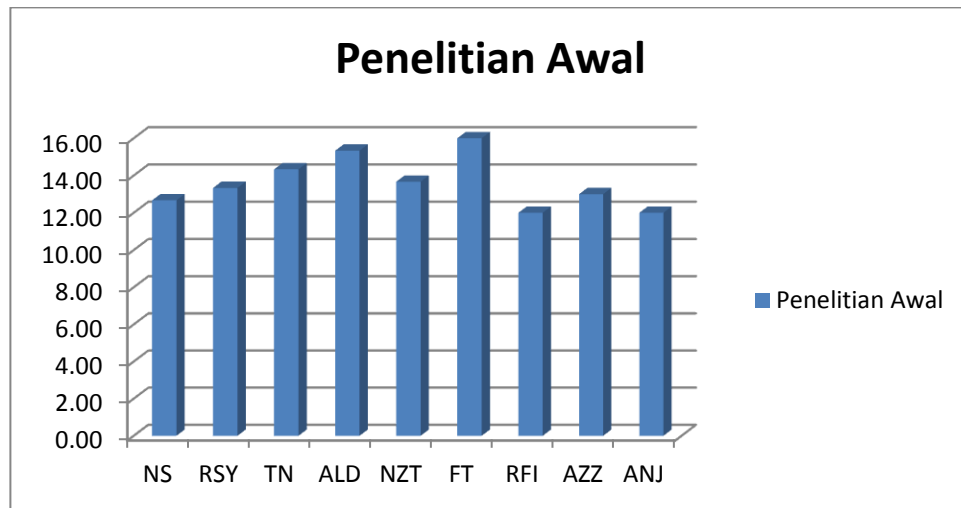
Berdasarkan hal di atas diperoleh data kreativitas penelitian awal Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Data Kreativitas Penelitian Awal**

No	Nama Responden	Skor	%	Kategori
1	NS	12,67	31,67%	BM
2	RSY	13,33	33,33%	BM
3	TN	14,33	35,83%	BM
4	ALD	15,33	38,33%	BM
5	NZT	13,67	34,17%	BM

No	Nama Responden	Skor	%	Kategori
<b>6</b>	FT	16,00	40,00%	BM
<b>7</b>	RFI	12,00	30,00%	BM
<b>8</b>	AZZ	13,00	32,50%	BM
<b>9</b>	ANJ	12,00	30,00%	BM
	<b>Rata-rata Kelas</b>	<b>13,59</b>	<b>33,98%</b>	

Tabel tersebut menggambarkan bahwa rata-rata kelas skor kreativitas Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara pada penelitian awal (PA) adalah 13,59 atau 33,98%, dengan kategori Belum Berkembang. Dari 9 orang anak tersebut menunjukkan AZZ dan ANJ mendapat skor terendah yaitu 12,00 atau 30%, dan yang mendapat skor tertinggi sebesar 16,00 atau 40% adalah FT, dan disusul oleh ALD dengan skor 15,33 atau 38,33%. Secara umum semua anak masih dalam kategori Belum Berkembang Kreativitasnya, oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan perkembangan kretaitvas anak. Grafik rata-rata skor anak dapat dilihat pada gambar grafik 4.2 di bawah.



**Gambar 4.2**  
**Grafik Data Awal Tingkat Kreativitas**

Berdasarkan grafik rata-rata skor di atas, dimana rata-rata anak masih dikategorikan dalam kategori Belum Berkembang dapat dilihat dari beberapa temuan kualitatif berikut ini:

- 1) Walaupun anak sudah menunjukkan memiliki pengetahuan dan mampu menjawab pertanyaan guru, (CW02.b7-28) kecuali ANJ, AZZ, NZT dan RFI. (CW01.b1-5) namun anak belum menunjukkan aktivitas berani bertanya khususnya mengenai hal yang berhubungan dengan tema atau pekerjaan yang akan dilakukan, dan masih menunggu perintah guru di dalam pengerjaan tugas, sehingga belum dapat membuat karya yang melebihi kawannya .
- 2) Rata-rata anak masih belum sepenuhnya menguasai teknik hasta karya seperti menggunting sesuai garis pola (CL02.b56), (CD.04), (CW01.b6-10), (CW03) dan menempel pada pola sesuai letaknya

(CL02.b64), (CD.04). Sehingga secara umum belum terlihat /muncul kemampuan anak menguasai teknik hasta karya seperti menggunting, menempel, menganyam, melukis, dan sebagainya.

- 3) Belum muncul keberanian anak dalam penggunaan warna. Warna yang dipilih masih sama dengan warna yang dicontohkan guru, kecuali NZT dan AZT yang memilih warna merah dan coklat untuk pohon kelapa (CL.2 b60)
- 4) Anak belum mendapat pengayaan materi yang cukup sehingga belum muncul keberaniannya di dalam pengungkapan judul karyanya serta penjelasannya, dan di dalam bereksperimen mencipta sesuatu yang lain dan beda dari yang dicontohkan guru, baik di dalam penambahan dekorasi atau membuat karya yang lebih rinci dan detil (CD.05A dan CD.05B), (CW.01.b15-20), (CW01.b21-25)
- 5) Anak belum dapat mengembangkan ide dari model yang dicontohkan guru (CL02.b.87), (CW01.b25-30) dan (CD.07).

#### **b. Deskripsi Data Siklus 1**

Setelah dilakukan perencanaan tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator (dalam hal ini adalah guru kelas), mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang telah dilakukan pada siklus satu Pelaksanaan siklus satu dilakukan sebanyak tiga belas kali pertemuan. Setiap kali pertemuan adalah 2 jam, dimulai dari tanggal 6 Mei 2014 sampai dengan 30 Mei 2014. Peneliti disini berperan sebagai

perancang tindakan dan pengamat. Sedangkan pelaksana tindakan adalah guru sebagai kolaborator.

Siklus satu terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### **1. Tahap Perencanaan.**

Sebelum melakukan penelitian tindakan, peneliti dengan guru melakukan diskusi untuk merencanakan desain pembelajaran dengan tema Tanaman dan Binatang. Peneliti mendiskusikan dengan kolaborasi mengenai strategi pembelajaran yang bervariasi untuk memperkaya materi sehingga dapat memperbanyak ide anak di dalam kelancaran proses berpikir, dengan cara menarik perhatian siswa seperti ceramah, diskusi/Tanya jawab, mendongeng, membaca cerita, memperlihatkan gambar/buku/video, observasi langsung terhadap hewan hidup/hewan karet atau sayuran/buah segar, model, permainan kartu, menyanyi, menari. Disamping hal tersebut juga mempersiapkan bahan-bahan daur ulang yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan suatu karya, jenis-jenis kegiatan hasta karya yang mampu akan dikerjakan anak, dan cara-cara supaya anak berani mengeluarkan pendapat atau memberikan judul atas karya yang dibuatnya serta termotivasi dan antusias membuat suatu karya yang indah dan rinci serta detil yang menunjukkan indikator kreativitas. Serta hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan, termasuk berita acara dari Dokter Kesehatan Sekolah untuk penggunaan bahan daur ulang yang telah dibersihkan sebagai media belajar dan aman bagi

kesehatan anak (CD.01) dan memberikan *reward* (memperhatikan kondisi sosial ekonomi masyarakat Penjaringan yang terbiasa pindah rumah akibat penggusuran, maka perlu antisipasi kehadiran secara rutin), berupa hadiah peralatan sekolah/makanan bagi anak yang selalu hadir mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian pada siklus 1 ini semula direncanakan selama tiga minggu, setiap minggunya dilakukan tindakan selama lima hari dengan tema minggu ke-1 adalah tanaman dan sub tema buah-buahan, minggu ke-2 dengan tema tanaman dan sub-tema sayuran, minggu ke-3 dengan tema binatang dan sub tema binatang kesayanagan dan ternak, minggu ke-3 dengan tema binatang dan sub tema serangga dan hewan laut. Sedangkan untuk penentuan siklus 2 apabila siklus 1 belum mencapai indikator yang diinginkan, maka peneliti akan masuk ke dalam siklus 2. Adapun rencana desain tindakan pada Siklus 1 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Desain Tindakan Siklus 1(satu)**

Minggu/hari	Tema/Sub Tema	Pengembangan Bahan Ajar dan Main
<b>M1/H1</b>	Tanaman/Tanaman Buah	Membuat Pohon Buah
<b>M1/H2</b>	Tanaman/Tanaman Buah	Menganyam keranjang buah.
<b>M1/H3</b>	Tanaman/Tanaman Buah	Membuat kartu ucapan “gambar bunga”.
<b>M1/H4</b>	Tanaman/Tanaman Sayur	Membuat pigura “Suasana Taman”
<b>M1/H5</b>	Tanaman/Tanaman Sayur	Kolase Sayuran

<b>M2/H1</b>	Binatang/Hewan Peliharaan	Membuat hewan “lemur”
<b>M2/H2</b>	Binatang/Hewan Peliharaan	Membuat Hiasan “Kucing”
<b>M2/H3</b>	Binatang/Hewan Peliharaan	Membuat “kolam ikan”
<b>M2/H4</b>	Binatang/Hewan Ternak	Membuat Hiasan Gantung “Aneka Binatang”
<b>M2/H5</b>	Binatang/Hewan Ternak	Membuat kotak “makananku”
<b>M3/H1</b>	Binatang/Serangga	Membuat “Kupu-kupu”
<b>M3/H2</b>	Binatang/Serangga	Membuat “pin tarantula”
<b>M3/H3</b>	Binatang/Hewan Laut	Membuat “laut biru dan pohon kelapa”
<b>M3/H4</b>	Binatang/Hewan Laut	Membuat Pigura “Aneka Hewan Pantai”
<b>M3/H5</b>	Binatang/Hewan Laut	Membuat “diaroma pantai”

Selain menyiapkan desain pengembangan pembelajaran dan bermain di atas, Peneliti juga menyiapkan RKM dan RKH yang sudah jadi sehingga kolaborator lebih mudah dalam pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan gambar dan hiasan dinding untuk menata ulang ruang kelas agar berbeda dari keseharian dan untuk menarik perhatian anak, hadiah untuk memotivasi anak agar selalu hadir bersekolah, alat-alat permainan yang bervariasi seperti kartu buah/binatang, map taman safari, binatang karet dan hidup (ikan dan kura-kura), sayuran/buah segar, alas duduk beraneka gambar hewan yang berguna untuk pengayaan materi pembelajaran dan kertas gambar, peralatan mewarnai (spidol,pensil

warna, cat air, kuas dan tatakan) untuk anak-anak serta spidol warna-warni untuk guru.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Selain itu peneliti mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera dan alat rekam..

## **2. Tahap Implementasikan Tindakan dan Observasi pada Siklus 1.**

Dalam tahapan Siklus 1 (satu) ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang. Terdapat beberapa perubahan di lapangan dengan melihat perkembangan anak, sehingga pelaksanaan tindakan pada siklus 1 menjadi sebanyak 13 kali pertemuan sebagai mana tabel di bawah. Peneliti dalam hal ini sekaligus melaksanakan observasi terhadap implementasi pelaksanaan tindakan, adapun hal yang diamati adalah (1) Guru dalam hal aktivitasnya sebagai kolaborator di dalam pengembangan kreativitas dan kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang, (2) siswa dalam hal kesiapan terhadap peralatan dan bahan, ketertarikan, kesungguhan dalam mengerjakannya serta partisipasi aktif anak dalam kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang.

Adapun tindakan seni hasta karya dari bahan daur ulang yang dilaksanakan sebagaimana tabel 4.4. di bawah.



**Tabel 4.4**  
**Kegiatan Seni Hasta Karya dengan memanfaatkan Bahan Daur Ulang**  
**Pada Tindakan Siklus I**

NO	Hari/ Tanggal	Tema/ Sub Tema	Per temuan	Kegiatan	Catatan Lapangan
1	Selasa, 6 -5-2014	Tanaman/ Buah	1	Menganyam Keranjang Buah Beraneka Warna	CL.3
2	Rabu, 7-5-2014	Tanaman/ Buah	2	Membuat Kartu Ucapan bergambar buah	CL.4
3	Kamis, 8-5-2014	Tanaman/ Sayuran	3	Membuat Figura "Taman"	CL.5
4	Jumat, 9-5-2014	Tanaman/ Sayuran	4	Menggambar Bebas & Mewarnai Gambar Sayuran	CL.6
5	Senin, 12-5-2014	Binatang /Binatang Kesayangan	5	Membuat Boneka Kucing	CL.7
6	Selasa, 13-5-2014	Binatang/ Binatang Kesayangan	6	Membuat Kartu Undangan bergambar Animasi Hewan	CL.8
7	Senin, 19-5-2014	Binatang/ Ternak	7	Membuat Gantungan Aneka Binatang	CL.9
8	Selasa, 20-5-2015	Binatang/ Binatang Ternak	8	Membuat Aquarium Ikan.	CL.10
9	Kamis, 22-5-2014	Binatang/ Ternak	9	Membuat Kotak Makanan	CL.11
10	Jumat, 23-5-2014	Binatang/ Serangga	10	Membuat Wayang Kupu- kupu.	CL.12
11	Senin, 26-5-2014	Binatang/Ser angga	11	Membuat "Kupu-kupu	CL.13

NO	Hari/ Tanggal	Tema/ Sub Tema	Per temuan	Kegiatan	Catatan Lapangan
				Cantik”	
12	Rabu, 28-5-2014	Binatang/ Serangga	12	Membuat Laba-laba	CL.14
13	Jumat, 30-5-2014	Binatang/ Serangga	13	Membuat Gantungan Aneka Serangga.	CL.15

#### a. Pertemuan Ke-1

Pada pertemuan pertama ini, kegiatan seni hasta karya berupa pembuatan “Keranjang Buah Beraneka Warna” dengan memanfaatkan bahan daur ulang, yaitu pola keranjang terbuat dari bahan kertas pamflet iklan dan majalah bekas dan kertas anyaman berasal dari sisa kertas origami yang berwarna warni. Pola keranjang dan kertas anyaman sudah disiapkan, tetapi alas keranjang yang berasal dari kertas kalender bekas harus digunting sesuai pola oleh anak.

Tujuan pertemuan ini 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai tema buah-buahan, 2) pengayaan mengenai warna, 3) melatih berani memadukan berbagai warna sehingga akan tercipta karya seni yang indah, 4) melatih anak memiliki kemampuan teknik hasta karya khususnya menganyam, juga mewarnai, melipat, menggunting, menganyam dan menempelkannya sesuai pola. Berikut adalah proses kegiatan menganyam “Keranjang Buah Beraneka Warna” pada gambar 4.3



**Gambar 4.3**  
**Proses Penganyaman Pembuatan Keranjang Buah Beraneka Warna**  
**(CD.06, CD.07, CD.08).**

Pertama kali Guru menerangkan tentang apa itu keranjang Buah, bagaimana membuatnya apabila dilakukan dengan cara menganyam dan menghiasnya dengan berbagai kertas potongan anyaman yang beraneka warna. (CL03.b.14).

Guru memberikan contoh keranjang buah yang telah dianyam dan dihias, kemudian guru mengulang kembali pembelajaran teknik menganyam. Langkah demi langkah diajarkan guru. Anak terlihat memperhatikan. Setelah semua jelas, guru selanjutnya memberi kesempatan kepada masing-masing anak untuk mengambil bahan dan memilih warna sesuai keinginan masing-masing. Pada pertemuan ini guru masih banyak mengarahkan dan membantu anak. Namun demikian, telah tampak bahwa guru sudah menjalankan pembelajaran sebagaimana yang direncanakan.

Pada pelaksanaannya, secara umum anak-anak dapat menyelesaikan tugasnya, walaupun masih banyak yang perlu dibantu guru khususnya di dalam teknik hasta karya seperti melipat, menganyam,

menggunting dan menempel sesuai pola, Khususnya AZZ dan ANJ di dalam menganyam. Dalam kegiatan ini, dengan bangga NZT dapat segera menyelesaikan anyamannya dengan baik tanpa dibantu guru, dan berhasil membuat 2 buah anyaman, tetapi yang ke-2 tidak dapat diselesaikan secara tuntas. Tampak pada CL.03.b44 dan CD.09 di bawah.



**Gambar 4.4 Karya Keranjang Buah Beraneka Warna dari NZT(CD09)**

Secara keseluruhan dari hasil karya anak ini masih meniru contoh guru dan tampak pada gambar 4.5 berikut:



**Gambar 4.5 Hasil Karya “Keranjang Buah Beraneka Warna” (CD10-11)**

Anak-anak walaupun masih kesulitan dalam mengerjakan anyaman, namun cukup tekun dan berusaha menyelesaikannya dengan baik. Terlihat adanya kesungguhan dan ketertarikan anak terhadap kegiatan ini.

**b. Pertemuan ke-2**

Pada pertemuan ke-2, kegiatan seni hasta karya berupa membuat “Kartu Ucapan” bergambar aneka buah, dengan memanfaatkan bahan daur ulang yaitu pola kartu ucapan terbuat dari kalender bekas, pola buah-buahan (manggis, jeruk dan pir) dari kertas HVS bekas. Pola tersebut sudah disiapkan guru. Anak mencetak pola buah, menggunting dan menempelkannya pada kartu. Kemudian menghias kartu dengan cara mewarnai secara bebas.

Tujuan pertemuan ini adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai subtema yaitu buah-buahan, 2) meningkatkan kelancaran anak di dalam penerimaan informasi, 3) meningkatkan kelenturan anak melalui teknik hasta karya melipat, mencetak, menggunting, menempel sesuai pola dan mewarna, 4) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam pemilihan bahan/materi/pewarnaan sesuai imajinasinya.

Strategi pengayaan materi hari ini dilakukan dengan celemek bergambar buah-buahan dan bertuliskan nama buah sebagaimana yang akan dicetak anak pada kegiatan hasta karya yaitu manggis, jeruk dan pir, bermain kartu buah, serta bermain lompat dengan 2 (dua) kaki pada gambar-gambar buah yang ditempelkan di lantai (CD15) . Terlihat guru

sudah melakukan perubahan agar lebih menarik perhatian anak dengan celemeknya yang bergambar buah-buahan.



**Gambar 4.6**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal**  
**Proses Pengayaan Materi melalui Gambar, Celemek, Kartu,**  
**Lompat Gambar Buah (CD12-15)**

Guru memperlihatkan contoh “Kartu Ucapan” bergambar aneka buah yang telah dihias dengan teknik pewarnaan, di dalamnya bertuliskan “Selamat Ulang Tahun Ibu”. Langkah demi langkah diajarkan guru dan anak terlihat memperhatikan. Setelah semua jelas, guru selanjutnya memberi kesempatan kepada masing-masing anak untuk mengambil bahan, memilih warna dan buah sesuai keinginan masing-masing. Pada pertemuan ini guru masih banyak mengarahkan anak (CD.17) . Namun demikian, langkah yang dilakukan guru sudah sesuai dengan yang direncanakan. Terlihat anak memang masih membutuhkan bantuan di dalam pengerjaannya. Diharapkan secara perlahan bantuan ini akan berkurang seiring dengan peningkatan penguasaan kemampuan teknik hasta karya anak.



**Gambar 4.7**  
**Proses Kegiatan Pembuatan Kartu Ucapan Bergambar Buah (CD17)**

Pada pelaksanaannya, secara umum anak-anak dapat menyelesaikan pembuatan kartu ucapan bergambar buah. FT dapat menyelesaikan terlebih dahulu, dan diikuti oleh TN, RSY, NZT, ALD dan berhasil membuat 2 buah kartu walaupun hasil karya kedua merek tidak sempurna. Hampir semua anak dapat melakukan pencetakan dengan baik, namun masih kesulitan di dalam pengguntingan sesuai pola cetakan, apalagi ukuran guntingan terbilang kecil yaitu +/- 7 cm (CL.04b37), khususnya NS, AZZ dan ANJ (CL04b39-40) dan CW.03. Teknik pewarnaan dengan crayon masih perlu banyak latihan agar anak dapat mengontrol motorik tangan untuk tidak keluar dari garis pola, sehingga hasilnya dapat terlihat lebih rapi dan indah. Dari hasil karya anak berikut tampak bahwa anak-anak masih perlu pelatihan yang lebih banyak. (CD17A).



ANJ    AZZ    NZT    RFI    TN    ALD    NS    RSY

**Gambar 4.8**  
**Hasil Karya Kartu Ucapan Bergambar Buah (CD17A).**

Dari hasil karya tersebut tampak kesungguhan dan partisipasi aktif anak di dalam pengerjaannya. Dan secara keseluruhan anak dapat menyelesaikan tugasnya hingga selesai namun masih dengan bantuan dan pengarahan dari guru, kecuali FT (CL04.b37). Sikap anak dalam mengerjakan terlihat senang, ceria dan aktif .

### **c. Pertemuan ke-3**

Pada pertemuan ke-3, anak akan membuat seni hasta karya berupa “Pigura Taman”. dengan memanfaatkan bahan daur ulang yaitu pigura terbuat dari kardus aqua, pola gambar rumah beserta tamannya dari kertas HVS bekas, dekorasi berupa bintil kolase, pola-pola dekorasi (pagar, atap, pohon, rumput) dari majalah bekas. Pola-pola tersebut sudah disiapkan guru, anak akan menggunting pola daun atau rumput, mendekorasi dengan berbagai pilihan apakah dengan teknik pewarnaan, kolase atau mencocokkan potongan gambar pada pola.

Tujuan pertemuan ini adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai subtema



yaitu sayuran, 2) meningkatkan kelancaran anak di dalam penerimaan informasi, 3) meningkatkan kelenturan anak agar memiliki keragaman teknik hasta menggunting, mencocokkan potongan gambar dan menempelkannya sesuai pola, kolase dan mewarnai, 4) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam pemilihan teknik hasta karya, pendekorasian, dan pemilihan bahan/materi/pewarnaan sesuai imajinasinya, 5) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai maka pada pijakan awal dilakukan pengayaan materi untuk mengulang-ulang dengan cara yang berbeda yaitu memperkenalkan sayuran segar agar dapat diobservasi secara langsung dengan memegang, melihat dan merasakannya, melakukan gerak dan lagu “kacang-kacang panjang”, dan menikmati secara langsung manfaat dari sayuran dengan memberikan anak makanan “Sop Sayur” yang berisi wortel, bunga kol, daun bawang, tomat. Terlihat bahwa anak lebih antusias dalam menjawab dengan strategi ini. Diharapkan dengan cara ini, anak benar-benar dapat mendapatkan informasi dan pengetahuan baru yang dapat dijadikan ide di dalam pembuatan karya seninya. Terlihat di dalam pembelajarannya guru sudah melakukan langkah-langkah yang sesuai dengan yang direncanakan untuk lebih mengembangkan kretaitas anak.



**Gambar 4.9**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal**  
**Pengayaan Materi Sayuran dan Observasi Langsung (CD18-20)**

Pada pertemuan ke-3 ini mulai tampak orisinalitas dan elaborasi pada beberapa anak yaitu ALD, RSY, FT dan NS. Mereka membuat karya yang berbeda dengan contoh guru, baik dari teknik maupun pewarnaan di dalam pendekorasian. Berikut proses pembuatan “Pigura Taman”



**Gambar 4.10**  
**Proses Pembelajaran dengan Model (CD21-23)**

Dalam kegiatan ini terlihat anak cukup antusias dan terlihat senang dalam menciptakan kreasi “Pigura Taman”. Semua anak berpartisipasi aktif dan dapat menyelesaikannya hingga tuntas. FT dan ALD membuat karya melebihi kawannya. Dan pada kegiatan ini mulai muncul orisinalitas dan elaborasi pada beberapa karya anak yaitu karya ALD, RSY, FT dan NS yang tampak pada gambar 4.11 di bawah.



Karya FT.

Karya RSY.

Karya ALD.

Karya NS.

Gambar 4.11

Karya Pigura Taman (CD24-27)

#### d. Pertemuan ke-4

Pada pertemuan ke-4 anak-anak belajar menggambar bebas dan melukis dengan cat air dan kegiatan ini dipandu oleh guru seni yang biasa dipanggil anak-anak dengan “Kak Ferdy”, namun pembelajaran tetap mengacu pada RKH yang telah disiapkan oleh peneliti

Tujuan pertemuan ini adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai subtema yaitu sayuran, 2) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya khususnya menggambar bebas dan melukis cat air yang benar, sehingga menghasilkan pewarnaan yang degradasi dan bervariasi, serta tampak lebih natural dan indah, 3) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam menggambar bebas dan percaya diri atas hasil gambarannya. 4) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam pemilihan warna sesuai imajinasinya, 5) memberikan kesenangan

atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Dalam pelaksanaan menggambar bebas, pertama guru memberikan pengayaan terlebih dahulu mengenai tema yaitu sayuran, guru memperkenalkan berbagai bentuk sayuran dan memilih bawang merah sebagai salah satu objek yang akan digambar. Pengayaan diperlukan untuk menimbulkan keberanian anak untuk menggambar bebas. Hampir semua anak menggambar dengan ukuran kecil. Bahkan RFI membuat gambar bawang sebesar kuku tangannya. Sesuai penjelasan guru kelas, memang anak belum pernah dilminta menggambar bebas (CW.05). Sehingga untuk memunculkan keberaniannya dalam mencipta, guru seni harus melakukan pengulangan hingga 2-3 kali sampai anak berani memunculkan gambar dengan ukuran yang besar dan proposional dengan ukuran kertas gambar A4 yang diberikan. Hanya NZT dan AZZ yang berani membuat gambar dengan ukuran yang besar walaupun bentuknya belum didapat (CL.06 bb42 dan CD28-29). Menurut pengamatan kami, guru seni melaksanakan pembelajaran telah sesuai dengan yang direncanakan dan kehadirannya adalah salah satu upaya di dalam meningkatkan kreativitas anak di dalam mendapatkan pengetahuan dan sumber inspirasi seni. Berikut adalah hasil menggambar bebas NZT dan AZZ.



**Gambar 4.12**  
**Hasil Karya Menggambar Bebas NZT dan AZZ (CD28-29)**

Pelaksanaan pembelajaran melukis dengan cat air 1-2 kali pernah dilakukan namun tidak detil. Sehingga ketika kak Ferdy mengajar, membuat anak-anak sangat bersemangat mendengarkan penjelasan dari Kak Ferdy tentang peralatan dan fungsi masing-masing serta bagaimana menggunakannya agar tercipta warna yang degradasi dan bervariasi, bagaimana menarik kuas pertama dan dimana dilakukannya, bagaimana mencampur berbagai warna hingga tercipta warna yang indah dan natural. Hal ini tampak pada CL.06.bb.52-60 dan dokumentasi CD29 di bawah.



**Gambar 4.13**  
**Proses Pembelajaran Menggambar Bebas dan Melukis dengan Cat Air (CD29)**

Pembelajaran melukis dengan cat air tampak sangat menarik bagi anak, dan secara umum anak dapat menangkap pembelajaran tersebut. Anak diajarkan untuk berani memilih warna dan bermain-man dengan warna-warna yang ada. NZT, RSY, ALD dan NS mendapatkan penilaian baik “jempol” sedangkan yang lainnya masih perlu latihan yang berulang-ulang agar dapat trampil menggunakan kuas dan menghasilkan pewarnaan yang natural dan indah. Adapun hasil karya melukis dengan cat air yang telah mendapatkan apresiasi dari kak Ferdy tampak pada gambar 4.14:



**Gambar 4.14**  
**Hasil Karya Pewarnaan ALD, NZT, NS dan RSY (CD 30-34)**

Dari hasil pertemuan ke-4 ini, tampak bahwa anak masih perlu pelatihan dan pengulangan untuk dapat menguasai teknik hasta karya khususnya menggambar bebas dan melukis dengan cat air. Guru seni sebaiknya perlu dihadirkan kembali untuk memberikan pengulangan pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempercepat peningkatan kreativitas dengan timbulnya kepercayaan diri anak dalam menciptakan suatu karya yang orisinal, rinci dan indah. Bukan hanya untuk anak, gurupun

dalam hal ini dapat mendapatkan pembelajaran baru mengenai teknik melukis dengan cat yang benar.

#### **e. Pertemuan ke-5**

Pada pertemuan ke-5 kegiatan seni hasta karya berupa “Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kertas kado bergambar animasi hewan, kertas majalah, undangan. Guru sudah menyiapkan pola amplop, kartu kecil untuk ditulisi undangan, bentuk geometri (lingkaran, segiempat dan segitiga ) sebagai alas menempelkan gambar animasi hewan. Anak diminta untuk melipat kertas menjadi amplop, memilih alas dan menempelkannya pada permukaan kartu dan pada kartu, dan menempelkan animasi hewan tersebut, serta menuliskan kata-kata “UNDANGAN” di dalam kartunya.

Tujuan pertemuan adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan sesuai tema/subtema yaitu binatang/hewan kesayangan, 2) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya melipat, menggunting, mewarnai dan menempel sesuai pada tempatnya, 3) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam memilih bahan, gambar dan teknik hasta karya dalam mendekorasi kartu sesuai imajinasinya, 4) Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru memberikan penjelasan langkah demi langkah kemudian mencontohkannya langsung. Dan hal ini dilakukan berulang hingga anak-anak paham. Setelah itu anak diminta untuk berurutan, tidak berebutan mengambil dan memilih sendiri bahan dan hewan yang akan dibuat kartu undangan. Kebebasan dalam memilih apa yang menjadi keinginan sesuai imajinasinya adalah sesuatu yang sangat ditekankan dalam setiap pertemuan.

Pada pertemuan ini, guru mulai memperbanyak variasi di dalam pengayaan materi selain ceramah dan Tanya jawab, juga melalui dongeng “Cici Kelinciku”, gambar di dinding, bermain kartu hewan dan spontanitas anak maju ke depan menceritakan hewan kesayangannya. Semula ALD secara spontan menunjuk jari, namun ada teriakan kawannya bahwa ALD berbohong dia tidak punya hewan peliharaan. (CD35 dan CW19.b9-10). Oleh karena itu, ALD tidak jadi maju ke depan. Setelah dibujuk-bujuk bu guru, siapa yang berani maju bercerita tentang hewan peliharaan baik di rumah atau yang ada disekitar rumah. Barulah NS yang bersedia dan berkata bahwa NS memiliki lele di sumur. Setelah NS maju, kemudian disusul oleh kawan lainnya. Dalam hal ini melihat situasi latar belakang anak (CD36) hanya ANJ yang benar-benar memiliki hewan peliharaan di rumah. Guru sebaiknya harus memahami latar belakang anak, sehingga pertanyaannya harus sesuai dengan kondisi anak. Seperti contoh “siapa yang bisa bercerita tentang hewan peliharaan yang ada di sekitar rumah dan bukan hewan



peliharaan yang ada di rumah. Secara keseluruhan tampak guru sudah menjalankan langkah pembelajaran sebagaimana yang direncanakan, Namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki. Yaitu guru perlu menjelaskan hewan secara lengkap dan berikut cirinya. Misalnya kucing, terdiri dari kepala, badan, ekor dan warna kucing ada yang belang-belang, loreng-loreng, di dalam kepala kucing ada mata, telinga, hidung, mulut dan cirinya adalah mempunyai kumis. Dengan demikian apabila nanti anak akan membuat suatu karya yang berkaitan dengan hewan dimaksud, anak sudah mempunyai ide mengenai hewan dan dapat menciptakan suatu karya yang lengkap serta detil. Namun demikian anak banyak mendapat pengayaan baru tentang hewan dan khususnya hewan peliharaan seperti kucing, kelinci, ikan..



**Gambar.4.15**

**Proses pengayaan materi (ceramah, Tanya jawab, gambar,spontanitas) dan menimbulkan kepercayaan keberanian diri (CD37-40)**

Dalam proses pembuatan “Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan”, langkah pertama dan terpenting adalah memberikan kebebasan anak dalam memilih bahan dan jenis animasi hewan yang akan dijadikan dekorasinya, kemudian menentukan teknik hasta karya, apakah mewarnai

dengan crayon atau melukis dengan cat air. Guru memberikan kebebasan namun apabila anak terlihat bingung, maka anak segera dibantu yaitu ANJ dan AZZ (CL.07b19). Guru terus memotivasi anak agar dapat membuat lebih dari 1 (satu) buah kartu dengan perhitungan waktunya cukup. Proses pembuatan kartu undangan tampak pada gambar 4.16 di bawah:



**Gambar 4.16**  
**Proses Pembuatan Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan**  
**(CD41-45)**

Dalam mengerjakan “Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan” anak terlihat bergembira, NZT hari itu tidak bersemangat dan hanya tidur-tiduran di lantai dan ketika ditanyakan kepada neneknya, sebetulnya NZT kurang enak badan namun ingin tetap masuk sekolah (CL.07b35, CW14).. Berikut adalah hasil karya “Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan” yang tampak pada gambar 4.17 di bawah:



**Karya FT**

**Karya ALD**

**Karya AZZ**

**Karya TN**



**Gambar 4.17**  
**Hasil Karya “Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan” (CD46-54)**

Dari hasil karya anak di atas tampak bahwa hanya FT yang telah menguasai teknik menggunting dan menempel yang lebih baik, sedangkan lainnya masih memerlukan pelatihan berulang. AZZ dan ANJ menunjukkan perkembangan cukup baik karena telah bersedia membuat karya lebih dari satu. Namun secara keseluruhan semua anak dapat menyelesaikan “Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan” dengan tuntas dan dalam suasana senang, ceria dan berpartisipasi aktif.

#### **f. Pertemuan ke-6**

Pada pertemuan ke-6 ini anak-anak akan membuat seni hasta karya berupa “Boneka Kucing”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang dari kertas HVS, kalender bekas, kain perca dan untuk dekorasinya dapat dilakukan dengan teknik pewarnaan, penempelan dengan perca atau kolase. Pola badan, kepala dan ekor sudah disediakan, anak diminta untuk menggunting masing-masing pola tersebut dan menempel serta merakitkannya sesuai pola sehingga dapat terbentuk binatang kucing atau monyet. Perbedaannya hanya dari bentuk kepala dan dekorasinya.

Tujuan pertemuan adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/hewan peliharaan dan dalam hal ini kucing atau monyet, 2) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya mencetak, menggunting, mewarnai dan menempel sesuai pola, 3) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam memilih bahan, gambar dan teknik hasta karya dalam mendekorasi boneka sesuai imajinasinya, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru memberikan penjelasan langkah demi langkah kemudian mencontohkannya langsung. Dan hal ini dilakukan berulang hingga anak-anak paham. Setelah itu anak diminta untuk berurutan, tidak berebutan mengambil dan memilih sendiri bahan dan hewan yang akan dibuat kartu undangan. Kebebasan dalam memilih apa yang menjadi keinginan sesuai imajinasinya adalah sesuatu yang sangat ditekankan dalam setiap pertemuan.

Pada awal pertemuan guna membangkitkan semangat pagi dilakukan permainan kucing dan tikus, dan untuk pijakan awal guru kembali melakukan pengayaan materi dengan mendongeng dan memberi kesempatan kepada anak untuk berani maju ke depan dan bercerita singkat tentang hewan yang ada di rumah atau di sekitarnya. Hanya NS, FT dan RSY yang mau dan berani maju. Menurut pengamatan kami, guru kurang mendalam dan detail

memberikan informasi yang berkaitan dengan karya yang akan dibuat, sehingga dekorasi anak kurang lengkap dan detail. Berikut adalah kegiatan awal dan persiapan guru yang tampak pada gambar 4.18 di bawah..



**Gambar 4.18**  
**Kegiatan Awal, Persiapan bahan dan Pengayaan Materi dari Guru(CD55-58)**

Di dalam pelaksanaan kegiatan, secara umum anak tampak bergembira dan bersemangat menyelesaikan karyanya hingga tuntas. Di dalam proses pengerjaannya, anak mulai memiliki inisiatif untuk memilih bahan dan warna untuk pendekorasiannya. Anak mulai mandiri menggunting termasuk NS, namun masih keluar dari garis pola. Hanya ALD yang sudah mendekati garis pola (CL.08.b43-47. dan CD64). Guru tampak berkali-kali mengarahkan anak agar berhati-hati di dalam pengguntingan, penempelan dan pewarnaan. Menurut pengamatan kami, kegiatan untuk meningkatkan ketrampilan penguasaan teknik menggunting, menempel dan mewarnai harus dilakukan berulang agar hasil karya anak dapat lebih rapi. Berikut proses pembelajaran yang tampak pada gambar 4.19 di bawah:



**Gambar 4.19**  
**Proses Pembelajaran Pembuatan Boneka Kucing (CD59-63)**

Dari seluruh hasil karya boneka anak, ALD dan FT berhasil menggunakan waktu dengan efisien sehingga berhasil membuat 3 buah boneka. AZZ, ANJ menunjukkan perkembangan cukup baik dengan berhasil membuat 2 buah boneka, walaupun saat pembuatan badan dengan teknik penempelan masih dibantu (CL.08b40-42). ALD melengkapi dekorasi mata monyet dengan penambahan pupil mata yang berwarna biru. Walaupun teknik pengerjaan ALD seperti contoh. Hasil dari kehadiran guru seni mulai tampak, dimana secara keseluruhan, anak mulai menampakkan orisinalitasnya di dalam pemilihan warna dan teknik pendekorasan yang berbeda dengan contoh. NS dengan teknik kolase dan TN dengan teknik pewarnaan pensil (CD65-66) Berikut karya boneka anak yang tampak pada gambar 4.20 di bawah.

Secara keseluruhan tampak bahwa anak sudah menunjukkan kesungguhan dalam berpartisipasi aktif dalam kegiatan seni hasta karya ini dalam suasana riang gembira.



**Gambar 4.20**  
**Hasil Karya Boneka Kucing/Monyet (CD64-66)**

#### **g. Pertemuan ke-7**

Pada pertemuan ke-7 ini anak membuat seni hasta karya berupa “Gantungan Beraneka Binatang”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang dari kertas undangan pernikahan, kertas HVS, pita bekas. Untuk dekorasinya dilakukan melalui teknik pewarnaan dengan cat air atau crayon atau pensil warna.. Pola binatang sudah disiapkan guru, anak diminta untuk mendekorasi dengan mewarnai gambar binatang, menggunting dan menempelkannya pada pita dengan menggunakan *double* selotip.

Tujuan pertemuan adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/ternak. 2) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya menggunting, mewarnai, menempel dan membuat simpul tali, 3) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam memilih gambar dan teknik hasta karya dalam mendekorasi kartu sesuai imajinasinya, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Sebagai penyemangat pagi dilakukan gerak dan lagu “kodok kecil” dan “Ikan berenang”, dan dilakukan berulang-ulang karena gerak dan lagu ini baru sekali ini diperdengarkan. Untuk pengayaan materi dilakukan dengan bercerita dan mengenalkan hewan ternak melalui gambar. Guru berusaha untuk menggali kemampuan anak dalam hal penguasaan materi hewan ternak, karena di sekitar rumah anak jarang terdapat hewan ternak seperti ayam, kambing bahkan sapi. Hal ini terlihat ketika dilakukan tanya jawab, anak hanya diam saja. Terlihat bahwa guru berusaha menambahkan pengetahuan kepada anak untuk memperkaya ide dengan berbagai cara yang menarik perhatian anak. Dan hal ini sesuai dengan langkah perencanaan pembelajaran pengembangan kreativitas. Berikut Persiapan dan Kegiatan Awal yang tampak pada gambar 4.21 di bawah.



**Gambar 4. 21**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal Pengayaan Materi,**  
**Lukisan Tembok, Bercerita (CD 67-70)**

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru memberikan penjelasan langkah demi langkah kemudian mencontohkan pendekorasiannya hanya 1 buah binatang. Kebebasan dalam memilih teknik pewarnaan dan warna apa yang menjadi keinginan sesuai imajinasinya adalah sesuatu yang sangat ditekankan dalam pembelajaran ini guna memunculkan kreativitas anak.



Anak telah mulai berani memilih sendiri binatangnya, warna, jumlah yang akan dibuat serta teknik pendekorasiannya (CL09.b31-32 dan CD73-75). Sebagian besar anak menggunakan teknik melukis dengan cat air, hanya RSY memilih teknik mewarnai dengan crayon (CL09.b31-32 dan CD74).. Untuk lebih memancing semangat ANJ dan AZZ, guru mendudukan mereka di dekat ALD dan FT dan hasilnya terlihat lebih baik. Karya mereka terlihat lebih bervariasi. Suasana pembelajaran hari ini terlihat lebih riuh, anak-anak sedikit kurang terkendali karena terpicu oleh kemarahan NZT. Tersenggol sedikit saja, NZT berteriak-teriak marah dan NZT didudukan di sebelah AZZ yang pendiam (CL.09.bb55). Suasana hati yang kurang baik ini berpengaruh pada hasil NZT yang hanya berhasil membuat 1(satu) gantungan binatang dengan warna yang hampir sama semua. Berdasarkan penjelasan neneknya (CW15.b08.), NZT sejak semalam marah-marah terus dengan alasan tidak jelas. Guru berusaha menenangkannya agar kelas berjalan dengan baik.



**Gambar 4.22**  
**Proses Pembuatan “Gantungan Aneka Hewan” (CD71-75)**

Secara keseluruhan, dari pengamatan tampak bahwa anak mengerjakannya dengan bersemangat dan berpartisipasi aktif, walaupun diselingi dengan beberapa pertengkaran kecil akibat NZT, namun semua

anak dapat menyelesaikannya dengan baik dalam suasana kelas yang terjaga kondusif, dan ceria gembira. FT mulai stabil menunjukkan perkembangan kreativitasnya dengan adanya beberapa dekorasi seperti pewarnaan bibir, sirip, badan yang berbeda sehingga tampak lebih detail. ALD dari segi aspek kelancaran telah memanfaatkan waktu dengan baik sehingga dapat mencipta hingga 4 buah gantungan dengan pewarnaan yang berbeda, mulai timbul degradasi warna namun detail belum tampak. ALD masih belum konstan menunjukkan ciri-ciri kreativitas. Perkembangan kreativitas yang baik ditunjukkan pula oleh RSY dan TN yang telah membuat karya gantungan yang menampakan bagian-bagian detail binatang (seperti mata, sirip dan lekukan-lekukan) dengan cara pewarnaan yang transparan tidak tebal semua. ANJ, AZZ dan RFI sudah mulai ada kemajuan dalam kelancaran dan kelenturan, dan mulai bersemangat menyelesaikan karya lebih dari 1 sebagaimana kawannya (CL09.b52-54 dan CD77A). NS juga menunjukkan peningkatan kemampuan teknis hasta karya menggunting walaupun masih keluar garis, dan tampak pada gambar CD77B. Adapun karya mereka tampak pada gambar 4.23 sebagai berikut:



**Gambar 4.23**  
**Karya Gantungan Aneka Hewan (CD76,CD77A,CD77B)**

#### **h. Pertemuan ke-8**

Pada pertemuan ke-8 anak-anak melakukan kegiatan seni hasta karya yaitu pembuatan “Aquarium Ikan”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kardus, kertas HVS, plastik pembungkus undangan dan untuk dekorasinya dilakukan dengan teknik melukis dengan cat air atau mewarnai dengan crayon atau pensil warna.. Pola aquarium berupa kotak persegi empat yang sudah di potong-potong, plastik penutup, cetakan pola ikan sudah disiapkan guru, anak diminta untuk mencetak dan mengguntingn pola ikan, mewarnainya dan mendekorasi aquarium dengan teknik melukis atau pewarnaan dengan crayon atau pensil warna.

Tujuan pertemuan adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan baru melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/ternak.ikan 2) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya mencetak,

menggunting, melukis, mewarnai, dan menempel 3) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk bereksperimen di dalam pewarnaan untuk mendekorasi aquarium sesuai imajinasinya, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Pembuatan aquarium ikan memerlukan 5 tahapan, tahap 1 yaitu mendekorasi *list* Aquarium dengan teknik melukis dengan cat air, atau teknik mewarnai dengan crayon atau teknik kolase, tahap 2 yaitu membuat air kolam dengan teknik pewarnaan serta memberikan tambahan dekorasi sesuai imajinasi seperti rumput laut, kerang, gelembung udara dan sebagainya, tahap 3 yaitu pembuatan ikan dengan mencetak dan menggunting pola ikan dari kertas HVS, mewarnainya dan menempelkannya pada pola ikan dari bahan kardus agar tekstur ikannya menonjol sehingga tampak seperti 3 dimensi, tahap 4 yaitu peletakkan ikan pada aquarium dengan teknik penempelan secara bebas, tahap 5 yaitu ikan, air kolam dan *list* aquarium dirakit sehingga menjadi bentuk aquarium ikan selanjutnya diberi plastik seolah-olah seperti kaca.

Pengayaan materi yang sesuai dengan bahan ajar untuk meningkatkan kelancaran anak di dalam ide mengenai ikan telah dilakukan bervariasi, hari ini dilakukan dengan observasi langsung terhadap aquarium yang berisi ikan dan kura-kura. Anak sangat senang dan banyak bertanya mengenai ikan dan kura-kura di aquarium tersebut. (CL10.b1-5

dan CD79). Berikut persiapan pembelajaran dan kegiatan awal anak yang tampak pada gambar 4.24 di bawah.



**Gambar 4.24**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal**  
**Observasi Langsung Hewan Hidup (CD78-80).**

Di dalam proses pembuatannya, kebebasan anak lebih ditekankan baik di dalam pemilihan teknik hasta karya di dalam pendekorasiannya, apakah dengan teknik mewarnai, kolase atau melukis baik untuk *list* aquarium, air kolam maupun ikannya sesuai imajinasinya. Hal ini untuk memunculkan orisinalitas dan pengembangan ide. Sebagian besar anak mendekorasi dengan teknik melukis dengan cat, kecuali RSY yang menggunakan teknik pewarnaan crayon dengan hasil yang lengkap dan detil. Anak-anak terlihat senang ketika melakukan pencampuran warna saat melukis dengan cat air, dan dapat lebih mengeksplorasi warna dan tekstur. Mulai timbul adanya degradasi warna. Sayangnya anak tidak sabar menunggu cat air kering sehingga terjadi penumpukan warna pada gambar, dan ikan sebagai fokus utama menjadi kabur.

Dalam pengerjaan ini, kesulitan terbesar terlihat ketika proses pemasangan kaca (plastik), sebagian besar masih perlu dibantu kecuali ALD, FT dan NZT (CL10.b110-111). Walaupun pekerjaan ini memerlukan beberapa tahapan di dalam pengerjaannya, namun semua anak dapat menyelesaikannya dengan baik bahkan FT mampu menyelesaikan 2 (dua) buah aquarium. Berikut adalah proses pembuatan aquarium ikan yang tampak pada gambar 4.25 di bawah.



Melukis list  
aquarium

Mendekorasi  
Aquarium  
(gelembung  
udara, rumput  
laut)

Mendekorasi  
Ikan (mewarnai  
dengan crayon)

Menggunting  
Ikan yang telah  
didekorasi &  
ditempel pada  
aquarium

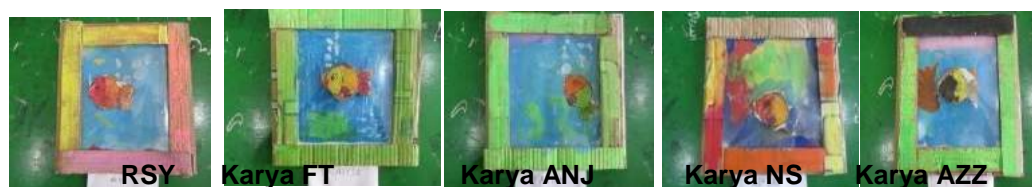
Menempelkan  
plastik kaca..

**Gambar 4.25**  
**Proses Pembuatan Aquarium Ikan (CD71-75)**

Hasil karya aquarium anak tampak sangat bervariasi. RSY telah menampakkan orisinalitasnya di dalam pendekorasian yang berbeda dari contoh guru maupun kawan-kawannya. RSY pun telah dapat mengembangkan ide dengan penambahan warna pada bibir yang merah serta adanya gelembung-gelembung udara. RSY telah berani bereksperimen menggunakan 2 teknik dekorasi yaitu mewarnai dengan cat dan crayon sehingga dekorasinya tampak orisinal dan berbeda dari contoh guru dan

kawannya. Namun di dalam penempelan *list* aquarium, RSY tidak tepat pada tempatnya. AZZ menunjukkan perkembangan baik dimana tampak adanya degradasi warna pada ikan dan air laut kolamnya. ANJ yang didudukkan dengan ALD melakukan pendekorasian yang berbeda dengan ALD, ANJ mewarnai ikan dan air dengan cat yang berwarna warni dengan tanpa penjelasan. NS juga mendekor ikannya dengan pewarnaan yang gelap atau hitam, dan menurut NS itu ikan bawal (CW.9).

Suasana di dalam pengerjaan cukup menyenangkan, dan semua anak bersemangat dan antusias mengerjakan 5 tahapan yang harus dilakukan. Semua menyelesaikan dengan baik, hanya FT yang berhasil membuat aquarium sebanyak 2 buah walau hasil karyanya yang pertama lebih indah, lengkap dan detil dibandingkan karya ke-2nya. Hal ini mengingat kawan-kawannya sudah istirahat dan bermain. Adapun hasil karya aquarium anak tampak pada gambar 4.26 di bawah.



**Gambar 4.26**  
**Hasil Karya “Aquarium Ikan” (CD 86-90).**

#### **i. Pertemuan ke-9**

Pada pertemuan ke-9 anak-anak melakukan kegiatan seni hasta karya yaitu pembuatan “kotak makanan” dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kertas kalender, kertas majalah/tabloid makanan,

dimana untuk dekorasinya dilakukan dengan teknik melukis dengan cat air atau pewarnaan dengan crayon, dan penempelan gambar makanan. Pola kotak makanan dan potongan gambar makanan sudah disiapkan guru.

Tujuan pertemuan adalah 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu hewan/hasil ternak, 2) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya melipat, menggunting, melukis dengan cat, mewarnai dengan crayon, dan menempel, 3) memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam mengeksplor warna-warna yang ada sesuai imajinasi, sehingga tercipta kotak makanan yang indah dan berwarna warni, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Pengayaan materi untuk meningkatkan kelancaran anak di dalam ide mengenai hasil ternak dan manfaatnya bagi manusia, telah dilakukan bervariasi, hari ini guru bercerita tentang ternak dan berbagai macam hasilnya, manfaat hasil ternak, jenis makanan yang langsung diobservasi anak seperti susu, keju, biskuit, dan roti. Dan untuk melatih keberaniannya, anak diminta maju ke depan untuk bercerita tentang sarapannya. Kegiatan awal diakhiri dengan memperdengarkan berbagai suara hewan (CL11.b13). Berikut adalah persiapan pembelajaran dan kegiatan awal anak yang tampak pada gambar 4.27 di bawah.





**Gambar 4.27**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal Pengayaan Materi, Gambar,**  
**Observasi Langsung Produk Ternak (CD91-93)**

Tahapan pembuatan adalah 1) mendekorasi pola kotak makanan dengan teknik melukis atau mewarna , 2) melipat dan merakit pola kotak makanan dan menjadikannya sebuah kota, 3) mendekorasi kotak dengan teknik kolase berbagai jensi makanan hasil ternak. Di dalam pengerjaan kegiatan ini, kebebasan anak lebih ditekankan kepada keberanian untuk berekperimen dengan warna-warna yang ada sesuai imajinasi, sehingga diharapkan kotak makanan terlihat indah dan berwarna warni. Dari berbagai tahap proses pembuatan, melipat pola dan membentuknya menjadi kotak dengan cara menempelkan adalah hal yang tersulit karena memerlukan kesabaran menunggu hingga lem kering, baru boleh ditempelkan. Kebanyak anak kurang sabar, kecuali ALD dan FT. Sedangkan kegiatan lainnya anak dapat mengerjakannya dengan mandiri dan senang hati khususnya dalam bereksperimen dengan pencampuran warna. Berikut adalah proses pembuatan “kotak makanan” yang tampak pada gambar 4.28 di bawah.



**Gambar 4.28**  
**Proses pembuatan Kotak Makanan (CD94-98)**

Dalam suasana yang gembira, semua anak dapat menyelesaikan pembuatan “Kotak Makananku” dengan tuntas, dan hasilnya sangat bervariasi, tidak ada yang sama seperti contoh maupun kawannya. Orisinalitas mulai muncul terlihat di dalam pendekorasian warna dan tempelan (CL11.b50-53). Hasil karya anak tampak pada gambar 4.29.



**Karya ALD   Karya TN   Karya FT   Karya RFI   Karya NS   Karya ANJ**

**Gambar 4. 29**  
**Hasil karya anak “Kotak Makananku” (CD99-104)**

#### **j. Pertemuan ke-10.**

Pada pertemuan ke-10 ini kegiatan seni hasta karya adalah membuat “Wayang Kupu-kupu”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kertas HVS dan stik es krim. Pola kupu-kupu tidak disiapkan guru. Anak diminta menggambar bebas “Kupu-Kupu”, menggunting, melukis dan menempelkannya pada stik kayu menjadi “Wayang Kupu-kupu”.

Pertemuan kali ini dipandu oleh guru seni yang biasa dipanggil “Kak Ferdy”, namun pembelajaran tetap mengacu pada RKH yang telah disiapkan oleh peneliti.

Tujuan pertemuan ini sebagai berikut: 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan baru melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/serangga kupu-kupu, 2) Melatih anak untuk melukis bebas, 3) Melatih anak untuk mengenal warna, mencampur warna membentuk tampilan yang indah, 4) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya melukis bebas, menggunting, mewarnai dengan cat dan menempel, 5) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas

Dalam pelaksanaan menggambar dan melukis bebas, pertama guru memancing keberanian anak untuk membuat suatu kreasi berdasarkan coretan yang ada. Hanya FT dan NS yang berani maju dan mengubah coretan menjadi lukisan ikan yang lengkap dan rinci terdiri dari kepala, mata, badan, sirip, dan ekor (CL012.b37-38 dan CD106).. Berikut coretan FT dan NS yang berani maju dan tampak pada gambar 4.30 di bawah.



**Gambar 4.30**  
**Coretan Kreativitas FT dan NS (CD105-106)**

Guru kemudian menjelaskan sekali lagi bahwa dari sebuah coretan dapat membentuk benda apa saja. Termasuk dalam hal ini kupu-kupu. Anak-anak diminta menggambar bebas kupu-kupu, kemudian nanti digunting dan baru dilukis dengan cat berwarna warni sehingga dapat menjadi kupu-kupu cantik. Setelah itu baru ditempel di stik kayu, sehingga menjadi wayang kupu-kupu.

Dalam proses menggambar bebas ini, hanya FT dan RSY yang segera dapat menangkap penjelasan dan menggambar kupu-kupu dalam ukuran besar (CL12b44-45). Sedangkan yang lainnya harus diulang hingga 3 kali, baru mereka dapat membuat gambar kupu-kupu dalam ukuran besar sekitar 10 x 10 cm. Setelah semua sudah menggambar, barulah diajarkan melukis dengan cat air menggunakan kuas, anak diberikan pengulangan pembelajaran cara melukis dengan cat air yang benar. Kak Ferdy memberikan kebebasan anak di dalam melukis kupu-kupunya dengan berbagai macam dekorasi sehingga hasilnya dapat

terlihat indah. Berikut tampak gambar 4.31 adalah proses tahapan pembuatan wayang kupu-kupu.



**Gambar 4.31**  
**Proses Pembuatan Wayang Kupu-kupu (CD107-110).**

Ada 4 tahap di dalam pembuatan wayang kupu-kupu yaitu 1) menggambar, 2) menggunting, 3) melukis dengan cat air dan 4) menempelkannya pada stik. Dari ke-4 kegiatan tersebut, terlihat menggunting sesuai pola kupu-kupu yang dibuat mereka sendiri adalah yang tersulit karena ukurannya kecil dan banyaknya lekukan pada bentuk kupu-kupu (CL11.b40-43). Dalam pengerjaannya, semua anak terlihat senang sekali dan bersemangat membuat karya wayang kupu-kupu hingga tuntas. Hasil karya wayang kupu-kupu anak terlihat sangat bervariasi dan berbeda satu sama lainnya. Sudah timbul orisinalitas di dalam melukis kupu-kupu namun hanya beberapa anak yang dapat mengembangkan ide menghias kupu dengan memberikan tambahan dekorasi seperti FT dan RSY lebih detil tanpa dibantu. ANJ dan AZZ telah menampakkan kemajuan di dalam karya lukis kupu-kupunya yang indah (CL12.b91-92, CD110, CD113, CD111).. Berikut tampak karya “wayang kupu-kupu” pada gambar 4.32 di bawah.



Karya ANJ

Karya FT

Karya Anak

**Gambar 4. 32**  
**Wayang Kupu-kupu Anak (CD111-113)**

#### **k. Pertemuan ke-11.**

Pada pertemuan ke-11 ini kegiatan seni hasta karya adalah membuat “Kupu-kupu Cantik”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kertas HVS, kain perca, kertas kado dan origami. Pola kupu-kupu sudah disiapkan guru, anak diminta menggunting, menempel dan mendekorasinya. Anak diberikan kebebasan dalam menggunakan teknik hasta karya untuk dekorasinya, apakah melukis, menggambar, menempel bahan perca atau kolase (CL13.b42-43).

Tujuan pertemuan ini sebagai berikut: 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan baru melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/serangga kupu-kupu, 2) memberikan kebebasan anak untuk mengeksplorasi warna, memadukannya dengan berbagai teknik hasta karya seperti melukis dan kolase, 4) meningkatkan kelenturan anak di dalam menggunting dan menempelkan pola kupu-kupu, 5) memberikan kesenangan atau

kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas. Berikut proses kegiatan awal untuk memfokuskan perhatian, pengayaan materi baru dan memotivasi anak agar siap pada proses kegiatan pembuatan “kupu-kupu cantik” tampak pada gambar 4.33 di bawah.



**Gambar 4. 33**  
**Kegiatan Awal dan Proses Pembuatan Kupu-kupu Cantik (CD114-119)**

Dalam pelaksanaan hampir semua anak sudah mampu mengunting pola kupu-kupu dengan baik termasuk NS, AZZ dan ANJ. Kegiatan melukis sayap kupu-kupu dengan sapuan cat air merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, dan dapat memunculkan keberanian anak di dalam memadukan berbagai warna sehingga dapat menampilkan dekorasi lukisan sayap kupu-kupu yang berwarna-warni dan indah. Hanya NZT yang mendekorasi sayap kupu-kupu seperti contoh guru dengan menggunakan teknik kolase namun dengan warna beda. Beberapa anak sudah menampakkan kestabilan di dalam orisinalitas seperti FT dan ALD dan tampak pada hasil karya kupu-kupunya yang

berbeda dari guru dan kawan (CD123-124). Juga tampak perkembangan yang baik pada AZZ, dimana AZZ juga membuat kupu-kupu yang berbeda dari contoh guru. (CL13.b78). Sedangkan siswa lainnya masih perlu terus dilatih guna mengembangkan kreativitasnya agar maksimal.

Berikut adalah hasil karya “Kupu-kupu Cantik” contoh guru dan siswa yang tampak pada gambar 4.34 di bawah..



**Gambar 4. 34**  
**Hasil Karya Kupu-kupu Cantik (CD120-124)**

#### **k. Pertemuan ke-12.**

Pada pertemuan ke-12 ini kegiatan seni hasta karya yaitu membuat “Laba-laba”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kain perca, kertas kalender, kertas KVS, tali tas, dan sedotan. Cetakan pola badan dan kepala sudah disiapkan guru, anak diminta mencetak, menggunting, menempel dan mendekorasinya. Anak diberikan kebebasan dalam menggunakan teknik hasta karya untuk dekorasinya, apakah kolase atau mewarnai (CL14.b27).

Tujuan pertemuan ini sebagai berikut: 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan baru melalui



pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/serangga laba-laba, 2) memberikan kebebasan anak dalam bereksperimen memadukan berbagai teknik hasta karya untuk mendekorasi sebuah karya berbentuk “laba-laba”, 3) meningkatkan kelenturan anak di dalam menggunting, menempel, meronce dan menganyam tali simpul, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas

Berikut proses kegiatan awal untuk memfokuskan perhatian, pengayaan materi dan memotivasi anak agar siap pada kegiatan inti dalam pembuatan “laba-laba” tampak pada gambar 4.35 sebagai berikut:



**Gambar 4. 35**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal (CD125-128)**

Pembuatan “laba-laba” dilaksanakan dalam 6 tahap yaitu: 1) membuat kepala “laba-laba” dengan menggunting pola, 2) membuat kaki laba-laba dengan meronce dan menganyam tali simpul mati, 3) memasang kaki pada badan “laba-laba” dengan cara menempelkan, 4) merekatkan kedua pola badan, 5) menempelkan kepala pada badan “laba-laba”, 6) mendekorasi kepala laba-laba dengan pewarnaan atau kolase. Berikut

gambar proses pembuatan laba-laba yang tampak pada gambar 4.36 di bawah.

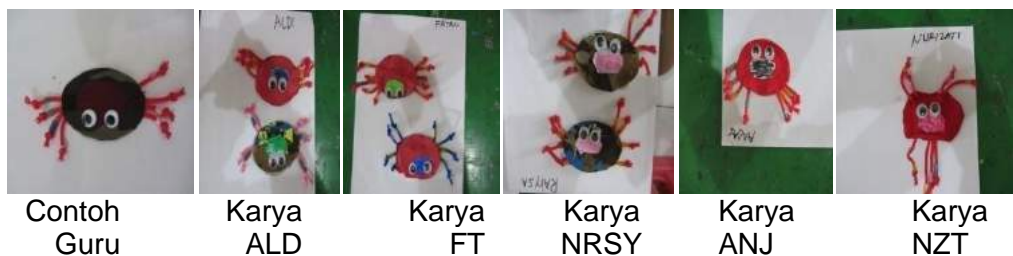


**Gambar 4. 36**  
**Proses Pembuatan Laba-laba (CD129-133)**

Dalam melakukan kegiatan ini dari hasil pengamatan kami tampak bahwa pada tahap 1(satu) terlihat anak sudah mandiri, namun ketika mengerjakan tahap 2(dua) anak memerlukan beberapa kali pengarahan dari guru. ALD, FT dan RSY mandiri pada tahap 2(dua) baik di dalam meronce maupun menganyam tali simpul. Tetapi NS, ANJ dan NZT masih memerlukan bantuan saat awalnya. ANJ masih perlu bantuan namun ANJ berusaha dengan susah payah saat meronce. Demikian pula saat membentuk badan pada tahap 4(empat) dan 5(lima) serta mendekorasi pada tahap 6 (enam) tampak ANJ masih terbalik (CL.4.b39).

Secara keseluruhan teramati bahwa anak terlihat gembira dan bersemangat dalam membuat karya “laba-laba” walaupun memerlukan 6 (enam) tahapan di dalam pembuatannya. ALD, FT, RSY, NS membuat 2

(dua) buah sedangkan ANJ hanya mampu membuat 1(satu). Orisinalitas anak telah tampak pada pendekorasian kepala laba-laba dimana anak mampu bereksperimen menggabungkan teknik kolase dan pewarnaan dengan crayon sehingga karyanya berbeda dengan contoh guru. Namun di dalam pengembangan ide masih belum tampak. Karya anak belum ada yang menampakkan tambahan dekorasi yang lebih detil dari yang dicontohkan (CL14.b56). Berikut adalah karya “laba-laba” anak dan contoh guru yang tampak pada gambar 4.37 di bawah.



**Gambar 4. 37**  
**Hasil Karya “Laba-laba” (CD134-139)**

### **I. Pertemuan ke-13.**

Pada pertemuan ke-13 ini kegiatan seni hasta karya adalah membuat “Gantungan Pintu bergambar Serangga”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kardus dan kertas HVS bekas. Cetakan dan pola gantungan pintu sudah disiapkan guru, anak diminta menggambar dan mewarnai bebas dengan tema serangga kemudian menempelkannya pada pola gantungan pintu yang sudah disiapkan guru. Anak diberikan kebebasan dalam memilih jenis serangga sedangkan pewarnaannya menggunakan crayon.

Hari ini pembelajaran akan dipandu oleh guru seni “Kak Ferdy”, yang akan fokus mengajari anak untuk menggambar bebas dan mewarnai dengan crayon secara benar (CL15.b24) agar dapat memadukan warna membentuk tampilan yang indah. Disamping tujuan lainnya sebagai berikut: yaitu 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/aneka serangga, 2) memberikan kebebasan dalam berinisiatif memilih jenis serangga yang akan digambar sesuai imajinasinya untuk dekorasi gantungan pintu, 3) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya berupa menggambar, menggunting, menempel, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas. Berikut gambar 4.49 proses kegiatan awal dan persiapan.



Persiapan  
Bahan  
Media

Menyanyi

Gerakan  
Serangga-  
Laba-laba

Gerakan  
Serangga-Kupu-  
kupu

Pengayaan  
materi  
serangga

**Gambar 4. 38**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal (CD140-145).**

Pembuatan “Gantungan Pintu bergambar Serangga” dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu: 1) menggambar bebas serangga, mewarnai dengan crayon, 2) menempelkan gambar serangga pada pola gantungan pintu

yang telah disiapkan. Anak diberikan kebebasan dan keberanian dalam menggambar bebas serangga. Berikut gambar proses pembuatan “Gantungan Pintu bergambar Serangga” yang tampak pada gambar 4.39.



**Gambar 4. 39**  
**Proses Pembuatan “Gantungan Pintu”**

Dalam melakukan kegiatan tahap 1 (satu), anak diberikan kebebasan agar berani menggambar serangga. Kak Ferdy memperlihatkan berbagai gambar serangga seperti kepik, kupu-kupu dan ulat sebagai inspirasi anak. Dalam tahapan ini sebagian besar anak memilih menggambar kepik, kecuali ALD dan NZT yang menggambar kupu-kupu. FT, ALD dan RSY dapat menggambar dengan sedikit arahan dan perbaikan dari Kak Ferdy. AZZ sudah berani menggambar kepik dengan baik, ukurannya besar, ANJ masih perlu dibantu. Semua anak mulai dapat menggambar dalam ukuran porsi yang cukup besar sehingga dapat digunakan sebagai dekorasi gantungan pintu (CL15.b31-32 dan CD146). Kecuali RFI, karena RFI sakit dan tidak masuk (CL15 b2), maka RFI mengerjakannya sendiri pada tanggal 5 Juni 2014 dan guru tidak bisa membimbing sebagaimana kak Ferdy melakukannya. Namun RFI dapat

membuat gantungan pintu dengan pilihan gambar serangga yaitu Laba-laba dengan baik walaupun dengan ukuran kecil kemudian mendekornya. (CL18A.b7).

Dari seluruh hasil karya anak, berdasarkan pengamatan kami tampak adanya perkembangan kreativitas yang baik khususnya orisinalitas saat mendekorasi baik dari bentuk maupun warna namun pengembangan ide di dalam pendekorasi belum merata dan stabil. Pewarnaan tidak ada yang sama diantara mereka (CL15.b48 dan CD152).

Berikut adalah hasil karya “Gantungan Pintu bergambar Serangga” yang tampak pada gambar 4.40 di bawah.



**Gambar 4. 40**  
**Hasil Karya “Gantungan Pintu bergambar Serangga” (CD152)**

### **3. Refleksi**

Refleksi ini dilakukan untuk melihat tindakan yang diberikan dan dampak dari penggunaan metode seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun di KB MUiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara. Hasil refleksi pada siklus satu menunjukkan bahwa pada pertemuan

awal hingga ke-13 (akhir siklus satu) yaitu ada peningkatan kreativitas walaupun dicapai secara lamban dalam 13 kali pertemuan, dan perkembangan tahap demi tahap tersebut menunjukkan perubahan yang lebih baik. Pada awal pertemuan, sebenarnya anak sudah mempunyai pengetahuan yang dapat dijadikan kelancaran ide..Namun anak belum semangat dan dapat mengekspresikannya dengan segera mengerjakan tugas guru, anak masih perlu bantuan, dorongan, arahan dan penjelasan guru agar dapat mengerjakan tugas tahap demi tahap dengan benar, akibatnya pada awal siklus 1 ini hasil karya anak masih terbatas. Guru menambahkan pengetahuan baru untuk memperkaya ide anak, dan secara perlahan ketika anak sudah mulai menguasai materi sesuai tema/sub tema yang diberikan guru terlihat anak dapat menjawab, semangat dan segera mengerjakan tugas yang diberikan guru. Anak dapat memanfaatkan waktu dengan baik dan dapat menghasilkan beberapa karya. Namun pada pertemuan ke-5, kembali anak memerlukan lebih banyak pengayaan materi karena adanya perubahan tema dari tanaman menjadi binatang. Guru harus secara berulang-ulang menjelaskan secara umum (seperti tempat hidupnya, makanan, jenis, reproduksinya, kebiasaannya) dan detil (khususnya deskripsi tentang bagian-bagian tubuh hewan, warna, bentuk) agar anak dapat memperoleh gambaran mengenai hewan yang akan menjadi objek kegiatan seni hasta karya yang terbuat dari bahan daur ulang. Terlihat bahwa pada setiap

perubahan tema/sub-tema, anak sangat memerlukan pengayaan materi baru yang berhubungan dengan materi kegiatan seni hasta karya. Perkembangan kelenturan di dalam penguasaan teknik seni hasta karya, pada awal pertemuan hingga akhir secara bertahap dan perlahan mulai tampak kemandiriannya, baik di dalam menggunakan berbagai bahan maupun beragam teknik hasta karya seperti menggunting dan menempel mendekati pola garis, menganyam, melukis dan kolase. Namun untuk teknik melukis dengan kuas dan cat air, baru pada pertemuan ke- 10 anak mulai mandiri dan melakukannya dengan benar setelah adanya guru seni. Demikian pula penguasaan teknik menggambar bebas. . Penguasaan teknik menempel dan kolase secara bertahap lebih mudah dilakukan anak. Namun teknik menganyam dan mengikat tali simpul masih merupakan kegiatan yang cukup sulit. Sehingga masih perlu pelatihan untuk menghaluskan karya-karya anak selanjutnya agar tampak lebih indah. Hanya ANJ yang masih perlu bantuan dan arahan secara detil untuk penguasaan teknik hasta karya hingga akhir tahap siklus 1(satu), terutama saat menempel sesuai pola. ANJ sangat kurang dalam penguasaan orientasi letak.

Kemampuan orisinalitas anak belum tampak secara merata. Baru TN dan ALD pada pertemuan ke-6 mulai menampakkan orisinalitasnya di dalam pemilihan bahan, teknik dan penambahan dekorasi yang berbeda



dari contoh. Dilanjutkan oleh FT dan RSY. Namun kemampuan orisinalitas anak masih belum stabil.

Kemampuan elaborasi di dalam pengembangan ide baru tampak ketika anak diberikan kesempatan mengerjakan wayang kupu-kupu pada pertemuan ke-10, dimana masing-masing anak membuat pola kupu-kupu sendiri dengan dekorasi lukisan yang indah pada sayapnya. Guru sangat *surprise* melihat kemampuan anak di dalam karya wayang tersebut.

Oleh karena itu, untuk lebih memicu kreativitas anak melalui proses kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi sehingga dapat tercipta suatu karya yang indah, guru perlu terus memperkaya anak di dalam penguasaan materi baru sesuai sub-tema sehingga anak mendapatkan banyak ide, dan lancar di dalam menyelesaikan menghasilkan lebih banyak karya. Disamping itu guru juga perlu mengingatkan teknik-teknik hasta karya yang benar agar menghasilkan karya yang lebih baik, halus dan rapi. Mendatangkan guru seni maupun memperlihatkan karya-karya seni yang indah melalui gambar/buku ensiklopedia/video, dapat memberikan inspirasi anak untuk mengembangkan ide di dalam menciptakan suatu karya yang unik dan detail.

Berikut tampak data skor kreativitas anak pada penelitian Siklus 1(satu) pada tabel 4.6 di bawah.

**Tabel 4.6**  
**Data Skor Kreativitas Penelitian Awal**  
**dan Setelah Tindakan Siklus Satu**

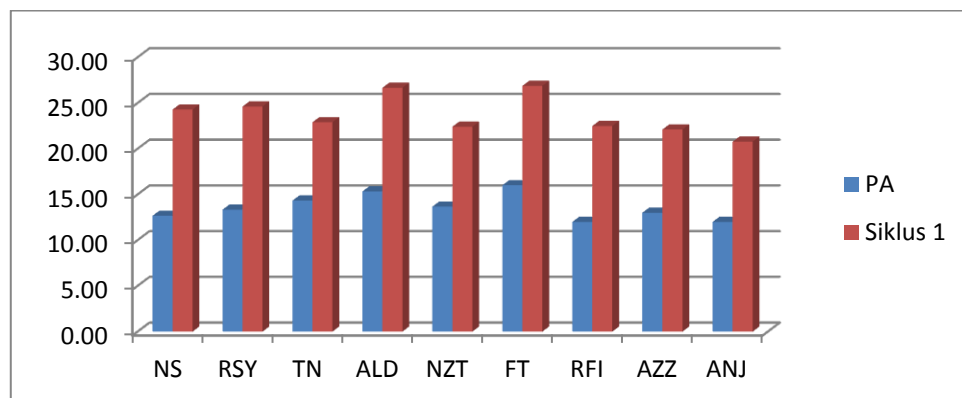
KODE NAMA	Uji Awal			Siklus 1			Pening- katan
	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori	
NS	12.67	31.67%	BM	24.28	60.71%	MB	29.04%
RSY	13.33	33.33%	BM	24.62	61.54%	MB	28.21%
TN	14.33	35.83%	BM	22.90	57.24%	MB	21.41%
ALD	15.33	38.33%	BM	26.67	66.67%	BSH	28.33%
NZT	13.67	34.17%	BM	22.41	56.03%	MB	21.86%
FT	16.00	40.00%	BM	26.87	67.18%	BSH	27.18%
RFI	12.00	30.00%	BM	22.49	56.22%	MB	26.22%
AZZ	13.00	32.50%	BM	22.10	55.26%	MB	22.76%
ANJ	12.00	30.00%	BM	20.77	51.92%	MB	21.92%
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>	<b>33.98%</b>	<b>BM</b>	<b>23.68</b>	<b>59.20%</b>	<b>MB</b>	<b>25.21%</b>

Tabel tersebut menggambarkan bahwa rata-rata kelas skor kreativitas Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara setelah dilakukan tindakan pada Siklus 1(satu) meningkat dan mencapai prestasi skor rata-rata sebesar 23,68 atau 59,20%. Apabila dibandingkan dengan data kreativitas penelitian awal, tampak adanya peningkatan rata-rata kelas sebesar 23,64%.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus 1(satu) yang terendah masih tetap atas nama ANJ, namun apabila dilihat skornya, tampak adanya peningkatan sebesar 8,77 atau 21,92% yaitu dari semula 12,00 atau 30,00% pada penelitian awal dan menjadi 20,77 atau 51,92% setelah dilakukan tindakan pada penelitian siklus1.

Apabila dilihat skor tertinggi ketika penelitian awal dicapai oleh FT dan pada siklus 1(satu) prestasi masih dicapai FT dengan skor sebesar 26,87 atau 67,18%. Dan disusul oleh ALD menduduki ranking ke-2 dengan pencapaian skor 26,67 atau 66,67%. Walaupun di dalam pengamatan lapangan, TN dan ALD adalah anak yang pertama kali menampakkan orisinalitasnya di dalam pemilihan bahan, teknik dan penambahan dekorasi yang berbeda dari contoh pada pertemuan ke-6. Baru diikuti oleh FT. Namun dalam pengamatan selanjutnya hingga siklus 1 berakhir, kemampuan orisinalitas ALD dan TN masih belum stabil.

Perkembangan kreativitas pada penelitian awal dan periode tindakan siklus 1(satu) dapat dilihat pada gambar grafik 4.41 sebagai berikut:



**Gambar Grafik 4.41**  
**Data Tingkat Kreativitas Penelitian Awal**  
**dan Setelah Tindakan Siklus 1(satu)**

Berdasarkan grafik maka dapat dilihat bahwa skor pencapaian kreativitas anak Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati rata-rata

kelas setelah dilakukan tindakan pada Siklus 1(satu) yaitu skor 23.68 atau 59,20%, dan dapat dikatakan masih rendah. Dan apabila dilihat dari kemampuan pencapaian masing-masing anak bahwa yang memiliki kemampuan kreativitas Mulai Berkembang sebanyak 7 orang dan Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 orang. Apabila dipersentasekan, maka akan diperoleh 78% anak masih dalam kategori Mulai Berkembang dan 22% anak sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan.

Pada penelitian ini, peneliti dan Kolaborasi menyepakati bahwa pemberian tindakan dikatakan berhasil jika kemampuan kreativitas anak menunjukkan Berkembang Sesuai Harapan atau Berkembang Sangat Baik. Sementara kriteria keberhasilan tindakan secara klasikal adalah 71%. Adapun dalam hal ini yang mencapai keberhasilan individu baru sebesar 22% (Berkembang Sesuai Harapan).

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus 1(satu) tersebut, maka peneliti bersama kolaborator sepakat untuk melakukan tindakan lagi pada siklus 2(dua) agar indikator yang diinginkan sebesar 71% tersebut tercapai.

### **c. Deskripsi Data Siklus 2**

Setelah dilakukan perencanaan tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator (dalam hal ini adalah guru kelas), mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang telah dilakukan pada siklus 1 (satu).

Pelaksanaan siklus 2(dua) dilakukan sebanyak 5(lima) kali pertemuan. Setiap kali pertemuan adalah 2 jam, dimulai dari tanggal 2 Juni 2014 sampai dengan 18 Juni 2014. Peneliti disini berperan sebagai perancang tindakan dan pengamat. Sedangkan pelaksana tindakan adalah guru sebagai kolaborator.

Siklus 2 (dua) terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian tindakan, peneliti dengan guru melakukan diskusi untuk merencanakan desain pembelajaran dengan tema/sub tema yaitu binatang/hewan oLaut. Peneliti mendiskusikan dengan kolaborasi mengenai strategi pembelajaran yang bervariasi untuk memperkaya materi sehingga dapat memperbanyak ide anak di dalam kelancaran menghasilkan suatu karya, seperti observasi langsung terhadap produk seni kreatif buatan guru seni dan hewan hidup. Selain itu juga ceramah, diskusi/Tanya jawab, mendongeng, memperlihatkan gambar/buku/video, menyanyi, menari. Disamping hal tersebut juga mempersiapkan berbagai bahan-bahan daur ulang yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan suatu karya 2 atau 3 dimensi, jenis-jenis kegiatan hasta karya yang mampu akan dikerjakan anak, dan cara-cara supaya anak berani mengeluarkan pendapat atau memberikan judul atas karya yang dibuatnya serta lebih termotivasi dan antusias membuat suatu

karya yang indah dan rinci serta detil yang menunjukkan indikator kreativitas.

Hasil refleksi siklus 1(satu) menunjukkan bahwa belum tercapainya aspek pengembangan ide dan orisinalitas anak secara merata, maka pada siklus 2(dua) ini guru merubah strategi pembelajaran yaitu lebih menekankan pada kebebasan anak untuk memilih bahan, warna, bentuk dan teknik hasta karya di dalam mencipta suatu karya antara lain tidak ada contoh gambar dari guru, anak diberi kesempatan untuk menggambar bebas untuk mendekorasi produk hasta karyanya. Walaupun pada siklus 1 guru sudah berlaku sebagai fasilitator, namun dalam siklus 2 diharapkan guru lebih bertindak sebagai fasilitator khususnya dalam memberi berbagai macam pengayaan ide yang ditampilkan di dalam dekorasi topi yang dipakai guru atau gambar yang terpasang di papan tulis, karya seni kreatif guru seni yang dipajang di depan kelas, dimana semua itu dapat diobservasi oleh anak setiap saat. Pada kegiatan awal dalam rangka memotivasi semangat pagi hari, pada siklus ke-2 ini anak disambut dengan musik gembira.

**Tabel. 4.7**  
**Desain Tindakan Siklus 2 (dua)**

Minggu/ hari	Tema/Sub Tema	Pengembangan Bahan Ajar dan Main
<b>M1/H1</b>	Binatang/Binatang Laut	Membuat Topeng “Lumba-lumba”
<b>M1/H2</b>	Binatang/Binatang Laut	Membuat Kalender”Aneka Binatang Laut”

Minggu/ hari	Tema/Sub Tema	Pengembangan Bahan Ajar dan Main
<b>M1/H3</b>	Binatang/Binatang Laut	Membuat Pantai, Laut dan Pohon Kelapa
<b>M1/H4</b>	Binatang/Binatang Laut	Membuat Aneka Hewan Laut dan Batu Karang.
<b>M1/H5</b>	Binatang/Binatang Laut	Merakit Diorama Pantai

Selain menyiapkan desain pengembangan pembelajaran dan bermain di atas, Peneliti juga menyiapkan RKM - RKH yang sudah jadi sehingga kolaborator lebih mudah dalam pembelajaran. Peneliti juga mendekorasi ulang dengan gambar dan hiasan dinding di ruang kelas agar berbeda dari keseharian dan untuk menarik perhatian anak berupa bahan observasi langsung seperti hewan hidup (ikan, kura-kura), karya seni kreatif ciptaan guru seni dan kakak kelas (seperti lukisan dari crayon, pensil dan cat air), kaset lagu gembira serta hadiah untuk kegiatan akhir pembelajaran semester 2, bahan daur ulang yang dibersihkan dan aman bagi kesehatan, peralatan (kertas gambar, spidol, pensil warna, cat air, kuas, tatakan), serta spidol warna-warni untuk guru.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan, juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera dan video sebagai alat rekam.

## 2. Tahap Implementasikan Tindakan dan Observasi pada Siklus 2 (dua) .

Dalam tahapan Siklus 2 (dua) ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan pembelajaran menggunakan metode seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan sebagaimana tabel 4.8 di bawah.

**Tabel 4.8**  
**Kegiatan Seni Hasta Karya**  
**dari Bahan Daur Ulang Pada Tindakan Siklus 2(dua)**

NO	Hari/ Tanggal	Tema/ Sub Tema	Per temuan	Kegiatan	Catatan Lapangan
1	Senin, 2 Juni 2014	Binatang/Bin atang Laut	1	Membuat Topeng "Lumba-lumba"	CL.16
2	Rabu, 4 Juni 2014	Binatang/Bin atang Laut	2	Membuat Kalender "Aneka Binatang Laut"	CL.17
3	Kamis, 5 Juni 2014	Binatang/Bin atang Laut	3	Membuat Pantai, Laut dan Pohon Kelapa.	CL.18
4	Selasa, 17 Juni 2014	Binatang/Bin atang Laut	4	Membuat Aneka Hewan Laut dan Batu Karang.	CL.19
5	Rabu, 18 Juni 2014	Binatang/Bin atang Laut	5	Merakit Diaroma Pantai	CL.20

### a. Pertemuan Ke-1

Pada pertemuan ke-1 ini kegiatan seni hasta karya yaitu membuat Topeng "Lumba-lumba" dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kardus, kertas HVS, tali rafia. Cetakan pola topeng sudah disiapkan guru, anak diminta untuk menempel, menggunting dan melukis/mewarnai untuk mendekorasi topengnya. Anak diberikan kebebasan dalam menggunakan



teknik hasta karya untuk dekorasinya, apakah melukis dengan cat air atau mewarnai dengan crayon atau kolase (CL.16.b27).

Tujuan pertemuan ini sebagai berikut: 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi baru sesuai tema/subtema yaitu binatang/hewan laut lumba-lumba, 2) memberikan kebebasan berinisiatif baik dalam memilih bahan maupun teknis hasta karya yang akan digunakan di dalam pendekorasian membuat topeng “lumba-lumba”, 3) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya sehingga mampu bereksperimen di dalam memadukan berbagai teknik hasta karya dan bahan dan menciptakan suatu karya yang orisinil dan beda, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Dalam pengamatan kami, tampak bahwa dalam siklus 2 ini guru menyambut anak di pagi hari dengan lagu atau musik ceria dan tampak anak lebih fokus dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Berikut proses kegiatan awal untuk memfokuskan perhatian, pengayaan materi dan memotivasi anak agar siap pada kegiatan pembuatan topeng “lumba-lumba” tampak pada gambar 4.42 berikut:



**Gambar 4.42**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal (CD153-157).**

Pembuatan topeng “lumba-lumba” dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu 1) menempelkan 2 buah pola topeng yang terbuat dari kertas HVS dan kardus, 2) mendekorasi topeng dengan bebas, 2) mendekorasi gambar “lumba-lumba” dengan bebas, 3) menggantung gambar lumba-lumba yang telah didekorasi, 4) menempelkan “lumba-lumba” tersebut pada ujung atas topeng. Guru menjelaskan tahapan tersebut, namun guru hanya mencontohkan langkah tahap pertama saja, sedangkan langkah pendekorasian tidak diberikan contoh hanya anak-anak diarahkan agar mendekorasinya secara bebas, baik warna maupun teknisnya.

Adapun proses pembuatan topeng tampak pada gambar 4.43 sebagai berikut:



**Menempel**  
**Dasar**  
**Topeng**  
**untuk di**  
**lukis**

**Melukis**  
**Topeng**

**Menambah**  
**dekorasi topeng**

**Melukis**  
**Lumba-lumba**

**Menggantung**  
**gambar lumba-**  
**lumba**

**Gambar 4.43**  
**Proses Pembuatan Topeng Lumba-lumba (CD158-162)**

Dalam pengamatan kami terhadap guru tampak bahwa guru sudah menjalankan pembelajaran sesuai yang direncanakan pada siklus 2 ini dimana guru sebagai fasilitator lebih menekankan kebebasan di dalam anak bereksplorasi dan eksperimen terhadap warna dan teknik hasta karya. Demikian pula dari hasil pengamatan anak tampak bahwa anak sudah percaya diri dan berani di dalam menentukan teknik hasta karya sesuai imajinasinya. Penguasaan teknik hasta karya cukup baik. Tampak semua anak mahir di dalam menempel dan menggunting dengan hasil yang baik, demikian pula di dalam melukis. Hampir semua memilih teknik melukis untuk dekorasi topeng dan lumba-lumba, kecuali TN dan ANJ yang mengkombinasikan teknis mewarnai dengan crayon saat mendekorasikan lumba-lumba. Sehingga dapat dikatakan mulai muncul orisinalitas anak di dalam bereksperimen memadukan teknis hasta karya melukis dengan cat air dan mewarnai dengan crayon sesuai imajinasi anak. Penggunaan bermacam warna bermunculan sehingga topeng lumba-lumba tampak indah. Aspek elaborasi juga mulai tampak di dalam penambahan dekorasi yang berbeda dari yang dicontohkan guru. Detil lumba-lumba mulai tampak di dalam dekorasi anak seperti mata, sirip, ekor (CL.16.b37-38). Anak-anak juga tampak antusias mengerjakannya walaupun memerlukan beberapa tahap yang cukup rumit. Hampir semua anak sudah lancar dan dapat menggunakan waktu dengan baik sehingga dapat membuat 2(dua) buah topeng “lumba-lumba” dengan hasil baik dan

tuntas, kecuali ANJ, RFI dan ALD yang membuat 1(satu) karya. Alasan ANJ dan RFI karena sudah tidak mau membuat lagi/capek (CW20.b9) dan CW21.b7), sedangkan ALD mengerjakannya sendiri pada tanggal 16 Juni 2014 karena tidak masuk sekolah akibat sakit (CL16.b04-05). Walaupun mengerjakan sendiri, namun pengembangan ide dan orisinalitas karyanya muncul (CD163) yang tampak pada pewarnaan dan detil dekorasi yang berbeda dengan yang dicontohkan guru. Gambar 4.44 menunjukkan hasil karya topeng “lumba-lumba” buatan ALD dan lainnya sebagai berikut:



**Gambar 4.44**  
**Hasil karya “Topeng Lumba-Lumba” (CD163-171)**

#### **b. Pertemuan Ke-2**

Pada pertemuan ke-2 kegiatan seni hasta karya adalah membuat kalender bergambar hewan laut dengan memanfaatkan bahan daur ulang

berupa kertas kalender dan kertas HVS . Cetakan pola kalender sudah disiapkan guru, anak diminta untuk menggambar bebas di tempat yang sudah disediakan di kertas HVS, kemudian mendekorasikannya. Anak diberikan kebebasan dalam menggunakan teknik hasta karya untuk dekorasinya, apakah melukis dengan cat air atau mewarnai dengan crayon atau kolase (CL17.b32).

Tujuan pertemuan ini sebagai berikut: 1) meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/aneka hewan laut, 2) memberikan kebebasan berinisiatif baik dalam memilih bahan maupun teknis hasta karya yang akan digunakan di dalam pendekorasian kalender, 3) meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya sehingga mampu bereksperimen di dalam memadukan berbagai teknik hasta karya dan bahan dan menciptakan suatu karya yang orisinil dan beda, 4) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas. Berikut persiapan dan kegiatan awal anak tampak pada gambar 4.45 di bawah.



**Gambar 4.45**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal (CD172-176).**

Pembuatan kalender bergambar hewan laut dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu 1) mendekorasi *list* kalender (melukis, mewarnai dan kolase dengan menempel hiasan berupa lingkaran/kotak berwarna-warni) dan membiarkannya hingga kering, 2) sambil menunggu *list* kering, anak menggambar bebas “hewan laut” pada pola kalender yang sudah disiapkan, sekaligus mendekorasinya, 3) menuliskan angka 1 – 30 sebagai tanggal di kalender, 4) menempelkan kertas gambar yang telah didekorasi pada karton list kalender yang sudah kering. Dalam pengamatan kami tampak bahwa di dalam pengerjaan ke-4 tahap ini terlihat anak sudah dapat mengerjakan sendiri (mandiri), hanya sekali-kali guru mengarahkan agar berhati-hati di dalam pengerjaannya agar hasilnya lebih baik. Anak juga sudah dapat mengambil dan memilih bahan media sendiri tanpa berebut. Pada tahap ke-1(satu) anak secara mandiri sudah dapat bereksperimen menggabungkan beberapa teknik hasta karya yaitu melukis, mewarnai dengan crayon dan kolase. Demikian pula pengamatan di dalam hal pewarnaan, anak sudah berani berekspresi bebas di dalam pemilihan warna sehingga dekorasi *list* kalender tampak indah dan berwarna-warni. Pada tahap ke- 2 menggambar bebas, anak sudah mulai dapat mengembangkan ide yang berasal dari gambar-gambar yang ada di topi guru, di papan atau di majalah yang diletakkan di dekat anak, sehingga gambaran hewan laut cukup beragam bentuk dan warnanya. Tidak ada yang sama. Gambar belum sempurna, berukuran masih relatif kecil namun

mendekati bentuk asli (CL17b37-38). Tahap ke-3 yaitu penulisan angka, AZZ, NZT baru menguasai penulisan angka sampai dengan 10. TN tanpa melihat contoh dapat menuliskan angka sampai 30. TN, FT, NS dan RSY dapat menuliskan secara lengkap dengan cepat, (CL17b53-55) dan tahap ke-4 yaitu menempel adalah kegiatan yang cukup merepotkan anak, namun anak dapat mengatasinya dengan baik. Guru hanya mengarahkan dimana letak yang harus ditempelkan. Adapun proses pengerjaannya dapat dilihat pada gambar 4.46 di bawah.



**Gambar 4.46.**  
**Proses Pembuatan Kalender Bergambar Aneka Hewan Laut**  
**(CD177-183).**

Partisipasi anak di dalam proses pengerjaan kalender terlihat aktif dan tampak anak bergembira dan bersemangat sehingga semua dapat menyelesaikannya dengan baik, dengan yang indah dan berwarna-warni. Kemandirian untuk bereksperimen di dalam memadukan berbagai teknik hasta karya telah muncul yaitu menggambar, melukis, mewarnai dan kolase, termasuk dalam hal ini pada AZZ. Namun ANJ masih belum sepenuhnya mandiri dan masih perlu bimbingan. Kemampuan mengembangkan ide telah mampu memunculkan orisinalitas anak di

dalam karyanya yang berbeda satu sama lain di dalam pendekorasian baik bentuk dan pewarnaan. Adapun hasil karya kalender anak tampak sebagaimana gambar berikut:



**Gambar 4. 47**  
**Hasil Karya “Kalender Bergambar Aneka Hewan Laut” (CD 184)**

### **c. Pertemuan Ke-3**

Pada pertemuan ke-3, kegiatan seni hasta karya adalah membuat “Pantai, Laut dan Pohon Kelapa”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kardus, kertas HVS, tisu makan. Kegiatan hari ini merupakan rangkaian dari rencana kegiatan puncak tema karya kreatif anak berupa “diaroma pantai” yang akan dibuat pada akhir siklus ke-2.

Tujuan kegiatan hari ini adalah 1) mempersiapkan hasil karya anak untuk pembuatan puncak tema karya kreatif anak berupa “Diaroma Pantai”, 2) memberikan kebebasan kepada anak dalam berkreasi mendekorasi agar dapat memunculkan pengembangan ide dan orisinalitasnya, 3) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.



Berikut adalah gambar persiapan dan kegiatan awal proses pembuatan pantai, laut dan pohon kelapa, tampak pada gambar 4.48.



**Gambar 4.48**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal (CD185-189)**

Pembuatan “Laut, Pantai dan Pohon Kelapa” dilakukan dalam 3 tahap yaitu

- a. Tahap 1. Membuat laut, dengan langkah 1) memberi lem pada kardus, 2) menempelkan tisu atau kertas pada kardus dan tunggu hingga kering, 3) melukis laut
- b. Tahap 2. Membuat pantai, didahului dengan membuat garis pantai dan laut, yaitu membelah bidang menjadi 2(dua) bagian dengan pilihan bebas apakah belahan berbentuk garis lurus, melengkung atau segi tiga.
- c. Tahap 3. Membuat Pohon Kelapa, dengan langkah 1) mendekorasi pola pohon kelapa dan melengkapi bagian-bagian, 2) menggunting tiang penyangga pohon kelapa, 3) menempelkan pohon kelapa yang sudah dihias pada tiang penyangganya, 3) menghitung jumlah pohon kelapa yang berhasil dibuat untuk disimpan di dalam plastik dan akan

dipakai sebagai dekorasi pembuatan puncak tema karya kreatif “diorama pantai” pada akhir siklus 2.

Dari hasil pengamatan kami tampak bahwa guru sudah menjalankan langkah sesuai yang direncanakan, hanya membantu anak apabila diperlukan dan lebih menstimulai anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya sendiri. Dalam pelaksanaannya, pembuatan “laut” memerlukan waktu yang cukup lama hingga 1 jam 15 menit. Karena ada proses pengeringan dan juga anak mengalami kesulitan saat melukis di atas media yang bertekstur kasar dan berpori (tisu). Namun dengan arahan guru dan penjelasan untuk merubah teknis cara menggunakan kuas agar lebih hati-hati, maka akhirnya karya “laut” dapat diselesaikan. Dalam pembuatan “pohon kelapa”, teramati bahwa anak sudah lancar di dalam pengerjaannya karena kegiatan ini merupakan pengulangan, anak sudah dapat melengkapi pohon kelapa secara detil (ada ruas batang, akar, buah, daun yang berwarna) walaupun guru dalam hal ini tidak memberikan contoh (CL18.b40-41). Bedanya kali ini anak diminta membuat lebih dari satu “pohon kelapa”, yang akan digunakan di dalam pendekorasi puncak tema karya kreatif berupa “diorama pantai”. Hanya ANJ yang masih perlu dibimbing. Berikut gambar proses pembuatan “Laut, Pantai dan Pohon Kelapa”, dan tampak pada gambar 4.49 di bawah.



**Menempel kرتون dengan Tisu/Kertas**      **Memberi Garis Pantai (segitiga, lengkung atau garis lurus)**      **Melukis Laut**      **Mendekorasi Pohon Kelapa**      **Penempelan Penyangga Pohon Kelapa**

**Gambar 4.49**  
**Proses Pembuatan “Laut, Pantai dan Pohon Kelapa”(CD190-194)**

Partisipasi aktif anak tampak di dalam pengamatan kami. Suasana yang gembira dan tetap bersemangat, membuat anak-anak dapat menyelesaikan karyanya hingga tuntas. NZT yang paling akhir menyelesaikan karyanya karena NZT membuat pohon kelapa hingga 6 buah, namun dia dengan tekun menyelesaikan dengan bantuan guru dalam hal pengeleman. Rata-rata anak dapat membuat 4(empat) buah pohon kelapa, kecuali ANJ membuat 3 (tiga) buah dengan dorongan terus menerus dari guru. Namun mereka semua membuat di atas 1(satu) buah karya (CL18.b42-46) Adapun hasil karya “pohon kelapa” anak tampak pada gambar 4.50 berikut:



**Gambar 4. 50**  
**Karya “Pohon Kelapa” (CD195-201).**

#### **d. Pertemuan Ke-4**

Pada pertemuan ke-4 ini kegiatan seni hasta karya adalah pembuatan aneka dekorasi pantai berupa “Aneka Hewan Laut dan Batu Karang”, dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kertas HVS, kertas majalah. Kegiatan hari ini juga merupakan rangkaian dari rencana kegiatan puncak tema karya kreatif anak berupa “diaroma pantai” yang akan dibuat pada akhir siklus 2.

Tujuan kegiatan hari ini adalah 1) mempersiapkan hasil karya anak untuk pembuatan puncak tema karya kreatif berupa “Diaroma Pantai”, 2) memberikan kebebasan kepada anak dalam berkreasi mendekorasi berbagai macam aneka hewan laut agar dapat memunculkan proses pengembangan ide dan orisinalitasnya, 3) memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

Berikut adalah persiapan dan kegiatan awal proses pembuatan “Aneka Hewan laut dan Batu Karang”, tampak pada gambar 4.51 di bawah.



**Gambar 4.51**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal (CD202-2015)**

Pembuatan aneka dekorasi pantai berupa “Aneka Hewan Laut dan Batu Karang”, dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

- a. Tahap 1. Mendekorasi Hewan Laut, dengan langkah 1) memilih jenis hewan laut sebanyak-banyaknya, 2) mendekorasi gambar hewan laut dengan teknik melukis atau mewarnai dengan crayon/pensil warna atau spidol, 3) menempelkan penyangga pada gambar hewan laut yang sudah didekorasi agar hewan laut tampak seperti benda 3 dimensi, 4) menghitung jumlah “hewan laut” yang telah dibuat, disimpan untuk dipakai sebagai bagian dari dekorasi puncak tema “diorama pantai” pada akhir siklus 2.
- b. Tahap 2. Membuat batu karang., dengan langkah 1) mengambil kertas majalah bekas, 2) Menggunting atau merobek kertas sesuai ukuran yang dikehendaki, 3) meremas potongan kertas, 4) mencelupkan ke dalam cat warna abu-abu/hitam/putih.

Berikut gambar proses pembuatan aneka dekorasi pantai berupa “Aneka Hewan laut dan Batu Karang”.



**Gambar 4. 52**  
**Proses pembuatan aneka dekorasi pantai berupa**  
**“Aneka Hewan laut dan Batu Karang” (CD206-210).**

Di dalam pelaksanaan pembuatan “Aneka Hewan Laut dan Batu Karang” berdasarkan pengamatan kami tampak bahwa anak dengan sigap dan mandiri segera mengambil dan memilih jenis hewan laut dan berinisiatif sendiri menentukan teknik apa yang akan dipakai untuk mendekorasi. Teknik yang dipilih anak bervariasi, namun tidak ada yang melukis karena ukuran gambar hewan laut relatif kecil. Anak sudah melakukan eksperimen di dalam penggunaan teknik pewarnaan dengan memadukan teknik mewarnai crayon, spidol dan pensil. Guru tidak memberikan contoh sehingga muncul pengembangan ide dan kreasi orisinalitas karya anak yang indah dan detil. ANJ walaupun lamban, dan dengan distimulasi berulang-ulang oleh guru akhirnya dapat melakukannya dengan baik (CL19.b55 dan CD212). TN dan AZZ pada awal pengerjaan terlihat kurang bersemangat, karena rumah mereka baru saja terbakar (CL.19.b20, CD238 dan CW22b3). Namun guru terlihat terus

menyemangati mereka untuk berkarya sebagaimana kawannya. Dan AZZ dan TN berhasil melakukan eksperimen menggabungkan teknik pewarnaan spidol dan pensil warna di dalam pendekorasian bintang laut. Duri-durinya di warnai dengan spidol sehingga terlihat lebih menonjol sedangkan badannya diwarnai dengan pensil warna. Dan karya mereka cukup banyak yaitu 21 buah hewan laut dengan pewarnaan yang indah. Mengingat anak sudah mendapatkan kelancaran ide mengenai hewan laut, maka secara keseluruhan anak dapat efisien di dalam penggunaan waktu dan berhasil membuat banyak “aneka hewan laut”. Yang terbanyak adalah FT dengan 40 buah “aneka hewan laut” dan yang paling sedikit adalah ANJ dengan 7 buah “aneka hewan laut”. ALD tidak sebagaimana biasa, hanya membuat 18 buah, karena ALD baru masuk sekolah hari ini karena sakit cukup lama (panas dan mata), dan terlihat masih lemah badannya (CL19.b42).

Di dalam pembuatan “batu karang”, anak terlihat sangat senang. Tidak ada yang menggunakan teknik menggunting, namun semua melakukannya dengan teknik merobek dengan tangan dan meremasnya menjadi bulatan-bulatan seperti batu dengan beraneka macam ukuran. Tidak ada yang sama bentuknya.

Adapun hasil karya “Aneka Hewan laut dan Batu Karang” yang telah menampakkan pengembangan ide dalam pewarnaan dan orisinalitasnya sebagai mana gambar 4.53 di bawah.



**Gambar 4.53**  
**Hasil Karya Dekorasi Pantai berupa**  
**“Aneka Hewan Laut dan Batu Karang” (CD211-218)**

**e. Pertemuan Ke-5**

Pertemuan ke-5 ini merupakan pertemuan untuk melaksanakan puncak tema karya kreatif dalam kegiatan seni hasta karya yaitu berupa pembuatan “Diaroma Pantai” dengan memanfaatkan bahan daur ulang, Tujuan kegiatan hari ini adalah memberikan kebebasan sesuai imajinasi anak untuk merakit dan mendekorasi pembuatan “diaroma pantai” . Diharapkan dalam kegiatan ini akan muncul indikator proses pengembangan ide dan orisinalitas anak dalam bentuk karya “diaroma pantai” yang unik, rinci dan detil.

Berikut adalah persiapan dan kegiatan awal proses pembuatan “diaroma pantai” yang tampak pada gambar 4.54 di bawah.





**Gambar 4.54**  
**Persiapan dan Kegiatan Awal (CD219-222)**

Pembuatan "Diaroma Pantai" dilakukan dalam beberapa tahap yaitu (CL20.b41-55) sebagai berikut:

- a. Tahap 1. Masing-masing anak menerima aneka ragam dekorasi pantai yang telah dibuat pada tanggal 5 dan 17 Juni 2014 berupa "Laut, Pantai dan Pohon Kelapa", "Aneka Hewan Laut dan Batu Karang".
- b. Tahap ke-2. Mendekorasi Pantai, dengan memasang atau meletakkan hewan, tumbuhan dan bebatuan pada papan pantainya masing-masing dengan cara menempelkannya (ada yang vertikal dan ada yang horizontal).
- c. Tahap 3. Memberikan lem pada seluruh bidang pantai, kemudian dengan teknik kolase menaburkan butiran serbuk kayu.
- d. Dikeringkan di bawah matahari.

Berikut gambar proses pembuatan "Diaroma Pantai" sebagai puncak tema karya kreatif anak yang tampak pada gambar 4.55 di bawah.



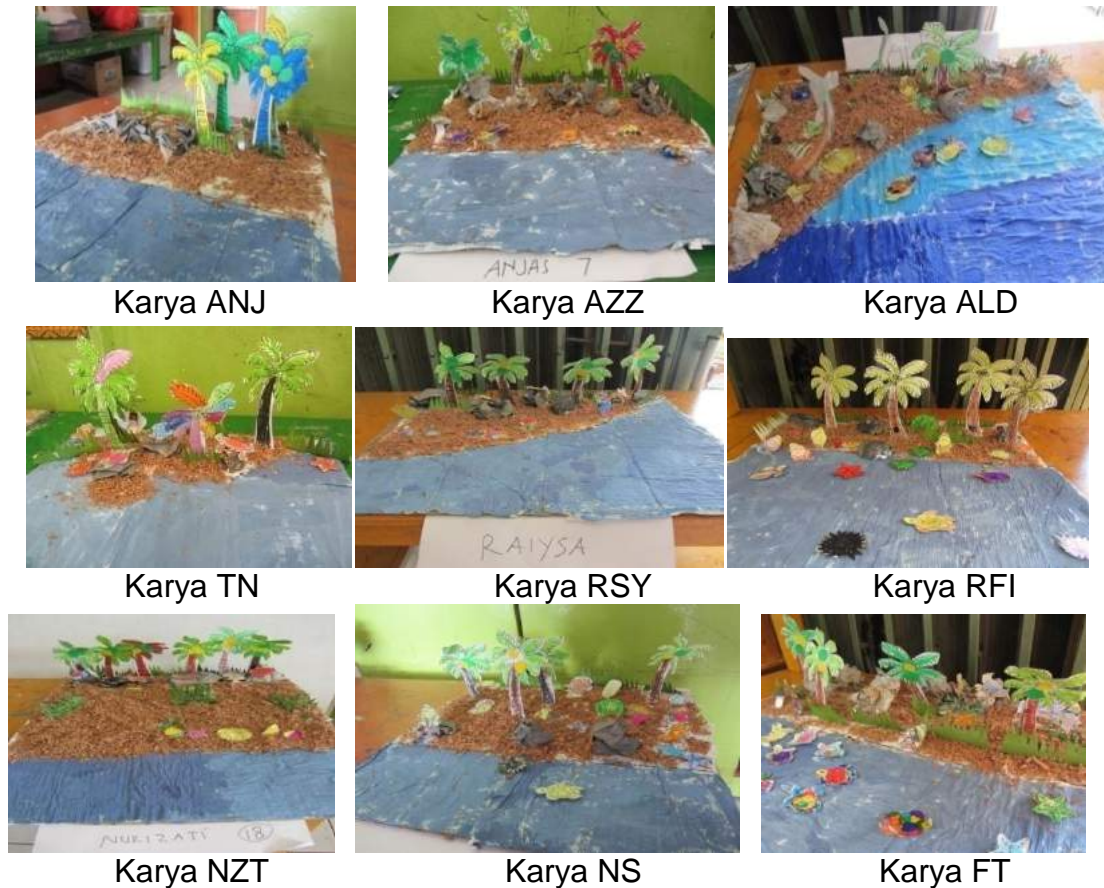
**Gambar 4.55**  
**Proses Pembuatan “Diaroma Pantai” (CD223-228)**

Berdasarkan pengamatan kami tampak bahwa guru sudah melaksanakan langkah-langkah sebagaimana yang direncanakan, dimulai sejak kedatangan awal dimana anak sudah disambut dengan musik gembira dan penampilan guru yang selalu berbeda setiap hari. Dalam pembelajaran guru menekankan kepada anak untuk berkreasi berdasarkan imajinasinya di dalam pembuatan diorama ini. Guru tidak memberikan contoh, pengayaan materi untuk tambahan ide dilakukan berulang-ulang melalui gambar, cerita, dan karya seni kreatif guru. Diharapkan tujuan memunculkan aspek orisinalitas dan elaborasi dapat tercapai.

Dalam proses pembuatan diorama pantai, pada saat awal aktivitas pemasangan aneka dekorasi khususnya menempelkan kelomang dan siput terlihat anak perlu arahan guru, anak harus hati-hati karena posisi hewan tersebut harus diletakkan vertikal supaya terlihat sebagai benda 3 dimensi

berdiri tegak dengan baik. Namun pemasangan lainnya seperti tumbuhan pohon kelapa, rumput, bebatuan dengan teknik penempelan anak sudah mandiri. Untuk memunculkan orisinalitas dan elaborasi, guru tidak memberikan contoh diorama pantai yang dibuat oleh guru. Guru sengaja memicunya dengan bercerita berulang-ulang tentang jenis hewan laut dan tumbuhan yang merupakan habitat di pantai, kebiasaan hewan-hewan laut tersebut untuk berlindung dari musuhnya dan bersembunyi di balik batu karang atau di dalam pasir. Juga dengan gambar berbagai pantai yang indah baik yang ditempel di papan tulis maupun topi yang dipakai sebagai dekorasi indah di topi ibu guru serta karya seni diorama. Dengan semua itu, anak dapat mengambil ide dan menuangkannya di dalam pendekorasi diorama pantai tersebut. Ada yang meletakkan kepiting di atas batu, di dalam pasir, dan ada yang menempel di pohon. Juga kepiting, kelomang ada yang di dalam pasir. (CL.20b62-64). Terlihat anak dapat meletakkan hewan laut/tumbuhan dan dirakit secara lengkap sebagaimana sebuah pantai, rinci dan berbeda satu sama lain. ANJ dengan bantuan guru, dapat menyelesaikan “diorama pantai”nya dengan baik. ALD dengan tekun menyelesaikannya dan tidak terpengaruh oleh kawannya, ALD dapat menyelesaikannya dengan baik, tuntas dan indah. ALD mewarnai laut dengan 2 degradasi warna yang tegas yaitu biru gelap dan muda. Katanya yang gelap adalah laut yang lebih jauh (CL20.b98 dan CW23b10) Adapun

hasil karya puncak tema anak berupa “Diaroma Pantai” tampak di dalam gambar sebagai berikut:



**Gambar. 4.56**  
**Karya Puncak Tema” Diaroma Pantai” (CD 229-237)**

Pengamatan terhadap anak menampakan bahwa mereka dalam suasana gembira dan antusias menyelesaikan tugasnya hingga tuntas, dengan hasil yang indah, lengkap serta rinci. Anak dapat mendekorasi diaroma pantai dengan berbagai macam hewan laut, tumbuhan dan bebatuan. Penempatan pohon kelapa dan rumput berbeda-beda tidak ada

yang sama satu dengan yang lain. Karena guru tidak memberikan contoh/model diorama, maka orisinalitas dan elaborasi dalam pengembangan ide untuk membuat “diorama pantai” dapat dimunculkan.

### 3. Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk melihat tindakan yang diberikan dan dampak dari kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun di KB MUiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara. Dilakukannya tindakan pada siklus 2(dua) adalah bertujuan untuk memunculkan kemampuan orisinalitas dan elaborasi anak di dalam bentuk karya kreatifnya. Guru dalam siklus 2(dua) ini menjadi fasilitator dan tidak memberikan contoh/model. Anak diberikan kebebasan berekspresi dengan imajinasinya sendiri. Penguasaan teknik hasta karya sudah didapat anak dengan adanya pelatihan, dan pengulangan beragam teknik hasta karya pada siklus 1 (satu) yang mencapai 13 kali pertemuan. Dan hasil refleksi pada siklus 2 (dua) tampak bahwa orisinalitas anak di dalam pendekorasian mulai stabil dan merata. Semua anak dapat bereksperimen memadukan beberapa teknik hasta karya untuk membuat suatu karya dengan dekorasi yang unik dan indah. Dan lebih tampak lagi di dalam kegiatan puncak tema yaitu karya “Diorama Pantai”. Anak dapat mengembangkan ide melalui pengayaan materi di dalam proses aspek kelancaran, dan mandiri mengerjakan dengan kemampuan penguasaan

kelenturan berbagai ragam teknik hasta karyanya untuk merakit “diaroma pantai”, berdasarkan imajinasinya sendiri. Masing-masing anak dapat membuat suatu “diaroma pantai” dengan dekorasi yang unik, indah dan detil. Dan masing-masing karya anak tidak ada yang sama.

Berikut tampak data skor kreativitas anak pada penelitian Siklus 2 (dua) pada tabel 4.9 di bawah.

**Tabel 4.9**  
**Data Rata-rata Kreativitas Penelitian Awal,**  
**Setelah Tindakan Siklus 1(Satu) dan Siklus 2 (Dua).**

KODE NAMA	Penelitian Awal			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori
NS	12.67	31.67%	BM	24.28	60.71%	MB	33.33	83.33%	BSB
RSY	13.33	33.33%	BM	24.62	61.54%	MB	34.13	85.33%	BSB
TN	14.33	35.83%	BM	22.90	57.24%	MB	32.47	81.17%	BSH
ALD	15.33	38.33%	BM	26.67	66.67%	BSH	33.07	82.67%	BSB
NZT	13.67	34.17%	BM	22.41	56.03%	MB	33.00	82.50%	BSB
FT	16.00	40.00%	BM	26.87	67.18%	BSH	34.73	86.83%	BSB
RFI	12.00	30.00%	BM	22.49	56.22%	MB	31.00	77.50%	BSH
AZZ	13.00	32.50%	BM	22.10	55.26%	MB	33.73	84.33%	BSB
ANJ	12.00	30.00%	BM	20.77	51.92%	MB	25.00	62.50%	MB
<b>Rata- 2</b>	13.59	33.98%	BM	23.68	59.20%	MB	32.27	80.69%	BSH

Tabel tersebut menggambarkan bahwa rata-rata kelas skor kreativitas Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara setelah dilakukan tindakan pada Siklus 2(dua) adalah 32,27

(Berkembang Sesuai Harapan) atau 80,69%. Dari 9 orang anak tersebut menunjukkan ANJ masih mendapat skor terendah yaitu 25 atau 62,50% (Mulai Berkembang), dan yang mendapat skor tertinggi dicapai oleh FT dengan hasil 34,73 atau 86,83% (BSB/Berkembang Sangat Baik). Dan apabila dibandingkan dengan data kreativitas penelitian awal tampak adanya peningkatan skor rata-rata kelas cukup besar yaitu mencapai 18,68 atau 46,71%..

ANJ masih tetap mendapatkan skor terendah setelah dilakukan tindakan pada Siklus 2 (dua), namun apabila dilihat perkembangan skornya tampak adanya peningkatan sebesar 13 atau 32,50% yaitu dari semula 12 atau 30% (Belum Berkembang) menjadi 25 atau 62,50% (Mulai Berkembang).

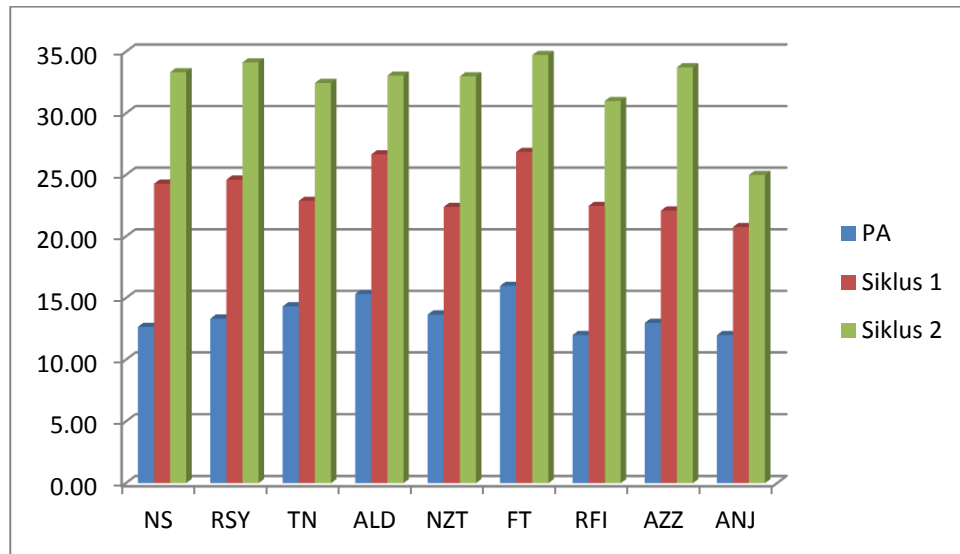
FT berhasil mempertahankan pencapaian prestasi tertinggi sejak penelitian awal, siklus 1 dan 2, dengan pencapaian skor sebesar 34,73 atau 86,83%. Kemudian disusul oleh RSY dan AZZ dengan skor masing-masing 34,13 atau 85,33% dan 33,73 atau 84,33%. ALD yang pada penelitian awal dan siklus 1 selalu berada di ranking 2 dibawah prestasi FT, pada siklus 2 ini prestasi ALD menurun menjadi ranking 5 akibat ALD sakit selama 10 hari sehingga tidak dapat mengikuti 3 kali pertemuan di siklus 2(dua). Hasil data kuantitatif sebagaimana tabel 4.9 di atas, adalah prestasi penilaian guru terhadap hasil kerja ALD sendiri tanpa kawan dan hasilnya dinilai kurang maksimal. Namun berdasarkan hasil pengamatan

peneliti (CL19A-BB15-25), ALD termasuk anak yang sudah menunjukkan tanda-tanda kreativitas yang sangat baik karena tanpa diberikan contoh, ALD dapat langsung dengan tekun dan mandiri mengerjakan tugas dari guru. Dalam waktu sekitar 1 jam, ALD dapat menyelesaikan 2(dua) tugasnya yang tertinggal sekaligus yaitu topeng dan kalender dengan hasil yang baik, lengkap, detil dan rinci serta berbeda.

ANJ mendapatkan skor terendah berdasarkan data kuantitatif tabel 4.9 di atas yaitu sebesar 25 atau 62,50% (Mulai Berkembang) dan di bawah rata-rata prestasi kelas (32,27 atau 80,69%), namun demikian telah tampak adanya perkembangan peningkatan kemampuan kreativitas, yang terlihat dari adanya peningkatan skor kemampuan ANJ sebesar 13 atau 32,50% yaitu dari semula 12 atau 30% (Belum Berkembang) di penelitian awal menjadi 25 atau 62,50% (Mulai Berkembang) di Siklus 2. Dari hasil observasi pada data kualitatif yang dilakukan peneliti. Terlihat guru sudah berusaha terus menerus menstimulasi pengembangan kreativitasnya. Sampai dengan siklus 2 berakhir, ANJ cenderung diam dan masih membutuhkan arahan guru di dalam menjawab dan mengerjakan tugas di setiap tahapan pekerjaan di dalam pembuatan karya termasuk pada puncak tema. Terkadang muncul orisinalitas ANJ ketika melakukan teknik pewarnaan dan ketika memadukannya.. Perkembangannya yang lamban, dapat dimaklumi karena ANJ tergolong anak yang kurang kemampuan kognitifnya.



Gambar grafik perkembangan kreativitas pada penelitian awal dan periode tindakan siklus 1 (satu) dan 2 (dua) sebagai berikut:



**Gambar Grafik 4.57**  
**Data Tingkat Kreativitas Penelitian Awal dan**  
**Periode Tindakan Siklus 1 (satu) dan 2 (dua)**

Berdasarkan tabel 4.10 di atas apabila dilakukan analisa terhadap pencapaian kreativitas kelas berdasarkan perkembangan kemampuan individu anak tampak adanya perkembangan peningkatan sejak Penelitian Awal sampai dengan Siklus 2, dan hal ini dapat kami rekap pada tabel di bawah.

**Tabel 4.10**  
**Rekap Pencapaian Kreativitas Kelas berdasarkan Kemampuan Individu Anak pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2.**

kategori	PA		Siklus 1		Siklus 2	
	Jlm. Anak	%	Jlm. Anak	%	Jlm. Anak	%
BM	9	100%	-	-	-	-
MB	-	-	7	78%	1	11%
BSH	-	-	2	22%	2	22%
BSB	-	-			6	67%
Jlm.	9	100%	9	100%	9	100%

**Keterangan:**

BM= Belum Berkembang (Skor 10,00-17,50)

MB = Mulai Berkembang (Skor 17,51 - 25,01)

BSH= Berkembang Sesuai Harapan (Skor 25,02 - 32,52)

BSB= Berkembang Sangat Baik (32,53 – 40,00).

Pencapaian kemampuan kreativitas per individu anak setelah dilakukan tindakan siklus 2 (dua) adalah 6 orang (67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, 2 orang (22%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan dan 1 orang (11%) dalam kategori Mulai Berkembang. Berdasarkan hasil asesmen setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 diperoleh pencapaian perkembangan kreativitas anak secara keseluruhan sebesar 89% (yaitu 67% + 11%). Hal ini sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator bahwa pemberian tindakan dikatakan berhasil

apabila mencapai minimal 71% dari keseluruhan anak dimana perkembangan kreativitasnya sudah berada dalam kategori Berkembang Sesuai harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). . Berdasarkan hasil ini, maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk menghentikan penelitian.

#### **d. Kreativitas Anak Per Aspek.**

Perkembangan kreativitas anak per aspek diperlukan untuk memudahkan guru memperbaiki tindakan apa yang perlu difokuskan. Oleh karena itu, disamping melihat peningkatan kreativitas anak secara keseluruhan, peneliti juga melihat peningkatan yang dialami anak pada masing-masing aspek kreativitas. yaitu kelancaran dalam memperoleh ide, kelenturan dalam keragaman kemampuan melaksanakan ide, orisinalitas dalam ide dan elaborasi dalam mengembangkan ide untuk menghasilkan suatu karya. Berikut adalah data peningkatan kreativitas pada masing-masing aspek.

## 1. Aspek Kelancaran.

**Tabel 4.11**  
**Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Kelancaran**  
**Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2.**

<b>KELANCARAN</b>									
KODE NAMA	P.A			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	KTGR	%
NS	4.67	38.89%	BM	7.90	65.81%	BSB	10.53	87.78%	BSB
RSY	5.33	44.44%	BM	8.03	66.88%	BSB	10.33	86.11%	BSB
TN	6.00	50.00%	BM	7.26	60.47%	BSH	10.20	85.00%	BSB
ALD	5.33	44.44%	BM	8.95	74.36%	BSB	10.27	85.56%	BSB
NZT	6.00	50.00%	BM	7.33	61.11%	BSH	10.20	85.00%	BSB
FT	5.67	47.22%	BM	8.69	72.44%	BSB	10.40	86.67%	BSB
RFI	4.33	36.11%	BM	6.67	55.56%	BSH	9.07	75.56%	BSB
AZZ	4.67	38.89%	BM	7.05	55.98%	BSH	9.80	81.67%	BSB
ANJ	4.67	38.89%	BM	6.44	53.63%	BSH	8.73	72.78%	BSB
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>5.19</b>	43.21%	BM	<b>7.59</b>	62.92%	BSH	<b>9.95</b>	82.90%	BSB

Berdasarkan tabel 4.11. di atas menunjukkan bahwa anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, mengalami peningkatan rata-rata aspek kelancaran pada siklus I dan siklus II apabila dibandingkan dengan penelitian awal. Pada penelitian awal baru mencapai skor 5,19 atau 43,21% (Belum Berkembang), pada penelitian setelah tindakan siklus 1 mencapai 7,59 atau 62,92% (BSH/Berkembang Sesuai Harapan) dan pada penelitian setelah tindakan siklus 2 mencapai 9,95 atau 82,90% (BSB/Berkembang Sangat Baik). Pada penelitian awal, aspek kelancaran terendah adalah RFI sebesar 4,43 atau 36,11%, sedangkan pada siklus 1

dan 2 pencapaian terendah adalah ANJ dengan masing-masing skor sebesar 6,44 atau 53,63% dan 8,73 atau 72,78%. Terdapat perkembangan yang baik dimana RFI dapat meningkatkan aspek kelancarannya dan mencapai 6,67 atau 55,56% pada siklus 1 dan 9,07 atau 75,56% pada siklus 2, walaupun pencapaian ini masih di bawah rata-rata kelas baik siklus 1 (7,59 atau 62,92%) maupun 2 (9,95 atau 82,90%). RFI sudah mulai menampakkan semangat, dan memiliki ide di dalam perihal warna yang terlihat dengan mulai berani menggunakan dan memadukan berbagai warna serta mulai membuat karya lebih dari 1 selama periode tindakan siklus 1.

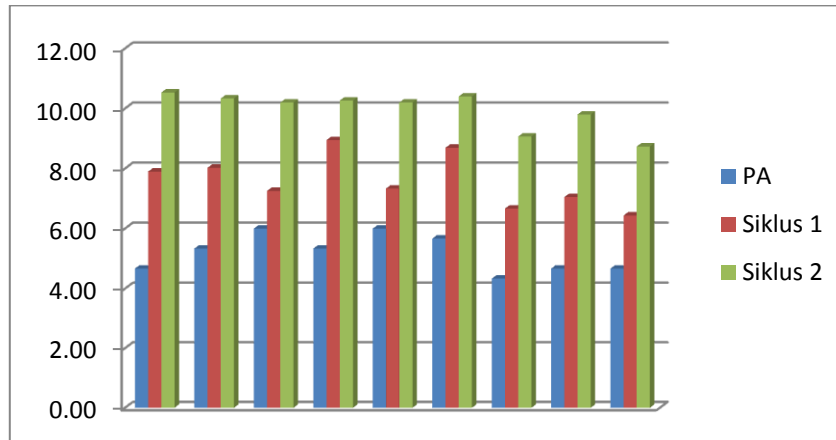
Prestasi ANJ menurun, karena di siklus 1 dan 2 menjadi anak yang mendapatkan persentase rata-rata aspek kelancaran terendah di kelas (6,44 atau 53,63% dan 8,73 atau 72,78%) dan prestasinya tersebut di bawah rata-rata kelas aspek kelancaran di siklus 1 dan 2 yaitu masing-masing (7,59 atau 62,92%) maupun 2 (9,95 atau 82,90%). Sampai dengan siklus 2 berakhir, ANJ cenderung diam dan masih membutuhkan arahan guru di dalam menjawab dan mengerjakan tugas. ANJ tergolong anak yang kurang sehingga lamban di dalam menangkap informasi baru yang dapat dijadikan ide.

Aspek kelancaran tertinggi pada penelitian awal adalah TN dan NZT dengan prestasi skor masing-masing sebesar 6 atau 50%, sedangkan pada siklus 1 tertinggi dicapai oleh ALD dengan dengan skor 8,95 atau

74,36%, dan pada siklus 2 dicapai oleh NS dengan skor sebesar 10,53 atau 87,78%. Hal ini karena pada siklus 2, ALD tidak masuk 3 kali di pertemuan siklus 2 karena sakit panas dan mata (menular). ALD maupun FT pada siklus 1 sudah dapat menunjukkan kelancaran dalam mendapatkan ide atau informasi baru yang terlihat dengan tingginya semangat anak dan sikap antusias untuk segera mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga dapat membuat karya yang melebihi kawannya, serta diiringi pula keinginan tahu anak dengan banyak bertanya pada setiap pertemuan.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus 1 dan 2 berhasil meningkatkan rata-rata aspek kelancaran pada semua anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati sebesar 4,76 atau 39,69%, dan semua anak 100% sudah dapat mengembangkan secara optimal kemampuan aspek kelancarannya hingga dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

Adapun grafik rata-rata aspek kelancaran pada penelitian awal, dan setelah tindakan siklus 1 dan 2 sebagai berikut:



**Gambar 4. 58.**  
**Grafik Rata-rata Aspek Kelancaran pada**  
**Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(satu) dan 2 (dua).**

## 2. Aspek Kelenturan

**Tabel 4.12.**  
**Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Kelenturan**  
**Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2.**

KODE NAMA	PA			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR
NS	2.67	38.89%	BM	5.36	66.99%	BSH	5.93	74.17%	BSH
RSY	2.67	44.44%	BM	5.51	68.91%	BSH	6.00	75.00%	BSH
TN	3.33	50.00%	BM	5.21	65.06%	BSH	6.00	75.00%	BSH
ALD	4.00	44.44%	MB	5.95	72.76%	BSH	6.07	75.83%	BSH
NZT	2.67	50.00%	BM	5.41	67.63%	BSH	5.80	72.50%	BSH
FT	4.33	47.22%	MB	6.05	75.64%	BSH	6.13	76.67%	BSB
RFI	2.67	36.11%	BM	5.36	66.99%	BSH	6.27	78.33%	BSH
AZZ	3.33	38.89%	BM	5.08	61.22%	BSH	6.47	80.83%	BSH
ANJ	2.33	38.89%	BM	5.03	62.82%	BSH	5.67	70.83%	BSH
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>3.11</b>	<b>43.21%</b>	<b>BM</b>	<b>5.44</b>	<b>67.56%</b>	<b>BSH</b>	<b>6.04</b>	<b>75.46%</b>	<b>BSH</b>

Berdasarkan tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, mengalami peningkatan rata-rata kelas aspek kelenturan pada siklus 1 dan siklus 2 apabila dibandingkan dengan hasil penelitian awal. Pada penelitian awal aspek kelenturan rata-rata kelas baru mencapai skor 3,11 atau 43,21% (Belum Berkembang), pada penelitian setelah tindakan siklus 1 meningkat mencapai 5,44 atau 67,56% (Mulai Berkembang) dan pada penelitian setelah tindakan siklus 2 meningkat mencapai 6,07 atau 75,46% (Berkembang Sesuai Harapan).

Pada penelitian awal hingga siklus 2 aspek kelenturan terendah diperoleh ANJ dengan skor masing-masing sebesar 2,33 atau 3,89%, 5,03 atau 62,82% dan 5,67 atau 70,83%. Namun demikian tampak adanya peningkatan sebesar 3,34 atau 31,94% dimana pencapaian kategori aspek kelenturan sebagaimana yang diharapkan yaitu Berkembang Sesuai Harapan.

Adapun peningkatan kemampuan aspek kelenturan tertinggi dicapai oleh NS, yaitu atau 3,26 atau 35,28%. NS mengalami perkembangan di dalam aspek kelenturan selama periode siklus 1 dan 2 yang cukup signifikan dan mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan. Hal ini sesuai dengan penjelasan orang tua NS bahwa NS di rumah tidak pernah diperbolehkan memegang gunting sehingga ketika aktivitas seni hasta karya yang banyak menggunakan teknik



pengguntingan, maka NS pada awal siklus 1 dibandingkan kawannya terlihat kesulitan namun secara bertahap NS mulai dapat menggunting secara mandiri (CW03, CL09BB43-44, CD77B). Pada siklus 2, NS sudah mulai mandiri namun belum sempurna sesuai garis atau pola yang ditetapkan (CD167)..

Prestasi aspek kelenturan tertinggi pada penelitian awal dan siklus 1 adalah FT dengan masing-masing skor sebesar 4,33 atau 47,22% dan 6,05 atau 75,64%. Sejak penelitian awal terlihat bahwa FT tidak mengalami kesulitan di dalam menerapkan teknik hasta karya menggunting, menempel, melukis, mewarna, kolase namun kecuali menganyam sehingga perkembangan kelenturan FT tidak signifikan. Perkembangan aspek kelenturan AZZ yang signifikan, dimana AZZ mencapai prestasi tertinggi dalam aspek kelenturan pada siklus 2 ini yaitu 6,47 atau 80,83% sehingga AZZ berhasil menggeser posisi FT pada siklus 2 karena FT pada puncak tema, kurang berhati-hati sehingga ketika melukis laut, FT menyobekkan kertas pada bidang lautnya (CL18.b35) sedangkan AZZ sejak awal pembuatan pantai dan laut berlaku hati-hati dan dapat menyelesaikan dengan baik dan rapi (CL18.b36-37).

Apabila dilihat secara keseluruhan dari 4 buah aspek kreativitas tersebut dari penelitian awal hingga siklus 2, maka terlihat aspek kelenturan menduduki pencapaian rata-rata kelas yang terendah yaitu 6,04 atau 75,46% (Berkembang Sesuai Harapan). Hal ini dapat dimaklumi

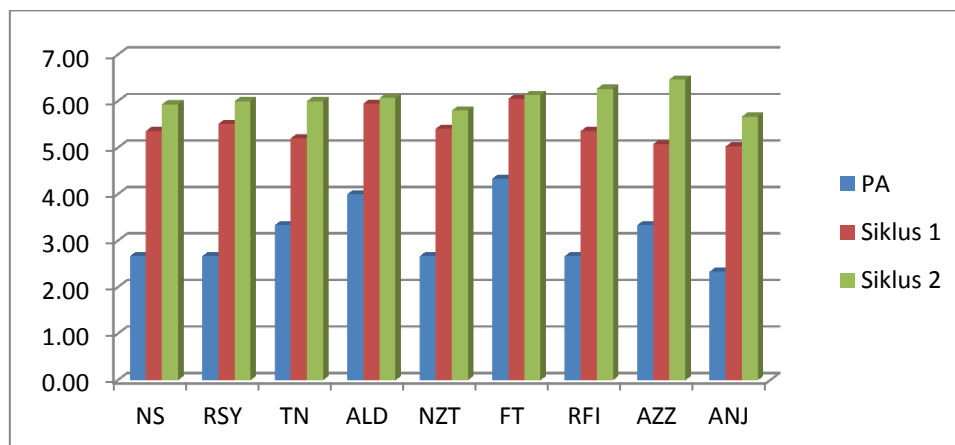
karena kegiatan seni hasta karya baru dikenalkan kepada anak pada penelitian ini. Proses di dalam pembuatan karya sudah dikenalkan kepada anak sebagai pengalaman baru, sedangkan hasil atau bentuk karya seni hasta karyanya masih perlu penghalusan agar lebih rapi. Sebagaimana yang dikatakan bahwa bukan hasil yang dipentingkan di dalam pendidikan kreativitas anak usia dini, namun proses pencapaiannya tersebut yang diperlukan sebagai bagian dari pengalaman anak menambah pengetahuannya (Galineau, 2004 dan Kemple & Nisseberg, 2000)<sup>3</sup>.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus 1 dan 2 berhasil meningkatkan aspek kelenturan secara optimal pada semua anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, dimana 100% anak telah mencapai sebagaimana yang diharapkan yaitu kategori Berkembang Sesuai Harapan.

Adapun grafik rata-rata aspek kelenturan pada penelitian awal, dan setelah tindakan siklus 1 dan 2 sebagai berikut:.

---

<sup>3</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirmacher, *op.cit.*, hh.11-12



**Gambar 4. 59**  
**Grafik Rata-rata Persentase Aspek Kelenturan pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(satu) dan 2(dua).**

### 3. Aspek Orisinalitas.

**Tabel 4.13**  
**Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Orisinalitas Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2.**

KODE NAMA	PA			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	KTGR	%
NS	2.33	29.17%	BM	5.90	73.72%	BSH	7.40	92.50%	BSB
RSY	2.33	29.17%	BM	5.72	71.47%	BSH	7.20	90.00%	BSB
TN	2.00	25.00%	BM	5.44	67.95%	BSH	6.80	85.00%	BSB
ALD	3.00	37.50%	BM	6.21	76.92%	BSH	7.00	87.50%	BSB
NZT	2.00	25.00%	BM	5.38	67.31%	BSH	7.13	89.17%	BSB
FT	3.00	37.50%	BM	6.15	76.92%	BSH	7.20	90.00%	BSB
RFI	2.00	25.00%	BM	5.59	69.87%	BSH	6.60	82.50%	BSB
AZZ	2.00	25.00%	BM	5.51	69.55%	BSH	6.67	83.33%	BSB
ANJ	2.00	25.00%	BM	4.74	59.29%	MB	5.27	65.83%	BSH
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>2.30</b>	<b>43.21%</b>	<b>BM</b>	<b>5.63</b>	<b>70.33%</b>	<b>BSH</b>	<b>6.81</b>	<b>85.09%</b>	<b>BSB</b>

Berdasarkan tabel 4.13. di atas menunjukkan bahwa anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan rata-rata aspek orisinalitas pada siklus I dan siklus II apabila dibandingkan dengan penelitian awal. Pada penelitian awal baru mencapai skor 2,30 atau 43,21% (Belum Berkembang), pada penelitian setelah tindakan siklus 1 mencapai 5,63 atau 70,33% (Berkembang Sesuai Harapan) dan pada penelitian setelah tindakan siklus 2 mencapai 6,81 atau 85,09% (Berkembang Sangat Baik).

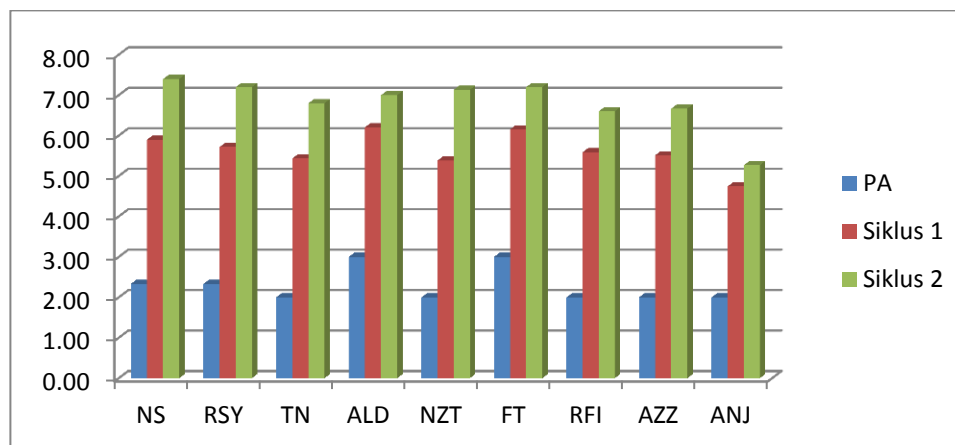
Setelah dilakukan tindakan, yang mengalami pencapaian aspek orisinalitas terendah sejak penelitian awal, siklus 1 dan 2 adalah ANJ. Dalam pengamatan peneliti, ANJ masih dibantu guru di dalam penjelasan judul karyanya dan ANJ belum dapat mengembangkan imajinasinya bercerita tentang karya yang dibuatnya. Namun demikian tampak ada perkembangan orisinalitas ANJ yaitu meningkat setelah adanya tindakan pada siklus 1 dan 2 apabila dibandingkan pada penelitian awal, dimana pada akhir siklus 2 ANJ mencapai skor 5,27 atau 65,83%, dan pencapaian telah masuk di dalam perkembangan yang diharapkan yaitu kategori Berkembang Sesuai Harapan, walaupun prestasi tersebut berada di bawah rata-rata kelas (6,81 atau 85,09%).

Pencapaian skor aspek orisinalitas tertinggi pada penelitian awal dan siklus 1 adalah FT dan ALD, dengan pencapaian masing-masing sebesar 3,00 atau 37,50%. Tetapi pencapaian tertinggi pada siklus 2 diraih

oleh NS dengan skor 7,4 atau 92,50%, kemudian diikuti oleh FT dan RSY sebesar 7,20 atau 90%. NS unggul di dalam memberikan judul dan kemampuan imajinasinya yang lebih ketika anak bercerita tentang karyanya yaitu di kegiatan pembuatan Kalender, Aneka Dekorasi dan Diaroma Pantai (CL20.b58-60, CW24b.1-14, dan CW25, CD236). ALD mengalami penurunan prestasi karena ALD tidak masuk selama 3 kali pertemuan di siklus 2 akibat sakit.

Aspek orisinalitas telah muncul pada karya FT dan ALD pada siklus 1, namun kemampuan anak belum stabil dan merata pada siswa lain (CD64, CD66,CD76,CD89). Dan pada siklus 2, aspek orisinalitas mulai muncul dan merata diantara siswa (CD163-171, CD184,CD211-218, CD229-237) dimana hasilnya tampak yaitu 100% anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan aspek orisinalitas pada semua anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati.

Adapun grafik rata-rata aspek orisinalitas pada penelitian awal, dan setelah tindakan siklus 1 dan 2 sebagai berikut:.



**Gambar 4.60 Grafik Rata-rata Aspek Orisinalitas pada Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(satu) dan 2 (dua)**

#### 4. Aspek Elaborasi.

**Tabel 4.14.  
Data Kreativitas dan Peningkatannya Per Aspek Elaborasi  
Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2**

KODE NAMA	P.A			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR
NS	3.00	25.00%	BM	5.13	42.74%	BM	9.47	78.89%	BSB
RSY	3.00	25.00%	BM	5.36	44.66%	MB	10.60	88.33%	BSB
TN	3.00	25.00%	BM	5.00	41.67%	BM	9.47	78.89%	BSB
ALD	3.00	25.00%	MB	5.59	45.94%	MB	9.73	81.11%	BSB
NZT	3.00	25.00%	BM	4.28	35.68%	BM	9.87	82.22%	BSB
FT	3.00	25.00%	MB	5.92	49.36%	BSH	11.00	91.67%	BSB
RFI	3.00	25.00%	BM	4.87	40.60%	BM	9.07	75.56%	BSB
AZZ	3.00	25.00%	BM	4.46	35.68%	BM	10.80	90.00%	BSB
ANJ	3.00	25.00%	BM	4.56	38.03%	BM	5.33	44.44%	MB
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>3.00</b>	<b>52.78%</b>	<b>BM</b>	<b>5.02</b>	<b>41.60%</b>	<b>MB</b>	<b>9.48</b>	<b>79.01%</b>	<b>BSB</b>

Berdasarkan tabel 4.14. di atas menunjukkan bahwa anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, mengalami peningkatan rata-rata kelas aspek elaborasi pada siklus 1 dan siklus 2 apabila dibandingkan dengan hasil penelitian awal. Pada penelitian awal aspek elaborasi anak belum muncul terlihat dari rata-rata skor kelas sebesar 3,00 atau 52,78% (Belum Muncul), pada penelitian setelah tindakan siklus 1 baru mulai tampak berkembang dan mencapai skor 5,02 atau 41,60% (Mulai Berkembang). dan pada penelitian setelah tindakan siklus 2 terjadi peningkatan cukup signifikan dimana skor rata-rata kelas mencapai 6,07 atau 75,46% (Berkembang Sangat Baik).

Pada penelitian awal, aspek elaborasi anak Belum Muncul, karena kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, berbentuk karya 2-3 dimensi baru pertama kali dilakukan, anak terlihat masih perlu bimbingan untuk semua aspek. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, mulai muncul kemampuan elaborasi pada beberapa anak seperti FT, ALD, RSY yang tampak pada pencapaian mereka yang menduduki peringkat 1, 2 dan 3 di siklus 1, namun kemampuan elaborasinya belum stabil dan juga belum merata pada semua anak dimana hasilnya hanya 1 (satu) anak atau 22% mencapai Berkembang Sesuai Harapan, sedangkan 8 orang lainnya atau 88% masih dalam kategori Belum Muncul dan Mulai Berkembang.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, NZT memperoleh skor terendah yaitu 4,46 atau 35,68%, namun pada siklus 2 terlihat NZT menunjukkan perkembangan yang signifikan dimana NZT mendapatkan peringkat ke-4 tertinggi,. Pada siklus 2 ini NZT mulai berani mengekspresikan imajinasinya dengan bereksperimen mengembangkan ide dalam menciptakan suatu karya yang lebih, dan detil seperti karyanya pada pembuatan diorama pantai. Dan pada akhir siklus 2, skor terendah berpindah kepada ANJ yaitu 5,33 atau 44,44%. Namun demikian apabila dilihat perkembangan aspek elaborasi ANJ telah mengalami peningkatan walaupun lamban yaitu 2,33 atau 19,44%, dan belum mencapai optimal (Mulai Berkembang). Guru telah berperan di dalam terealisirnya perkembangan elaborasi ANJ, dengan memberikan motivasi , stimulasi, bimbingan, dan selalu memberikan kesempatan kepada ANJ untuk mencoba melakukan terlebih dahulu dibandingkan kawannya yang lain. Namun mengingat ANJ tergolong anak yang kurang, sehingga ANJ masih memerlukan waktu untuk lebih mengoptimalkan kemampuan elaborasinya.

Pencapaian aspek elaborasi tertinggi setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 dan 2 adalah FT yaitu masing-masing sebesar 5,92 atau 49,36% dan 11,00 atau 91,67%. Kemudian diikuti oleh AZZ dan RSY dengan pencapaian skor 10,80 atau 90% dan 10,60 atau 88,33%.

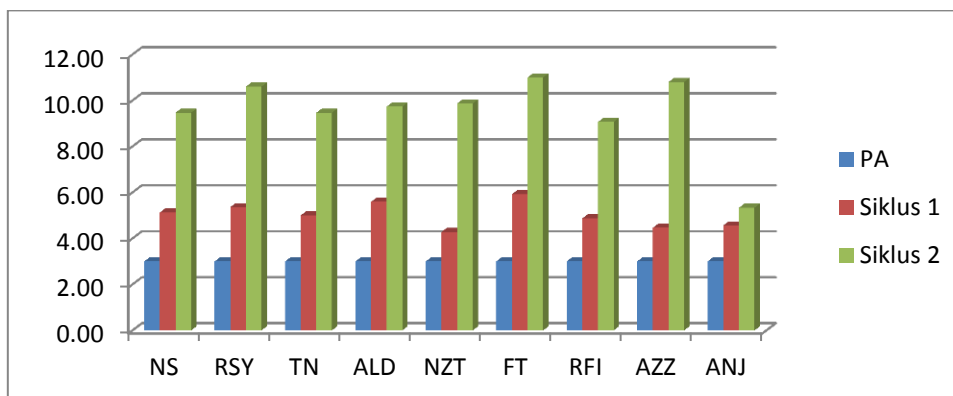
Secara keseluruhan tampak bahwa ada perkembangan yang signifikan terhadap rata-rata aspek elaborasi anak dimana peningkatannya



mencapai sebesar 6,48 atau 54,01% pada siklus 2 dibandingkan pada penelitian awal. Dan peningkatan elaborasi pada siklus 2 ini lebih tinggi daripada siklus 1. Dari hasil refleksi pada siklus 1, disimpulkan bahwa aspek elaborasi anak belum merata dan belum optimal perkembangannya, maka pada siklus 2 dilakukan perubahan tindakan yaitu tidak diberikan contoh/model dari guru. Adanya kebebasan ini membuat anak lebih menggunakan imajinasinya di dalam bereksplorasi dan bereksperimen di dalam penggunaan warna dan teknik hasta karya dalam berkreasi, sehingga menghasilkan karya berbeda satu sama lain, unik dan rinci yang terlihat di dalam karya puncak tema yaitu diorama pantai. Guru lebih menciptakan suasana yang mendukung timbulnya kreativitas seperti penyambutan kedatangan dengan musik gembira, penampilan topi guru yang berbeda sesuai tema dan pemasangan hasil seni kreatif.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan aspek elaborasi pada semua anak kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati di siklus 2 ini, dimana 8 orang anak atau 88% telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, dan 1 anak atau 22% dalam kategori Mulai Berkembang, yaitu ANJ, sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa ANJ adalah tergolong anak yang rendah kemampuan kognitifnya akibat ketika hamil ibundanya mengalami depresi.

Adapun grafik rata-rata aspek elaborasi pada penelitian awal, dan setelah tindakan siklus 1 dan 2 sebagai berikut:.



**Gambar 4.61**  
**Grafik Rata-rata Aspek Elaborasi pada**  
**Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1(satu) dan 2 (dua).**

## B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Diperlukan teknik pemeriksaan keabsahan data atas sejumlah kriteria tertentu yang dikemukakan di dalam Bab III. Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat disampaikan sebagai berikut.

### 1. Perpanjangan Waktu Keikutsertaan

Perpanjangan waktu dilakukan peneliti untuk anak-anak yang mengalami kekurangan atau masalah dalam kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang.

### 2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan dilakukan pada saat mengadakan pengamatan lapangan sehingga dapat menemukan hal-hal yang lebih rinci lagi mengenai peningkatan kreativitas melalui berbagai kegiatan seni hasta

karya dari bahan daur ulang. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan mencocokkan data-data yang ditemukan saat dilapangan melalui dokumen foto dan rekaman video serta menuangkannya dalam bentuk deskripsi catatan lapangan (CL).

### 3. Triangulasi

Triangulasi yang dilakukan dalam melakukan teknik keabsahan data yang memanfaatkan metode dan sumber yang lain. Pengecekan melalui triangulasi ini dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan catatan dokumentasi. Pengecekan ini memungkinkan peneliti meyakini kebenaran peningkatan kreativitas anak dan berbagai aspeknya. Proses triangulasi dapat dijelaskan dengan bagan berikut ini.

**Tabel 4.15 Penjelasan Proses Triangulasi**

Wawancara	Catatan Lapangan	Analisa Dokumen
Guru menjelaskan tahapan-tahapan kegiatan seni hasta karya yang akan dikerjakan dari bahan daur ulang kepada anak yang dikembangkan dalam bentuk wawancara format berkala (CW-01,07,08) dengan instrumen dan indikator yang dilakukannya selama ini. Dan anak dapat mengerti,dan mengerjakannya dan memberikan judul atas idenya.	Mengamati bagaimana anak merespon penjelasan guru perihal materi maupun kegiatan yang akan dilakukan. Anak mengungkapkan apa yang mereka pikirkan atau ada ide di luar yang berbeda dari yang dijelaskan guru untuk membuat karya yang berbeda dan unik.	Berdasarkan catatan dokumentasi, anak menunjukkan imajinasi yang terlihat dari karyanya, dan anak menunjukkan ekspresi spontannya ketika menjawab pertanyaan yang diberikan.

#### **4. Auditing**

*Auditing* dilakukan dengan mempertimbangkan pendapat sebagaimana dikemukakan oleh Halpern yang dikutip oleh Moleong<sup>4</sup>, yaitu (1) pra-entri, (2) penetapan dapat tidaknya diaudit, (3) kesepakatan formal, dan (4) penentuan keabsahan. Pada tahap pra-entri, sejumlah pertemuan diadakan antara kolaborator dan peneliti dan berakhir pada usaha meneruskan, mengubah seperlunya, atau menghentikan pelaksanaan usulan auditing dan menetapkan dari hasil yang telah diaudit.

#### **C. Analisa Data**

Analisa data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisa data secara kuantitatif dilakukan dengan melihat adanya persentase peningkatan mulai dari penelitian awal ke siklus 1(satu) dan ke siklus 2(dua) dengan mengamati kemampuan anak dalam membuat berbagai kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang sebagai pengalaman anak di dalam proses mengembangkan kreativitasnya, partisipasi anak yang tampak dalam sikap aktif menjawab dan bertanya serta semangat menyelesaikan tugas, ekspresi anak selama kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang berlangsung, kemampuan anak dalam bereksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen di dalam membuat dan

---

<sup>4</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2000), hh.339-340.

mendekorasi karyanya.. Analisa data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisa data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi selama penelitian. Penyusunan data secara kualitatif didasarkan pada Miles dan Huberman<sup>5</sup>, yaitu melalui tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan.

### 1. Analisa Data Kuantitatif.

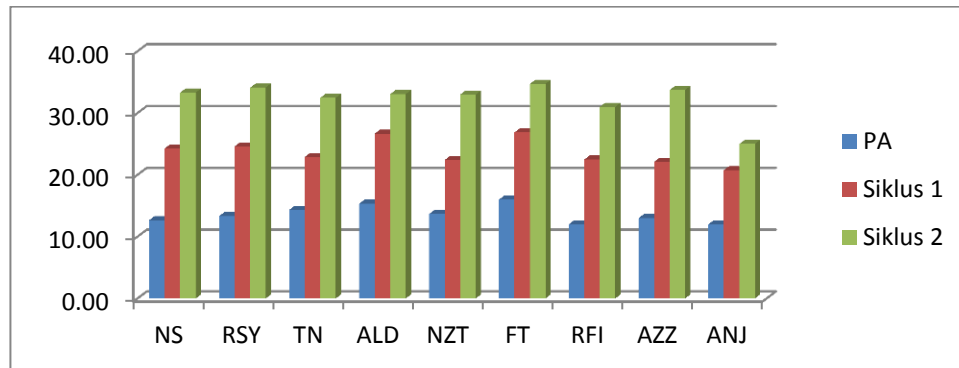
Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada setiap siklus, diperoleh persentase peningkatan kreativitas anak Usia 5-6 tahun di KB Mutiara, Penjaringan, Jakarta Utara. Persentase peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang pada setiap siklus nya dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini.

**Tabel 4. 16. Data Kreativitas dan Peningkatannya Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan 2.**

KODE	Penelitian Awal		Siklus 1 (S1)		Peningkatan S.1 - P.A		Siklus 2 (S2)		Peningkatan S.2- S.1		Peningkatan S.2 - P.A	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
<b>NS</b>	12.67	31.67%	24.28	60.71%	11.62	29.04%	33.33	83.33%	9.05	22.63%	20.67	51.67%
<b>RSY</b>	13.33	33.33%	24.62	61.54%	11.28	28.21%	34.13	85.33%	9.52	23.79%	20.80	52.00%
<b>TN</b>	14.33	35.83%	22.90	57.24%	8.56	21.41%	32.47	81.17%	9.57	23.92%	18.13	45.33%
<b>ALD</b>	15.33	38.33%	26.67	66.67%	11.33	28.33%	33.07	82.67%	6.40	16.00%	17.73	44.33%
<b>NZT</b>	13.67	34.17%	22.41	56.03%	8.74	21.86%	33.00	82.50%	10.59	26.47%	19.33	48.33%
<b>FT</b>	16.00	40.00%	26.87	67.18%	10.87	27.18%	34.73	86.83%	7.86	19.65%	18.73	46.83%
<b>RFI</b>	12.00	30.00%	22.49	56.22%	10.49	26.22%	31.00	77.50%	8.51	21.28%	19.00	47.50%
<b>AZZ</b>	13.00	32.50%	22.10	55.26%	9.10	22.76%	33.73	84.33%	11.63	29.08%	20.73	51.83%
<b>ANJ</b>	12.00	30.00%	20.77	51.92%	8.77	21.92%	25.00	62.50%	4.23	10.58%	13.00	32.50%
Rata-2	13.59	33.98%	23.68	59.20%	<b>10.09</b>	<b>25.21%</b>	32.27	80.69%	<b>8.60</b>	<b>21.49%</b>	<b>18.68</b>	<b>46.70%</b>

<sup>5</sup> Miles & Huberman, *op.cit.*,h15-16.

Data skor pada tabel di atas disajikan di dalam bentuk gambar grafik di bawah.



**Gambar 4.62**  
**Grafik Perbandingan Data Kreativitas Anak**  
**Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 (satu) dan 2 (dua).**

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, rata-rata anak mengalami peningkatan kreativitas yaitu

- setelah tindakan siklus 1(satu) apabila dibandingkan dengan penelitian awal sebesar 10,09 atau 25,21%,
- setelah tindakan siklus 2(dua) dibandingkan dengan siklus 1(satu) sebesar 7,61 atau 22,47%.,
- setelah tindakan siklus 2(dua) dibandingkan dengan penelitian awal sebesar 18,68 atau 46,70%.

Hal tersebut juga terlihat dari hasil pengamatan sebelum dan sesudah tindakan pada siklus 1(satu) dan 2(dua).

Berdasarkan pencapaian keberhasilan kelas atas tindakan dari penelitian awal hingga sampai siklus 2 dapat disimpulkan bahwa dari 9 orang anak adalah sebagai berikut:

- a. 1 (satu) orang atau 11% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)
- b. 2 (dua) orang atau 22% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- c. 6 (enam) orang atau 67% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dengan demikian sesuai indikator keberhasilan yang telah disepakati dengan kolaborator, penelitian ini dihentikan karena kemampuan kreativitas anak secara individu telah mencapai di atas 71% yaitu 89% anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan atau Berkembang Sangat Baik.

## **2. Analisa Data Kualitatif.**

Secara kualitatif, berdasarkan penyusunan data menurut Miles dan Huberman, tahapan yang dilalui yaitu reduksi data, *display* data, dan kesimpulan. Adapun uraian untuk masing-masing aspek kreativitas yaitu kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi adalah sebagai berikut.

## a. Reduksi Data

Tabel 4.17. Reduksi Data Per Aspek Kreativitas

No.	Triangulasi Data	Perolehan Anak Per Aspek	
1.	Catatan Lapangan (CL)	<p><b>Aspek Kelancaran</b> Anak terlihat bersemangat, menunjukkan sikap penuh antusias, dan tanpa diperintah segera melakukan pekerjaan yang diperintah guru</p> <p>Anak dapat menggunakan berbagai warna untuk membuat suatu karya.</p>	<p>CL03.BB70, CL06.BB58-59, CL09.BB23-30, CL11.bb.30-45, CL13.BB51, CL14B39-40, CL20.BB55-78, ,</p> <p>CL11.bb37-39, CL.11.B45-50, CL12.BB66-69, CL15.B48, CL19.BB30-38,</p>
		<p><b>Aspek Kelenturan</b> Dalam waktu yang sama dapat menyelesaikan banyak hasil karya di bandingkan kawannya Mandiri membuat karya dengan menggunakan berbagai bahan yang ada</p> <p>Mandiri membuat karya dengan berbagai teknik hasta karya</p>	<p>CL.03.b44, CL04.BB29, CL13.BB65-67 CL07.BB.36,.CL.19BB50-55</p> <p>CL18.BB30-45. CL20.BB84-90</p> <p>CL07.BB13, CL18.BB43-45</p>
		<p><b>Aspek Orisinalitas</b> Bereksperimen memadukan berbagai teknik hasta karya, media dan warna.</p>	<p>CL.06.BB52-60, CL13.BB69-72, CL19A-BB25-26, CL13.BB.78, CL13.BB79</p>



No.	Triangulasi Data	Perolehan Anak Per Aspek	
		Dapat memberikan judul atas karya yang dibuatnya.	CL10.BB52, .,CL 19BB.69-74
		<p><b>Aspek Elaborasi</b> Mampu menambah dekorasi yang lebih</p> <p>Mampu membuat karya menjadi lebih detil.</p> <p>Mampu meniru, tapi membuatnya menjadi beda baik dari bahan yang berbeda.</p>	<p>CL04.BB30, CL.08.B46-48, CL19A-BB23</p> <p>CL12BB.64-65,CL13.BB80-81, CL19A-BB23-24,</p> <p>CL12.BB96-100, CL13.BB.78, CL15.B24-25, , CL20BB100-102</p>
2.	<b>Catatan Wawancara (CW)</b>	<p><b>Aspek Kelancaran</b> Anak terlihat bersemangat, menunjukkan sikap penuh antusias, dan tanpa diperintah segera melakukan pekerjaan yang diperintah guru Anak dapat menggunakan berbagai warna untuk membuat suatu karya.</p>	<p>CW02.BB4-19, CW04 CW11,bb.15-16,CW16.bb9-11. CW18BB12-23</p> <p>CW06BB10-11, CW11BB16-20</p>
		<p><b>Aspek Kelenturan</b> Dalam waktu yang sama dapat menyelesaikan banyak hasil karya di bandingkan kawannya</p> <p>Mandiri membuat karya dengan menggunakan berbagai bahan yang ada</p> <p>Mandiri membuat karya dengan berbagai teknik hasta karya</p>	<p>CW01.bb01-05,CW18BB17-19.</p> <p>CW01.bb15-20,CW18.BB10-13</p> <p>CW06.BB10-11,., , CW18BB 14.</p>

No.	Triangulasi Data	Perolehan Anak Per Aspek	
		<p><b>Aspek Orisinalitas</b> Bereksperimen memadukan berbagai teknik hasta karya, media dan warna</p> <p>Dapat memberikan judul atas karya yang dibuatnya.</p>	<p>CW17bb.17-18</p> <p>CW01.20-25, CW9bb.4.,</p>
		<p><b>Aspek Elaborasi</b> Mampu menambah dekorasi yang lebih</p> <p>Mampu membuat karya menjadi lebih detail.</p> <p>Mampu meniru, tapi membuatnya menjadi beda baik dari bahan yang berbeda.</p>	<p>CW01.BB25-30, , CW17bb.11-12</p> <p>CW17bb.14, CW10.bb22.,</p> <p>CW01bb.01-05., , CW11.bb17-22, CW01bb.35-40</p>
3.	Catatan Dokumentasi (CD)	<p><b>Aspek Kelancaran</b> Anak terlihat bersemangat, menunjukkan sikap penuh antusias, dan tanpa diperintah segera melakukan pekerjaan yang diperintah guru</p> <p>Anak dapat menggunakan berbagai warna untuk membuat suatu karya.</p>	<p>CD13, CD19-20, CD29, CD72, CD 77</p> <p>CD30-34, CD95, , CD 104 ,CD99-104, CD86-90, CD152, CD211-218.</p>
		<p><b>Aspek Kelenturan</b> Dalam waktu yang sama dapat menyelesaikan banyak hasil karya di</p>	<p>CD09, CD17A, CD 47, CD46-54, CD122-123,</p>

No.	Triangulasi Data	Perolehan Anak Per Aspek	
		bandingkan kawannya  Mandiri membuat karya dengan menggunakan berbagai bahan yang ada	CD21,-23, CD 223-228, CD.229-234, CD64-66
		Mandiri membuat karya dengan berbagai teknik hasta karya	CD24-27, CD47-51,CD60-63, CD94-98, CD77A, CD 99-104, CD129-133,CD146-151
		<b>Aspek Orisinalitas</b> Bereksperimen memadukan berbagai teknik hasta karya, media dan warna  Dapat memberikan judul atas karya yang dibuatnya.	CD.10,CD.11,CD86-90, CD 99-104,  CD89.CD146
		<b>Aspek Elaborasi</b> Mampu menambah dekorasi yang lebih  Mampu membuat karya menjadi lebih detil. Mampu meniru, tapi membuatnya menjadi beda baik dari bahan yang berbeda.	CD30,CD76,CD152  CD30, CD76,CD152  CD152, CD 229-237.

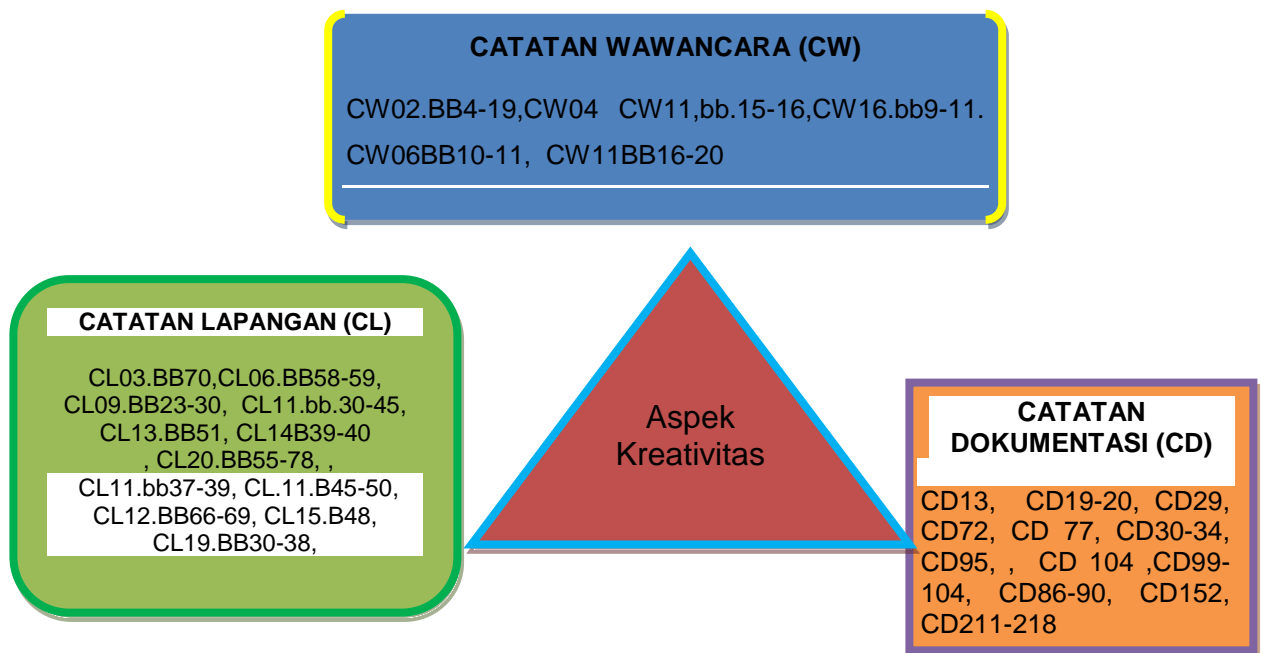
b. Display Data Per Aspek Kreativitas

Berdasarkan hasil pengamatan, dokumentasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas, dapat diketahui bahwa anak sudah menunjukkan adanya perkembangan kreativitas di dalam kegiatan pembuatan seni hasta karya dari bahan daur ulang di dalam setiap bentuk-bentuk hasil karya selama penelitian. Mereka dapat menerima pengayaan

informasi dengan baik, dan menangkapnya sebagai ide baru atau pengembangan ide dengan menggunakan tingkat kemampuan teknik hasta karya yang sudah beragam, sehingga mereka dapat menciptakan suatu karya yang indah, lengkap dan rinci.

Berikut ini adalah penyajian data dalam bentuk bagan pada Aspek Kelancaran.

#### 1. Aspek Kelancaran.



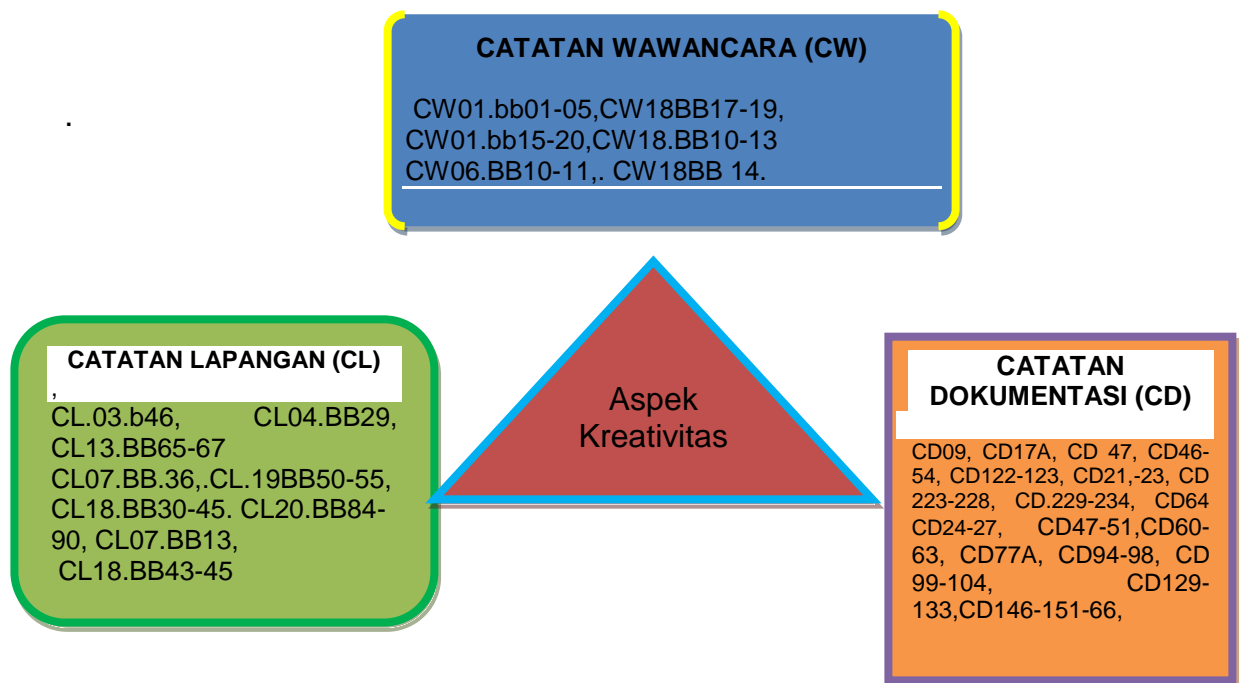
**Gambar 4.63 Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Kelancaran.**

Display data di atas menggambar tentang proses peningkatan aspek kelancaran anak melalui kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumen. Dari hasil observasi tampak

bahwa pada dasarnya anak sudah mulai tumbuh kemampuan kelancaran di dalam ide (Mulai Berkembang) – CL02BB22-36) , namun agar anak dapat lebih mengembangkannya untuk dapat membuat suatu karya yang kreatif sebagai suatu pengalaman maka anak memerlukan pengayaan ide berupa tambahan informasi sesuai dengan tema/sub tema dan bahan ajar yang akan dikerjakan, supaya indikator kreativitas khususnya aspek kelancaran dapat ditampakkan. Dan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi tampak adanya perubahan secara perlahan yang dimulai sejak pertemuan pertama (CL03BB70, CW02.BB4-19,CD13) secara bertahap, hingga akhirnya rata-rata anak tampak bersemangat dan menunjukkan sikap antusias dalam mengerjakan tugas dan tanpa diperintah dapat menyelesaikannya dengan baik dan tuntas (CL06.BB58-59, CL09.BB23-30, CL11.bb.30-45, , CL14B39-40,CL20.BB55-78, CW04, CW11,BB15-16,CW16.BB9-11, dan CD13, CD19-20, CD29, CD72, CD 77). Kecuali ANJ masih memerlukan bantuan hingga akhir puncak tema yaitu saat mendekorasi diorama pantai, ANJ masih terbalik, sehingga guru masih perlu mengulang penjelasan kepada ANJ (CL.20BB77), namun demikian ANJ dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Rata-rata anak sudah berani berinisiatif memilih warna sesuai imajinasinya sehingga dapat membuat suatu hasil karya yang indah dan berwarna-warni. (CL 11BB37-39, CL12BB66-69, CL13.BB51, CW06BB10-11, CW11BB16-20, CD30-34, CD95, , CD 104 ,CD99-104, CD86-90, CD152,

CD211-218), demikian pula aspek kelancaran ANJ yang mulai muncul di dalam karyanya membuat kotak makanan pada pertemuan ke-9 yang tampak indah berwarna-warni (CD 104).

## 2. Aspek Kelenturan.



**Gambar 4.64 Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Kelenturan.**

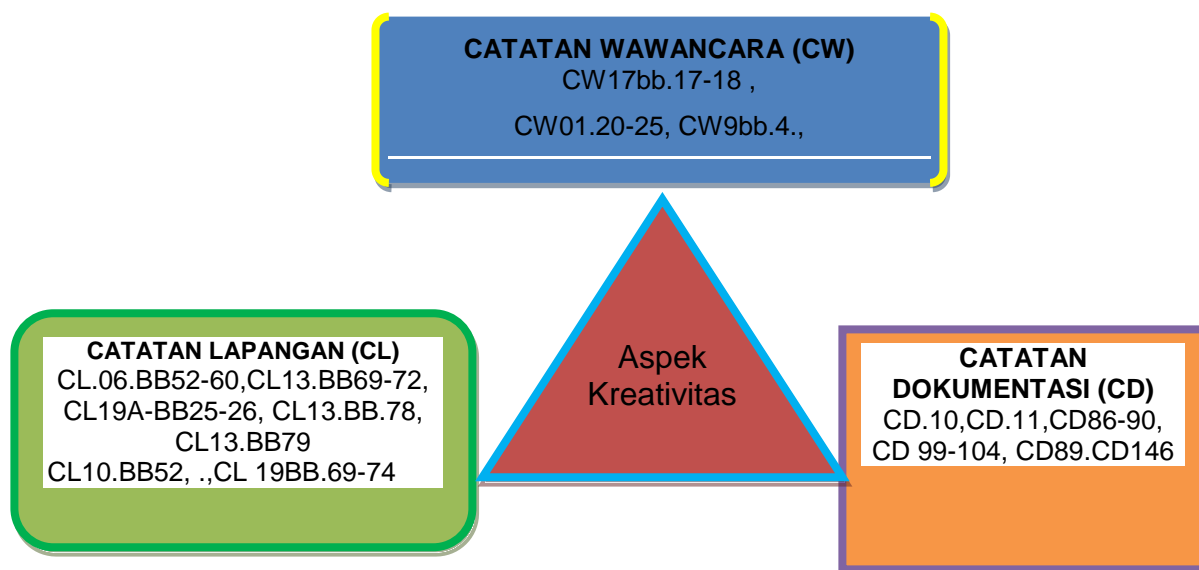
Display data di atas menggambar tentang proses peningkatan aspek kelenturan anak melalui kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang, diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumen. Secara umum rata-rata anak terlihat sudah mampu menyelesaikan beberapa karya dalam waktu yang telah ditetapkan, hal ini dimulai dengan FT (CL.03.b46) dalam kegiatan membuat Kartu Ucapan dimana FT dapat membuat 2 buah kartu yang melebihi rata-rata

kawannya, yang kemudian diikuti oleh ALD dan NZT. Secara bertahap siswa mulai berlomba untuk dapat menghasilkan karya yang lebih banyak seiring dengan peningkatan kemampuan penguasaan teknik hasta karyanya (CL04.BB29, CL13.BB65-67, CL07.BB.36,.CL.19BB50-55, CW 01bb01-05, CW 18BB17-19, CD 09,17A, CD46-54,CD122-123). Pada saat puncak tema pembuatan “diaroma pantai” rata-rata anak dapat membuat aneka hewan laut tertinggi 41 buah (CD214) dan terendah (CD 212).

Kemandirian anak di dalam pembuatan seni hasta karya dengan memilih secara bebas bahan atau materi berkembang cukup baik, dan didukung oleh data CL18BB30-45, CL20BB84-90, CW01BB15-20, CW18BB10-13 tampak pada dokumentasi CD21-23, CD64-66. CD223-228, dan CD229-234.

Kemandirian anak di dalam penguasaan beragam teknik hasta karya berkembang cukup baik dan hal tersebut tampak pada CL07BB13, CL18BB43-45, CW06BB10-11, CW18BB14, CD24-27, CD47-51, CD60-63, CD94-104, CD129-133. Terlihat perkembangan yang baik secara bertahap pada NS dari semula tidak mampu menggunakan teknik hasta karya menggunting dan secara perlahan, berulang-ulang mengikuti kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang akhirnya NS mampu menggunting dengan baik mendekati pola garis (CD167), demikian pula pada ANJ (CD170) dan AZZ (CD166).

### 3. Aspek Orisinalitas.



**Gambar 4.65 Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Orisinalitas.**

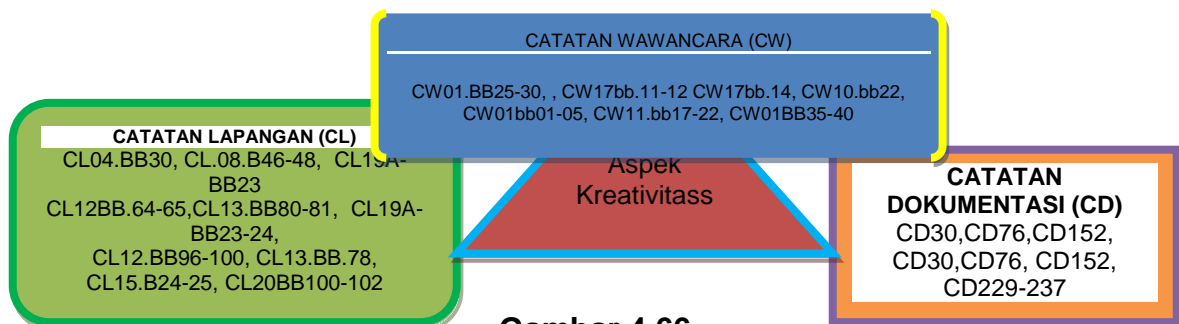
Display data di atas menggambar tentang proses peningkatan aspek orisinalitas anak melalui kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, diperoleh melalui catatan lapangan, dokumentasi dan wawancara. Rata-rata anak menunjukkan perkembangan orisinalitas yang baik namun belum merata pada semua anak (CL.06.BB52-60, CL13.BB69-72, CL19A-BB25-26, CL13.BB.78, CL13.BB79, CD10, CD11, CD86-90, CD99-104, CW17bb.17-18). Baru pada siklus ke-2 rata-rata aspek orisinalitas mulai stabil dan merata. Termasuk pada AZZ, RFI yang menunjukkan perkembangan yang baik dan muncul pada kegiatan pembuatan "Kupu-kupu Cantik" (CL13BB78-79). Dimana mereka telah dapat bereksperimen memadukan berbagai teknik hasta karya, media dan warna. Kecuali ANJ, yang masih perlu



dibantu dan diarahkan dalam memilih teknik yang sesuai dengan tugas yang akan dikerjakan.

Aspek orisinalitas yang ditampakkan pada kemampuan anak dalam memberikan judul atau menjelaskan yang lebih atas karya yang dibuatnya , secara bertahap berkembang cukup baik. Pada siklus 1 awal, anak masih perlu dibantu hingga akhirnya pada siklus 2 anak dapat membuat penafsiran tersendiri bahkan berbeda atas karya yang dibuatnya apabila dibandingkan dengan kawan-kawannya. Terutama NS yang dapat mengembangkan imajinasinya ketika menjelaskan karya yang dibuatnya (CL10.BB52, CL 19BB.69-74, CW01BB20-25, CW09BB4, CD89, dan CD148).

#### 4. Aspek Elaborasi.



**Gambar 4.66**  
**Bagan Display Data Kreativitas Anak Pada Aspek Elaborasi.**

Display data di atas menggambar tentang proses peningkatan aspek elaborasi anak melalui kegiatan seni hasta karya dengan

memanfaatkan bahan daur ulang, diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumen. Pada siklus 1, kemampuan elaborasi anak belum tampak secara merata. Rata-rata aspek elaborasi anak berkembang cukup baik pada siklus 2(dua) di dalam menambah dekorasi yang lebih atau beda (CL04.BB30, CL.08.B46-48, CL19A-BB23, CW01.BB25-30, , CW17bb.11-12, CD30,CD76,CD152), demikian pula di dalam membuat suatu karya yang lengkap dan detil (CL12BB.64-65,CL13.BB80-81, CL19A-BB23-24, CW17BB14, CW10.BB22, CW01.BB01-05, CD30,CD76, CD152), kecuali karya FT, ALD dan RSY yang telah menampilkan aspek elaborasi pada siklus 1(satu) namun belum stabil baik di dalam menambah dekorasi lebih atau menjadi lebih detil dan rinci (CD76, CD86, CD64) pada pembuatan “aquarium ikan”, “gantungan aneka binatang” dan “boneka monyet. Di dalam pendekorasian “aquarium kolam ikan” ditambahkan rumput laut dan gelembung-gelembung udara. Di dalam “gantungan aneka binatang” di bibir ikan diberikan sentuhan warna merah yang berbeda dengan warna kuning pada badan ikannya, serta pada mata “boneka monyet” ditambahkan pupil hitam. Perkembangan yang baik pun terjadi pada AZZ, ANJ dan RFI secara bertahap dan mengejutkan, AZZ dan RFI, dengan menangkap ide kupu-kupu dari guru dapat membuat karya “kupu-kupu cantik” yang berbeda dari guru (CL13BB78-79, CD121). Pada puncak tema pembuatan “diaroma pantai” rata-rata anak dapat menunjukkan perkembangan kemampuan

mengembangkan ide dari karya seni guru, gambar/video yang ditampilkan guru sehingga dapat terciptalah suatu karya seni hasta karya dari bahan daur ulang yang bervariasi, indah, berwarna warni pada masing-masing anak (CL20BB100-102, CW01BB35-40, CD229-237). Dalam hal ini kami melihat ANJ masih perlu dibantu dan diarahkan, mengingat ANJ anak yang digolongkan kurang, namun ANJ dapat menyelesaikan dengan kreasinya sendiri dan berbeda dengan kawan-kawannya walaupun dikerjakannya secara lamban.

### **c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.**

Anak usia Kelompok 5-6 Tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara mengalami peningkatan kreativitas setelah mengikuti kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran, guru telah melaksanakan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, dan telah dilaksanakan dengan baik sejak penelitian awal, siklus 1(satu) dan siklus 2(dua) dalam suasana kelas yang gembira, santai tanpa tekanan untuk berprestasi. Hal ini karena kegiatan-kegiatan tersebut disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan dan minat anak. Contohnya dalam pembuatan diorama pantai digunakan berbagai bahan daur ulang dan teknik hasta karya yang beragam dengan pertimbangan yang belum pernah dilakukannya. Hal ini dengan maksud agar anak memperoleh pengalaman dan ketrampilan baru dalam membuat “diorama pantai” dengan

menggunakan berbagai bahan daur ulang. Adapun mengenai dekorasi, disesuaikan dengan ide dan kreativitas anak. Dan dalam hal ini bentuk/objek yang dibuat sudah ditentukan, hal itu sifatnya untuk lebih mengarahkan anak dalam bereksplorasi dan tidak dimaksudkan untuk membatasi kreasi anak sesuai imajinasinya. .

Pada proses pelaksanaan, secara umum guru telah melakukan perannya sebagai fasilitator, motivator dan kolaborator dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan saat proses pembelajaran, yaitu: (1) menyiapkan lingkungan kelas, (2) menyiapkan bahan/pola dan peralatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, (3) menyiapkan lembar pengamatan dan instrumen pengamatan tindakan anak, (4) melakukan kegiatan apersepsi sebelum kegiatan, (5) memberikan penguatan dan pengayaan materi untuk meningkatkan ide anak dengan berbagai strategi yang berganti-ganti dan diulang-ulang, (6) menjelaskan tahapan-tahapan kegiatan pembuatan seni hasta karya dari bahan daur ulang, (7) mengenalkan dan menjelaskan fungsi dari masing-masing peralatan, (8) memberikan kesempatan dan kebebasan anak di dalam bereksperimen dengan bermacam bahan-bahan material, teknik hasta karya dan pendekorasi sesuai imajinasinya dalam menghasilkan suatu karya (9) memberikan, arahan dan bimbingan dan contoh pengerjaan yang dilakukan pada periode siklus 1, sedangkan pada siklus 2 guru lebih bersikap sebagai fasilitator dan tidak memberikan

contoh namun hanya memperlihatkan gambar/bermacam karya seni sebagai sumber ide, (10) melakukan refleksi di akhir pembelajaran dengan anak-anak, (11) melakukan perhatian khusus pada anak yang hasil asesmen menunjukkan kreativitasnya masih belum berkembang.

#### **D. Pembahasan.**

1. Pertanyaan dalam penelitian ini telah terjawab melalui analisis data kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kreativitas anak pada kelompok usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati sebesar 46,70%, dan pencapaian keberhasilan kelas atas tindakan telah mencapai target indikator yang disepakati dengan kolaborator dan peneliti, dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus 2 karena kemampuan anak secara individu telah mencapai di atas 71% yaitu 89% anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pencapaian target tersebut setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 (satu) dan 2 (dua) di dalam 18 (delapan belas) kali pertemuan. Pada siklus 1(satu) peningkatan kreativitas sebesar 25,21% dengan rata - rata hasil kreativitas mencapai 23,68 atau 59,20% (Mulai Berkembang) apabila pencapaian tersebut dibandingkan dengan rata-rata kreativitas pada penelitian awal sebesar 13,59 atau 33,98% (Belum Berkembang). Pencapaian kemampuan individu pada siklus

1(satu) tersebut belum mencapai target indikator yang disepakati, minimal 71%, karena baru sebesar 22 % anak yang mencapai kreativitas dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu, penelitian ini berlanjut pada siklus 2(dua).

2. Peringkat Kreativitas Tertinggi dari 9 orang anak yang menjadi subjek penelitian, sejak penelitian awal hingga setelah dilakukan tindakan siklus 2 dicapai oleh FT sebesar 34,73 atau 86,83%. FT cenderung stabil menjaga peringkatnya. Kemudian diikuti oleh RSY (34,13 atau 85,33%), AZZ (33,73 atau 84,33%), NS (33,33 atau 83,33%), ALD (33,07 atau 82,67%). Terjadi pergeseran peringkat pada siklus 2 ini, dimana ALD yang sebelumnya pada siklus 1 dan penelitian awal menduduki peringkat ke-2 setelah FT mengalami penurunan menjadi peringkat ke-5. Berdasarkan pengamatan kami, ALD adalah anak yang rajin, tekun, antusias dan selalu ingin menyelesaikan dan membuat karya yang banyak. Namun pada pertemuan siklus 2, ALD tidak bisa hadir di dalam 3 kali pertemuan karena sakit mata dan demam, sehingga ALD harus mengerjakannya secara susulan. Konsentrasi ALD terganggu karena mengerjakannya sendiri dan terkesan tergesa, akibatnya kinerjanya menurun.
3. Peringkat kreativitas terendah dari 9 orang anak yang menjadi subjek penelitian, setelah dilakukan tindakan baik siklus 1 maupun siklus 2 dialami oleh ANJ (25 atau 62,50%) atau Mulai Berkembang. Namun

demikian tampak adanya perkembangan peningkatan kreativitas ANJ sebesar 32,50%, walaupun belum optimal perkembangannya sesuai yang diharapkan,. Dapat dimaklumi mengingat ANJ tergolong anak yang kurang akibat ketika ibunya hamil dalam kondisi depresi berat, sehingga perkembangan kreativitasnya lamban dibandingkan kawannya. Dari hasil pengamatan kami, hasil asesmen tidak sepenuhnya menunjukkan perkembangan ANJ, terlihat di dalam dokumentasi ANJ banyak dibantu dan dibimbing di dalam pengerjaan. Namun demikian ANJ tetap semangat walaupun lambat menyelesaikan tugasnya.

4. Peningkatan kreativitas rata-rata pada siklus 2 apabila dibandingkan dengan penelitian awal adalah lebih besar (46,70%) daripada peningkatan kreativitas rata-rata siklus 2 (21,49%) apabila dibandingkan dengan siklus 1. Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan, hal tersebut karena pada penelitian awal, anak baru mendapatkan pembelajaran seni hasta karya dari bahan daur ulang sehingga anak belum menguasai materi maupun teknik, anak menunggu perintah guru dan pembelajaran masih "*teacher center*", sehingga potensi kreativitas anak pada penelitian awal belum muncul. Pada siklus 2, dilakukan perubahan pembelajaran guna lebih meningkatkan kreativitas khususnya aspek orisinalitas dan elaborasi. Pada siklus 2 anak tidak diberikan contoh/model namun diberikan

kebebasan di dalam memilih bahan dan menggunakan teknik serta lebih bereksperimen di dalam pendekorasiannya karya yang dibuatnya. Tetapi guru tetap menentukan bentuk seni hingga karya yang akan dibuat sebagai bahan acuan pembelajaran. Dengan membiarkan anak bebas berkreasi akan lebih mengembangkan potensi kreativitas dimana anak lebih tereksplorasi di dalam menggunakan imajinasinya (Fox & Schirmacher<sup>6</sup>).

Peningkatan kreativitas tertinggi terjadi pada RSY yaitu 52%. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil asesmen pada penelitian awal bukan merupakan unjuk kerja yang sesungguhnya dari RSY. Mengingat kegiatan seni hasta karya baru diperkenalkan kepada anak serta kondisi RSY yang selalu dituntun oleh ibunya. Bahkan ibunya sering ikut masuk di dalam kelas sambil membantu RSY. Selanjutnya ibunda RSY dilarang masuk ke kelas saat pembelajaran dan diberikan pengertian bahwa RSY sebenarnya mampu mengerjakan tugas sendiri. Dan hal ini terbukti, RSY dapat berkembang dengan baik dan tidak menunggu instruksi guru di dalam melakukan tugasnya.

Peningkatan yang signifikan sebesar 51,83% juga dialami pula pada AZZ dimana pada penelitian awal AZZ menduduki peringkat ke-5 sebesar 13 atau 32,55% dan pada siklus 1 meningkat menjadi

---

<sup>6</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirmacher, *op.cit.*,h.9



22,10 atau 55,36% serta pada siklus 2 mencapai 33,73 atau 84,33% serta menduduki peringkat ke-3 di kelas. Berdasarkan pengamatan peneliti hal ini karena guru selalu menstimulasi anak khususnya ANJ dalam bentuk rangsangan terhadap aspek pribadi agar timbul keberanian, ketahanan diri sehingga memicu ekspresi kreativitasnya. (FOX & Schirmmacher<sup>7</sup>). ANJ menampakkan keseriusannya dalam berlatih dan mengerjakan tugas walaupun lamban dan kawannya sudah selesai, AZZ masih tekun mengerjakan hingga selesai dan hasilnya secara bertahap menunjukkan perkembangan kreativitas yang baik.

Peningkatan kreativitas terendah dialami oleh ANJ (41,33%), sebagaimana penjelasan di atas perkembangan ANJ lamban akibat ANJ tergolong anak yang kurang.

5. Data kuantitatif tersebut diperkuat oleh data kualitatif yang dikemukakan berdasarkan analisis data model Miles dan Huberman. Temuan data kualitatif menunjukkan bahwa melalui kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dapat mengembangkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan Fox & Schirmmacher<sup>8</sup> bahwa salah satu untuk mendorong timbulnya kreativitas adalah menciptakan kegiatan pada berbagai aktivitas baru

---

<sup>7</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirmmacher, *op.cit.*,h.9

<sup>8</sup> Jill Englebright Fox & Robert Schirmmacher, *op.cit.*,h9

yang bervariasi agar timbul keingintahuan anak. Kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang merupakan kegiatan baru bagi anak KB Mutiara Hati, mempunyai banyak ragam kegiatan dan selalu berganti materi serta bentuk setiap kali pertemuan.

6. Kreativitas sebagai fungsi dari penyesuaian manusia terhadap lingkungan, menurut teori Piaget memiliki fungsi asimilasi dan akomodasi secara komplementer dalam rangka membentuk pengetahuan sebagai skema tindakan untuk mencapai keseimbangan. Berdasarkan teori ini maka yang sangat penting diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas adalah pemberian pengalaman dan pengetahuan anak yang beragam dalam proses pembelajaran sesuai pendapat Diana Mutiah<sup>9</sup>. Oleh karena itu pembelajaran melalui kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang adalah salah satu kegiatan yang memberikan keberagaman pengalaman di dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas. Dan hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian ini.
7. Aspek pertama yaitu peningkatan kelancaran. Menurut Gowan<sup>10</sup>, dikatakan di dalam perkembangan kreativitas yang berkaitan dengan anak usia 4-6 tahun adalah tergolong dalam tahap inisiatif, dimana

---

<sup>9</sup> Diana Mutiah, *op.cit.*,h.44.

<sup>10</sup> Diana Mutiah, *op.cit*, h.45.

pada tahap ini anak akan mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi dan berfantasi di dalam aktivitas bermainnya. Sehingga stimulasi sangat perlu diberikan, dan khusus pada anak usia dini pengetahuan diperoleh melalui asimilasi yaitu suatu proses mental yang terjadi ketika seorang anak memasukkan pengetahuan baru ke dalam pengetahuannya yang sudah ada, dalam kaitannya dengan anak yaitu anak mengasimilasi pengetahuannya melalui bermain, dalam hal ini melakukan kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang. Banyaknya informasi atau pengetahuan baru yang dimiliki anak akan menyebabkan semakin besar kemampuan anak untuk memiliki ide yang diperlukan di dalam proses peningkatan kreativitas. Adapun aspek kelancaran rata-rata anak kelompok Usia 5-6 tahun KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara berkembang dengan baik. Terlihat dari aktivitas anak yang bersemangat dengan menunjukkan sikap penuh antusias mendengarkan informasi baru dan langkah-langkah pengerjaan suatu tugas, tanpa diperintah segera mengerjakan dan menyelesaikannya dengan baik, serta sudah dimilikinya pengetahuan mengenai warna, pencampurannya yang tampak di dalam keberanian anak mengekspresikan warna sesuai imajinasinya di dalam pembuatan suatu seni hasta karya dari bahan daur ulang, sehingga anak lancar dan mampu membuat karya lebih banyak.

8. Aspek kedua yaitu peningkatan kelenturan dikatakan baik terlihat dari meningkatnya kemandirian anak di dalam penguasaan berbagai teknik hasta karya maupun pemilihan bahan yang sesuai dengan imajinasinya untuk mencipta suatu karya seni hasta karya dari bahan daur ulang. Apabila anak telah mampu mengkombinasikan pengetahuan dan ketrampilan penguasaan teknik hasta karya mengenai berbagai media dalam beraktivitas seperti menggambar, melukis, membuat pola, menganyam, mosaik, kolase maka anak akan mandiri membuat suatu karyanya sendiri<sup>11</sup>
9. Aspek ketiga yaitu peningkatan orisinalitas dikatakan baik terlihat dari aktivitas anak yang berani melakukan eksperimen, memadukan berbagai teknik hasta karya, media dan warna serta kemampuan anak di dalam memberikan judul atau penjelasan atas karya yang dibuatnya. Hal ini sejalan dengan DCELLS<sup>12</sup> bahwa kegiatan hasta karya dengan berbagai teknik dan bahan material akan menggunakan imajinasi anak di dalam membentuk suatu karya 2 atau 3 dimensi, dan tentunya hal ini akan memicu timbulnya orisinalitas. Menurut Mayeski<sup>13</sup> meminta anak untuk menceritakan pengalamannya dalam membuat karya adalah dapat menunjukkan tingkat kreativitas anak, beberapa anak hanya menyampaikan fakta seperti “membuat diorama pantai”,

---

<sup>11</sup> DCELLS, *op.cit.*h.14.

<sup>12</sup> DCELLS, *op.cit.*h.26.

<sup>13</sup> Mary Mayeski, *op.cit.*, h.5.

namun yang lain lebih imajinatif dalam menceritakan sesuatu yang lebih dan pengalamannya saat membuat karyanya.

10. Aspek keempat yaitu peningkatan elaborasi dikatakan baik terlihat dari kemampuan anak menambahkan dekorasi lebih, melengkapi dan menjadikannya lebih detil, serta kemampuan anak mengembangkan ide dari pengetahuan atau karya seni yang diperlihatkan guru dan menjadikannya sesuatu karya “diaroma pantai” yang berbeda . Hal ini sesuai dengan Yenni Rachmawati & Euis Kurniati<sup>14</sup>
11. Hasil observasi terhadap proses pembelajaran pun menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan dengan desain pembelajaran yang telah disusun. Semua desain pembelajaran terlaksana dengan baik walau berjalan lamban hingga 18 kali pertemuan, karena ada beberapa hambatan yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan anak dengan latar belakang ekonomi marjinal serta kemampuan guru dalam hal kurang terbiasanya melaksanakan kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, keterbatasan kemampuan guru di bidang seni, keterbatasan guru di dalam menyediakan berbagai bahan materi untuk yang dapat menarik perhatian anak untuk berkarya kreatif, keterbatasan anak menangkap ide yang dicoba dimunculkan guru melalui berbagai cara. Guru semakin baik dalam melaksanakan

---

<sup>14</sup> Yenni Rachmawati & Euis Kurniati, *op.cit.*,h.

proses pembelajaran dari semua aspek yang diamati yaitu (1) memulai pembelajaran (2) menyiapkan bahan daur ulang yang aman bagi kesehatan anak dan peralatan (3) memberikan bahan ajar sebagai materi di dalam pembuatan karya, (4) memberikan penjelasan tahap demi tahap mengenai cara pembuatan, (5) menjelelaskan ulang dan membimbing anak yang masih belum mengerti, (6) memberi kebebasan kepada anak di dalam menentukan bahan dan teknik hasta karya sesuai imajinasi anak dalam mendekorasi dan membuat suatu karya, (7) memberi penghargaan pujian pada anak yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik, mengungkapkan atau menjelaskan karyanya, (8) melakukan evaluasi dan refleksi kegiatan apabila kegiatan telah berakhir.

12. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan hasil yang positif, guru berpendapat dan merasakan bahwa kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang menjadikan anak menjadi lebih kreatif, aktif dan semangat karena anak mendapatkan tantangan baru untuk membuat atau mengkonstruksi suatu karya. Selain itu anak menjadi lebih berani untuk menentukan pilihan sesuai imajinasinya seperti di dalam pewarnaan. Anak juga menjadi lebih berani bertanya, bercerita dan mengemukakan sesuatu secara sederhana. Anak juga terlihat gembira, karena hasil karyanya dipuji sehingga anak semakin bersemangat untuk membuat karya yang lebih baik lagi. Apabila anak

senang, maka jadi mudah bagi guru untuk menambahkan informasi baru dan mengembangkan potensi lain yang ada di dalam diri anak. Hasil dari seni hasta karya dari bahan daur ulang, akan memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak. Apabila anak diberikan kesempatan kebebasan bereksperimen dengan bahan-bahan material (dalam hal ini berbagai bahan daur ulang) untuk menghasilkan suatu karya, selain mengembangkan potensi kreativitas, juga membantunya mengembangkan potensi lainnya seperti kognitif, fisik, sosial emosi, dan selain kreativitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Pamela, et al<sup>15</sup>. Hal ini terbukti di bidang kognitif, antara lain menghitung jumlah dekorasi tambahan; mengklasifikasikan hewan berdasarkan tempat hidupnya; memberikan judul dan menceritakan pengalaman anak di dalam membuat karya tersebut; anak dapat menuliskan nama dan judul pada karyanya; dan sebagainya. Di bidang psikomotorik, kegiatan seni hasta karya dapat melatih motorik halus anak sehingga memudahkan anak nanti di dalam menulis. Di bidang sosial emosional antara lain ketaatan anak terhadap aturan guru membersihkan dan membuang sampah sisa kertas dan bahan material; anak bersedia mengantri menunggu giliran didalam mengambil bahan material; bergantian memakai lem dan gunting atau peralatan lain yang terbatas; menumbuhkan kepercayaan diri anak bahwa dia mampu

---

<sup>15</sup> Pamela A Coughlin, Kristen A, et.al, *op.cit.*, hh177-181

membuat sesuatu; anak menghargai karya kawannya, memberikan perasaan kesenangan dan kepuasan bagi anak..

#### **E. Keterbatasan Penelitian.**

Penelitian ini telah dirancang atas dasar kajian teori yang relevan, namun masih terdapat keterbatasan:

1. Keterbatasan guru sebagai kolaborator sekaligus sebagai guru, dimana hal ini memerlukan pengalaman untuk melakukan 2 tugas secara sekaligus.
2. Mengubah kebiasaan guru yang terbiasa melakukan pembelajaran dengan memberikan contoh/model. Sementara ini kegiatan seni hasta karya untuk meningkatkan kreativitas memerlukan perubahan sikap dimana guru yang lebih banyak memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya, namun tetap dalam arahan sesuai tema. Memberikan kesempatan dan kebebasan di dalam pembelajaran belum pernah dilakukan di sekolah KB Mutiara Hati.
3. Kelas yang diteliti hanya terbatas pada KB Mutiara Hati, dimana seharusnya kegiatan ini dapat dikembangkan pada anak usia dini yang ada pada kelas awal.
4. Kegiatan Seni Hasta Karya dalam penelitian ini terbatas hanya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas.





## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini mengkaji tentang peningkatan kreativitas melalui kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang terhadap anak Kelompok Usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan kreativitas pada Kelompok Usia Anak 5-6 tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara berhasil dilakukan melalui kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang, karena proses belajar yang diberikan kepada anak disajikan dalam suasana kelas yang mendukung dan menyenangkan seperti (a) dekorasi yang indah, menarik sesuai tema, (b) penyambutan dengan musik gembira dan penampilan guru yang menarik, (c) diberikannya waktu dan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, (d) didatangkannya guru seni sebagai sumber inspirasi, (e) penghargaan terhadap hasil karya anak dengan memajang hasil seni kreatifnya, (f) bentuk kegiatan yang selalu berbeda dan bervariasi baik bahan maupun medianya pada setiap pertemuan

sehingga anak selalu ingin tahu sekaligus memberikan pembelajaran dan pengalaman baru yang dapat mengembangkan potensi kreativitasnya.

2. Kegiatan Seni Hasta Karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang pada Kelompok Usia 5-6 Tahun di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara dalam penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan data penelitian kreativitas pada penelitian awal, hingga pelaksanaan siklus 1 maupun siklus 2. Data hasil pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan ke-4 aspek kreativitas yaitu aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Pencapaian keberhasilan tindakan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah disepakati antara peneliti dan kolaborator dimana 89% anak telah menunjukkan perkembangan kreativitas dengan sangat baik dan sesuai harapan.

## **B. Implikasi**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang secara baik dan benar berdampak terhadap peningkatan kreativitas anak di KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara. Sebagai sebuah metode pembelajaran, maka komponen utama yang mendukung terciptanya

keaktivitas haruslah menjadi perhatian. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka implikasi yang terkait dengan hasil penelitian dapat kami kemukakan sebagai berikut:

1. Perlunya anak mempunyai ciri pribadi kreatif. Di dalam pengembangan kreativitas, juga harus menumbuhkan sikap dan ciri-ciri pribadi kreatif dan untuk anak di kalangan masyarakat marginal diperlukan antara lain yaitu (a) semangat tetap bersekolah apapun yang terjadi, (b) berani dan percaya diri, (c) ulet, (d) apresiasi terhadap estetik (d) mandiri
2. Perlunya latihan berpikir untuk meningkatkan kreativitas sebagaimana De Bono yaitu pembelajaran dilakukan secara bervariasi demonstrasi/model, latihan bersama, kerja kelompok, meminta jawaban dan memberikan kesempatan anak untuk berpikir sejenak (Tanya jawab), paralel, hasil karya dimana anak dilatih menggambar, membuat pola atau lainnya yang instruksinya dilakukan secara verbal.
3. Perlunya keberagaman media, jenis kegiatan dan suasana lingkungan bermain yang harus aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan keingintahuan anak dan waktu yang cukup untuk bereksplorasi dan memanipulasi objek/bahan material. Bentuk kegiatan seni hasta karya 2-3 dimensi merupakan salah satu kegiatan konstruktif yang sangat mendukung perkembangan kreativitas anak.

4. Perlunya pemberian dukungan terhadap anak sejak awal hingga akhir kegiatan yaitu (a) Persiapan lingkungan main, (b) Penguatan ide atau membangun konsep saat kegiatan awal, (c) Bimbingan secara personal dalam pelaksanaan ide sambil bermain saat kegiatan inti (d) Tanggapan positif dan Evaluasi setelah bermain pada kegiatan akhir. Ke-4 dukungan ini merupakan satu kesatuan dalam rangka menciptakan kualitas bermain yang menjadi dasar bagi pendidikan anak usia dini.
5. Perlunya perubahan peran guru. Peran guru yang masih dominan sebagaimana pengajar, harus dikurangi dengan lebih menonjolkan peran sebagaimana fasilitator. Guru dapat menuntun anak dengan menyediakan berbagai bahan yang tepat, namun yang terpenting anak harus mengerti, paham dan dapat membangun pengertiannya sendiri, anak harus menemukannya sendiri. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui keikutsertaan di dalam seminar, sarasehan dan lainnya.
6. Perlunya orang tua yang bersedia bekerjasama dengan guru untuk mengembangkan kreativitas anak di rumah, yaitu orang tua yang (1) mendukung anaknya tetap bersekolah apapun yang terjadi, (2) memahami keinginan anak, (2) memberikan kesempatan anak melakukan sesuatu sesuai imajinasinya dan menyelesaikan pekerjaannya sendiri, (4) memberikan kepercayaan, motivasi dan

penghargaan atas hasil karya anak, (7) meluangkan waktu bermain dengan anak dengan berbagai bahan material sebagai media yang banyak terdapat di sekitar rumah, murah namun memenuhi persyaratan aman bagi kesehatan

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian diatas, dapat dikemukakan beberapa saran atas temuan penelitian sebagai berikut;

1. Bagi KB Mutiara Hati, hendaknya dapat terus mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai upaya, termasuk penelitian tindakan baik yang dilakukan oleh guru sendiri maupun melalui bantuan penelitian dari para akademisi atau ahli. Siklus demi siklus terus dilanjutkan demi kemajuan karena proses pengembangan tidak akan pernah berakhir
2. Bagi anak, harus tetap semangat bersekolah, dan menjadi pribadi yang kreatif.
3. Bagi orang tua, harus (a) menjaga agar anak tetap semangat bersekolah dan mendukung pengembangan kreativitasnya di rumah antara lain, bermain bersama dalam kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang yang banyak di sekitar rumah dengan harga terjangkau, dan memenuhi kriteria aman, (b) mendukung terbentuknya pribadi kreatif dengan membiasakan anak dilatih mandiri,

ulet, percaya diri, menghargai estetika, mematuhi aturan (c) menghargai pendapat dan hasil karya anak

4. Bagi guru, kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang dapat dijadikan salah satu alternatif mengembangkan kreativitas anak, dimana dalam pelaksanaannya perlu diperhatikan secara menyeluruh, mulai dari persiapan suasana lingkungan kelas, pemilihan media bahan daur ulang yang harus aman bagi kesehatan anak dan beragam, peralatan, pola dan bentuk karya seni hasta karya yang dapat memicu keingintahuan dan ketertarikan anak, penjelasan tahapan-tahapan pembuatan karya seni hasta karya, penyesuaian pembuatan rencana kegiatan harian (RKH) hingga pemberian kebebasan untuk mengekspresikan imajinasinya dalam berkreasi serta pemberian pujian atas hasil karya anak, yang akhirnya dapat menimbulkan rasa senang dan percaya diri bahwa anak bisa membuat sesuatu yang beda, unik, indah dan detil sebagai suatu pengalaman. Apabila hal ini dijadikan pembiasaan dan berkelanjutan, diharapkan aspek-aspek kreativitas yang sudah tertanam, benar-benar terinternalisasi secara permanen dalam jiwa anak. Dan untuk melaksanakan hal tersebut, guru harus selalu kreatif.
5. Bagi kepala sekolah, perlu untuk memberikan kesempatan dan tantangan kepada guru untuk mencoba dan mengembangkan metode pembelajaran lain, sehingga kegiatan-kegiatan yang dilakukan dapat bervariasi dan

membuat anak-anak merasa nyaman, bahagia dengan proses belajar di sekolah.

6. Bagi peneliti pendidikan anak usia dini selanjutnya, dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak tentang kreativitas secara lebih mendalam, karena banyak faktor lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.
7. Bagi Dinas Pendidikan Jakarta Utara, Provinsi DKI Jakarta, KB Mutiara Hati dapat menjadi salah satu KB di Jenjang Pendidikan Nonformal sebagai percontohan/model yang menelaah tentang peningkatan kreativitas melalui kegiatan seni hasta karya dengan memanfaatkan bahan daur ulang yang banyak terdapat di sekitar masyarakat dengan harga terjangkau.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak., dan Suprayogi, Ugi. *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, Ed-14, 2010.
- Coughlin, EvaL Pamela A., Kristen A, et al. *Creating Child-Centered Classrooms: 3-5 year old*. Wahington: ChildrenResearch International, Inc., 1997.
- Creswell, John W.,”*Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terjemahan Ahmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2007.
- Davidson, Dana H., “*Developing Creativity*”, Cooperative Extension Service Coolage of Tropical Agriculture & human Resources, Univesity of Hawai, Honolulu, November 2003..
- Dennis K Filsaime, *Menguak Rahasia Berpikir Kristis dan Kreatif*, (Prestasi Pustaka,Jakarta, 2008),h.21.
- Dewantara, Ki Hadjar. *Pendidikan Bagian I*. Yogyakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1962.
- Dimiyati, Johni. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal, dan Informal, Kementrian Pendidikan Nasional. *Kerangka Besar Pembangunan PAUD Indonesia Periode 2011-2025*. Jakarta, 2011.
- Djaali dan Muljono;Puji. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.2008.
- Early Childhood Learning and Knowledge Center (ECLKG). *Domain 5: Seni Rupa Kreatif Terjemahan*, 2003..
- Eliason, Claudia; Jenkins, Loa. *A Practical Guide to Early ChildhoodCurriculum, 9<sup>th</sup> ed*. Boston: Pearson, 2012.
- Ekawarna. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: REFERENSI, Edisi Revisi, 2013.

- Essa, Eva. *Introduction to early Childhood Education*, Ed-6<sup>th</sup>. Belmont: Wadsworth, 2011.
- Fox, Jill Englebright & Schirmacher, Robert. *Art & Creative Development for Young Children*, 7<sup>th</sup>-ed. Belmont: Wadsworth, 2012.
- Hendrick, Joanne. *The Whole Child Early Education for Eighties*. Ohio: A bell & Howell Company, 1986, 3<sup>rd</sup>.
- Hoorn, Yudith van, *et.al. Play at the center of the curriculum*. New Jersey: Pearson Education, 2007.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 2* Terjemahan Meitasari Tjandrasa, Jakarta:Erlangga, 1978.
- Isabell, Rebecca T. & Raines, Shirley C. *Creativity and the Arts with Young Children*. Belmont: Wadsworth 2013, Ed 3<sup>th</sup>.
- Jamaris, Martini. *Kreativitas dan Pembelajaran dalam Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Panarmas Murni, 2010.
- Kamus Bahasa Indonesia,"Definisi Karya," Kamus Bahasa Indonesia On Line. <http://kamusbahasaindonesia.org/karya/mirip#ixzz2rNivv2yV> diakses tanggal 25 Januari 2014.
- Montolalu, BEF. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2009.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ed. Revisi. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2012
- Latif, Muhtar., Zukhraina., Zubaidah, Rita. *et.al. Orientasi Baru pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Lowenfeld, Viktor & Brittain, W.Lambert. *Creative and Mental Growth*. New York: Mc.Millan Publishing Co.,Inc,1982.
- Makhmalbal & Do, Yi Leun. *Physical Environment and Creativity. Comparing children drawing behavior at home and at the bookstore*", IASDR07,International Association of Design Research The Hongkong Polytechic University, 12 th to 15 th November 2007.

- Mayesky, Mary. *Creative Activities for Young Children*. New York:Delmar Publisher Inc,1990.
- Michalopoulou, Aikaterini. "Creativity Expressed through Drawings in Early Childhood Education". *The International Journal of Education*, Macrothink Institute, Volume 6, Number2, 2014, <http://www.macrothink.org/journal/index.php/ije/article/view/5328> Macrothink Institute ISSN 1948-5476, diakses tanggal 29-10-2014.
- Mills, E. Geoffrey, *Action Research A Guide for The Teacher Research*, New Jersey, Pearson Education, 2013.
- Morrison, George S. *Dasar-dasar PAUD* terjemahan Suci Romadhona & Apri Widiastuti. Jakarta: Indeks, 2012..
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Sangadji, Etta Mamang & Sopiah. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta:CV.Andi Offsett.
- Sariwening, Katriatun. "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui APE". Tesis, Universitas Negeri Jakarta: 2013..
- Santrock, John. *Perkembangan Masa Hidup Jilid 1* terjemahan Tri Wibisono. Jakarta: Erlangga, 2013..
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini , Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah* terjemahan Pius Nasar. Jakarta: Indeks, 2008.
- Sharp, Caroline, "Developing Young Children's Creativity: what can we learn from research?", *Topic*, Autum 2004.
- Smith, K. Mary. "Fostering Creativity in the early childhood classroom". *Early Childhood Educational Journal*, Winter 1996, Vol.24, Issue 2,p.77-82, Published Kluwer Academic Publisher-Human Sciences Press. diakses tanggal 16-10-2014
- Sonowat, Reeta dan Begani, Priya. *Creativity for Preschool Children*. Mumbai: Multitech Publishing 2007.

Sudarma, Momon. *Mengembangkan Ketrampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.

Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2011

Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.

Suyadi. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogya: Pedagogia, 2010.

The Curriculum and Asssessment Division of the Department for Children, Education , Lifelong Learning and Skills. "*Creative Development*". Wood Street, Cardiff, Wales: 2008.

Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

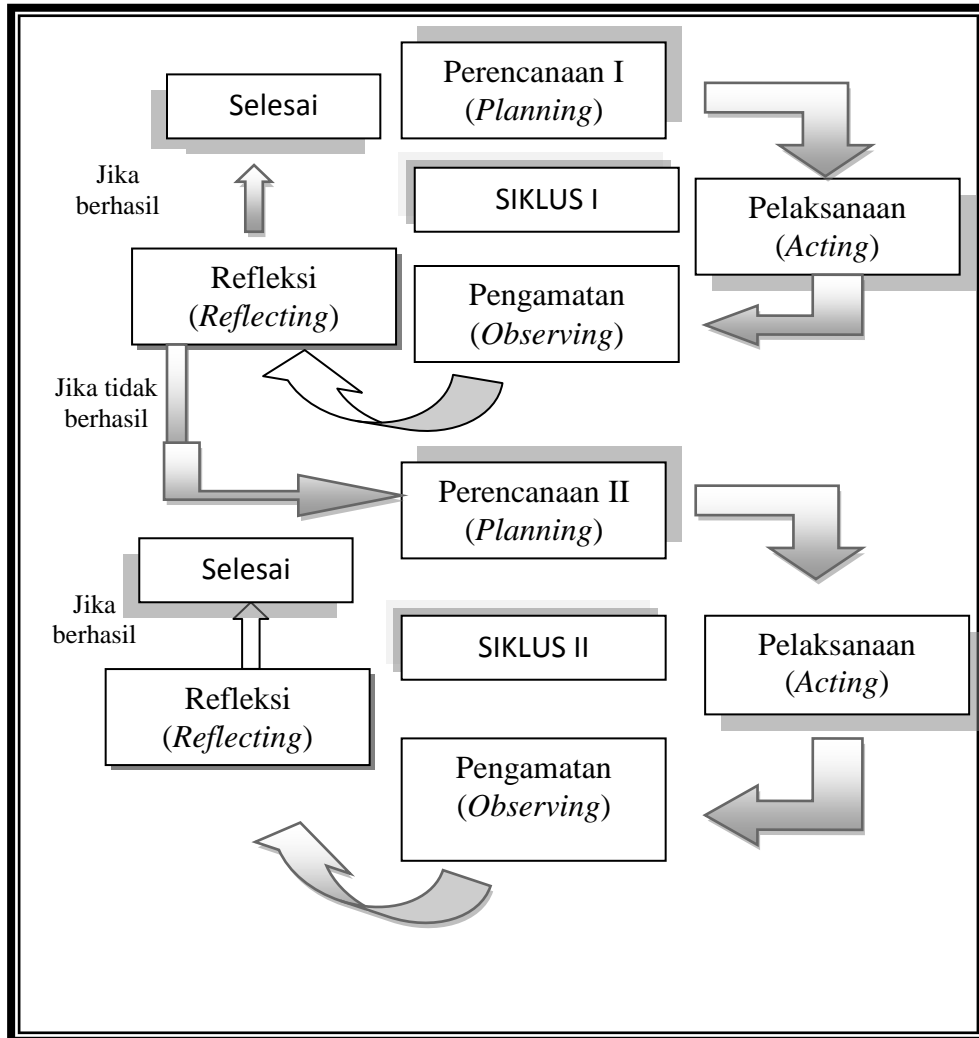
Yamin, Martinis., dan Manan, Jamilah Sabri. *Panduan PAUD*. Jakarta: Referensi, 2013.

Wahyudin, Uyu., Agustin, Mubiar. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Panduan untuk Guru, Fasilitator dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: PT.Refika Aditama, 2011.

Wikipedia. "Definisi Seni," Wikipedia Online. <http://id.wikipedia.org/wiki/Seni> (diakses 12 Februari 2014).

-----."Definisi Kreativitas," Wikipedia Online.  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Daya\\_cipta](http://id.wikipedia.org/wiki/Daya_cipta) (diakses tanggal 2 Maret 2014).

## Model Tindakan



**Gambar**  
**Siklus Penelitian Tindakan Kelas**  
**Model Kemmis & Mc Taggart**

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010), h.137

RUBRIK

No	Butir-butir	Skala Penilaian			
		1 (BM)	2 (MB)	3(BSH)	4 (BSB)
1	Anak Terlihat Bersemangat	Anak menunjukkan sikap kurang antusias, kurang konsentrasi, dan membutuhkan arahan dan bantuan untuk melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.	Anak menunjukkan sikap antusias, tetapi sikap konsentrasi hanya sebentar, membutuhkan arahan dan bantuan untuk melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.	Anak menunjukkan sikap antusias, tidak bosan/penuh konsentrasi dan membutuhkan arahan untuk melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.	Anak menunjukkan sikap antusias, tidak bosan/penuh konsentrasi dan tanpa diperintah segera melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.
2	Anak menggunakan berbagai macam warna untuk membuat hasil karya	<4 warna	4-6 warna	7-8 warna	>8 warna
3	Dalam waktu yang sama dapat menyelesaikan lebih banyak hasil daripada kawannya	Dengan bantuan, menghasilkan karya yang di bawah rata-rata kawannya.	Dengan bantuan, menghasilkan karya yang sama dengan kawannya	Tanpa Bantuan, menghasilkan karya yang sama dengan kawannya	Tanpa Bantuan, Menghasilkan 1 karya di atas /melebihi kawan-kawannya
4	Mandiri membuat karya dengan menggunakan berbagai bahan.	Menggunakan kurang dari 2 macam bahan untuk menghasilkan karya, hasil benar & kurang rapi.	Menggunakan 2 macam bahan untuk menghasilkan karya, hasil benar & rapi.	Menggunakan lebih dari 3 bahan untuk menghasilkan karya, hasil benar & kurang rapi.	Menggunakan lebih dari 3 bahan untuk menghasilkan karya, hasil benar & rapi.
5	Mandiri membuat karya dengan berbagai teknik hasta karya	Menggunakan kurang dari 2 macam teknik hasta untuk menghasilkan karya, hasilnya benar	Menggunakan 2 macam teknik hasta karya untuk menghasilkan karya, hasil benar.	Menggunakan lebih dari 3 macam teknik untuk menghasilkan karya, hasil benar & kurang rapi.	Menggunakan lebih dari 3 macam teknik hasta karya untuk menghasilkan karya, hasil benar & rapi (melukis, menggambar, mewarnai, menggunting, menempel, menganyam, kolase, lainnya).
6	Anak bereksperimen dengan mengkombinasikan warna, teknik, media mem-	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagaimana contoh. Dengan diarahkan dan dibantu dapat	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagaimana contoh. Dengan diarahkan dapat	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagaimana contoh. Dapat mengambil sendiri ba-	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagaimana contoh. Dapat mengambil sendiri bahannya, menggunakan teknik &

4.	Mandiri membuat karya dengan menggunakan berbagai bahan.	Menggunakan kurang dari 2 macam bahan untuk menghasilkan hasta karya, hasil benar & kurang rapi.	Menggunakan 2 macam bahan untuk menghasilkan hasta karya, hasil benar & rapi.	Menggunakan lebih dari 3 bahan untuk menghasilkan hasta karya, hasil benar & kurang rapi.	Menggunakan lebih dari 3 bahan untuk menghasilkan hasta karya, hasil benar & rapi.
5.	Mandiri membuat karya dengan berbagai teknik hasta karya	Menggunakan kurang dari 2 macam teknik hasta untuk menghasilkan karya, hasilnya benar	Menggunakan 2 macam teknik hasta karya untuk menghasilkan karya, hasilnya benar.	Menggunakan lebih dari 3 macam teknik untuk menghasilkan karya, hasil benar & kurang rapi.	Menggunakan lebih dari 3 macam teknik hasta karya untuk menghasilkan karya, hasil benar & rapi (melukis, menggambar, mewarnai, menggunting, menempel, menganyam, kolase, lainnya).
6.	Anak bereksperimen dengan mengkombinasikan warna, teknik, media membuat suatu karya yang indah.	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagaimana contoh. Dengan diarahkan dan dibantu dapat mengambil sendiri bahannya, menggunakan teknik & pewarnaan. Hasil benar dan kurang rapi	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagai-mana contoh. Dengan diarahkan dapat mengambil sendiri bahannya, menggunakan teknik & pewarnaan. Hasil benar	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagai-mana contoh. Dapat mengambil sendiri bahannya, menggunakan teknik & pewarnaan. Hasil Selesai, benar, kurang Rapi.	Anak melihat contoh. Dan mencoba membuatnya sebagaimana contoh. Dapat mengambil sendiri bahannya, menggunakan teknik & pewarnaan yang benar, sehingga menghasilkan karya yang indah. Selesai dan Rapi.
7.	Anak membuat karya yang berbeda dari yang di contohkan guru/kawannya	Dengan dibantu, anak meniru karya guru/kawannya hasilnya tidak rapi dan tidak selesai.	Dengan dibantu, anak meniru karya dari guru.kawannya hasilnya rapi dan selesai.	Tanpa dibantu, anak membuat karya yang berbeda dari contoh, baik bahan, bentuk, warna, tekstur yaitu 2 item. Hasil Kurang rapi & selesai	Tanpa dibantu, anak membuat karya yang berbeda dari contoh, baik bahan, bentuk, warna, tekstur yaitu lebih dari 2 item. Hasil Rapi dan selesai
8.	Anak mampu menambahkan	Tanpa dibantu, anak tidak	Tanpa dibantu, anak	Tanpa dibantu, anak menambah	Tanpa dibantu, anak dapat menambah (3

	dekorasi yang lebih pada hasil karyanya	dapat menambah dekorasinya.	menambah (1 jenis) dekorasi karyanya	(2 jenis) dekorasi hasil karyanya	jenis) dekorasi dari yang contoh.
9.	Anak mampu membuat karyanya menjadi lebih detil	Dengan dibantu, anak dapat membuat suatu karya detil tapi sesuai contoh.	Tanpa dibantu, anak dapat membuat suatu karya yang detil (+ 1 item).	Tanpa dibantu, Anak dapat membuat suatu karya yang lebih detil (+ 2 item).	TAnpa dibantu, Anak dapat membuat suatu karya yang sangat detil. (+ ≥ 2 item)
10.	Anak meniru karya yang dibuat guru/kawannya namun menggunakan bahan yang berbeda.	Dengan diarahkan dan dibantu, anak membuat karya yang berbeda dari segi bahan, hasilnya selesai kurang rapi.	Dengan diarahkan anak dapat membuat karya yang berbeda dari segi bahan, hasilnya selesai	Tanpa dibantu, anak membuat karya yang berbeda dari segi bahan dari yang dibuat guru/kawannya, hasilnya selesai dan kurang rapi.	Tanpa dibantu, anak membuat karya yang berbeda dari segi bahan dari yang dibuat guru/kawannya, hasilnya selesai dan rapi.

Rapi:

Mewarnai: Tidak keluar dari garis pola, pewarnaan rata

Mencetak: Hasil cetakan seperti pola

Menempel: Lem tidak keluar dari garis pola, rata dan peletakan sesuai orientasi.

Menggunting: Sesuai atau mendekati garis pola. Rata dan tidak bergerigi.

Melukis: Usapan kuas tidak keluar dari garis pola.



## Kisi-kisi Kreativitas

Dimensi	Indikator	Jumlah Butir	Pada butir	No. butir
1. Kelancaran Banyaknya ide untuk menghasilkan karya	1. Kemauan yang kuat, semangat dan gigih untuk menghasilkan suatu karya.	1	Anak bersemangat, tidak bosan dan penuh konsentrasi segera mengerjakan dan menyelesaikan tugas dari guru	1.
	2. Mempunyai banyak ide perihal warna, bentuk, tekstur dalam membuat suatu karya.	1	Anak menggunakan berbagai macam warna untuk membuat hasil karya	2
	3. Menggunakan waktu secara efisien menyelesaikan karyanya.	1	Dalam waktu yang sama dapat menyelesaikan lebih banyak hasil daripada kawannya	3
2. Kelenturan Keragaman kemampuan dalam menghasilkan karya	1. Mampu mengerjakan tugas secara mandiri dengan menggunakan berbagai bahan dalam menghasilkan karya.	1	Mandiri membuat karya dengan menggunakan berbagai bahan.	4
	2. Mampu mengerjakan tugas secara mandiri dengan berbagai teknik untuk menghasilkan karya	1	Mandiri membuat karya dengan berbagai teknik hasta karya	5
3. Orisinalitas Kemampuan menghasilkan karya yang unik	1. Memiliki imajinasi tinggi dalam menghasilkan suatu karya yang unik.	1	Anak bereksperimen dengan mengkombinasikan warna, teknik, media membuat suatu karya yang indah.	6
	2. Tidak terpengaruh ide dari luar dalam membuat karya	1	Anak membuat karya yang berbeda dari yang di contohkan guru/kawannya dari segi pewarnaan atau bentuk atau dekorasi	7
4. Elaborasi. Kemampuan menambah dan mengembangkan ide dalam menghasilkan karya	1. Menggunakan banyak unsur /dekorasi dalam menghasilkan suatu karya.	2	Anak mampu menambahkan dekorasi yang lebih pada hasil karyanya	8
			Anak mampu membuat karyanya menjadi detil/rinci.	9
	2. Terinspirasi ide dari karya orang lain untuk membuat sesuatu karya.	1	Anak meniru karya yang dibuat guru/kawannya namun menggunakan bahan yang berbeda.	10
	Total	10 butir		

Nama: .....

**Cara Pengisian.**

Pilih salah satu dari penilaian pencapaian kreativitas anak. BM, MB, BSH atau BSB pada 10 butir indikator di bawah, yang sesuai dengan criteria yang tertera pada masing-masing rubric pada kolom di bawah ini.

BM= Belum Muncul

MB= Mulai Berkembang

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

BSB= Berkembang Sangat Baik.

**LEMBAR INSTRUMEN KREATIVITAS ANAK**

No.	Butir-butir	Skala Penilaian			
		1 (BM)	2 (MB)	3(BSH)	4 (BSB)
1	Anak Terlihat Bersemangat	Anak menunjukkan sikap kurang antusias, kurang konsentrasi, dan membutuhkan arahan dan bantuan untuk melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.	Anak menunjukkan sikap antusias, tetapi sikap konsentrasi hanya sebentar, membutuhkan arahan dan bantuan untuk melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.	Anak menunjukkan sikap antusias, tidak bosan/penuh konsentrasi dan membutuhkan arahan untuk melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.	Anak menunjukkan sikap antusias, tidak bosan/penuh konsentrasi dan tanpa diperintah segera melakukan pekerjaan yang diperintah guru. Selesai, hasilnya benar.
2	Anak menggunakan berbagai macam warna untuk membuat hasil karya	<4 warna	4-6 warna	7-8 warna	>8 warna
3	Dalam waktu yang sama dapat menyelesaikan lebih banyak hasil daripada kawannya	Dengan bantuan, menghasilkan karya yang di bawah rata-rata kawannya.	Dengan bantuan; menghasilkan karya yang sama dengan kawannya	Tanpa Bantuan, menghasilkan karya yang sama dengan kawannya	Tanpa Bantuan, Menghasilkan 1 karya di atas /melebihi kawan-kawannya

## CATATAN LAPANGAN (CL.02)

### **Penelitian Awal /PA).**

Hari/Tanggal: Senin, 5 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Tanaman/Buah-buahan

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Kegiatan: membuat “Kebun Buah “

Tujuan :

- a. Melakukan Uji Kreativitas Awal sebelum dilakukan Tindakan Pada Siklus 1.
- b. Hasil Uji Kreativitas Awal akan akan dipakai sebagai bahan pembanding keberhasilan tindakan..
- c. Menentukan langkah strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi anak dan guru untuk meningkatkan kreativitas, dengan metode seni hasta karya dari bagan daur ulang.

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan Awal.**

Keadaan kelas seperti biasa. Tidak ada perubahan. Kegiatan awal setiap pagi, anak dibariskan di depan kelas, berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan, dan dilanjutkan dengan mengecek atau memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru membangkitkan semangat anak dan memfokuskan siswa tentang tema “Tanaman” dengan sub tema “Tanaman Buah” . Sebelum berlanjut ke kegiatan inti, anak diajak senam fantasi bergerak ke kanan ke kiri seperti gerakan daun akibat hembusan angin, gerakan daun mencari sinar matahari ke atas serta gerakan akar mencari air di dalam tanah.

Kemudian anak dibagi dalam 2 kelompok.

#### **2. Kegiatan Inti.**

Hari ini kegiatan yang akan dilakukan adalah membuat “Kebun Buah-buahan” dari bahan daur ulang, seperti kardus bekas, majalah bekas, sisa busa hati, stik es krim. Strategi yang dilakukan dengan member contoh atau model yang dibuat guru. Adapun cara membuatnya yaitu menempelkan pola pohon pada stik kayu, mewarna batang dan daun. Setelah terbentuk pohon, kemudian pohon ditancapkan pada sisa busa hati yang berbentuk geometri sebagai perantara sehingga pohon buah dapat berdiri pada sebidang tanah yang ditumbuhi rumput. Rumput dibuat dengan cara menaburkan potongan-potongan kertas majalah berwarna hijau ke atas karton bekas. Anak-anak diminta untuk membuat 2 (dua) buah pohon buah yaitu pohon jeruk dan pohon kelapa. Masing-masing pohon ada buahnya yang jumlahnya tergantung pilihan siswa.

Guru : Hari ini kita akan membuat kebun buah. Apakah anak-anak mau?

Siswa : Mau , Bu.

Guru : Coba lihat kebun buah yang dibuat bu Guru. Kebun buah Kelapa Dan Jeruk. Buah jeruk warnanya apa?

Siswa : Orange.

Guru : Daunnya warna apa?

Siswa : Hijau.

Guru : Ini pohon apa?

Siswa : Kelapa.

Buahnya ada yang warna apa ini?

NS : Coklat, hijau, kuning.

Guru : Yang masih muda berwarna hijau , sudah tua berwarna kuning. Terus ini ada apa?

Siswa : Kayu....

Guru : Ya itu pagar dari kayu.. Kebun ada pagarnya. ... Pinter. Kalau kita mau masuk kebun, ini ada apanya? Jalannya....

Guru : Anak-anak sudah melihat “kebun buah” kreasi bu guru, maka sekarang anak-anak dapat membuatnya sendiri. Apakah anak-anak mau ?

Anak: Mau, Bu Guru.

Guru: Sebelumnya anak-anak dapat mengambil bahan dan peralatannya. Pola tanaman, stik, pagar, tanah kebun dan alas pohon. Alas pohon berbentuk geometri, silahkan anak-anak memilih. **Bentuknya apa saja?**

Anak: **Segitiga, Lingkaran, Persegi**

Guru: . .... Nah, sekarang gantian mengambil bahan dan peralatannya. . Hayo.... Jangan berebutan ya..... Antri ya.... Nah sekarang anak-anak duduk yang manis. Lihat cara membuatnya ya. Pertama, ambil keratas kardus kemudian di lem dan diratakan.

**Guru terus memberikan informasi dan anak mendengar dengan pasif. Ketika guru bertanya, anak menjawab.** Pada proses pengeleman berlangsung, semua anak masih perlu dituntun untuk meratakannya sehingga pada saat penaburan rumput dapat terlihat rata. Setelah pembuatan tanah kebun, anak melanjutkan membuat pohon buahnya. Langkah pertama, memilih pola pohon buah untuk diwarnai. Sedangkan untuk buahnya anak-anak menggunting pola buah kelapa dan jeruk. Secara keseluruhan anak-anak menggunting belum sesuai dengan pola. Kecuali NS yang tidak bisa menggunting. Nesta benar-benar harus dibantu dan **menurut penjelasan guru, NS di rumah tidak pernah diperbolehkan memegang gunting.** Selain itu, anak-anak masih perlu dibantu juga dalam pemasangan “pohon buah” pada alas geometrinya. **Ketika mewarnai, NZT memilih warna daunnya merah. AZZ memilih warna coklat .**

Setelah itu anak-anak menempelkan “pohon buah” pada alas tanah. Hanya Tian yang dapat menempelkannya pada alas tanah. Kemudian memasang pagar berikut jalannya dengan cara mengelem. ALD mengelem jalan tidak pada tempatnya.

Setelah anak selesai mengerjakan kreasi membuat “Kebun Buah”, dilanjutkan dengan permainan kartu buah. Anak bermain dengan mengenal bermacam-macam jenis buah, mengklasifikasikan buah berdasarkan warna. Setelah kegiatan ini selesai, anak-anak istirahat dengan kegiatan makan bekal bersama dan bermain bebas.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan guru mengajak anak bernyanyi bersama diiringi tepuk tangan. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan member salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

Mengingat ini adalah kali pertama mereka mengerjakan kegiatan seni hasta karya, jadi anak masih belum teratur seperti berebut lem, gunting, lompat kekiri ke kanan..... untuk mengambil peralatannya. Banyak anak yang belum terampil menggunakan gunting, dan lem. Namun demikian anak terlihat cukup antusias dan terlihat senang dalam beraktivitas membuat “Kebun Buah”-nya, kecuali RFI yang cenderung hanya diam walaupun ditanya guru, Selain itu AZZ dan ANJ perlu banyak bantuan dalam menyelesaikan karya.

Dari seluruh hasil karya anak, belum ada satu anakpun yang menampakan indikator kreativitas seperti ide, orisinalitas dan pengembangannya. Anak hanya mengerjakan apa yang diperintah guru dan masih meniru apa yang dibuat guru.

### 1. Guru.

a. Suasana kelas kurang teratur. Dalam mengerjakan tugas dilakukan di atas lantai dan tidak di atas meja. Karena ruangan tidak besar, dalam mengerjakan karyanya terlihat anak saling berdesakan dan sering bahan/peralatan terinjak-injak saat anak akan mengambil bahan/peralatannya. Untuk pembelajaran kemudian, sebaiknya anak mengerjakan tugas di atas meja saja agar lebih tertib dan karya anak tidak terinjak-injak.

b. Sebelum melakukan pekerjaan, sebaiknya guru memberitahukan teknik pengerjaannya dan memberikan contoh. Seperti penempelan dan penggungtingan yang benar. Kegiatan pembuatan” kebun buah” ini memerlukan banyak penggunaan lem. Karena baru kali ini anak mengerjakan pekerjaan yang memerlukan berbagai teknik hasta karya, maka pengerjaannya menjadi berantakan dan berlepotan lemnya. Anak perlu dilatih secara berulang-ulang

teknik pengeleman menggunakan lem Fox yang benar. Tidak terlalu banyak penggunaannya dan ditunggu hingga kering, baru dilakukan penempelan.

- c. Perlu mengatur letak penyekbaran peralatan seperti lem, gunting yang lebih efisien, sehingga anak tidak berebut. Perlu dibuat aturan agar anak terbiasa antri atau bergantian menggunakan peralatan yang terbatas jumlahnya.
- d. Selain teknik pengeleman, juga diperlukan penjelasan mengenai teknik memegang gunting yang benar. Agar guntingan tidak keluar dari garis pola. Harus diingatkan berulang-ulang agar anak-anak berhati-hati dan sabar mengerjakannya.
- e. Guru kurang memberikan pujian bagi anak yang bisa menjawab dengan benar. Karena itu kami harapkan bu guru lebih banyak memberikan pujian agar anak lebih termotivasi untuk lebih baik lagi bekerjanya.
- f. Guru sebaiknya membuat suasana kelas menyenangkan seperti menghias kelas sesuai dengan suasana tema untuk menarik minat anak serta memicu kreativitas. Dengan suasana yang menyenangkan penuh dengan gambar-gambar maka anak termotivasi dan mengembangkan ide kreativitasnya. Hiasan dapat berupa dekorasi atau gambar-gambar/video/buku-buku yang berkaitan dengan tema.
- g. Mendatangkan ahli atau guru seni yang dapat memberikan inspirasi dalam mengembangkan kreativitas. Sehingga muncul keberanian anak untuk menampilkan idenya. Untuk itu perlu pengetahuan, wawasan yang banyak agar anak mendapatkan ide antara lain dengan mendatangkan guru seni, melihat gambar-gambar kreatif, warna-warna beraneka dengan pencampurannya yang indah, juga dapat menghasilkan tekstur gambar dengan degradasinya. Selain itu diharapkan guru seni dapat memberikan pengetahuan teknik menggambar dan mewarnai yang benar baik dalam penggunaan crayon, cat atau pensil warna. Diharapkan apabila anak telah menguasai pengetahuan dan teknik maka anak akan tampil dan dapat mengembangkan ide dan menciptakan suatu karya seni yang orisinal, detail dan indah.

## CATATAN LAPANGAN (CL.03)

### Siklus /Pertemuan: I/1.

Hari/Tanggal: Selasa, 6 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Tanaman/Buah-buahan

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Materi: **Menganyam Keranjang Buah Beraneka warna”**

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai tema dan subtema yaitu buah-buahan.
2. Meningkatkan kelancaran anak di dalam penerimaan informasi.
3. Meningkatkan kelenturan anak agar memiliki keragaman teknik hasta karya yaitu menganyam, mencetak, menggunting, menempel sesuai pola.
4. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam pemilihan warna anyaman sesuai imajinasinya .
5. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### DESKRIPSI

#### 1. Kegiatan awal (Pendahuluan).

Kegiatan awal setiap pagi, anak dibariskan di depan kelas, berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan, dan dilanjutkan dengan mengecek atau memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru membangkitkan semangat anak dan memfokuskan siswa tentang tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan” . Sebelum berlanjut ke kegiatan inti, anak diajak berlari dan bermain dengan “kartu buah” Namun anak kurang bersemangat untuk berlari. Hanya NS yang bersemangat lari.

#### 2. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti hari ini yang dilakukan adalah “Menganyam Keranjang Buah Berwarna Warni” dengan bahan daur ulang berasal dari kertas pamflet, majalah bekas, kertas warna origami yang sudah dalam bentuk pola keranjang. Peralatan yang disiapkan guru berupa lem dan gunting. **Pertama kali, guru menerangkan apa itu keranjang Buah dan bagaimana membuatnya dengan teknik menganyam.**

Guru: Kemarin kita kan sudah belajar buah. Hari ini kita akan membuat keranjang buah .

FT. Bu Guru lihat ya....

Guru: Silakan. Keranjang buahnya nanti dianyam dengan kertas warna warni.

Nanti ibu ajarkan. Nanti kalian membuat dengan kertas warna warni biar keranjangnya cakep.

	Ini lihat bu Guru cara bikinnya. Masukkan satu persatu potongan anyaman.
	Bu Guru ambil warna apa ya?
NS	Biru
FT	Kayak waktu itu
RSY	Kayak waktu itu ya Bu?
Guru	Iya...
	Anak-anak sudah mengertikan? Hayo... sekarang ambil bahannya.
	Anak-anak boleh pilih warna anyaman.
	Berapa jumlah anyaman yang dipilih?
FT	Satu dua tiga empat lima....
NS	Saya empat aja, Bu?
Guru	Lima, NS..
	Anak-anak menganyamnya ... langkah 1 .. ya. FT.. pinter... langkahnya satu persatu. Hayo...NS.... Tadi katanya gampang... Sekarang dikerjakan. Jangan melangkah sampai 5 ya. ....

Terlihat anak masih kesulitan melakukan anyaman, masih perlu bantuan guru. Setelah anak selesai menganyam, selanjutnya adalah proses pengeleman alas keranjang. Pada kegiatan ini anak-anak masih perlu dibantu. Anak tidak sabar menunggu lem hingga kering, sehingga keranjang anak berkali-kali terbuka. Sehingga perlu dilem lagi. NZT dapat menyelesaikan rakitannya terlebih dahulu dibandingkan kawannya dan NZT dapat membuat 2 anyaman keranjang melebihi kawannya. Walaupun anyaman yang satunya belum selesai dirakit menjadi keranjang buah. Disusul FT dan TN. Sedangkan lainnya seperti NS tidak bisa menempelkan anyaman pada alasnya walaupun dibantu, AZZ terbalik melipat anyamannya sehingga warna warni anyaman tidak tampak, Pada kegiatan ini, ketrampilan penempelan anyaman di atas alas adalah kegiatan yang cukup sulit bagi anak. Disamping menganyamnya.

Setelah anak selesai mengerjakan kreasi membuat "keranjang buah berwarna warni", anak melakukan kegiatan mengklasifikasikan buah berdasarkan bentuk (bulat dan lonjong). Anak-anak semangat menjawab pertanyaan guru perihal buah apa yang bentuknya bulat. Kemudian anak-anak istirahat dengan kegiatan makan bekal bersama dan bermain bebas.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Sebelum berakhir kegiatan hari ini, guru bertanya kepada anak apakah yang dikerjakan hari ini, apakah anak dapat menyebutkan judul kegiatan hari ini dan apa saja yang diketahui anak mengenai pekerjaan hasta karya.

Guru:	Nesta, apa yang dibuat hari ini?
NS	Keranjang buah



Guru	Pakai berapa warna, sebutkan
NS	Orange, biru, ama ungu, ama merah ama kuning.
Guru	Ada berapa warna?
NS	Lima
Guru	Kenapa suka warna ini?
NS	Karena bagus
Guru	Bagus....

Anak yang dapat menjawab pertanyaan guru tentang apa yang telah dikerjakan dan alasannya, adalah NS, FT, TN. Namun NS lebih spontan menjawabnya.. Sedangkan anak lainnya masih perlu dipancing dengan pertanyaan terus menerus untuk memberikan judul seperti ANJ, NZT dan AZZ.

Di akhir kegiatan guru mengajak anak bersandiwara seolah makan buah dan bernyanyi. Anak terlihat bergembira dan tertawa terbahak-bahak. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, Anak yang berani, diminta untuk maju ke depan menghafal doa pendek.. FT membaca doa mau tidur dan ALD berdoa mau makan dengan lancar. Selanjutnya kegiatan ditutup berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

### **Refleksi.**

1. Anak.
  - a. Dalam kegiatan ini terlihat anak cukup antusias dan terlihat senang dalam menciptakan karya “Keranjang Buah Warna Warni” dengan teknik menganyam.
  - b. Perlu pelatihan berulang untuk meningkatkan kelenturan dalam penguasaan teknik hasta karya seperti menggunting, melipat, menganyam, menempel agar motorik halus anak lebih trampil sehingga membantu kelancaran anak nantinya dalam menulis.
2. Guru.
  - a. Guru telah memberikan pujian bagi anak yang bisa menjawab dengan benar. Karena itu kami harapkan agar guru lebih banyak memberikan pujian.
  - b. Agar kelas selalu tertib dan rapi, guru sebaiknya aturan ketertiban kelas dan setiap hari harus diingatkan, terutama yang menyangkut tingkah laku yang baik seperti kesopanan, bicara halus tidak kasar, tidak saling pukul, kebiasaan antri, membuang sampah pada tempatnya.
  - c. Posisi guru saat melingkar duduk bersama anak, sebaiknya berada di dalam barisan lingkaran anak, supaya semua anak dapat melihat dan mendengar saat bu Guru memberikan informasi.

### CATATAN LAPANGAN (CL.04)

Siklus /Pertemuan: I/H.2.

Hari/Tanggal: Rabu, 7 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Tanaman/Buah-buahan

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Materi: **Pembuatan” Kartu Ucapan Gambar Aneka Buah”**

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai subtema yaitu buah-buahan.
2. Meningkatkan kelancaran anak di dalam penerimaan informasi.
3. Meningkatkan kelenturan anak agar memiliki keragaman teknik hasta melipat, mencetak, menggunting, menempel sesuai pola dan mewarna.
4. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam pemilihan bahan/materi/pewarnaan sesuai imajinasinya
5. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas

#### **Deskripsi**

##### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Pagi ini, guru menyambut anak-anak dengan pakaian menggunakan celemek bergambar buah-buahan. Kegiatan awal dimulai dengan anak berbaris di depan kelas, berdoa bersama dan dilanjutkan dengan mengecek atau memeriksa kehadiran siswa sebelum masuk kelas.. Kemudian guru membangkitkan semangat anak dengan mengajak anak untuk melompat dengan kedua kaki pada lantai yang bergambar buah serta menyebutkan nama buah yang diinjaknya. NZT, FT dan ALD bersemangat melompat bertumpu dengan 2(dua) kaki dengan hati gembira.. Sedangkan yang lainnya hanya melangkah tidak melompat. Anak terlihat masih kurang bersemangat. Dan untuk membangkitkannya, guru mengajak anak lagi untuk bernyanyi “Pepaya Mangga Pisang” Suara guru tidak sesuai nada, dan anak masih belum menunjukkan semangat. Karena itu dilanjutkan lagi pemanasan dengan melakukan operet “buah semangka”. Terlihat anak sangat senang hingga jatuh-jatuh tertawa-tawa.

##### **2. Kegiatan Inti.**

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “Kartu Ucapan Selamat Ulang Tahun kepada Ibunda”, dengan cara melipat kertas menjadi 2 sehingga berbentuk kartu, mencetak pola buah, menggunting, menempelkannya pada kertas putih bekas selanjutnya, kemudian baru ditempelkan pada kartu sebagai hiasan. Di dalam kartu di bagian dalam dapat diberikan tulisan “selamat ulang tahun ibu” dan “nama siswa”. Guru menjelaskan langkah-langkah

pembuatannya, namun anak masih banyak yang belum mengerti. Sehingga guru mengulanginya sekali lagi. Di dalam penjelasan langkah-langkah tersebut, guru tidak melakukannya dengan mencontohkannya. Sehingga anak banyak yang belum mengerti dan tidak bisa melakukan langkah-langkah tersebut tanpa bimbingan. Guru dalam hal ini hanya memberikan contoh karya kartu ucapan yang sudah jadi.

FT berhasil menyelesaikannya terlebih dahulu. Kemudian guru menawarinya untuk membuat kartu ucapan yang kedua. FT bersedia, dan dia berhasil membuat 2 buah kartu ucapan dengan adanya tambahan dekorasi pada buah strobery berupa bintik-bintik hitam. Langkah FT diikuti TN dan beberapa kawan seperti NS. Awalnya NS tidak bersedia untuk membuat satu kartu ulang tahun lagi. RSY, NZT dan ALD juga membuat 2 karya kartu ucapan walaupun tidak sempurna. Pada kegiatan ini, kelenturan anak dalam penguasaan teknik menggunting pola buah terlihat masih belum dan terlihat sulit bagi anak,. Guru harus berkali-kali menjelaskan dan memberi contoh serta mengingatkannya agar hati-hati agar pola tidak terpotong. Hal ini disebabkan karena pola buah berukuran kecil (+/- 7 cm) terutama pola daunnya. Hanya FT yang mempunyai ketrampilan cukup baik dalam menggunting, sedangkan lainnya masih perlu pelatihan menggunting. Hasil karya NS cukup baik, karena NS dibantu oleh Gurub saat menggunting.

Kemudian anak-anak istirahat dengan kegiatan makan bekal bersama dan bermain bebas.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan guru mengajak anak bersandiwara seolah makan buah dan bernyanyi. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

- a. Dengan stimulasi berbagai strategi yang dilakukan saat pijakan awal untuk pengayaan materi, juga untuk membangkitkan semangat anak, terlihat ada hasilnya. Anak di dalam kegiatan ini terlihat cukup antusias, senang dalam menciptakan karya "Kartu Ucapan Selamat Ulang tahun"-nya serta mulai efektif di dalam penggunaan waktu. Dibuktikan dengan FT, RSY, ALD, NZT yang bersedia membuat hingga 2 buah karya yang melebihi kawannya.
- b. Anak-anak memerlukan pelatihan berulang-ulang untuk meningkatkan kelenturan dalam penguasaan teknik hasta karya seperti menggunting, melipat, menganyam, menempel agar motorik halus anak lebih trampil sehingga membantu kelancaran anak nantinya dalam menulis.
- c. FT telah menunjukkan indikator peningkatan kreativitas, tampak pada karya FT

yang telah memberikan dekorasi di dalam buah strawberry berupa bintik-bintik hitam.

**2. Guru.**

- a. Tugas masing-masing guru kelas harus jelas, guru kelas memegang peranan utama, sedangkan guru pendamping hanya membantu guru kelas dan mengikuti aturan dan penjelasan yang diberikan guru kelas. Dengan pertkataan lain guru kelas dan guru bantu harus satu kata di dalam pembelajaran. Hal ini supaya anak tidak menjadi bingung, guru mana yang akan diikuti. Oleh karena itu, guru kelas maupun guru bantu sebelum pembelajaran harus sudah berdiskusi dan membaca RKH yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajarn.
- b. Pemberian pujian bagi anak yang bisa menjawab dengan benar, sebaiknya sering dilakukan. Mengingat kondisi anak di KB Mutiara Hati sangat perlu dorongan dan motivasi agar dapat maksimal di dalam pencapaian kreativitas dan pembelajaran secara terpadu.
- c. Agar kelas selalu tertib dan rapi, guru sebaiknya aturan ketertiban kelas dan setiap hari harus diingatkan, terutama yang menyangkut tingkah laku yang baik seperti kesopanan, bicara halus tidak kasar, tidak saling pukul, kebiasaan antri, membuang sampah pada tempatnya.
- d. Posisi guru saat melingkar duduk bersama anak, sebaiknya berada di dalam barisan lingkaran anak, supaya semua anak dapat melihat dan mendengar saat bu Guru memberikan informasi.
- e. Strategi berbagai pengayaan yang berulang dan bervariasi saat pijakan awal, telah menunjukkan hasil dapat mengembangkan kreativitas yang tampak di dalam hasil seni hasta karya FT yang ada tambahan dekorasi pada buahnya serta indah pewarnaannya.

## CATATAN LAPANGAN (CL.05)

### **Siklus /Pertemuan: I/H.3.**

Hari/Tanggal: Kamis, 8 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Tanaman/Sayuran.

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Materi: Pembuatan **Pigura “Taman”**

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai subtema yaitu sayuran.
2. Meningkatkan kelancaran anak di dalam penerimaan informasi.
3. Meningkatkan kelenturan anak agar memiliki keragaman teknik hasta menggunting, mencocokkan potongan gambar dan menempelkannya sesuai pola, kolase dan mewarnai.
4. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam pemilihan teknik hasta karya, pendekorasian, dan pemilihan bahan/materi/pewarnaan sesuai imajinasinya.
5. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Kegiatan awal setiap pagi, anak dibariskan di depan kelas, berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan, dan dilanjutkan dengan mengecek atau memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru membangkitkan semangat anak dan memfokuskan siswa tentang tema “Tanaman” dengan sub tema “Sayuran” . Sebelum berlanjut ke kegiatan inti, anak diajak mengenal bermacam sayuran seperti terong, bayam, kangkung, cabai, tomat, timun, kentang secara langsung. Menyebut bermacam warna, bentuknya, dan kegunaannya. Selanjutnya dilakukan senam fantasi “Kebun Jagung”, dan “Kebun sayurku” dengan permainan “wak wak kung”. Terlihat anak sangat senang.

#### **2. Kegiatan Inti.**

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “Pigura Taman” dengan teknik mencocokkan potongan gambar sesuai pola, kemudian anak diberikan pilihan untuk mendekorasikannya apakah menggunakan teknik hasta karya mewarnai, kolase, atau menempel gambar sesuai pola. Setelah semua selesai, kemudian gambar diletakkan di atas alas pigura.

Guru menjelaskan bahwa anak diberikan kebebasan untuk memilih bahan dan teknik hasta karya sesuai imajinasinya. Dalam kegiatan ini, guru masih memberikan contoh pigura buatannya.

Setelah anak-anak jelas, kemudian Guru menanyakan teknik hasta karya apa yang akan dipilih oleh anak-anak.

NS “Biar cepet, mewarnai aja..... gak mau tabur....”

FT “ya”.

Guru “Boleh, anak-anak bebas... memilih. Kalau mau membuat lebih dari satu juga boleh. Asalkan selesaikan dahulu yang satu piguranya.”

Terlihat anak mulai membuat pigura “Taman”. Memilih dan mengambil bahan yang diperlukan. Terlihat anak mulai tertib. Guru terus mengingatkan agar anak tidak berebut. Harus antri untuk mengambil peralatan dan bahan tersebut.

ALD. “Ibu, sudah jadi....., pengen... 3”

Guru “Pinter ....., Siapa lagi yang mau buat lebih dari satu?”

FT “Saya mau lagi Bu....”

Guru “Silahkan..... NZT mau lagi buat?”

NZT “Ngak Bu...”

ALD selesai terlebih dahulu. ALD segera paham atas arahan guru sehingga cepat dan dapat menyelesaikan 3 buah pigura dengan teknik hasta karya yang sama yaitu mencocokkan dan menempel gambar pada pola yang disediakan serta mewarnainya. FT dan NS segera menyusul, namun hanya FT yang mau membuat 1(satu) karya pigura lagi dengan teknik yang berbeda. Hasilnya cukup indah. Pada kegiatan ini anak diberikan kebebasan dalam menggunakan teknik dan bahan. Sehingga mulai muncul ciri-ciri proses kreativitas yaitu adanya ide orisinil anak yang membuat karya yang berbeda dari contoh. Juga mulai timbul elaborasi, yang mulai tampak pada NS, ALD, FT dan RSY, dimana anak sudah bisa mengembangkan ide dengan melihat contoh guru, namun membuatnya menjadi berbeda di dalam pendekorasiannya.

Setelah anak selesai mengerjakan kreasi pigura taman, anak-anak menebalkan huruf dan mengembangkan konsep penjumlahan dengan mencari pasangan sayuran yang jumlahnya sama dengan menggunakan LKS.

Kemudian anak-anak istirahat dengan kegiatan makanbekal bersama dan bermain bebas.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan guru mengajak anak bermain pura-pura “Makan Sayuran”, seolah makan sayuran.. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dilakukan dan

menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

Dalam kegiatan ini terlihat anak cukup antusias dan terlihat senang dalam menciptakan kreasi “Pigura Taman”. Semua anak dapat menyelesaikannya hingga tuntas. FT dan ALD membuat karya melebihi kawannya. Secara umum telah mulai tampak orisinalitas dan elaborasi pada beberapa anak yaitu ALD, RSY, FT dan NS.

Dengan penjelasan detail sebagai berikut:

- a. **RSY** . Anak membuat pigura gambar sebagaimana contoh namun dengan teknik yang berbeda yaitu dengan hanya mewarnai. Tampak pula adanya tambahan 3 dekorasi yaitu pewarnaan langit , pagar dan batang. Pewarnaannya rapi.
- b. **ANJ**. Menempel pada pola kurang rapi terutama pagar, tapi pohon rapi. Mewarnai kurang rapi banyak yg keluar garis. Tapi ada detail pada batang.
- c. **TN**. Sudah muncul elaborasi dengan membuat karya yang mengembangkan ide dari contoh, yaitu dengan teknik pewarnaan. Namun hasilnya pewarnaannya kurang rapi dan kertas menjadi kotor. .
- d. **NZT**. Selesai. Menempel sesuai pola namun kurang rapi. Teknik pewarnaan juga belum rapi masih banyak yang keluar garis pola. Menempel karya pada karton tidak pada tempatnya yaitu posisinya menjadi miring. Namun ada detail yang ditambahkan berbeda dari contoh yaitu batang cemara diwarnai ungu.
- e. **AZZ**.. Mulai timbul mengembangkan ide dengan melihat contoh, tampak dari pemilihan teknik Azizi dengan mewarnai memakai crayon. Detail mulai timbul yaitu pewarnaan pada batang dan warna warni pada pagar. Walaupun hasilnya kurang rapi dan penempelan kertasnya miring.
- f. **FT**. Anak membuat 2 buah karya atau telah melebihi rata-rata kawan-kawannya, dan menggunakan teknik hasta karya yang berbeda sehingga kedua hasil pigura “Taman”nya berbeda. Pigura satunya menggunakan teknik mewarnai dengan crayon sedangkan pigura satunya dikerjakan sebagaimana contoh, dengan mengkombinasikan teknik mewarnai, kolase, mencocokkan dan menempelkan gambar sesuai pola. Hasilnya cukup rapi dan cepat.
- g. **ALD**. Cepat menyelesaikan tugasnya sehingga anak mampu membuat 3 (tiga) pigura, berarti anak dapat menggunakan waktu dengan efisien sehingga dapat menghasilkan karya melebihi kawannya. Namun teknik hasta karya yang dipilihnya ketiganya sama. Hasil pigura ALD yang pertama lebih rapi dibandingkan yang berikutnya. ALD tetap semangat menyelesaikan karyanya walaupun kawan lainnya sudah selesai dan bermain. Tapi ALD dengan tekun mengerjakannya hingga selesai. Hasilnya rapi dan telah tampak adanya *tambahan dekorasi 1* buah yaitu pewarnaan pada batang.
- h. **NS**. Anak membuat karya sebagaimana contoh, namun dengan teknik yang berbeda. Yaitu dengan mewarnai seluruh gambar pola. Namun pewarnaan

- kurang rapi. Belum tampak adanya tambahan dekorasi.
- i. **RFI.** Anak masih kurang trampil dalam mewarna terlihat dari banyaknya pewarnaan yang keluar garis pola. Menempelnya pun kurang rapi. Sehingga secara umum karya anak kurang rapi dan kotor.

## 2. **Guru.**

- a. Di dalam pengayaan materi, sebaiknya guru lebih meluaskan pengembangan sub –tema ke kehidupan anak sehari-hari. Misalnya sub tema sayuran, maka yang dapat dikembangkan dari sub tema tersebut yaitu bagian-bagian tanaman sayur, warna, jenisnya, bentuk, orang (petani, pedagang, pembeli)., tempat (kebun, pasar, toko, warung, gerobak) sehingga anak dapat lebih banyak memperoleh tambahan pengetahuan. Sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak di dalam pembuatan karya yang lengkap, dan rinci.
- b. Pengayaan materi perlu diulang-ulang agar anak dapat mengingat kembali dan menangkap informasi baru tersebut.
- c. Mengingat ketrampilan pewarnaan anak kurang baik, maka perlu didatangkan guru seni untuk memberikan ketrampilan teknik pewarnaan dengan crayon, pensil warna dan cat air yang benar sehingga dapat menghasilkan karya yang indah, selain itu guru seni dapat menjadi inspirasi anak untuk mengembangkan ide setelah melihat karya-karya guru seni yang indah-indah.



## CATATAN LAPANGAN (CL.06)

### **Siklus /Pertemuan: I/H.4.**

Hari/Tanggal: Jumat, 9 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Tanaman/Sayuran.

Waktu: 07.30 – 09.00 wib

Materi: **“Menggambar Bebas dan Mewarnai dengan Cat Air”**.

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai subtema yaitu sayuran.
2. Meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya khususnya menggambar menggunakan cat air yang benar, sehingga menghasilkan pewarnaan yang degradasi dan bervariasi, serta tampak lebih natural dan indah.
3. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam menggambar bebas dan percaya diri atas hasil gambarannya. Tidak takut salah dan tidak takut apabila dicela/dikoreksi.
4. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam pemilihan warna sesuai imajinasinya.
5. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Kegiatan awal setiap pagi, anak dibariskan di depan kelas, berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan, dan dilanjutkan dengan mengecek atau memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru membangkitkan semangat anak dan memfokuskan siswa tentang subtema “Sayuran” . Sebelum berlanjut ke kegiatan inti, anak diajak mengenal bermacam sayuran segar yang dapat dibuat sup yaitu bunga kol, tomat, daun seledri, kentang secara langsung. Menyebutkan warna, bentuk, dan kegunaan dari sayuran tersebut. Selanjutnya dilakukan gerak dan lagu untuk lebih membangkitkan semangat belajar anak.

Setelah anak terlihat sudah bersemangat, barulah dijelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah menggambar bebas dan mewarnai dengan cat air yang akan diajarkan oleh Kak Ferdy (guru Seni). Terlihat anak menyambutnya dengan bersemangat dan senang. Kak Ferdy adalah guru seni lembaga namun belum pernah mengajar anak di KB Mutiara Hati. Namun anak sudah sering melihatnya, kak Ferdy bukan orang baru/asing bagi anak-anak dan diharapkan anak segera dapat berinteraksi dengannya. Guru memperkenalkan kak Ferdy kepada anak-anak.

## 2. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah menggambar bebas dan mewarnai sayuran dengan cat air. Pembelajaran oleh kak Ferdy dilakukan dengan bervariasi yaitu dengan ceramah, memperlihatkan berbagai gambar karya kak Ferdy yang berwarna-warni dan indah, tanya jawab, model dan praktek.

Setelah memperkenalkan diri, kak Ferdy mengambil satu buah siung bawang merah dan putih. Kemudian menanyakan kepada anak-anak.

- |      |   |
|------|---|
| Guru | Coba, siapa yang sudah pernah lihat bawang merah .. putih..?                                      |
| Anak | Saya.....   |
|      | Saya belum.....   |
| Guru | Warnanya apa ini?   |
| Anak | Merah   |
| Guru | Ya.. merah ... agak kekuning-kuningan... , agak ke ungu-<br>unguan..                              |
|      | Ya pintar..., sekarang coba lihat bawang putih ini..coba kakak<br>buka ya..., lihat warnanya apa? |
| Anak | Putih..   |
| Guru | Ya, putih ke kuning-kuningan...   |

Dijelaskan bagian-bagian dari bawang merah dan putih tersebut, apabila dipotong maka akan tampak lapisan dari bawang tersebut. Anak diminta memperhatikan dan menggambarannya. Namun apabila ada yang ingin menggambar sayuran yang lain, diperbolehkan. Anak diberi kertas ukuran A4, hasilnya adalah gambar yang dibuat anak hampir semuanya berukuran kecil, kecuali AZZ dan NZT yang membuat satu siung bawang merah dengan ukuran cukup besar. Kemudian kak Ferdy mengarahkan kembali agar anak-anak lebih berani dalam menggambar, jangan takut salah dan diminta untuk membuat gambar yang lebih besar. Hal tersebut dilakukan hingga 2 kali sehingga didapat gambaran anak sudah mulai berukuran besar. NS berhasil membuat gambar bawang merah yang besar. Bentuk tidak menjadi masalah, yang terpenting adalah keberanian anak untuk menggambar dalam ukuran besar. Setelah selesai, kak Ferdy menilai gambar masing-masing anak, dan langsung mengoreksinya agar nanti tidak melakukan kekeliruan lagi.

Selanjutnya kak Ferdy mengajarkan anak bagaimana mewarnai dengan cat air. Pertama diperkenalkan semua peralatan berikut fungsinya masing-masing, dan bagaimana menggunakannya, langkah demi langkah diajarkan bagaimana mencampur warna agar terbentuk degradasi, dari mana mulai dilakukan pewarnaan, bagaimana menarik kuas yang benar, Setelah menjelaskan, kak Ferdy langsung memberikan contoh. Selanjutnya kak Ferdy mempersilakan anak untuk mencoba mewarnai sebuah gambar yang dapat dipilih diantara 4 jenis gambar sayuran yang disediakan (terong, wortel, sawi hijau, cabai).

Dengan telaten, kak Ferdy mendampingi anak dengan dibantu guru kelas. Terlihat anak dengan semangat mencoba mewarnai dengan cat air. Suasana kelas terdengar riang gembira.

Setelah anak selesai semua, kak Ferdy langsung menilai hasil pewarnaan anak. Secara umum anak dengan cepat dapat mewarnai. NZT, RSY, ALD dan NS mendapatkan “jempol” dari kak Ferdy. Sedangkan yang lainnya menurut kak Ferdy juga sudah baik, namun semua perlu latihan lagi. AZZ dan ANJ membuat karya di bawah rata-rata kawannya.

Kemudian anak-anak istirahat dengan kegiatan makan “sayur sop” bersama dan bermain bebas.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan guru mengajak anak bermain pura-pura “Makan Sayuran”, seolah makan sayuran.. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

- a. Pembelajaran seni sangat menarik perhatian anak, walaupun waktu terbatas karena hari jum'at, namun terlihat anak cukup antusias dan bersemangat. Suasana belajar menyenangkan. Kadang terdengar tawa canda diantara anak-anak.
- b. Pembelajaran menggambar bebas baru sekali diberikan, terlihat anak masih kesulitan dan belum berani menggambar dengan ukuran besar. Baru NZT dan AZZ yang membuat gambar dengan ukuran yang besar walaupun bentuk belum didapat.
- c. Pembelajaran mewarnai dengan cat air sangat menarik bagi anak, dan secara umum anak dapat segera menangkap pembelajaran. Anak berani memilih warna dan bermain-main dengan warna-warna yang ada.
- d. NZT, RSY, ALD dan NS mendapatkan “jempol” dari kak Ferdy. Sedangkan yang lainnya perlu latihan lagi.

### 2. Guru.

- a. Pembelajaran seni sebaiknya diberikan kepada anak KB Mutiara Hati dan diulang-ulang, karena seni dapat meningkatkan kreativitas dan domain lainnya. Pewarnaan dengan cat air bisa dijadikan salah satu pilihan anak agar berani berinisiatif untuk menggunakan teknik tersebut di dalam pembuatan hasta karya.
- b. Pembelajaran seni sebaiknya diberikan oleh guru seni, hal ini juga sebagai selingan dan variasi di dalam pembelajaran agar anak tetap bersemangat.
- c. Guru kelas dapat menggantikan guru seni apabila guru seni tidak bisa hadir, oleh karenanya guru kelas harus ikut memperhatikan bagaimana guru seni mengajar anak menggambar dan mewarnai dengan teknik yang benar sehingga

dapat menghasilkan karya yang indah.

## CATATAN LAPANGAN (CL.07)

### **Siklus /Pertemuan: I/H.5.**

Hari/Tanggal: Senin, 12 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan Kesayangan.

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Materi: “Membuat Kartu Undangan Bergambar Hewan”.

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang peliharaan.
2. Meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya melipat, menggunting, mewarnai dan menempel sesuai pada tempatnya.
3. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam memilih bahan, gambar dan teknik hasta karya dalam mendekorasi kartu sesuai imajinasinya.
4. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Kegiatan awal setiap pagi, anak dibariskan di depan kelas, berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan, dan dilanjutkan dengan absensi siswa dengan cara menyebutkan urutan angka dan namanya. Kemudian guru membangkitkan semangat anak dengan cara berolah raga, melompat seperti kucing pada garis lurus.

Mengingat terjadi pergantian tema dari tanaman ke binatang, maka guru melakukan pengayaan materi perihal binatang melalui gambar yang ada di dekorasi dinding kelas dan permainan Kartu Hewan. Guru meminta anak mencocokkan hewan yang ada di kartu masing-masing dan apabila sama dengan yang ditunjuk bu guru, maka anak harus angkat tangan menyebutkan nama hewan, warna, tempat hidupnya, makanan serta suaranya. Terlihat anak sangat cukup antusias menjawab bahkan berebutan ingin menjawab, kecuali AZZ, TN dan FT. FT terlihat menangis saat datang terlambat. Menurut penjelasan sang Ibu dikarenakan FT tidak memakai seragam sehingga merasa berbeda dengan kawannya.. Namun setelah dibujuk guru, FT dapat segera bergabung dan bersemangat lagi dengan kawannya. AZZ dan TN baru menjawab apabila ditanya. TN dapat langsung menjawab sedangkan AZZ harus berkali dijelaskan, baru menjawab dengan suara pelan. Setelah anak sudah bersemangat semua, maka guru membagi anak dalam 2 kelompok dan menyiapkan anak untuk kegiatan inti.

## 2. Kegiatan inti.

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “Kartu Undangan Bergambar Binatang”. Teknik hasta karya yang digunakan adalah melipat untuk membuat amplop, menggunting dan merapikan pola hewan, menempel gambar hewan dan busa pada amplop dan kartu undangan, mewarnai kartu undangan apakah dengan crayon atau cat air atau pensil warna. Setelah itu menulis “UNDANGAN” pada kartu yang telah dihias.

Guru memberikan penjelasan langkah demi langkah kemudian mencontohkannya langsung. Guru menanyakan apakah anak-anak sudah mengerti. Guru mengulang pertanyaan hingga 2 kali kepada ANJ dan AZZ. Keduanya menjawab “iya”. Maka anak-anak diminta untuk berurutan, tidak berebutan mengambil dan memilih sendiri bahan dan hewan yang akan dibuat kartu undangan.

Terlihat anak bergantian mengambil bahan yang diperlukan. Bu Guru berkata “anak-anak boleh membuat lebih dari satu kartunya ya?”. ALD menjawab, “Saya boleh 4 bu...”, Guru “Silahkan...”.

Dalam kegiatan ini terlihat bahwa kegiatan melipat amplop cukup sulit bagi anak karena ukuran pola kertas amplop kecil sebesar 10x10cm<sup>2</sup>. Anak masih memerlukan arahan guru saat penempelan. Kecuali ALD dan FT. ANJ, NS, RSY perlu pengarahan berkali-kali agar menggunakan lem tidak terlalu banyak, karena lem akan mengering dalam waktu lama. Sehingga anak harus menekan sisi-sisi amplop yang diberi lem tersebut agar tidak terbuka. Berbeda dengan saat pewarnaan, hanya NS yang menggunakan cat air sedangkan lainnya menggunakan crayon sebagaimana contoh dari guru. Anak sudah mandiri menggunakan crayon walaupun masih sering keluar dari pola garis., kecuali RSY dan FT. NZT tidak bersemangat, tidur-tidur saja di lantai namun masih mau mengerjakan hanya 1 kartu saja. Sesuai penjelasan neneknya, NZT sakit namun memaksa bersekolah (CW09). ALD membuktikan perkataannya, dia berhasil membuat 4 buah kartu, ALD terus dengan tekun menyelesaikan karyanya walau kawannya yang lain sudah istirahat. FT, RSY dan AZZ menyelesaikan 2 buah. RFI yang membuat 1 kartu dengan alasan “capek bu..”, dan NZT dengan alasan malas karena sakit. Semula NS juga bilang capai, dan tidak mau membuat kartu lagi. Namun dengan melihat kawannya seperti ALD dan FT membuat lebih dari satu, maka NS berhenti bermain, dan kembali ke meja menghasilkan satu kartu undangan lagi.

Setelah selesai mengerjakan kartu masing-masing, anak-anak istirahat dan makan bekal bersama serta bermain bebas.

## 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan guru menyimpulkan materi yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi

salam perpisahan.

## **Refleksi.**

### **1. Anak.**

- a. Secara umum terlihat anak bersemangat, dan antusias membuat karya “Kartu Undangan Bergambar Hewan” dan semua anak dapat menyelesaikannya hingga tuntas. Hanya NZT terlihat tidak bersemangat karena badannya agak hangat (sakit).
- b. ALD cukup tekun dan efisien sehingga dapat menyelesaikan 4 buah kartu undangan dengan hasil cukup baik. FT, RSY, TN, AZZ, ANJ menunjukkan perkembangan cukup baik (khususnya AZZ dan ANJ) dengan berhasil membuat 2 buah kartu undangan. Semula NS malas, tetapi dengan pengaruh kawan, NS akhirnya membuat 2 buah kartu juga. NZT dan RFI hanya membuat satu, dengan alasan masing-masing yaitu sakit dan capai.
- c. Secara umum, anak sudah menguasai materi sesuai tema yaitu hewan kesayangan atau peliharaan, namun untuk detil dan rinci tentang hewan (bagian-bagian detil tubuhnya, bermacam warna), dan jenis hewan yang tidak dekat dengan anak (seperti onta, komodo, cendrawasih) belum teridentifikasi oleh anak.

### **2. Guru.**

- a. Di dalam pengayaan materi saat pergantian tema, sebaiknya guru lebih memberikan gambaran secara mendalam tentang tema. Misalnya saat ini adalah adanya perubahan dari tema tanaman kepada bintang. Sebaiknya guru memberikan gambaran lebih banyak tentang hewan secara umum dalam hal jenis, bagian tubuh, makanan, tempat hidupnya, dan manfaat dari binatang. Baru kemudian guru masuk di dalam pengayaan sub tema.
- b. Guru sering melakukan variasi dalam strategi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik seperti mendongeng. Apalagi tema kali ini adalah binatang, banyak cerita fabel, yang selain berguna dalam pengayaan materi juga untuk membentuk karakter baik anak.
- c. Pengayaan materi perlu diulang-ulang agar anak dapat mengingat kembali dan menangkap informasi baru tersebut.
- d. Mengingat ketrampilan menempel dan melipat ukuran kecil, serta pewarnaan anak masih kurang baik, maka perlu dilakukan kegiatan yang berulang-ulang.

## CATATAN WAWANCARA (CW17)

Hari/Tanggal: 17 Juni 2014

Waktu: 09.45 pagi

Yang diwawancarai: ALD

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

### **Guru.**

Pada waktu pembuatan Kalender bergambar Aneka Hewan Laut dan Topeng, ALD tidak masuk sekolah karena sakit mata. Oleh guru anak tidak diperkenankan masuk sekolah karena khawatir menular kepada kawannya yang sehat di sekolah. Sehingga ketika ALD masuk hari ini, bu guru menanyakan kepada ALD apakah bersedia membuat Kalender bergambar Aneka Hewan Laut dan Topeng. Kemudian guru menjelaskan tahapan pembuatannya dan menyiapkan berbagai bahan dan peralatan untuk pembuatan ke-2 karya tersebut.

### **ALD.**

Tanpa paksaan, ALD menjawab "ya bu, saya mau". ALD bersedia mengerjakan tugas tersebut walaupun kawannya sudah bersiap untuk pulang ke rumah. Setelah mendengarkan penjelasan guru, ALD mulai mengerjakan tahapan-tahapan tersebut. Dan ketika mendekorasi topeng, ALD bertanya kepada guru, apakah boleh memberikan titik titik..? Guru menjawab, silahkan.

Demikian pula ketika mengerjakan kalender, ALD memilih bahan dan warna sendiri dan ybs telah dapat bereksperimen memadukan antara melukis, mewarnai dan kolase dengan insiatifnya sendiri. Namun setiap akan melakukan sesuatu, ALD sering bertanya kepada guru apakah diperbolehkan.

ALD dapat menyelesaikan ke-2 tugas tersebut dalam waktu sekitar 1 jam dengan tekun, dan tanpa mengeluh. ALD terlihat agak tergesa. Karena sudah tidak ada kawan ALD lagi.



**Refleksi.**

ALD dapat mengerjakan ke-2 tugas dengan baik namun kreativitas tidak dapat muncul secara maksimal.

Guru sebaiknya tidak memberikan 2 tugas sekaligus kepada anak karena potensi kreativitas anak tidak muncul maksimal.

## CATATAN WAWANCARA (CW18)

Hari/Tanggal: Selasa, 1 Juli 2014

Waktu: 11.00 pagi

Yang diwawancarai: Guru Kelas (Nuraini).

Pewawancara: Peneliti

### Peneliti:

Penelitian sudah berakhir dan kami sudah mendapat data kuantitatif terhadap kreativitas anak. Kami ingin berdiskusi dengan guru sekaligus melakukan refleksi atas apa yang sudah dilakukan pembelajaran selama ini.

### Guru.

Proses pembelajaran kami sudah sesuai dengan yang ditetapkan bersama dengan peneliti dan tertuang di dalam RKM dan RKH. Walaupun di dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala karena keterbatasan kemampuan guru dan juga anak.

Namun secara umum telah ada peningkatan cukup baik, anak-anak selalu bersemangat di dalam setiap pengerjaan tugas baru yang menarik keingintahuan anak.

Anak pada siklus 2 sudah melakukan sendiri atau sudah mandiri di dalam pemilihan bahan maupun menggunakan teknik hasta karya apa yang sesuai dengan imajinasinya untuk membuat suatu karya. Dan selalu berbeda-beda, misalnya ada yang menggunakan teknik kolase, mewarna dengan crayon atau melukis dengan kuas dan hasilnya sangat bervariasi khususnya dalam pewarnaan satu dengan yang lainnya. Ketertarikan dan kemampuan penguasaan teknik hasta karya menyebabkan mereka mampu membuat suatu karya yang lebih banyak dalam waktu yang ditentukan, seperti pembuatan dekorasi pantai, yaitu anke hewan laut terdata anak-anak terbanyak membuat hingga 41 buah aneka hewan laut (FT), dan paling sedikit 7 buah (ANJ).

AZZ dan RFI mengalami perkembangan yang semakin baik hari ke hari, walaupun dibantu awalnya namun selanjutnya mereka dapat menyelesaikannya sendiri hingga tuntas dan hasilnya baik. Pada siklus 2, rata-rata anak sudah mampu melaksanakan tugas sebagaimana perintah guru, mereka dengan semangat langsung mengerjakan. Guru hanya bersikap sebagai fasilitator, mengarahkan, membimbing dan

mengingatkan apabila langkah anak salah didalampengerjaan tugas. Hanya ANJ yang masih perlu diperhatikan dan dibantu tahap demi tahapnya.

Pada siklus 2 ini, **pengembangan ide dan orisinalitas anak sudah muncul dan mulai stabil**, karena kami tidak memberikan contoh pengerjaan, namun hanya memberikan langkah-langkah yang harus dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengerjaan “kalender bergambar aneka hewan laut”, dan puncaknya pada “diaroma pantai”. **Begitu bervariasi hasil karya diaroma pantai anak, dan satu dengan yang berbeda di dalam pendekorasiannya. Anak juga sudah bisa menyebutkan dan memberikan penjelasan atas karyanya.** Kecuali ANJ yang masih perlu dibantu dan dipancing. ANJ adalah anak yang tergolong agak kurang, namun apabila dilihat selama ini hingga berakhirnya siklus 2, ANJ telah banyak perubahan, terkadang muncul karyanya yang orisinal seperti pembuatan wayang kupu-kupu, **ANJ berhasil membuatnya terlihat detil dan indah. Walaupun lamban, namun tugas yang diberikan kepada ANJ selalu selesai.**

#### **Peneliti.**

Setelah berakhirnya pembelajaran dengan metode seni hasta karya dari bahandaaur ulang, kami ingin mengetahui pendapat guru mengenai manfaat kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang di dalam perkembangan pembelajaran anak.

#### **Guru.**

Secara umum menurut guru, kegiatan **seni hasta karya dari bahan daur ulang memberikan pengaruh atau dampak positif bagi pembelajaran anak, bukan hanya kreativitas namun juga bidang potensi anak lainnya.**

Setiap hari anak selalu bertanya, besok buat apa lagi, Bu. Sepertinya anak bersemangat untuk hadir ke sekolah keesokkan harinya. Apalagi setelah diperlihatkan karya yang yang dibuat. Anak berebutan ingin dekat dan melihat. Sehingga menurut kami, kegiatan ini menarik perhatian anak, anak banyak bertanya, dan terlihat lebih aktif. Karena kegiatan ini lebih banyak mengkonstruksi suatu bentuk 2 atau 3 dimensi, anak bersemangat karena mendapatkan tantangan baru untuk membuatnya.

Di dalam pendekorasiannya, terlihat anak menjadi lebih berani untuk menentukan pilihan sesuai imajinasinya seperti di dalam pewarnaan. Anak ingin membuat sesuatu menjadi lebih baik dan indah sebagaimana contoh-contoh gambar kreatif yang selalu

diperlihatkan kepada anak. Anak sangat senang ketika diberi kesempatan dan kebebasan di dalam pemberian warna. Mereka mencoba-coba warna-warna. Dan tertawa-tawa riang ketika warnanya terbentuk sesuai keinginannya. Hanya anak belum sabar menunggu hingga warna tersebut kering, sehingga hasil pencampuran warna menjadi kabur.

Pembuatan karya ini membutuhkan beberapa tahapan pekerjaan, sehingga anak menjadi lebih berani bertanya, bercerita dan mengemukakan sesuatu secara sederhana. Dan ketika hasil karyanya selesai, anak juga terlihat gembira, karena hasil karyanya dipuji sehingga anak semakin bersemangat untuk membuat karya yang lebih baik lagi. Dan apabila anak senang, maka jadi mudah bagi kami untuk menambahkan informasi baru dan mengembangkan potensi lain yang ada di dalam diri anak.

Di akhir kegiatan, hasil dari seni hasta karya dari bahan daur ulang, dapat dikembangkan untuk meningkatkan potensi anak yang lain. Dan ini lebih mengena karena yang dieksplor adalah hasil karya mereka sendiri,. Mereka cukup antusias dalam berpartisipasi. Di bidang kognitif, antara lain menghitung jumlah dekorasi tambahan; mengklasifikasikan hewan berdasarkan tempat hidupnya; memberikan judul dan menceritakan pengalaman anak di dalam membuat karya tersebut; anak dapat menuliskan nama dan judul pada karyanya; dan sebagainya. Di bidang psikomotorik, kegiatan seni hasta karya dapat melatih motorik halus anak sehingga memudahkan anak nanti di dalam menulis. Di bidang sosial emosional antara lain ketaatan anak terhadap aturan guru membersihkan dan membuang sampah sisa kertas dan bahan material; anak bersedia mengantri menunggu giliran didalam mengambil bahan material; bergantian memakai lem dan gunting atau peralatan lain yang terbatas; menumbuhkan kepercayaan diri anak bahwa dia mampu membuat sesuatu; anak menghargai karya kawannya

### **Refleksi.**

Kegiatan seni hasta karya memberikan dampak positif di dalam pembelajaran anak dan dapat dipakai sebagai salah satu pilihan di dalam proses pembelajaran anak.

## CATATAN WAWANCARA (CW19)

**Kunjungan Hari/Tanggal:** 1 Juli 2014

**Waktu:** 09.00 pagi

**Yang diwawancarai:** Ibunda ALD

**Pewawancara:** Peneliti

**Permasalahan:** Anak selalu bersemangat apabila melakukan tugas, apabila telah diarahkan untuk selanjutnya anak dapat mengerjakannya sendiri. Anak tidak banyak bicara, namun banyak bekerja, hanya bertanya untuk hal yang berkaitan dengan tugas yang dilakukannya. Karya anak cukup mengejutkan dan pada puncak kreativitas, hasilnya indah, detail dan lengkap.

### **Tujuan wawancara.**

Ingin melihat latar belakang keluarga ALD, apakah ada pengaruhnya terhadap perkembangan ALD dalam hal kreativitas.

### **Hasil:**

Ayah ALD bekerja sebagai supir tidak tetap. Apabila melihat penampilannya, ayah ALD seperti Preman dengan tato di sekujur lengan dan badannya. Namun penampilan ibunya terlihat baik. Ibunya tidak bekerja tetap, terkadang mengupas aqua dengan imbalan 1kg/Rp. 1000,- ALD memiliki 2 saudara, dimana ALD anak nomer 2. Kakaknya kelas 7 Paket A setara SMP di Mutiara Hati juga, sedangkan adiknya masih berumur 2 tahun. Tempat tinggal ALD adalah tepat di bawah kolong jembatan Pluit, dengan tinggi rumah hanya 1,7 meter, luas 2x3 meter. Ruangannya pengap dan gelap karena berada di bawah jembatan. Listrik ada seadanya. Untuk jalan menuju tempat tinggalnya, kami harus menunduk berkali-kali. Di sekitar rumah tidak terlihat adanya tumbuhan, hewan peliharaan dan sejenisnya. Bagaimana ALD kesehariannya. ALD menurut penjelasan ibunya adalah anak yang mempunyai kemauan keras dan tekun. Apabila ada tugas yang diberikan oleh guru misalnya menggambar bebas di rumah, namun keesokan harinya tidak diperiksa atau dinilai oleh guru, maka ALD terlihat sangat kecewa ketika pulang ke rumah. Menyesal mengapa usahanya tidak dihargai oleh guru. Kondisi rumah sangat sederhana. Tidak ada permainan anak-anak ataupun buku-buku. Rupanya hal inilah yang menyebabkan ALD apabila di sekolah, sangat senang

membuka buku yang ada di perpustakaan sekolah. Walaupun hanya melihat gambar-gambar. ALD belum bisa membaca, namun sudah mengenak huruf dan menghitung sederhana.

Ayah ALD sering tugas ke luar kota hingga berhari-hari. Menurut penjelasan ibunda, ALD dibiarkan bermain bebas di sekitar kolong jembatan dan hanya dilarang bermain terlalu jauh. ALD tidak pernah diberikan bimbingan pendidikan pembelajaran, seperti membaca. Menurut ibunda, karna ALD masih TK, nanti apabila sudah SD, orang tua ALD hanya bisa menyuruhnya untuk selalu bersekolah agar menjadi anak pintar. Kalau mengajari anak, orang tua ALD tidak mampu dan tidak mempunyai waktu karena kesibukannya dalam mencari nafkah.

### **Refleksi**

Latarbelakang kehidupan ALD yang berstatus sosial ekonomi lemah, ALD adalah anak yang selalu ingin tahu walaupun tidak banyak bicara, mau mendengar dan senang melakukan sesuatu yang baru, tekun menyelesaikan tugasnya walaupun kawan-kawannya mengajaknya bermain.

ALD perlu bimbingan untuk meningkatkan potensi kreativitasnya.

-

**CATATAN WAWANCARA (CW20)**

Hari/Tanggal: 2 Juni 2014

Waktu: 09.25 pagi

Yang diwawancarai: RFI

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

**Guru.**

Hari ini anak membuat topeng lumba-lumba. Guru melihat bahwa RFI sudah menyelesaikan pembuatan 1 buah topeng, dan kawan RFI lainnya masih tekun mengerjakan pembuatan topeng mereka yang kedua. Kemudian terlihat RFI akan meninggalkan bangkunya, dan guru mendekati. Menanyakan apakah RFI mau membuat topeng "lumba-lumba" lagi seperti kawan-kawannya? Biar nanti satu diberikan kepada kakak.

**RFI.**

RFI tidak bersedia dengan alasan capek, walaupun guru sudah membujuknya ulang.

**Refleksi.**

RFI belum stabil semangatnya untuk membuat sesuatu yang melebihi kawannya.

**CATATAN WAWANCARA (CW21)**

Hari/Tanggal: 2 Juni 2014

Waktu: 09.25 pagi

Yang diwawancarai: ANJ

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

**Guru.**

Perkembangan ANJ selalu diperhatikan oleh guru. Demikian pula saat mengerjakan "Topeng lumba-lumba", ANJ dibujuk guru agar mau membuat 1 topeng lagi sebagaimana kawannya. Dibujuk agar topeng yang satunya boleh dibawa pulang dan diberikan kepada adiknya.

**ANJ.**

Hanya geleng-geleng.... Dan berkata pelan, tidak mau.

**Refleksi:**

Terlihat ANJ kurang stabil di dalam semangatnya.



## CATATAN WAWANCARA (CW 22)

Hari/Tanggal: 11 Juni 2014

Waktu: 11.00 pagi

Yang diwawancarai: Ibunda TN dan AZZ

Pewawancara: Peneliti

Kunjungan: Karena ada kebakaran rumah TN dan AZZ pada tanggal 8 Juni 2014

### **Deskripsi:**

Terdengar kabar bahwa rumah 2 orang anak di dalam subjek penelitian mengalami kebakaran pada tanggal 8 Juni 2014. Daerah Penjaringan adalah daerah yang sering terjadi musibah kebakaran, karena rumah-rumah yang berdempetan/berdekatan dan terbuat dari bahan kayu yang mudah terbakar.

Kami baru dapat mengunjungi orang tua TN dan AZZ pada tanggal 10 Juni 2014, dimana kami hanya bisa bertemu dengan orang tua anak, namun TN tidak bisa kami temui karena TN ditipkan pada rumah saudara ibunya. Namun AZZ ada bersama orangtuanya dan untuk sementara mereka tinggal di posko kebakaran dekat rumah lamanya.

Terlihat bahwa rumah yang semula terbuat dari kayu dan menempel pada pinggir jalan raya habis terbakar. Jadi tidak ada yang tersisa.

Orang tua TN dan AZZ meminta ijin untuk sekitar 1 minggu ananda tidak masuk sekolah, karena mereka akan mempersiapkan rumah baru yang akan terbuat dari kayu dan menempel di pinggir jalan raya lagi.

### **Refleksi.**

Orang tua TN dan AZZ terlihat bersedih, nama AZZ tidak nampak ekspresi sedihnya AZZ memang anak pendiam.

AZZ dan TN baru dapat beraktivitas sekolah lagi pada tanggal 17 Juni 2014. Oleh karena itu, penelitian sementara kami hentikan sambil menunggu AZZ dan TN bisa bergabung kembali bersekolah.

**CATATAN WAWANCARA (CW23)**

Hari/Tanggal: 18 Juni 2014

Waktu: 09.25 pagi

Yang diwawancarai: ALD

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

**Guru.**

Dalam kegiatan pembuatan “diaroma pantai” terlihat bahwa ALD membuat dan melukis pantainya dengan degradasi warna yang tegas. Biru gelap dan muda. Melihat hal tersebut, guru ingin mengetahui apa yang menyebabkan pewarnaan ALD berbeda dengan kawannya..

**ALD.**

Menurut penjelasan ALD, semakin jauh lautnya semakin gelap warna birunya.

**Refleksi.**

ALD sudah menampakkan elaborasi dan orisinalitas

**CATATAN WAWANCARA (CW24)**

Berdasarkan Video Siklus 2 H.3

Hari/Tanggal: 5 Juni 2014

Waktu: 09.25 pagi

Yang diwawancarai: NS

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

**Guru.**

Dalam kegiatan pembuatan Pantai, Laut dan Pohon Kelapa. Anak diminta bercerita tentang karya yang dibuatnya. Guru bertanya kepada NS, ayo silakan bercerita.

**NS.**

“Saya bercerita tentang ikan. Pada suatu hari saya ke laut. Saya nemu ikan. Saya mincing. Saya liat ikan dan kura-kura. Ikan kejar kura-kura, mau dimakan”.

**Guru.**

“Oia...., Ketangkap apa tidak kura-kuranya?”

**NS.**

“Ngak, selamat”.

**Guru.**

“Pinter”

Kemudian anak duduk lagi. NS tergolong anak yang banyak berimajinasi ketika dia bercerita, termasuk saat anak bercerita tentang karya pantai, laut dan pohon kelapa.

**Refleksi.**

NS sudah berkembang kemampuan orisinalitas dalam hal mampu bercerita yang beda dengan kawannya tentang ikan di laut.

**CATATAN WAWANCARA (CW25)**

Berdasarkan Vidio tanggal Siklus 2H4.

Hari/Tanggal: 17 Juni 2014

Waktu: 09.25 pagi

Yang diwawancarai: NS

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

**Guru.**

Dalam kegiatan pembuatan aneka binatang laut, anak banyak berceletoh dan bersenandung. Ketika pewarnaan, guru memberikan masukan kepada anak agar kepala dan badan berbeda.

**ALD.** "Bu, saya enggak sama ,bu".

**NS,** " Kura-kura kan ijo, berarti kan ijo semua"

**Guru,** " Mukanya jangan sama dengan badannya"

**NS,** " Ya,.... Bu. Kura-kura kan ijo.

**Guru,** "Ya, terserah...."

Kemudian NS tetap mewarnai kura-kura nya hijau.

Di saat akhir kegiatan, guru memanggil satu persatu anak untuk melihat kempuan anak bercerita dan memberikan judul karya yang dibaut hari ini.

Guru memanggil NS untuk bercerita.

**NS,** "Saya buat hewan pantai".

**Guru,** " Iya apa aja. Ceritakan".

**NS,** "Kepting, bulu babi, kelomang. Yang ketutup itu apa Bu?".

**Guru,** " Apa ya...?"

**NS.** Yang rapet itu bu....

**Guru,** "oh.. kerang"

**NS,**"ya bu. Saya buat ....e....18 ...

**Guru,** " Pinter"

Kemudian anak duduk lagi. NS tergolong anak yang banyak berimajinasi ketika dia bercerita, termasuk saat anak bercerita tentang karya pantai, laut dan pohon kelapa.

**Refleksi.**

NS sudah berkembang kemampuan orisinalitas dalam hal mampu bercerita yang beda dengan kawannya dan bertahan dengan pendapatnya bahwa kura-kura adalah berwarna hijau semua baik kepala maupun badannya.

## KUNJUNGAN LAPANGAN

Hari/Tanggal: Selasa, 10 juni 2014

Waktu: 08.00 – 08.30 wib

Tujuan : Kunjungan lapangan ke rumah Tian dan Azizi di pinggiran jalan raya

Pejagalan, Penjaringan, Jakarta Utara. Yang mengalami **kebakaran** pada tgl 9 Juni 2014..

1. Pagi hari ini, kami bersama dengan ibu guru Nuraini dan Nita Ekowati melakukan kunjungan ke rumah Tian dan Azizi yang terletak di pinggir bantaran jalan arah Apartemen Teluk Intan, Pejagalan, Penjaringan, Jakarta Utara.
2. Kami bertemu dengan orang tua Azizi dan Tian serta nenek mereka dengan kondisi yang mengenaskan. Kondisi rumah terbakar habis tanpa sisa, rata dengan tanah. Usaha keluarga merekapun turut terbakar. Bengkel dan Warung Kue. Memang kondisi rumah sebelumnya merupakan rumah kotak, seluas 3 x 3 meter yang menempel pada pinggiran jalan raya. Kebakaran akiibat buangan puntung rokok pada tumpukan daun/ranting kering di dekat rumah. Rumah yang terbakar ada sekitar 20 rumah. Namun tidak ada korban jiwa.
3. Kondisi Azizi tampak baik-baik saja. Kami tidak bertemu Tian karena Tian dibawa kwe rumah keluarganya di luar Pejagalan untuk diungsikan sementara waktu.
4. Sementara keluarga yang mengalami kebakaran ditampung di posko kebakaran di jalan Lele, Pejagalan, Penjaringan yang terletak tidak jauh dari rumah asal

mereka. Tian dan Azizi belum bisa masuk sekolah, kemungkinan menurut orangtua mereka, hari senen tgl 16 juni yang akan datang mereka akan kembali bersekolah.

5. Sebelum berpamitan pulang, kami sekali lagi mengucapkan turut berduka serta berharap, agar Tian dan Azizi dapat terus melanjutkan sekolahnya . Karena tgl 26 Juni 2014 , KB Mutiara Hati sudah membagikan rapor. Dengan tetap masuknya Tian dan Azizi, maka subjek penelitian kami akan tetap berjumlah 9 (sembilan) orang anak. Namun kalau mereka tidak bisa sekolah lagi karena pulang kampung atau pindah tempat mencari lokasi baru untuk tempat tinggal, maka jumlah subjek penelitian kami menurun dari 9 (sembilan) orang menjadi 7 (tujuh) orang. Saat ini kami sedang melakukan penelitian pada tahap Siklus 2, yang kami rencanakan tinggal 2 kali lagi yaitu tanggal 16 dan 17 Juni 2014.

### CATATAN LAPANGAN (CL.08)

**Siklus /Pertemuan: I/H.6.**

Hari/Tanggal: Selasa, 13 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan Kesayangan

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Materi: **“Membuat Boneka Kucing”**.

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang / Kucing.
2. Meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya mencetak, menggunting, mewarnai dan menempel sesuai pola.
3. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam memilih bahan, gambar dan teknik hasta karya dalam mendekorasi boneka sesuai imajinasinya.
4. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

**Deskripsi**

**1. Kegiatan Awal.**

Kegiatan awal setiap pagi, anak dibariskan di depan kelas, berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan, dan dilanjutkan dengan absensi siswa dengan cara menyebutkan urutan angka dan namanya. Terlihat anak sudah mulai lancar dengan perubahan cara mengabsensi diri dan mulai lancar menyebutkan nomer dan nama mereka masing-masing. Kemudian guru membangkitkan semangat anak dengan cara bermain “Kucing dan tikus”. Terlihat anak sangat senang bermain. Dalam rangka pengayaan materi untuk meningkatkan kelancaran ide anak, guru mendongeng seperti pada pertemuan ke-5 dan terlihat anak berantusias untuk mendengarkan. Selanjutnya guru memberi kesempatan anak untuk berani maju dan bercerita. Hanya NS, FT dan RSY yang mau dan berani maju.. Setelah terlihat anak semua bersemangat, maka anak-anak dibagi dalam 2 kelompok belajar secara terpisah.

**2. Kegiatan Inti.**

Pada awal kegiatan inti ini guru memperlihatkan terlebih dahulu contoh “Boneka Kucing” , kemudian menjelaskan tahapan-tahapan pembuatannya. Langkah pertama adalah membaut badan boneka, dengan cara melipat pola badan yang sudah dsiapkan kemudian ditempel. Kemudian anak diberikan kebebasan di dalam memilih bahan untuk dekorasi apakah dari bahan perca, atau kertas atau mewarnai. Langkah ke-2 yaitu membuat kepala kucing. Pertama anak menggunting



pola kepala, kemudian melengkapai dan mewarnainya. Disini anak diberikan kebebasan dalam hal pewarnaan. Langkah ke-4 adalah membuat tangan dan ekor. Anak akan menggunting polanya , kemudian diminta melengkapinya secara detil dan menghias. Anak juga diberikan kebebasan di dalam pendekorasiannya. Langkah ke-4 yaitu Merangkaikan kepala, badan, tangan dan ekor dengan teknik menempel.

Guru bukan hanya menjelaskan, tapi guru langsung memberikan contoh langkah demi langkah tersebut. Setelah anak jelas, baru kemudian anak-anak diminta secara bergilir memilih bahan dan teknik pendekorasian sesuai imajinasinya masing-masing.

Ketika guru menerangkan, ALD terlihat sangat memperhatikan sedangkan ANJ masih terlihat menoleh ke kanan dan ke kiri. Namun terlihat guru selalu berusaha merangkul ANJ, AZZ untuk ikut serta aktif di dalam pembelajaran.

Suasana pembelajaran terlihat cukup menyenangkan, banyak terdengar canda tawa anak ketika mereka mengerjakan pembuatan boneka. Terutama NS yang selalu berdendang ketika bekerja.

ALD dengan tekun mengerjakan lebih dari 1 bahkan mencapai 3 buah boneka, hal ini diikuti oleh FT. Mereka tanpa dibantu dan mandiri dapat membuat boneka sendiri. AZZ dan ANJ menunjukkan perkembangan cukup baik, mereka dapat membuat 2 buah boneka, walaupun pada saat pembuatan badan boneka yaitu saat menggunakan teknik penempelan mereka masih perlu dibantu.

Anak juga membuat boneka lemur atau monyet.

Karya TN berbeda dari yang dicontohkan guru, TN mendekorasiya menggunakan teknik pewarnaan dengan pensil warna dan menempelkannya dengan kain perca. Dan juga karya ALD, telah muncul lagi detil di dalam pendekorasiannya. Bagian mata monyet dilengkapi dengan pupil mata, walaupun dengan warna biru.

Secara umum hasil karya anak semua dapat diselesaikan dengan baik. Namun hasil guntingan anak belum sempurna masih keluar garis pola. Kecuali ALD yang sudah mulai mendekati garis pola. Setelah semua selesai mengerjakan boneka kucing atau monyet, anak-anak istirahat dan makan bekal bersama serta bermain bebas.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan guru menyimpulkan materi yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

### Refleksi.

**1. Anak.**

- a. Secara umum terlihat anak bersemangat, dan antusias membuat “Boneka Kucing dan Monyet” dan semua anak dapat menyelesaikannya hingga tuntas. Semua anak sudah dapat menggunting sendiri tanpa dibantu. Hasil guntingan anak masih keluar dari garis pola, kecuali ALD yang sudah mulai mendekati garis pola.
- b. ALD cukup tekun dan efisien sehingga dapat menyelesaikan 3 buah boneka, demikian pula FT. AZZ, ANJ menunjukkan perkembangan cukup baik dengan berhasil membuat 2 buah boneka, walaupun saat pembuatan badan dengan teknik penempelan masih dibantu.
- c. Secara umum, anak sudah menguasai materi sesuai tema yaitu kucing. namun untuk detil dan rinci tentang hewan yang dapat memunculkannya dalam bentuk karya hanyalah ALD. TN membuat karya dengan teknik yang berbeda dari yang dicontohkan guru.

**2. Guru.**

- a. Di dalam pengayaan materi sebaiknya guru lebih memberikan gambaran secara mendalam yaitu detil dan rinci (bagian-bagian detil tubuhnya, bermacam warna) sehingga anak nantinya dapat membuat suatu karya dengan mengembangkan imajinasinya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.
- b. Pengayaan materi perlu diulang-ulang agar anak dapat mengingat kembali dan menangkap informasi baru tersebut.
- c. Guru jangan bosan melakukan variasi dalam strategi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik
- d. Mengingat ketrampilan dan penguasaan teknik menggunting anak belum sempurna, demikian pula menempel dan melipat ukuran kecil, serta pewarnaan anak yang masih kurang baik, maka perlu dilakukan kegiatan yang berulang-ulang agar karya nantinya dapat terlihat lebih indah.  
Dan guru jangan bosan untuk terus mengarahkannya.
- e. Guru sebaiknya sering memberikan pujian yang baik bagi siswanya yang berhasil melakukan sesuatu dengan mandiri, berani dan benar. Agar anak lebih bersemangat lagi untuk menunjukkan kepada aguru, hasil karyanya yang baik.
- f. Disarankan guru merubah susunan duduk anak, anak yang kreatif di dekarkan dengan anak yang kurang kreatif. Seperti ALD di dekatkan dengan ANJ dan FT didudukkan dekat dengan AZZ. Agar anak yang kurang tersebut dapat melihat atau bertanya kepada kawannya yang lebih pandai. Diharapkan hal ini dapat mempercepat perkembangan kreativitas anak.

## CATATAN LAPANGAN (CL.09)

### **Siklus /Pertemuan: I/7**

Hari/Tanggal: Selasa , 19 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan Ternak.

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Materi: Pembuatan “Gantungan Aneka Hewan”

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang ternak. Serta mengenalkan anak mengenai orientasi letak (atas bawah kanan kiri).
2. Meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya, menggunting, mewarnai dan menempel dan membuat simpul tali.
3. Memberikan kesempatan kepada anak agar berani untuk berinisiatif di dalam memilih gambar dan teknik hasta karya dalam mendekorasi kartu sesuai imajinasinya.
4. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### **Deskripsi.**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Kegiatan awal setiap pagi, anak dibariskan di depan kelas, berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan, dan dilanjutkan dengan absensi siswa dengan cara menyebutkan urutan angka dan namanya. Kecuali Anjas dan Nurizati yang masih menguasai urutan bilangan, sehingga belum bisa mengabsen dirinya sendiri. . Kemudian guru membangkitkan semangat anak dengan melakukan gerak dan lagu “kodok kecil” dan “Ikan berenang”. Lagu ini masih baru bagi anak, sehingga memerlukan beberapa kali pengulangan untuk menghapalkannya. Untuk masuk ke kegiatan inti, guru bercerita tentang hewan ternaknya. Kemudian guru menanyakan apakah anak-anak memiliki hewan ternak? Ada beberapa anak yang menjawab. Namun sebagian besar diam saja.

#### **2. Kegiatan Inti.**

Pada kegiatan inti yang dilakukan adalah membuat “Gantungan Aneka Binatang” mewarnai, menggunting, menempel aneka binatang pada pita sebagai tempat gantungannya kemudian menyimpulkan talinya. Guru menjelaskan langkah-langkahnya dan memberikan kebebasan anak untuk memilih

- a. Teknik mewarnai, apakah dengan crayon, pensil warna atau cat air
- b. Warna dari masing-masing binatang

c. Binatang apa yang akan digantung (kuda laut, hiu, itik, ikan mas koki, kura-kura, bintang laut).

d. Jumlah gantungan yang akan dibuat.

FT "Aldi .. Aldi... kita buat banyak yuk....."  
 ALD "Saya mau 4 gantungan binatang"  
 Guru "Silahkan..."  
 ALD "Saya cat ...Bu".  
 NS "Saya juga...."  
 RSY "Dengan lantang berteiak.... Saya crayon , Bu..."  
 Guru "Silahkan...anak ibu pintar semua...."

Hanya FT dan RSY yang memilih memakai crayon, sedangkan anak lainnya memilih menggunakan cat air. Anak-anak sudah mulai terlatih dalam melakukan teknik hasta karya, baik pengeleman, pengguntingan dan penempelan. Namun NS sampai dengan saat ini belum trampil menggunakan gunting, guntingannya masih keluar garis. Pengguntingan yang fasih dan sesuai garis telah dicapai oleh RSY, TN dan FT. Hasil karya FT sudah cukup detail, dimana tampak ada pewarnaan pada mulut binatang (warna merah), sirip diwarnai ada berbeda dengan badan ikan, dan ada tambahan mata pada semua binatangnya. RSY dan TN melakukan pewarnaan dengan baik, dimana bagian-bagian binatang masih tampak dan tidak ditutup semua dengan pewarnaan.

Sedangkan dalam efisien waktu penyelesaian karya, ALD dapat mencapai 4 buah gantungan binatang dan di atas rata-rata hasil anak yang lain (2 buah), hanya NS yang menyelesaikan 1 gantungan binatang. NS lambat menyelesaikan karya ini karena dalam kegiatan ini lebih banyak mengguntingnya.

ALD dengan tekun menyelesaikan 4 buah karya gantungan binatangnya walaupun hasil pengguntingannya banyak yang keluar dari garis dan pewarnaannya terlalu tebal sehingga bagian-bagian tubuh binatang secara detail tidak terlihat. Namun karya ALD terlihat masih lebih baik dari kawannya.

ANJ dan RFI hari ini didudukkan di dekat ALD, dengan harapan agar ANJ dapat termotivasi dengan semangat ALD yang selalu ingin membuat lebih banyak hasil karya. ANJ terlihat apabila tidak tahu, dia bertanya kepada ALD dan ALD bersedia memberitahunya.

ANJ, AZZ dan RFI sudah mulai ada kemajuan dalam kelancaran dan kelenturan, dan mulai bersemangat menyelesaikan karya lebih dari 1 sebagaimana kawannya)

Kemudian anak-anak istirahat dengan kegiatan makan bekal bersama dan bermain bebas. Hari ini kelas terlihat hiruk pikuk dan berantakan. Anak berlari-lari tidak terkendali. Yang dimulai dengan satu anak yaitu NZT, yang hari ini pembawaannya mau marah saja. Tersenggol sedikit oleh kawannya, NZT berteriak-teriak sehingga memicu kawan-kawannya untuk menjadi ribut.

Anak hari ini berebut lagi masalah pensil, penghapus, double tape. Namun demikian, anak-anak semua dapat menyelesaikan hasil karya hingga tuntas.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan guru mengajak anak mengenal orientasi letak, atas bawah, kanan, kiri dan bawah dari hasil karya gantungan binatang anak-anak. Hanya Anjas yang belum menguasai. Masih terbalik-balik antara kanan dan kiri. Kemudian menyimpulkan materi yang telah dilakukan, mengharapkan anak-anak dapat lebih memperhatikan bagian-bagian dari binatang. Selanjutnya menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

### Refleksi.

#### 1. Anak.

Dalam kegiatan ini terlihat anak cukup antusias dan terlihat senang dalam menciptakan kreasi "Gantungan Aneka Binatang". FT menunjukkan perkembangan karya yang lebih detail dimana telah muncul beberapa dekorasi seperti pewarnaan bibir, sirip, badan yang berbeda sehingga tampak lebih detail. ALD dari segi efisiensi karya dapat mencipta hingga 4 buah gantungan dengan pewarnaan yang berbeda,, sedikit ada degradasi warna namun detail kali ini belum tampak. ALD masih belum konstan menunjukkan ciri-ciri kreatifitas. Selanjutnya diikuti oleh RSY dan TN yang telah membuat karya gantungan yang dapat menampilkan bagian-bagian detail binatang (seperti mata, sirip dan lekukan-lekukan) dengan cara pewarnaan yang transparan tidak tebal semua. ANJ, AZZ dan RFI sudah mulai ada kemajuan dalam kelancaran dan kelenturan, dan mulai bersemangat menyelesaikan karya lebih dari 1 sebagaimana kawannya)

#### 2. Guru.

- a. Pada awal kegiatan, sebaiknya guru lebih memberikan gambaran yang lebih jelas lagi tentang pengenalan karya yang akan dibuat. Agar anak dapat lebih bisa mengeksplorasi bahan yang ada untuk membuat karya yang orisinal, lengkap, detil dan indah.
- b. Pada akhir kegiatan, sebaiknya guru agar melakukan evaluasi terhadap hasil karya anak khususnya dalam hal seni hasta karya yaitu adanya detail dan kelengkapan karya. Seperti ikan, harus tampak kelengkapan dari tubuh ikan, sedangkan detailnya dapat dilakukan melalui pewarnaan yang berbeda. Selain itu juga guru harus mengevaluasi pewarnaan dengan teknik crayon agar tidak keluar garis dan penggunaan cat memperhatikan tebal tipisnya pengecatan pada bagian-bagian binatang. Sehingga detail binatang tampak transparan.
- c. Apabila ada salah di dalam orinetasi letak, guru dapat segera mengingatkan kembali kepada anak untuk memperbaiki pada karya mendatangnya.

- d. Agar guru membacakan kembali aturan di kelas, tidak berlari-lari , tidak naik-naik meja, tidak berteriak keras.

## CATATAN LAPANGAN (CL.12)

### **Siklus /Pertemuan: I/10**

Hari/Tanggal: Jumat, 23 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Serangga.

Waktu: 07.30 – 09.00 wib

Materi: **Wayang Kupu-kupu**

Tujuan : Memicu kreativitas anak dengan mendatangkan Guru Seni.

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang serangga kupu-kupu.
2. Melatih anak untuk melukis bebas.
3. Melatih anak untuk mengenal warna, mencampur warna membentuk tampilan yang indah.
4. Meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya khususnya, melukis bebas, menggunting, mewarnai dengan cat dan menempel.
5. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Hari ini sub tema berubah dari binatang ternak menjadi serangga. Sehingga guru merubah suasana menjadi bergambar berbagai macam serangga. Ada kupu-pupu besar berwarna kuning, ada macam-macam serangga terbuat dari karet. Anak-anak terlihat senang sekali melihat bermacam-macam serangga. Mereka semua ingin memegangnya. Ketika jam tepat pukul 7.30, anak-anak dibariskan di depan kelas untuk berdoa dan mengucapkan salam sebelum masuk kelas.

Selanjutnya anak-anak masuk ke kelas dan duduk dalam posisi melingkar untuk diabsen. Sekarang anak-anak sudah lancar menyebutkan urutan angka dan namanya. Hari ini ANJ sudah dapat menyebutkan nomer urut dirinya. Kemudian bu guru bertanya: "Siapa yang hari ini tidak masuk?" Anak-anak menjawab "ALD dan RFI". **ALD dan RFI** tidak masuk sekolah karena sakit. Kalau ALD sudah terlihat sejak hari Kamis, badannya sudah hangat dan selalu mengeluarkan lender lewat hidung. Setelah mengabsen, maka anak-anak diajak bu Guru melakukan senam fantasi "kupu-kupu terbang" sambil menyanyi "kupu-kupu".

Setelah itu, guru menjelaskan bahwa hari ini akan membuat "kupu-kupu" dan bercerita berdasarkan buku ensiklopedia serangga sekilas tentang kupu-kupu. Bagaimana kupu-kupu hidup, dari telur menjadi kupu-kupu, apa makanan kupu-kupu, dimana tempat hidupnya, bagian tubuh kupu-kupu (4 buah sayap, 2 buah antena, badan). Hari ini dijelaskan oleh Guru bahwa akan ada Kak Ferdy (guru Seni)

yang akan mengajari anak melukis kupu\_kupu. Selanjutnya kupu-kupu akan dipasang di atas stik menjadi wayang kupu-kupu. Dan ketika Kak Ferdy datang, terlihat anak-anak senang dengan mengucapkan “Salam untuk Kak Ferdy”.

Posisi duduk hari ini tetap dipertahankan 1 bangku 2 anak, sebagaimana kemarin karena mengurangi gesekan/saling bersenggolan diantara anak-anak sehingga kelas lebih tenang.

Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

## 2. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “ Wayang Kupu-kupu”, dengan cara melukisnya. Oleh karena itu, langkah pertama di dalam pengajaran kak Ferdy adalah meminta anak untuk maju ke depan kelas untuk menumbuhkan keberanian, tampil ke depan menggambar kupu-kupu dan serangga lain, yang bermula dari coteran coretan. Coretan-coretan tersebut dapat dibentuk berbagai serangga atau hewan atau benda apapun juga. Dalam hal ini, hanya FT dan NS yang berani tampil ke depan untuk meneruskan coretan menjadi bentuk serangga secara bebas. NS membuat ikan sedangkan FT juga membuat ikan dengan gigi yang besar-besar. Coretan FT dan NS cukup lengkap yaitu ada mata, sirip atas, sirip kanan – kiri, dan ekor. Anak yang lain ditawarkan tetapi tidak ada yang mau.

Selanjutnya kak Ferdy, menjelaskan bahwa dari coretan bentuk apa saja, anak dapat membentuk benda apa saja. Termasuk dalam hal ini kupu-kupu. Anak-anak diminta menggambar bebas kupu-kupu, kemudian nanti digunting dan baru dilukis dengan cat berwarna warni sehingga dapat menjadi kupu-kupu cantik. Setelah itu baru ditempel di stik kayu, sehingga menjadi wayang kupu-kupu.

Kak Ferdy menjelaskan bagaimana menggambar kupu-kupu. FT dan RSY yang segera dapat menangkap penjelasan Kak Ferdy dan membuat kupu-kupu dengan ukuran besar. Yang lainnya membuat kupu-kupu dengan ukuran kecil. Sehingga Kak Ferdy harus mengulang lagi agar anak-anak membuat kupu-kupu yang besar dengan ukuran 10 x 10 cm. Rupanya anak-anak masih kesulitan menggambar kupu-kupu secara bebas, anak-anak tetap membuatnya kecil-kecil dengan ukuran rata-rata berkisar 5 x 5 cm. Sehingga diulang lagi. Hingga 3 kali. Namun tetap aja kecil, sehingga akhirnya guru turun tangan untuk membantu anak.

Selanjutnya anak diminta menggunting kupu-kupu sesuai garis yang digambarnya. FT dan RSY dapat melakukannya sendiri. Sedangkan anak lainnya karena kupunya kecil, akhirnya terpotong. Kak Ferdy mengulang kembali pembuatan kupu dibantu dengan bu guru, terutama saat menggunting bagian perut dan antena. Sehingga tidak putus.

Akhirnya gambar kupu-kupu jadi, dan anak mulai melukis. Kak Ferdy memberikan penjelasan ulang bagaimana teknik melukis yang benar. Tarikan satu arah, tidak disapu kanan kiri. Ambil kuas dicelup air sedikit. Kemudian ambil cat



sedikit dan diletakkan di palet. Kalau terlalu kental ambil air sedikit dan campurkan. Apabila mau menumpuk warna yang beda, maka anak-anak harus menunggu sebentar hingga cat dasar/awalnya kering. Baru ditumpuk.

Anak-anak segera mengambil dan memilih cat yang disukai untuk melukis kupu-kupunya. Juga melukis detailnya, dengan diberi bintik-bintik atau garis pada badan, ada mata dan antenna.

Akhirnya anak-anak dapat menyelesaikan membuat kupu-kupu dengan pola gambarnya sendiri-sendiri dengan kreasi warna yang beraneka ragam. Terlihat munculnya kreativitas anak di dalam bereksplorasi dengan warna dan FT serta RSY telah menampakkan detail dan kelengkapan seekor kupu-kupu yang indah.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan kak Ferdy meminta anak untuk latihan menggambar bebas di rumah dengan tema cita-citaku. Selanjutnya pertemuan dengan kak Ferdy ditutup dengan ucapan terima kasih dari anak-anak untuk Kak Ferdy. Guru kemudian mengingatkan kembali kepada anak-anak tentang apa yang baru dibuat, Guru tidak melakukan evaluasi atas hasil karya anak-anak satu persatu, karena jam sudah menunjukkan pukul 9.15 karena kelas akan dipakai oleh kakak Paket C. Hari ini jumat sehingga waktu pembelajaran pendek hanya sampai dengan pk. 09.15. sedangkan kalau hari biasa hingga pk. 10.00. Selanjutnya menginformasikan kegiatan untuk senen mendatang. Kegiatan diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

### Refleksi.

#### 1. Anak.

- a. Secara keseluruhan terlihat anak senang melakukan kegiatan hari ini. Terutama bermain dengan cat. FT dan NS mencoba mencampur-campurkan warna, dan tertawa-tawa ketika warna pada baskom air berubah-ubah karena mereka memasukkan warna-warna baru. Anak lainpun terlihat sama, hanya TN dan AZZ yang tampak tenang tidak tersenyum gembira ketika melakukan aktivitas. Namun mereka tetap mengerjakan hingga selesai.
- b. Kegiatan menggambar pola kupu-kupu masih sulit bagi anak, karena memang baru ke-2 kalinya menggambar bebas binatang secara sederhana dilakukan. Ukuran kupu-kupu yang dibuat anak-anak masih kecil, Hanya FT dan RSY yang membuat ukuran kupu-kupu besar sebagaimana perintah Kak Ferdy. Anak-anak sudah dicoba hingga 3 kali untuk membuatnya, namun ukuran kupu-kupunya masih tetap saja kecil, maka akhirnya kak Ferdy memberikan contoh ukuran kupu-kupu yang besar.
- c. Hasil karya wayang kupu-kupu anak terlihat sangat bervariasi dan berbeda satu sama lainnya. Sudah timbul orisinalitas di dalam melukis kupu-kupu namun

hanya beberapa anak yang mulai dapat mengembangkan ide menghias kupu dengan memberikan tambahan dekorasi seperti FT dan RSY lebih detil tanpa dibantu.

**2. Guru.**

- a. Pada awal kegiatan, guru sudah mulai memberikan gambaran tentang sub-tema baru yaitu serangga dengan cara mendongeng dan memperlihatkan gambar-gambar dalam buku ensiklopedia berbagai macam serangga serta contoh dalam bentuk mainan karet.. Ada beberapa hal yang kurang dijelaskan, antara lain mengenai detail bagian-bagian tubuh serangga seperti ekor, antenna, kaki, sayap, kepala. Sehingga pada saat pembuatan kupu-kupu, hanya beberapa anak yang dapat menampilkan kelengkapan tubuh kupu-kupu yaitu RSY dan FT. Oleh karena itu, penjelasan tersebut perlu diulang-ulang.
- b. Kedisiplinan terhadap jadwal kegiatan kurang diperhatikan, sehingga waktu kegiatan inti menjadi melebihi jadwal, dan akibatnya evaluasi akhir atas karya yang dibuat anak tidak dapat dilakukan pada kegiatan akhir. Sebenarnya guru dapat mengingatkan batasan waktu kepada Kak Ferdi, namun hal tersebut tidak dilakukan.
- c. Melatih anak untuk membuat pola hewan yang sederhana seperti kupu-kupu atau hewan/benda lainnya perlu diperbanyak, agar imajinasi dan kreativitas anak terhadap objek dapat lebih ditingkatkan. Selain juga untuk melatih motorik halus anak dalam membuat garis, lengkung, datar dan sebagainya, sehingga nantinya anak akan siap untuk menulis dengan lancar.
- d. Penjelasan mengenai teknik pewarnaan yang benar, bagaimana mencampur cat dan air agar supaya jangan terlalu encer dan karya tetap rapi dan bersih kelihatannya masih perlu dilakukan..

## CATATAN LAPANGAN (CL.013)

### **Siklus /Pertemuan: I/11**

Hari/Tanggal: Senin, 26 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Serangga.

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Materi: **“Kupu-kupu Cantik”**

Tujuan :

1. meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/serangga kupu-kupu.
2. memberikan kebebasan anak dalam mengeksplor pewarnaan dan memadukan berbagai teknik hasta karya melukis dan kolase.
3. meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya berupa menggunting pola kupu-kupu dan menempel.
4. memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Hari ini sub tema masih tetap serangga. Pagi ini tepat pk. 07.30 anak-anak dibariskan di depan kelas dan sebagaimana biasa anak-anak akan melakan gerak dan lagu serta berdoa bersama sebelum memulai aktivitasnya. Pagi hari ini, terlihat AZZ, TN, ANJ tidak menyanyi sebagaimana kawannya. Mulutnya hanya bergerak sedikit. Dan hal ini hampir setiap hari terjadi. NZT, FT, NS adalah anak yang selalu bersemangat setiap paginya. Bernyanyi dengan keras dan kadang berteriak kencang.

Pagi ini dibuka dengan gerak dan lagu. “Kupu-kupu” dan tepuk “kupu-kupu”. Guru hanya mengajak anak menyanyi 1 kali saja. Kemudian guru meminta anak siapa yang berani mau maju ke depan. NZT, FT dan ALD bersemangat ingin maju ke depan untuk bernyanyi.

Tiba-tiba RSY terlihat bermurung dan meneteskan air mata. Karena ingin berdiri maju ke depan bersama FT, namun yang menemani RS adalah ANJ. RSY kurang suka, dan menangis. Namun tidak seberapa lama, RSY kembali bersemangat lagi karena FT bersedia maju menemaninya. Setelah semua anak diminta untuk berani maju ke depan menyanyi atau berpuisi pendek, maka guru meminta anak-anak untuk membentuk lingkaran.

Guru menginformasikan kembali perihal serangga dan kemudian bermain tebak serangga. Hanya serangga seperti congcorang, kumbang kelapa, kelabang yang belum dikenal anak. Lainnya seperti laba-laba, kupu-kupu, jangkrik, kecoa, ulat segera dapat ditebak oleh anak-anak. Dalam menebak, ANJ, AZZ dan TN masih

menjawab dengan perlahan. Namun RFI sudah mulai menjawab dengan keras. Hari ini, anak-anak akan membuat “kupu-kupu cantik”. Oleh karena guru menjelaskan tentang kupu-kupu. Siklus hidupnya, bagian-bagian tubuhnya, warna-warni sayapnya kemudian mengajak anak bertepuk “kupu-kupu”.

Guru : Hayo kita tepuk kupu-kupu. Siapa yang mau?

Anak-anak : Mau....

Bersama-sama: “Kupu-kupu” pok-pok,. “telur-telur” pok pok, “kepompong” pok pok, “ulat-ulat” pok pok, “kupu-kupu” pok pok.

Setelah itu, guru menjelaskan bahwa hari ini akan membuat “kupu-kupu cantik”. Apa bedanya dengan hari jumat yang lalu?. Pada hari Jumat yang lalu, anak-anak melukis kupu-kupu secara bebas, tidak berpola. Dilakukan pengulangan teknik pewarnaan menggunakan cat yang benar, dan pengulangan agar lebih berani bereksplorasi terhadap warna pada sayap kupu-kupunya.

Oleh karena itu, hari ini anak-anak diminta kembali membuat kupu-kupu namun yang telah dipola.. Anak-anak diberikan kebebasan dalam mengeksplor pewarnaan dan teknik hasta karya apakah melukis atau kolase.

Setelah anak-anak jelas, guru mempersiapkan pisisi duduk anak-anak. Hari ini, anak-anak didudukkan berkelompok lagi.

Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

## 2. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “Kupu-kupu Cantik”. Dengan tahapan: melukis, kolase dan menggunting (untuk merapikan). Anak diberikan kebebasan dan keberanian dalam menentukan bahan/media dan teknik hasta karya di dalam pendekorasiannya.

Dalam melakukan kegiatan ini, secara umum anak-anak sudah mulai mahir menggunting. Termasuk dalam hal ini NS. Terlihat kupu-kupunya lebih rapi dari pertemuan sebelumnya. Demikian pula penempelan. Hanya AZZ yang masih perlu dibantu melakukan tahapan-tahapannya. Anak-anak lainnya sudah mulai bisa melakukan tahapan pembuatan tanpa banyak bertanya atau minta bantuan ibu guru. Namun tetap saat melukis, harus diingat kembali, teknik penggunaan kuas dan pewarnaan yang benar. Anak-anak tidak sabar menunggu hingga kering, seperti NS, NZT, ANJ segera ingin menyelesaikan tugasnya dan menimpakan beberapa warna pada sayap sedangkan cat masih basah. Anak Anak juga masih kesulitan untuk memberikan sentuhan tipis pada sayap kupunya terutama RFI, ANJ dan NS. Mereka belum trampil melukis berupa berupa titik titik kecil pada sayap kupu. Sehingga masih perlu pelatihan melukis yang berulang.

Anak-anak bersemangat membuat kupu-kupu berpola, terlihat dari hasil yang dapat dihasilkan ALD, SSY, FT dan AZZ (44%) membuat 3 buah kupu-kupu cantik yang indah.. TN, RFI, NZT dan NS membuat 2 buah kupu cantik . Dan hanya ANJ yang membuat 1 buah. Dalam hal ini, ANJ juga diminta untuk menambah membuat

lagi, yang bersangkutan tidak bersedia. ANJ langsung berlari-lari bermain bebas (CW. 11). ALD dan FT merupakan anak yang selalu bersemangat membuat lebih dari pada kawannya, namun AZZ menampakkan perkembangan luar biasa, dengan menghasilkan 3 buah kupu-kupu melebihi rata-rata kawannya. AZZ tidak banyak bicara, bila bertanya dengan suara pelan dan berusaha mengerjakan tugasnya sendiri.

Dari hasil karya anak, ALD, RFI, FT, NS, RSY dan TN (66%) sudah berani mengeksplor teknik hasta karya dan pewarnaan. Mereka menggabungkan pendekorasaan menggunakan teknik melukis dan kolase. Anak-anak sudah dapat menggabungkan teknik pewarnaan crayon dan cat. Hasilnya sangat indah..

Contoh yang diberikan guru adalah kolase dari bahan perca. Namun hanya NZT yang mendekor semua hasilnya adalah menggunakan teknik kolase sebagaimana contoh bu guru tetapi dengan warna-warna yang berbeda. NS pertama membuat seperti contoh Guru, namun yang kedua NS membuat dari bahan dan teknik yang beda. FT dan RSY membuat 1 sebagaimana contoh sedangkan yang 2 buah lainnya berbeda. AZZ membuat 3 karya yang benar-benar berbeda dengan Guru, demikian pula TN dan RFI. Walaupun anak-anak menggunakan teknik yang sama dengan kawannya (FT, RSY dan NS) namun anak sudah dapat mengeksplor warna sebagaimana yang dipilihnya sendiri.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan pukul 09.30 guru sudah mulai melakukan evaluasi terhadap karya anak dan menghubungkan karya anak dengan mulai mengeksplor karya anak dengan pencapaian perkembangan anak lainnya seperti konsep bilangan dan pemahaman bahasa. Anak dapat menghitung jumlah sayap, dekorasi pada sayap kupu dan mengungkapkan judul dari karyanya. Meminta anak menyebutkan kekurangan karyanya. Seperti “kok mulutnya tidak ada, kok matanya tidak kelihatan”.

Selanjutnya menginformasikan bahwa besok hari Selasa anak-anak libur. Jadi ketemu lagi pada hari apa “?”..... “Rabu bu Guru”. Hanya NS dan ALD yang menjawab. Kegiatan hari ini diakhiri dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

Secara keseluruhan terlihat anak lebih bersemangat dari hari sebelumnya dan menghasilkan karya yang lebih bervariasi baik dari segi teknik maupun pewarnaan. Semua anak dapat menyelesaikan karya dengan baik dan tuntas. Terlihat

kemajuan pada Tian, Rifai dan Azizi yang sudah menampakkan kemampuan elaborasi baik untuk kelengkapan dan detail kupu-kupu. Sedangkan Anjas juga sudah mulai tampak orisinalitasnya. Denga membuat karya yang berbeda dengan ibu guru. Hanya Nurizati yang membuat karya menggunakan teknik yang sama dengan bu Guru yaitu kolase. Namun pemilihan warna dan bahan dekorasi yang berbeda.

Semua anak bersemangat menghasilkan karya lebih dari 1 buah,kecuali Anjas yang hanya mau membuat 1 karya saja.

## **2. Guru.**

Pada awal kegiatan, guru sudah mulai memberikan gambaran tentang sub-tema dan mengulanginya kembali yaitu mengenai serangga, dengan memberikan permainan tebak serangga. Hanya Anjas, Azizi dan Tian (30%) yang menjawabnya dengan suara pelan. Namun secara umum anak-anak sangat antusias ingin memegang dan menjawab pertanyaan bu guru.

Pada kegiatan awal dibuka dengan gerak dan lagu kupu-kupu. Guru hanya menyanyi 1 kali dan melakukan 1 kali putaran pula. Kemudian duduk. Menurut kami hal ini masih kurang. Sebaiknya bu guru melakukan beberapa kali gerak dan lagu, sampai terlihat semua anak bersemangat, yang tampak pada suara nanyaian yang keras dan adanya gelak tawa.

Kami melihat bahwa memberikan kesempatan anak untuk maju ke depan pada wal kegiatan sangat baik. Karena hal ini memunculkan keberanian anak dan kepercayaan dirinya. Diharapkan saat anak menerima tugas dari guru, anak lebih berani menggunakan media yang disediakan dan kreativitas anak akan muncul.

Hari ini adalah pengulangan ke-dua dalam mendekor kupu-kupu. Terlihat anak dapat mendekor lebih bervariasi dalam penggunaan bahan dan pewarnaan dan hasilnya indah. Karena itu, guru tidak boleh bosan-bosan untuk terus mengingatkan kepada anak untuk berani menggunakan berbagai warna dan bahan dalam medekorasi suatu karya. Selain itu, guru harus lebih banyak dan bervariasi di dalam penyediaan bahan media.

Kedisiplinan terhadap perilaku anak di dalam kelas, tetap harus diperhatikan. Ketertiban harus tetap dijaga. Guru harus selalu mengulang-ulang mengingatkan kepada anak, untuk mengantri tidak berebut, menghaluskan kata-kata, melemahkan suara, membersihkan dan merapikan meja sehabis bekerja. Guru tetap harus selalu mengingatkan hal tersebut. Nurizati yang masih suka berteriak-teriak dan marah mengeluarkan kata kasar, Raisya – Aldi dan Azizi yang sering naik ke atas meja. Anjas dan Nesta yang sering berlari-lari di kelas sehingga sering menyenggol kawannya yang sedang knsentrasi bekerja.

## CATATAN LAPANGAN (CL.14)

### **Siklus /Pertemuan: Siklus I /12**

Hari/Tanggal: Rabu, 28 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Serangga.

Seni Hasta Karya: Membuat “Laba-laba”.

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Tujuan :

1. meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang /serangga laba-laba.
2. memberikan kebebasan anak dalam bereksperimen memadukan berbagai teknik hasta karya untuk mendekorasi sebuah karya berbentuk “laba-laba”.
3. meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya berupa di dalam menggantung, menempel, meronce dan menganyam tali simpul.
4. memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Pagi ini kegiatan dimulai tepat pk. 07.30 dengan berbaris. Anak-anak dibariskan di depan kelas dan sebagaimana biasa anak-anak melakukan gerak dan lagu serta berdoa bersama sebelum memulai aktivitasnya. 3 orang anak tidak hadir yaitu TN, AZZ dan RFI karena sakit mata. Hari ini sub tema masih tetap serangga yaitu Laba-laba. Anak yang tidak bisa hadir adalah AZZ, TN dan RFI karena sakit mata. Sebagai langkah agar anak fokus kepada sub tema laba-laba, maka **dibuka dengan dongeng guru “Laba-laba Penolong Rosul”**. Anak mendengarkan dengan baik. Untuk memberi semangat pagi, guru kemudian mengajak anak melakukan lompatan laba-laba, dimana ada satu anak sebagai senternya, lainnya berada di lingkaran, kemudian satu persatu anak melompat 2- 3 langkah mendekati senter laba-laba. Sambil bermain diselingi bernyanyi. Terlihat anak semakin bersemangat. Dan barulah guru menjelaskan bahwa hari ini akan membuat “laba-laba”. Guru kemudian bertanya apakah anak-anak pernah melihat laba-laba. Bagaimana bentuk laba-laba? Guru kemudian mengambil mainan karet laba-laba, dan mendiskripsikan tentang laba-laba kepada anak, tentang tempat hidupnya, makanannya, cara berkembang biak, dan bagian tubuhnya seperti laba-laba mempunyai kepala, mata besar, mulut, badan dan kaki yang berbulu.

Setelah anak-anak jelas, guru mempersiapkan pisisi duduk anak-anak. Hari ini, anak-anak didudukkan berkelompok lagi. Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

## 2. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “Laba-laba”. Dengan 5 tahapan yaitu 1) membuat kepala “laba-laba” dengan menggunting pola, 2) membuat kaki laba-laba dengan meronce dan menganyam tali simpul mati, 3) memasang kaki pada badan “laba-laba” dengan cara menempelkan, 4) merekatkan kedua pola badan, 5) menempelkan kepala pada badan “laba-laba”, 6) mendekorasi kepala laba-laba dengan pewarnaan atau kolase

Karena pengerjaannya memerlukan beberapa tahap, maka guru mengajarkannya dengan model dan praktek langsung pada setiap tahapan. ALD, FT dan NS langsung mengerti dan segera maju ke depan untuk mengambil perlengkapan dan memilih bahan. .

Dalam melakukan kegiatan tahap 1(satu) terlihat anak sudah mandiri, namun ketika mengerjakan tahap 2(dua) anak memerlukan beberapa kali pengarahannya dari guru. ALD, FT dan RSY mandiri baik di dalam meronce maupun menganyam tali simpul. Tetapi NS, ANJ dan NZT masih memerlukan bantuan saat awalnya. ANJ yang terlihat perlu bantuan namun ANJ terlihat berusaha dengan susah memasukkan tali pada lubang sedotannya. Demikian pula saat menempelkan dan mendekorasi kepala laba-laba masih terbalik. Anak-anak bersemangat membuat laba-laba walaupun memerlukan 6 tahapan di dalam menyelesaikannya. ALD, FT, RSY, NS membuat 2 (dua) buah sedangkan ANJ hanya mampu membuat 1(satu)..

## 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan pukul 10.00, bu guru melakukan evaluasi terhadap karya anak dan mengeksplorasi karya anak dengan pencapaian perkembangan anak lainnya seperti konsep bilangan dan pemahaman bahasa. Anak dapat menghitung jumlah kaki laba-laba Meminta anak yang menyebutkan kekurangan karyanya dan kawannya. .

Kegiatan untuk hari ini diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

- Secara keseluruhan terlihat anak gembira dan bersemangat dalam membuat karya “laba-laba” dan menyelesaikannya hingga tuntas.
- Orisinalitas anak telah tampak pada pendekorasi kepala laba-laba dimana anak mampu bereksperimen menggabungkan teknik kolase dan pewarnaan dengan crayon sehingga karyanya berbeda dengan contoh guru. Namun di dalam pengembangan ide masih belum tampak. Karya anak belum ada yang menampakkan tambahan dekorasi yang lebih detil dari yang dicontohkan.
- Semua anak bersemangat menghasilkan karya lebih dari 1 buah,kecuali Anjas yang hanya mau membuat 1 karya saja.



**2. Guru.**

- a. Guru kurang menekankan tentang sub tema misalnya laba-laba lebih detil lagi khususnya mengenai pendeskrisian tubuhnya. Sehingga anak kurang dapat mengembangkan ide di dalam pendekorasian laba-laba.
- b. Perlu pengulangan kegiatan menganyam tali simpul agar anak memiliki kelenturan di dalam pengerjaannya.

## CATATAN LAPANGAN (CL.15)

### **Siklus /Pertemuan: I/13**

Hari/Tanggal: jumat, 30 Mei 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Serangga.

Seni Hasta Karya : **“Gantungan Pintu Bergambar Serangga”**

Jam: 07.30 – 09.00 wib

Tujuan :

1. meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/serangga.
2. memberikan kebebasan dalam berinisiatif memilih jenis serangga yang akan digambar sesuai imajinasinya untuk dekorasi gantungan pintu.
3. Melatih anak untuk menggambar bebas
4. Melatih anak mewarnai dengan crayon dengan benar agar dapat memadukan warna membentuk tampilan yang indah.
5. meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya berupa menggambar, menggunting, menempel,.
6. memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karya sendiri hingga tuntas

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Pagi ini kegiatan tepat dimulai pk. 07.30. Hari ini Rifai tidak masuk karena sakit. Kegiatan dimulai dengan berbaris di depan kelas dan sebagaimana biasa anak-anak melakukan gerak dan lagu serta berdoa bersama sebelum memulai aktivitasnya. Hari ini sub tema masih tetap sama yaitu serangga. Dan dilakukan pengulangan untuk mengenal lebih dalam mengenai serangga dengan cara Tanya jawab dengan media mainan karet dan gambar. Untuk memfokuskan perhatian, pengayaan materi dan memotivasi anak agar siap pada kegiatan inti, guru mengajak anak bernyanyi “semut” , tepuk “kupu-kupu” dan nyanyian lain. Selanjutnya anak diminta untuk bernyanyi secara bergiliran. Semua anak berani maju ke depan untuk bernyanyi berpasangan.

Selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu membuat gantungan pintu dengan mendekornya secara bebas baik dalam pemilihan jenis serangga maupun pewarnaan.

Hari ini Kak Ferdy akan memberikan inspirasi bagi anak untuk lebih kreatif dengan memberikan pelajaran seni mewarna dengan crayon. Dan kelas selanjutnya dipimpin oleh Kak Ferdy dengan tetap mengacu pada RKH yang sudah dibuat guru. Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

## 2. Kegiatan Inti.

Kegiatan inti yang dilakukan adalah membuat “Gantungan Pintu bergambar Serangga” . Dengan tahapan: 1) menggambar bebas serangga, mewarnai dengan dan crayon, 2) menempelkan gambar serangga pada pola gantungan pintu yang telah disiapkan. Anak melakukan penggambaran serangga 2 kali yaitu 1) untuk pelatihan, 2) untuk ditempel pada gantungan pintu. Anak diberikan kebebasan dan keberanian dalam menggambar bebas serangga. Kak Ferdy memperlihatkan berbagai gambar serangga seperti kepik, kupu-kupu dan ulat sebagai inspirasi anak. Dalam tahapan ini sebagian besar memilih menggambar kepik, kecuali ALD dan NZT yang memilih menggambar kupu-kupu. FT, ALD dan RSY dapat menggambar dengan sedikit arahan dan perbaikan dari Kak Ferdy. AZZ sudah berani menggambar kepik dengan baik, ukurannya besar, tetapi ANJ yang masih dibantu. Semua anak mulai dapat menggambar dalam ukuran porsi yang cukup besar sehingga dapat digunakan sebagai dekorasi gantungan pintu..

Dekorasi anak secara umum sudah mulai tampak di dalam visualisasi seekor kepik, yaitu badan, kakinya. Sedangkan kupu-kupu ada kepala, badan, sayap, antena. Kak Ferdy member contoh kepada anak agar gambar terlihat tegas, maka gambaran anak diberi *list*. Dalam hal ini guru membantu pembuatan *list* karena waktu sudah mendesak pk. 09.00 dan pembelajaran harus segera berakhir. Namun kak Ferdy, mengingatkan kembali agar apabila menggambar lagi maka anak jangan lupa memberikan list tebal pada gambarannya agar ketika diwarnai, anak terlihat tegas dan indah.

Ketika tahap dekorasi, kak Ferdy mengajarkan bagaimana mewarnai dengan crayon. Tekan yang keras crayonnya dan tarik crayon atas dan bawah. Tidak boleh ke akak kiri atas bawah, nanti pewarnaan tidak timbul. Dan untuk pendegradasian warna, tekanan pada crayon direndah dan tinggikan agar ada perbedaan warna. Kak Ferdy bukan hanya bicara, namun langsung mempraktekkannya di depan anak dan anak diminta melakukan sebagaimana yang diajarkannya. Hasilnya gambar anak terlihat lebih baik. Pewarnaan crayon tebal , sehingga tampak dekorasinya sangat berwarna warni dan indah. Semua anak membuat dengan perasaan senang, dan dapat menyelesaikan karyanya hingga tuntas, indah dan pewarnaan tidak ada yang sama. Terlihat anak bersemangat dan tidak bosan, bahkan anak tidak istirahat, karena waktu pembelajaran pendek di hari jumat.

## 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan pukul 09.00 , kak ferdy memberikan evaluasi pada hasil karya anak.. Selanjutnya kegiatan dipimpin oleh bu guru.dan sebelumnya ada ucapan terimakasih anak-anak kepada Kak Ferdy. Selanjutnya bu guru menginformasikan bahwa besok hari Senen anak akan membuat “topeng lumba-lumba” Kegiatan untuk hari ini diakhiri dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

**Refleksi.****1. Anak.**

- a. Secara keseluruhan terlihat senang dan bersemangat mendengarkan ajaran Kak Ferdy untuk mewarna dengan crayon secara benar dan mempraktekkannya untuk dekorasi gantungan pintu.
- b. Semua anak dapat menggambar bebas serangga dengan arahan dari Kak Ferdy. Hanya ANJ yang memerlukan bantuan.
- c. Terlihat adanya perkembangan di dalam orisinalitas anak dengan kegiatan menggambar bebas, baik dari bentuk maupun warna. Demikian pula dalam hal dekorasi di dalam pengembangan ide walaupun belum merata dan stabil. Pewarnaan tidak ada yang sama diantara siswa.

**2. Guru.**

- a. Kegiatan selingan dengan mendatangkan guru seni sangat memberikan tambahan inspirasi kreativitas anak, selain anak mendapatkan pengetahuan teknik menggambar dan mewarnai dengan crayon secara benar. Terlihat anak sangat senang dengan adanya Kak Ferdy sampai-sampai anak-anak bersedia tidak istirahat, namun tetap meneruskan membuat karya seni hingga selesai. .
- b. Dengan pengulangan yang berkali-kali mengenai kelengkapan serangga, anak terlihat dapat menyerapnya sebagai pengetahuan, contoh seekor kepik mempunyai hiasan bintik-bintik hitam pada badannya. Juga kupu-kupu mempunyai sayap yang beraneka ragam.

## CATATAN LAPANGAN (CL.16)

### **Siklus /Pertemuan: II/1**

Hari/Tanggal: Senein, 2 Juni 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan laut

Bahan Ajar: Ikan Lumba-lumba

Kegiatan : Pembuatan “Topeng Lumba-lumba”

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Tujuan :

1. meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide dan pengetahuan melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/hewan laut lumba-lumba.
2. memberikan kebebasan dalam berinisiatif baik dalam memilih bahan maupun teknis hasta karya di dalam pendekorasian membuat topeng “lumba-lumba”.
3. meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya khususnya melukis. .
4. memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Pagi ini kegiatan tepat dimulai pada pk. 07.30 , Anak-anak dibariskan di depan kelas dan sebagaimana biasa anak-anak melakukan gerak dan lagu serta berdoa bersama sebelum masuk kelas. **Hari ini yang tidak hadir adalah ALD karena sakit mata.** Hari ini sub tema berubah menjadi hewan laut. Guru menyambut anak-anak dengan ceria, gambar-gambar dan dekorasi berubah dengan suasana laut, anak-anak diperkenalkan berbagai macam hewan yang ada di laut melalui mainan hewan laut terbuat dari karet. **Guru menjelaskan jenisnya dan namanya. Anak-anak antusias kecuali ANJ, AZZ dan TN yang terlihat tidak bersemangat. Namun ketika ditanya, mereka bisa mnejawab. Setiap anak diberi kesempatan untuk maju dan berani bercerita tentang segala hal yang berkaitan dengan kehidupan hewan laut .** Yang langsung menunjuk untuk maju ke depan adalah NS, RSY, FT. Mereka bercerita tentang ikan, laut dan keong. NZT ketika diminta maju, hanya diam. Dan geleng-geleng. Kawannya bilang,” ngak ngerti...”. Hanya beberapa anak yang merespon.

Guru kurang menjelaskan dengan rinci tentang lumba-lumba sedangkan hari itu akan membuat topeng lumba-lumba. Guru hanya menjelaskan bagian tubuhnya ada ekor, sirip, mata, mulut dan mempunyai sisik..

Untuk memotivasi semangat anak, guru mengajak anak bernanyi beberapa lagu. Antara lain Ikan-ikan di laut. Setelah terlihat anak-anak cukup bersemangat, maka

segera dipersiapkan pisisi duduk anak-anak. Hari ini, anak-anak didudukkan berkelompok. Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

## 2. Kegiatan Inti.

Kegiatan inti hari ini adalah membuat “Topeng Lumba-lumba”. Dengan tahapan: melukis atau mewarnai dengan crayon, menempel dan menggunting untuk merapikan. Anak diberikan kebebasan dan keberanian alam mendekorasi topeng,, apakah dengan melukis dengan cat air atau mewarnai dengan crayon atau kolase.

Dalam melakukan kegiatan ini, secara umum anak-anak sudah mulai mahir menggunting, menempel pada posisi pola. ANJ yang sering terbalik dalam penempelan, terlihat sudah bisa menempel tanpa bantuan. . Demikian pula NS dan AZZ mereka sudah tanpa bantuan dalam menggunting walaupun masih terlihat ada yang di luar garis. Namun secara umum, telah mendekati garis RSY, FT RSY sudah tampak semakin mahir dalam menggunting. Terutama RSY terlihat sangat rapi. Teknik hasta karya yang digunakan semua anak untuk mnedekorasi topeng adalah melukis dengan cat air. Warna-warna bermunculan Topeng lumba-lumba tampak indah berwarna warni. Anak-anak hampir semua sudah mampu membuatnya lebih detail dan lengkap. Ada mata pada masing-masing ikan lumba-lumba Termasuk dalam hal ini AZZ dan ANJ.

Anak-anak bersemangat membuat topeng lumba-lumba, walaupun sedikit rumit, namun anak-anak meminta agar dapat membuat lebih dari satu. Mereka mampu membuat 2 buah topeng lumba-lumba. Kecuali RFI dan ANJ yang hanya mau membuat 1 buah topeng, dengan alasan “capek” .

## 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan pukul 09.30 guru sudah mulai melakukan evaluasi terhadap karya anak dan menghubungkan karya anak pencapaian perkembangan anak lainnya. Seperti penulisan lumba-lumba, dan pemahaman bahasa. Anak-anak sudah dapat bercerita secara lengkap kegiatan pembuatan karyanya, kecuali ANJ yang masih perlu bantuan. .

Selanjutnya menginformasikan bahwa besok hari Selasa anak-anak masuk sebagaimana biasa dan kita akan membuat kalender. Kegiatan untuk hari ini diakhiri dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

Secara keseluruhan terlihat anak lebih bersemangat dari hari sebelumnya dan menghasilkan karya yang lebih bervariasi khususnya di dalam pewarnaan. Semua anak dapat menyelesaikan karya dengan baik dan tuntas. 80% anak dapat menyelesaikan 2 buah karya atas kemauannya sendiri, hanya ANJ dan RFI yang membuat hanya 1 buah topeng. Terlihat kemajuan pada AZZ dan ANJ di dalam mendekor topeng. Mereka sudah memberikan detail pada topengnya yang

berbeda dengan contoh baik dari segi warna dan detail dekorasi.

## **2. Guru.**

Pada awal kegiatan, guru sudah mulai memberikan gambaran tentang sub-tema baru, namun bu guru belum menguasai materi lumba-lumba secara utuh. Bu guru mengatakan bahwa lumba-lumba bersisik. Diharapkan selanjutnya bu guru lebih mengetahui dan lebih mempersiapkan materi pengetahuan yang baru kepada anak, agar anak dapat menambah wawasan pengetahuan yang benar..

Kami melihat bahwa memberikan kesempatan anak untuk maju ke depan pada awal kegiatan sangat baik. Karena hal ini memunculkan keberanian anak dan kepercayaan dirinya. Diharapkan saat anak menerima tugas dari guru, anak lebih berani menggunakan media yang disediakan dan kreativitas anak akan muncul.

## CATATAN LAPANGAN (CL.17)

### **Siklus /Pertemuan: II/2**

Hari/Tanggal: Rabu, 4 juni 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan laut

Bahan Ajar: Mengenal Berbagai Hewan Laut

Kegiatan: Membuat “**Kalender bergambar Aneka Hewan Laut**”

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Tujuan :

1. Meningkatkan kelancaran anak untuk mendapatkan banyak ide melalui pengayaan materi sesuai tema/subtema yaitu binatang/aneka hewan laut,
2. Memberikan kebebasan dalam berinisiatif baik dalam memilih bahan maupun teknis hasta karya untuk pendekorasi kalender bergambar aneka hewan laut.
3. Meningkatkan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya khususnya melukis dengan cat air dan mewarnai dengan crayon,
4. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Pagi ini kegiatan tepat dimulai pada pk. 07.30 , Anak-anak dibariskan di depan kelas dan sebagaimana biasa anak-anak melakukan gerak dan lagu serta berdoa bersama sebelum memulai aktivitasnya. Hari ini guru menyambut anak-anak dengan musik gembira dan penampilan yang berbeda dengan memakai topi berhiaskan beraneka hewan laut untuk menyemangati anak-anak agar lebih kreatif. Anak-anak antusias melihat perubahan penampilan bu guru, dan banyak bertanya”. Bu Guru ulang tahun ya...”. Suasana terlihat lebih meriah.. Mendengar musik, NS langsung berjoget gembira, RSY, NZT hanya tersenyum , TN, AZZ menggerakkan kaki dan tangannya.... Hari ini, ALD, RFI, ANJ tidak masuk sekolah, Berarti hanya 6 orang anak yang hadir hari ini.

Setelah anak-anak duduk melingkar, guru kembali menjelaskan mengenai hewan laut, tempat hidupnya, jenisnya, warna dan makanannya. Anak-anak diminta untuk menunjukkan

Setelah terlihat anak-anak cukup bersemangat, maka segera dipersiapkan pisisi duduk anak-anak. Hari ini, anak-anak didudukkan berkelompok. Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

#### **2. Kegiatan Inti.**

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “Kalender Hewan Lautku”. Dengan tahapan: dekorasi *list* kalender (melukis, mewarnai dan kolase dengan menempel hiasan berupa lingkaran/kotak berwarna-warni).



Kemudian *list* dibiarkan hingga kering. Sambil menunggu *list* kering, anak melakukan menggambar bebas mengenai hewan laut pada pola kalender, sekaligus mendekorasinya. Dan setelah *list* kalender kering, gambar kalender yang telah didekorasi tersebut, ditempelkan secara rapi pada pola kalender yang telah disiapkan guru. .

Untuk lebih menimbulkan kreativitas, anak diberikan kebebasan di dalam pendekorasi kalender. Anak-anak dapat memanfaatkan ketrampilannya dalam teknik hasta karya, mereka ada yang memilih melukis dengan cat air baik untuk *list* maupun dekorasinya yaitu RSY dan NS, sedangkan AZZ, TN, FT dan NZT mencoba bereksperimen dengan menggabungkan teknik melukis, mewarnai dan kolase.

Dalam menggambar kalender, anak-anak sudah dapat dengan imajinasinya membuat berbagai hewan laut sendiri tanpa adanya pola dan contoh dari guru. Kali ini guru tidak memberikan contoh hasil kalender. Anak diberikan kebebasan dalam menggambar. Dalam hal ini guru memicunya dengan pemakaian topi bergambar aneka hewan laut. Hasil gambaran anak belum sempurna, namun mendekati bentuk hewan laut. Ukurannya masih terlalu kecil.

Dalam pendekorasi, FT telah menampakkan perkembangan kreativitas yang baik, dimana FT membuat gambar yang detail dan lengkap, dan berbeda dengan kawannya. FT melengkapi gambarnya dengan laut, batu karang dan rumput laut yang berwarna warni. Namun yang lainnya belum menampakkan secara baik, namun telah menunjukkan tanda-tandanya yaitu gambarannya sudah detail (seperti adanya mata, sirip, kaki, antena pada masing-masing hewan gambarannya secara lengkap) walaupun belum rapi khususnya dalam melukis gambar dengan cat air dalam ukuran kecil.

Untuk kelenturan anak-anak sudah bisa menentukan akan menggunakan teknik hasta karya sesuai keinginannya. Guru membebaskannya.

Hasil kalender masing-masing anak tidak ada yang sama, masing-masing berbeda baik teknik hasta karya dan pewarnaan/pendekorasiannya. Sehingga dapat dilihat orisinalitas karya anak.

. Anak-anak bersemangat membuat kalender, apalagi setelah melihat hasilnya. Dalam penulisan angka pada kalender, TN, FT, NS dan RSY dapat menuliskan secara lengkap dengan cepat. Hanya TN yang menulis sampai dengan angka 30 tanpa melihat contoh. TN menghitung dengan tangannya. NS, FT dan RSY hanya dapat menulis sampai dengan 20, selanjutnya melihat contoh di papan. AZZ, NZT belum menguasai penulisan angka di atas 10.

Secara umum anak dapat menyelesaikan pembuatan kalender dengan baik dan tuntas. AZZ dengan tekun menyelesaikannya walaupun terakhir dan sedangkan kawannya sudah mulai istirahat dan makan.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan pukul 09.30 bu guru sudah mulai melakukan evaluasi terhadap karya anak dan menghubungkan karya anak dengan mulai mengeksplor karya anak dengan pencapaian perkembangan anak lainnya. Seperti pengenalan bentuk (kotak, lingkaran pada kalender), penulisan tanggal berupa angka 1 sampai dengan 30, dan bermacam aneka hewan laut yang digambar anak. Hanya Azizi yang perlu bantuan untuk menjawab (16%) dalam bercerita secara sederhana apa yang telah dibuatnya.

Kegiatan untuk hari ini diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## **Refleksi.**

### **1. Anak.**

- a. Secara keseluruhan terlihat anak lebih bersemangat dan tampak gembira dengan adanya penyambutan berupa musik dan penampilan beda dari guru.
- b. FT telah menampakkan perkembangan kreativitas yang baik, dimana hewan lautnya dilengkapi dengan laut, batu karang dan rumput laut. Yang berwarna warni. Hanya FT yang melakukan demikian. Namun yang lainnya juga telah menunjukkan peningkatan kemampuan elaborasi dimana anak telah menampilkan sesuatu secara detail dan lengkap (seperti adanya mata, sirip, kaki, antena) pada masing-masing hewan gambarnya, walaupun belum rapi khususnya dalam pelukisan dengan cat air dan pewarnaan dengan crayon.
- c. Hasil karya anak telah menampakkan pengembangan ide dan orisinalitas. Dengan dipicu gambar aneka hewan pada topi yang dipakai ibu guru, anak dapat menggambar bebas aneka hewan laut sebagaimana imajinasinya sendiri-sendiri. Tidak ada yang sama bentuknya. Bahkan RSY menggambar *spongebox*. Dari segi ukuran, hanya AZZ dan NZT yang menggambar dengan ukuran proposional dengan kotak yang disediakan, sedangkan lainnya masih menggambar dalam ukuran kecil. Gambaran anak belum sempurna namun sudah mendekati bentuk asli hewan laut. Kalender tampak secara keseluruhan adalah indah dan berwarna warni.

### **2. Guru.**

- a. Pemasangan musik gembira dan penampilan beda ibu guru memberikan dampak yang cukup baik dalam menarik perhatian anak di pagi hari. Anak terlihat lebih bersemangat dan senang, dan berdampak pada hasil karya anak yang lebih kreatif dan indah. Agar kegiatan guru seperti ini dapat diteruskan dan guru harus selalu menggali ide baru untuk lebih menarik perhatian anak di pagi hari tersebut.
- b. Kegiatan menggambar bebas perlu sering dilakukan agar anak trampil menggambar.

- c. Penyediaan berbagai bahan yang dapat digunakan .sebagai pilihan teknik yang akan dipakai anak serta disesuaikan dengan kemampuan dan kesukaannya, akan memberikan dampak pada hasil hasta karya anak yang tampak lebih bervariasi/beragam dan indah, Semakin bervariasi bahan atau media yang disediakan guru, maka anak akan dapat membuat karya yang lebih kreatif. Oleh karena itu Guru harus lebih kreatif untuk menyediakan lebih banyak lagi pilihan bahan dasar yang dapat dipakai anak untuk mendekorasi.
- d. Evaluasi terhadap hasil karya anak terlihat lebih efektif untuk memperbaiki hasil karya anak untuk kemudian, seperti kelengkapan hewan dan sebagainya. Hari ini semua hasil karya anak sudah tampak detail dan lengkap (ada mata, kaki, antena, mulut, sirip).

## CATATAN LAPANGAN (CL 18)

### **Siklus /Pertemuan: II/3**

Hari/Tanggal: Kamis, 5 Juni 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan laut

Kegiatan: Pembuatan **“Pantai, Laut dan Pohon Kelapa”**

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Tujuan :

1. Mempersiapkan hasil karya anak untuk pembuatan puncak kreasi seni berupa “Diaroma Pantai”.
2. Memberikan kebebasan kepada anak dalam berkreasi mendekorasi agar dapat memunculkan pengembangan ide dan orisinalitasnya.
3. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Pagi ini kegiatan tepat dimulai pada pk. 07.30 , Anak-anak dibariskan di depan kelas dan sebagaimana biasa anak-anak melakukan gerak dan lagu serta berdoa bersama sebelum memulai aktivitasnya. Hari ini guru menyambut anak-anak dengan memasang music (sayang agak terlambat, kira-kira 15 menit menjelang masuk kelas baru dipasang),. Penampilan beda guru hari ini berbeda yang disesuaikan dengan rencana hasta karya yang akan dibuat (laut, pantai, pohon kelapa). Selain itu anak dipasangkan topeng buatan mereka hari senen yang lalu, terlihat anak-anak sangat senang menggunakannya.

Hari ini , hanya Aldi yang masih belum masuk sekolah karena masih sakit mata. Sehingga total anak berjumlah 8 orang.

Setelah anak-anak duduk melingkar, guru kembali menjelaskan mengenai laut, pantai, dantumbuhan serta hewan yang banyak di pantai. Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak untuk memperhatikan kelengkapan sebuah pohon yaitu ada akar, batang, daun, buah dimana untuk detailnya guru menambahkan adanya ruas batang dan daun. Untuk lebih memperjelas anak, maka setiap anak diminta untuk maju ke depan, dan melengkapi kelengkapan pohon kelapa.

Setelah terlihat anak-anak sudah mengerti, maka guru baru menginformasikan bahwa hari ini akan membuat laut, dan pohon kelapa. Guru segera membentuk kelas dalam 2 kelompok. Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

#### **2. Kegiatan Inti.**

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat “Pantai, Laut dan dan Pohon Kelapa”. Dengan tahapan: ambil karton dan beri lem, tempelkan kertas atau tisu pada karton, setelah kering bidang yang telah ditempel kertas/tisu tersebut

dibagi menjadi 2 (bentuk garis lurus, garis lengkung atau segi tiga). Anak diberikan kebebasan di dalam membuat garis gambar pantai/laut, bidang mana yang akan dijadikan laut, dan pantai. Kemudian laut tersebut dilukis dengan cat biru (muda, tua dan gabungan). Diamkan hingga kering. Karya hari ini merupakan rangkaian rencana pembuatan karya kreatif anak berupa diorama pantai..

Hari ini media gambar anak sebagian besar memilih tisu, dan hal ini merupakan pembelajaran baru bagi anak melukis pada bahan bertekstur. Tisu memiliki tekstur yang berpori, bergelombang, kasar, yang berbeda dengan kertas yang bertekstur halus dan tidak berpori. Apabila terlalu banyak air, tisu akan hancur, sehingga teknik melukisnya berbeda. Pada awalnya beberapa anak (ANJ, FT) menyobekkan tisu(kelenturan) karena terlalu banyak memberikan sapuan cat airnya. Kemudian anak diminta membuat ulang agar lebih berhati-hati dan akhirnya anak-anak semua dapat menyelesaikan dengan baik. Pembuatan laut ini membutuhkan waktu yang cukup lama (1 jam 15 menit) sehingga waktu istirahat hanya 15 menit. Sehingga pembuatan pohon kelapa dilakukan setelah istirahat.

Pembuatan pohon kelapa, anak-anak sudah dapat melengkapi pohon kelapa secara lengkap dan detil. Walaupun guru dalam hal ini tidak memberikan contoh. Perkembangan cukup baik tampak pada AZZ yang dapat secara mandiri memadukan teknik kolase dan mewarnai di dalam mendekorasi buah pohon kelapa.

Secara keseluruhan anak-anak dapat menyelesaikan karyanya dengan tuntas. NZT yang paling akhir menyelesaikan karyanya karena NZT membuat pohon kelapa hingga 6 buah, namun dia dengan tekun menyelesaikan dengan bantuan guru dalam hal pengeleman. Rata-rata anak dapat membuat 4 buah pohon kelapa dengan semangat, kecuali ANJ membuat 3 buah.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan pukul 09.45 bu guru mulai melakukan evaluasi terhadap karya anak secara singkat karena keterbatasan waktu. Secara sekilas guru menanyakan apa yang telah dikerjakan anak, dan menanyakan hanya kepada ANJ dan AZZ. Dan AZZ masih belum sempurna menyebutkannya, katanya “membuat buah “, namun ANJ menjawab benar dan mengatakan hari ini membuat laut dan pohon kelapa..

Kegiatan untuk hari ini diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

- a. Secara keseluruhan hari ini anak bersemangat, apalagi ketika mereka menggunakan topeng buatannya sendiri. Selain itu adanya penyambutan dengan musik serta penampilan guru dengan topi pantainya turut mendukung.
- b. Secara umum anak sudah dapat membuat pohon secara lengkap dan detail,

juga laut dengan adanya degradasi warna. Hasil karya anak telah menampakkan orisinalitas dan elaborasi khususnya dalam pengembangan ide. Dengan dipicu gambar pantai, laut dan pohon kelapa yang dipakai ibu guru, anak dapat melengkapi gambar pohon yang kosong. TN, AZZ, ANJ mengeksplorasi warna untuk daun pohon kelapa berwarna warni biru merah muda, kuning, hijau. Namun untuk daun pohon kelapa yang kedua dan seterusnya TN, AZZ dan ANJ sudah dapat memberikan warna yang natural. Daun hijau ke kuning-kuningan. Namun demikian semua hasil anak terlihat indah.

## **2. Guru**

- a. Pemakaian suatu hasil karya yang dibuat anak (topeng lumba-lumba), pemasangan musik gembira dan penampilan beda guru dapat memberikan semangat pagi yang baik. Anak terlihat lebih bersemangat dan senang, dan berdampak pada hasil karya anak yang orisinal, lengkap dan lebih detil, indah dan berwarna warni. Agar kegiatan guru seperti ini harus diteruskan dan guru harus selalu menggali ide baru untuk lebih menarik perhatian anak di pagi hari tersebut.
- b. Guru adalah fasilitator bagi timbulnya kreativitas anak. Karena itu harus tetap lebih kreatif untuk menyediakan lebih banyak lagi pilihan bahan dasar yang dapat dipakai anak untuk mendekorasi sehingga hasil karya menjadi lebih indah.
- c. Bu Guru harus menguasai materi yang akan diajarkan sehingga dapat dimanfaatkan anak untuk tambahan pengetahuan dan kelancaran kreativitasnya.
- d. Evaluasi terhadap hasil karya anak terlihat lebih efektif untuk memperbaiki hasil karya anak untuk kemudian, seperti kelengkapan tumbuhan dan sebagainya. Hari ini semua hasil karya anak sudah tampak detail dan lengkap (ada buah, rusa batang).

## CATATAN LAPANGAN (CL.18A)

Siklus /Pertemuan: II/3

Hari/Tanggal: Kamis, 5 Juni 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Serangga

Waktu:10.00 – 10.30 wib

Tujuan : RFI mengerjakan pembelajaran pertemuan ke-13 yaitu pembuatan “Gantungan Pintu bergambar Aneka Serangga” karena anak sakit.

### **Deskripsi**

Guru menjelaskan bagaimana membuat “Gantungan Pintu bergambar Serangga” dan memperlihatkan contoh yang sudah jadi. Anak diberikan kebebasan di dalam memilih jenis serangga yang akan digambar serta teknik pewarnaannya. Guru berusaha untuk menumbuhkan orisinalitas anak di dalam pembuatan karya ini.

Anak memilih menggambar Laba-laba dan teknik hasta karya yang dipilihnya adalah mewarnai dengan crayon. Hasil gambaran laba-laba relatif kecil, perpaduan warna kuning, ungu dan hijau yang dipilih anak cukup menghasilkan gantungan pintu yang berwarna-warni dan indah. Anak tidak meniru gambar kawannya yang sebagian besar membuat gambar kepik.

### **Refleksi:**

#### **1. Anak.**

- a. Keberanian anak untuk membuat gambar serangga cukup baik sesuai imajinasinya , dan orisinalitas anak memilih gambar yang berbeda dengan kawannya adalah perkembangan kreativitas yang bagus untuk RFI .
- b. RFI berhasil menyelesaikan dengan baik dan tuntas dalam waktu cukup cepat yaitu lebih kurang 30 menit.

#### **2. Guru.**

- a. Guru tidak melakukan stimulasi yang baik seperti Kak Ferdy di dalam pembelajaran menggambar bebas dan mewarna.
- b. Guru tidak menciptakan suasana yang mendukung anak dalam berkarya karena anak mengerjakannya di dalam ruangan kelas Paket C. Kelas PAUD siangya dipakai oleh anak Paket C karena keterbatasan ruang.

## CATATAN LAPANGAN (CL.18 B)

### **Siklus /Pertemuan: II/2**

Hari/Tanggal: Kamis, 5 juni 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan laut

Waktu: 10.00 – 10.45 wib

Tujuan : Memicu kreativitas anak dengan memberikan kebebasan kepada anak dalam mendekorasi “**Kalender Hewan lautku**”. **Khususnya RFI dan ANJ.**

### **Deskripsi.**

ANJ dan RFI sepulang sekolah, ditawarkan oleh guru untuk membuat “**Kalender Hewan lautku**”, dan mereka bersedia. Guru mmeberikan penjelasan bagaimana membuatnya dan tahapan-tahapannya. Guru memberikan kebebasan anak untuk memilih teknik hasta karya (melukis/mewarna/kolase) di dalam pembuatan kalender tersebut. Setelah anak jelas, barulah guru memberikan bahan dan peralatannya. Semuanya disiapkan dan anak diminta untuk mulai membuat.

Anak mengerjakannya dengan tekun, dan tidak banyak bicara. Kalau saat pagi hari dan banyak kawannya, RFI termasuk anak yang suka bicara dan bercanda ketika bekerja. Namun memang ANJ tergolong anak yang pendiam, tidak banyak cakap dan tidak terlalu ekspresif di dalam pembelajaran. Sehingga mereka berdua terlihat mengerjakan dengan tidak banyak bicara. Sekali-kali mereka bertanya , langkah apa selanjutnya. “Abis ini apalagi, Bu”. Guru kemudian mengarahkan setiap pergantian tahapan, dan anak dapat melanjutkannya sendiri. Dalam waktu kurang dari 45 menit, anak sudah selesai membuat kalender. Namun pada saat penulisan angka, anak harus dibantu khususnya ANJ. Tetapi RFI sudah lebih lancar di dalam penulisan angka 1-20.

Hasil karya anak terlihat baik, rapi, menggambar dan mDan baru pada tanggal 5 Juni 2014 melakukan kegiatan seni hasta karya membuat “kalenderku”, karena pada tanggal 4 juni yang lalu mereka tidak masuk karena sakit. Dalam mengerjakannya, terlihat anak masih bersemangat walaupun hari sudah siang dan kawannya semua sudah pulang

Hasil karyanya, sudah menampakkan orisinalitas dan elaborasi karena saat mengerjakan guru tidak memberikan contoh. Anak diberikan kebebasan menggambar dan mendekorasi kalender sesuai keinginannya. Walaupun gambar hewan laut anak berukuran kecil dan kurang proposional sesuai tempat yang disediakan. Namun untuk kelengkapan dan detail sudah tampak walaupun tipis, kecil dan samar-samar.

### **Refleksi:**

#### **1. Anak.**

- a. Keberanian anak untuk membuat gambar hewan laut cukup baik sesuai imajinasinya , dan orisinalitas anak memilih gambar yang berbeda dengan



kawannya adalah perkembangan kreativitas yang bagus untuk RFI dan ANJ. Pemilihan warna *list* dan kemampuan bereksperimen di dalam memadukan teknik mewarna dan kolase telah muncul dengan baik dan hasilnya indah serta berwarna warni.

- b. RFI berhasil menyelesaikan dengan baik dan tuntas dalam waktu cukup cepat yaitu kurang lebih 30 menit. Dan ANJ lebih lama hingga 45 menit terutama saat penulisan angka tanggal kalender.

**2. Guru.**

- a. Guru tidak melakukan stimulasi yang baik sebagaimana kegiatan di pagi hari.
- b. Guru tidak menciptakan suasana yang mendukung anak dalam berkarya karena anak mengerjakannya di dalam ruangan kelas Paket C. Karena kelas PAUD pada siang hari dipergunakan oleh anak Paket C karena keterbatasan ruang.

## CATATAN LAPANGAN (CL. 19)

### **Siklus /Pertemuan: II/4**

Hari/Tanggal: Selasa, 17 Juni 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan laut

Bahan Ajar: Mengenal Berbagai Hewan Laut

Kegiatan: **Pembuatan Aneka Dekorasi Pantai berupa “Aneka Hewan Laut dan Batu Karang”**

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

Tujuan :

1. Mempersiapkan hasil karya anak untuk pembuatan puncak tema karya kreatif anak berupa “Diaroma Pantai”.
2. Memberikan kebebasan kepada anak dalam berkreasi mendekorasi aneka hewan laut dan batu karang agar dapat memunculkan pengembangan ide dan orisinalitasnya.
3. Memberikan kesenangan atau kepercayaan diri kepada anak untuk dapat membuat suatu karyanya sendiri hingga tuntas.

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Pagi ini kegiatan tepat dimulai pada pk. 07.30 , Hari ini adalah hari pertama masuk setelah satu minggu anak-anak libur akibat kelasnya dipakai oleh kakak Paket A,B dan C. Hari ini guru lebih ekstra mempersiapkan kelas karena kondisi kelas berantakan akibat dipakai ujian. Sehingga sampai lupa tidak menyambut anak-anak dengan lagu, namun tetap memakai topi aneka hewan lautku. Hari ini anak-anak akan membuat aneka hewan laut dan batu karang. Hari ini , Rifai tidak bisa masuk sekolah karena tante/bulek nya masuk rumah sakit. Sehingga total anak berjumlah 8 orang.

Setelah anak-anak duduk melingkar, guru kembali menjelaskan mengenai hewan yang ada di tepi pantai, seperti kepiting, kelomang, kerang, penyu, bintang laut. Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak untuk memperhatikan kelengkapan dan detail seekor hewan laut, mata- mulut, badan, ruas badan, cangkang, kepala, kaki, ekor.

Untuk membuat anak lebih bersemangat, guru, meminta anak untuk maju ke depan menceritakan apa yang dilakukan ketika liburan selama seminggu. NS “saya ke pantai bu Guru”, FT “saya ke kebun binatang, memberi makan harimau”. Bu guru bertanya, “ apa makanan yang diberikan”. Jawab FT “daging”. Kemudian RSY, “saya ke kebun binatang, lihat buaya”. Bu Guru **menanyakan kepada TN dan AZZ yang minggu lalu rumahnya kebakaran,** namun mereka tidak mau menjawab hanya menggeleng-gelengkan kepala. .

Setelah terlihat anak-anak sudah teringat kembali perihal hewan laut dan paham maksud bu guru, maka guru menginformasikan bahwa hari ini akan membuat aneka hewan laut dan batu. Guru segera membentuk kelas dalam 2 kelompok. Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

## 2. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan adalah membuat aneka hewan laut dengan mewarnai pola yang telah disediakan. Anak diminta untuk mendekorasi dengan cara mewarnainya. Ada yang menggunakan spidol (AZZ, ALD dan ANJ, mereka duduknya saling berdekatan). Sedangkan yang lainnya memakai pensil warna. Dan hanya AZZ dan TN yang menggabungkan teknik pewarnaan spidol dan pensil warna di dalam pendekorasi bintang laut. Duridurinya di warnai dengan spidol sehingga terlihat lebih menonjol sedangkan badannya diwarnai dengan pensil warna. Sedangkan yang lainnya, mereka mewarnai dengan spidol atau pensil warna semua. Secara umum anak sudah trampil melakukan pewarnaan, terlihat dari hasil pewarnaan yang sudah tidak keluar garis. Hanya ANJ yang masih belum trampil melakukan pewarnaan. Dari segi efisiensi waktu, FT dapat membuat 40 buah aneka hewan laut dan yang paling rendah yaitu ANJ (7 buah aneka hewan laut). ALD yang biasanya dapat membuat lebih banyak dibandingkan kawannya, hari ini hanya mampu membuat total 18 buah aneka hewan laut akibat kondisi badannya yang belum sembuh betul. Baru hari ini masuk sekolah lagi.

Dari segi pengerjaan hari ini, anak-anak kesulitan di dalam penempelan aneka hewan khususnya pada kartun penyangga. Kecuali Aldi dan Fathan yang trampil melakukan penempelan, dia menemukan teknik yang cepat yaitu memberikan lem sedikit pada beberapa kartun penyangga, kemudian menempelkan sekaligus 5 buah aneka hewan. Sehingga penempelan dapat cepat dan dia mampu menyelesaikan 40 penempelan aneka hewan sendiri tanpa dibantu.

Secara keseluruhan anak-anak dapat menyelesaikan karyanya dengan tuntas dan baik semua. AZZ yang paling akhir menyelesaikan karyanya namun dia dengan tekun menyelesaikan dan membuat karyanya secara detail dan rapi sejumlah 21 buah aneka hewan laut. Rata-rata anak dapat membuat aneka hewan laut di atas 10, sedangkan ANJ hanya sebanyak 7 buah..

Setelah istirahat, anak-anak mengerjakan kembali pembuatan batu dengan cara meremas dan dicelupkan ke dalam cat warna abu-abu muda dan abu-abu tua. Rata-rata membuat di atas 5 buah, NS hanya mau membuat 3 buah, sedangkan yang paling banyak ALD yang membuat 9 buah batu.

Hasil karya anak dapat dieksplorasi bu guru seperti anak memasukkan dan menghitung berapa jumlah aneka hewan yang telah dibuatnya dan menuliskannya, anak dapat mengenal orientasi letak atas dan bawah, kelomang

saat penempelan jangan sampai terbalik . Hanya Anjas masih belum baik orientasinya. Anak dapat mengelompokkan hewan berdasarkan alat penyangganya (kelomang, kerang dan keong alat penyangganya berdiri , sedangkan yang alat penyangganya tidur adalah penyu, bintang laut, bulu babi, kepiting.

### 3. Kegiatan Akhir (penutup).

Di akhir kegiatan pukul 09.45 bu guru mulai melakukan evaluasi terhadap karya anak secara singkat karena keterbatasan waktu. Secara sekilas guru menanyakan apa yang telah dikerjakan anak, dan menanyakan hanya kepada ANJ yang masih memerlukan bantuan di dalam memberikan judul dan menjelaskan apa yang telah dikerjakannya hari ini.. TN hari ini tidak menjawab dan menjelaskan dengan baik, walaupun di dalam pengerjaannya TN sudah bereksperimen menggabungkan teknik hasta karyanya. Sepertinya TN masih belum stabil . memang TN anak yang pendiam.

Kegiatan untuk hari ini diakhir dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## Refleksi.

### 1. Anak.

- a. Secara keseluruhan hari ini anak kurang bersemangat, karena hari ini adalah awal masuk setelah seminggu lebih libur. Namun demikian setelah dilakukan menyanyi beberapa kali dan meminta anak untuk maju dan bercerita, barulah anak mulai terlihat bersemangat. Kecuali TN dan AZZ yang tampak murung karena musibah rumahnya terbakar. Berkat perhatian guru, AZZ dan TN dapat segera antusias mengikuti arahan guru.
- b. Secara umum anak sudah dapat membuat dan menyelesaikan dekorasi aneka hewan laut dengan baik, bervariasi, lengkap dan detail. AZZ menunjukkan perkembangan yang baik, dimana dia dengan tekun bisa membuat aneka hewan terlihat lengkap, detail dan rapi. ANJ (7 buah) yang masih di bawah rata-rata kawannya, namun sudah menunjukkan kemajuan di dalam teknik pewarnaan, penempelan. Bantuan guru sudah sangat berkurang. Karya FT masih menduduki yang terbaik dan tercepat di dalam pembuatan (40 buah) ALD (18 buah) menurun dalam hal produktivitas karena hari ini baru masuk sehabis sakit.

### 2. Guru

- a. Guru harus membaca RKM dan RKHnya sebelum memulai pembelajaran.
- b. Bu Guru adalah stimulator kreativitas, harus lebih berusaha memunculkan kreativitas anak. Musik di pagi hari sangat memicu membangkitkan

semangat anak untuk lebih kreatif. Oleh karena itu, guru tidak boleh lupa memasang musik di pagi hari.

- c. Karena keterbatasan waktu, guru belum sempat mengeksplorasi hasil karya anak dengan perkembangan lain seperti klasifikasi hewan laut berdasarkan letak alat penyangga. Namun menghitung, menulis angka serta orientasi letak sudah dilakukan.
- d. Guru harus lebih mempersiapkan segala hal yang diperlukan untuk bahan ajar sebelum murid datang. Walaupun baru masuk kembali akibat libur panjang seminggu.
- e. Dilakukannya evaluasi terhadap hasil karya anak pada akhir kegiatan terlihat lebih efektif untuk memperbaiki hasil karya anak . Hari ini semua hasil karya anak sudah tampak lengkap dan detail.



TN dan AZZ rumah terbakar tanggal 4 juni 2014.

## CATATAN LAPANGAN (19.A)

Hari/Tanggal: Senin, 16 Juni 2014.

Pukul: 10.00 – 11.15 wib.

Remedial.

Tujuan: Mengembangkan kreativitas ALD melalui pembuatan seni hasta karya berupa Topeng Lumba-lumba dan Kalender bergambar Aneka Hewan Laut .

### **Deskripsi**

Di saat kawannya bersiap hendak pulang, anak ditawarkan apakah ALD mau mengerjakan kegiatan seni hasta karya dari bahan daur ulang berupa “ Topeng Lumba-lumba” dan “Kalender bergambar Aneka Hewan Laut”. Ketika ditanyakan, ALD langsung menjawab “mau”.

Guru menyiapkan segala perlengkapan media serta peralatan untuk mendekorasi. Sebagai pembuka, guru menjelaskan bahan-bahannya serta peralatan yang dapat dipergunakan. Kemudian guru mulai menjelaskan bagaimana cara membuatnya, dan tahapan-tahapannya. Anak diberikan kebebasan di dalam memilih bahan dan teknik yang akan dipergunakan untuk mendekorasi topeng dan kalender. Teknik yang dipakai dapat berupa melukis, menggambar, kolase, mewarna dengan crayon/spidol atau pensil warna. Guru tidak memberikan contoh. Kemudian ALD dipersilakan untuk memulai pembuatan topeng terlebih dahulu. Setelah selesai membuat topeng kemudian dilanjutkan dengan pembuatan kalender.

Dalam pembuatan topeng maupun kalender, ALD terlihat tidak bosan dan dengan tekun menyelesaikannya. ALD tidak terpengaruh kawan-kawannya, ketika kawannya bermain dengan huruf dalam persiapan membaca, dan kemudian mereka pulang karena telah selesai, ALD terus saja menyelesaikan tugasnya. Terkadang sekali-kali melihat kawannya yang rebut berteriak-teriak. Dalam pengerjaan ini, ALD hanya ditemani guru. Sekali-kali ALD bertanya. ALD dapat menyelesaikan kedua karyanya dengan cepat. Hasilnya tidak maksimal sebagaimana biasanya. ALD hanya bersedia membuat 1(satu) buah topeng, sedangkan rata-rata kawannya membuat lebih dari 1 buah topeng pada saat pengerjaan tanggal 2 Juni 2014 yang lalu. Demikian pula kalender. Namun karya topeng ALD cukup detail, diberikan berbagai macam tambahan dekorasi yang indah berupa berbagai warna dan adanya bintik-bintik atau coretan-coretan. Sedangkan kalender ALD, terlihat gambaran orisinalitas anak berupa kura-kura, bintang laut serta kemampuan eksperimen anak di dalam mendekorasi memadukan teknik mewarnai dan kolase dengan berbagai bentuk seperti kotak, bulat yang berwarna warni.

Guru sudah menunda kegiatan pembelajaran anak hingga 2 minggu, karena kelas dikapai ujian akhir sekolah serta menunggu hadirnya ALD bersekolah. ALD sakit mata selama 10 hari. Dengan pertimbangan hal tersebut, dan melihat kemampuan ALD sebelumnya di dalam pembelajaran, maka guru memberikan beban cukup berat kepada ALD untuk menyelesaikan 2 buah tugas sekaligus.

### **Refleksi**

**Anak.**

- a. Hasil ALD tidak maksimal karena ALD mengerjakan hanya sendiri dan lingkungan kurang mendukung. Semua kawannya mulai bermain dan siap-siap mau pulang, namun ALD diberi tugas untuk membuat seni hasta karya. ALD tidak mengeluh dan dengan tekun mengerjakan dan menyelesaikan 2 buah tugasnya dengan tuntas dan hasilnya baik.
- b. ALD dapat menggunakan waktunya dengan baik. Tanpa diperlihatkan contoh, dapat mengembangkan ide dan orisinalitas yang tampak di dalam karya topeng dan kalendernya yang unik, indah dan detil. Namun kurang efektif di dalam pemanfaatan waktu, dimana ALD hanya membuat 1 buah karya topeng.

**Guru.**

- a. Guru kurang memberikan stimulasi suasana yang mendukung dan jeda waktu istirahat saat peralihan pembuatan topeng ke kalender. Anak terlihat letih walaupun tetap tekun mengerjakan tugasnya hingga selesai dan tidak mengeluh.
- b. Guru terlalu banyak memberikan beban tugas kepada Aldi . Kawannya membuat 3 buah karya tersebut, memerlukan waktu 3 kali pertemuan, sedangkan ALD hanya diberikan waktu 1 hari. Untuk selanjutnya, apabila ada yang remedial, agar diberikan 1 tugas untuk 1 hari.

## CATATAN LAPANGAN (CL 20)

### **Siklus /Pertemuan: II/5**

Hari/Tanggal: Rabu, 18 Juni 2014

Tema/Sub Tema: Binatang/Hewan laut

Bahan Ajar: Mengetahui Ekosistem Pantai

Kegiatan: **Membuat “Diaroma Pantai”**

Waktu: 07.30 – 10.00 wib

### **Deskripsi**

#### **1. Kegiatan awal (Pendahuluan).**

Guru menyambut anak-anak dengan musik gembira dan penampilan menarik dari ibu guru dengan bermacam topi pantai dan aneka hewan laut. Pagi ini kegiatan tepat dimulai pada pk. 07.30 , Anak-anak berbaris dan berdoa sebelum masuk ke kelas. Sebagaimana biasa, sebelum mulai selalu dilakukan absen , dan hari ini semua anak masuk sekolah. Sekarang semua anak sudah berani dan dapat mengucapkan nomer absennya sendiri dengan jelas dan keras. Untuk memberikan semangat kepada anak-anak, guru meminta anak untuk duduk melingkar dan bernyanyi. Satu-satu anak ditawarkan untuk maju ke depan untuk bernyanyi atau main tepuk. . Dengan senang anak maju, dan memilih lagu kesukaan mereka. Anak-anak menyanyi bebas (lagu ikan-ikan di laut, kodok kecil) dan ada yang bertepuk kupu-kupu, tepuk polisi. Setelah terlihat anak sudah bersemangat, baru guru mengingatkan kembali, apa saja yang sudah dibuat tanggal 5 Juni 2014 dan tanggal 17 Juni 2014? Hanya FT yang menjawab...”pantai, laut, hewan laut..... bu Guru”. Selanjutnya bu guru mengingatkan kembali perihal pantai dan hewan laut secara sekilas. Hari ini guru memberitahukan bahwa akan membuat “diaroma pantai”,. Untuk itu guru bercerita tentang rencana tema hari ini secara umum, tentang ekosistem pantai, , apa saja yang dapat ditemukan di pantai yaitu hewan laut seperti penyu, kerang, kelomang, kepiting, udang, dan sebagainya dan tumbuhannya seperti rumput, pohon kelapa, bakau, dan bebatuannya. Kemudian dijelaskan bagaimana dan dimana biasanya hewan yang bisa hidup di pantai. Seperti kepiting yang suka bersembunyi di balik batu, di bawah akar pohon, bahkan ada yang di atas batu-batuan, juga penyu kecil yang berenang di pantai menuju laut, kerang, keong, juga bintang laut yang banyak ditemui di pinggir pantai, baik di bawah pasir maupun di atas pasir. Diharapkan penjelasan ini dapat menjadi inspirasi anak dalam mengembangkan ide saat membuat diaroma pantainya.



Setelah anak-anak dirasakan sudah mengerti dan paham maksud guru, maka anak-anak dibagi dalam 2 kelompok. Selanjutnya dimulailah kegiatan inti.

## 2. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti ini yang dilakukan adalah membuat diorama pantai yang merupakan kelanjutan dari 2 kegiatan sebelumnya yaitu tanggal 5 Juni 2014 berupa pembuatan “pantai, laut dan pohon kelapa”, serta tanggal 17 Juni 2014 berupa pembuatan “aneka hewan laut dan batu karang”. Kegiatan Seni hasta karya anak dari bahan daur ulang berupa “diorama pantai” yang dilakukan hari ini adalah merupakan kegiatan puncak tema karya kreatif, dimana diharapkan dapat mengembangkan ide dari cerita/penjelasan yang diberikan guru pada kegiatan awal serta gambar yang terdapat di topi yang dikenakan bu guru. Selain itu juga diharapkan dapat dipicu dengan adanya gambar-gambar pantai di papan tulis. Orisinalitas dan Elaborasi pada kegiatan ini diharapkan akan tampak Adapun langkahnya sebagai berikut:

Tahap1. Anak menerima hasil karya mereka yang telah dibuat pada tanggal 5 dan 17 juni 2014 lalu yaitu berupa “Laut, Pantai dan Pohon Kelapa” yang sudah dikeringkan dan “Aneka Hewan Laut” . Kecuali ALD karena pada tanggal tersebut Aldi tidak masuk sekolah karena sakit mata. Sehingga ALD hari ini membuat “Laut, Pantai dan Pohon Kelapa” sebelum membuat “diorama pantai”.

Tahap ke-2. Anak diminta untuk memasang atau meletakkan hewan, tumbuhan dan bebatuan pada papan pantainya masing-masing dengan cara menempelkannya (ada yang vertikal dan ada yang horizontal).

Tahap ke-3. Setelah semua hewan, tumbuhan dan bebatuan ditempelkan, maka anak menaburkan serbuk kayu yang dipakai sebagai pasir dengan cara memberikan lem pada bagian papan pantai yang masih kosong yang tidak ada tumbuhan, hewan laut atau dekorasi lainnya.

Tahap ke-4. Dikeringkan di bawah matahari.

Di dalam pengerjaan diorama ini, terlihat anak-anak banyak bertanya,

FT: “Bu Guru, kepiting di atas batu ya..?”

Bu Guru,”Silahkan..... boleh. Kepiting sedang apa?”

NS: ”Berjemur..... Bu.... Tapi nanti kepanasan. Dibakar .... Dimakan, enak.....”

NS: ”bintang .... Ku di bawah pasir, Bu.”

Bu Guru,” ya, bintang laut ya...bukan bintang..., kalau bintang ada di atas langit..”, Kepiting juga suka ... ngumpet di lubang-lubang di dalam pasir, kemudian naik dan sembunyi di bawah batu...bahkan ada yang naik di akar-akar pohon”...

Anak-anak ada yang menyimak penjelasan bu guru, namun ada yang diam saja tapi mengerti seperti TN, AZZ. Hal tersebut terlihat dari hasil diorama

yang dibuat TN dan AZZ.

Guru secara teknik, hanya memberitahukan bagaimana cara menempelkan hewan-hewan tersebut, tapi mengenai penempatannya, juga hewan apa saja yang akan diletakkan, anak diberikan kebebasan dalam hal ini.

NZT dengan sigap segera memasang semua pohon kelapanya secara berjajar, kemudian batu diletakkan dan ditempelkan. ... NZT:” Rumputnya dibuat pagar aja ..ah...”. Kemudian NZT mengambil pola rumput yang agak banyak, dan segera menempelkannya di belakang pohon kelapa.

Demikian pula FT, RSY, TN ... tanpa bertanya mereka juga menempatkan masing-masing karyanya di atas pola pantainya. Hanya ANJ yang pada awalnya terbalik menempatkan pohonnya di laut.

Dari segi pengerjaan, anak-anak terlihat agak kesulitan ketika menempelkan kelomang dan siput. Karena posisi hewan tersebut harus diletakkan secara vertikal dan harus hati-hati di dalam memberikan lem dan menempelkannya agar hewan tersebut terlihat sebagai benda 3 dimensi yang dapat berdiri dengan baik. Hanya FT, ALD, TN, RSY yang dapat mengerjakannya sendiri sejak awal. ANJ dan AZZ perlu bantuan dan contoh saat membuat hewan tersebut tampak berdiri. Sedangkan untuk pemasangan hewan laut/tumbuhan lain, anak dapat merakitnya sendiri secara lengkap sebagaimana sebuah pantai, rinci dan berbeda satu sama lain. Anak dapat mendekorasi diaroma pantai dengan berbagai macam hewan laut, pohon dan batu. Penempatan pohon kelapa berbeda-beda tidak ada yang sama satu dengan yang lain. Karena guru tidak memberikan contoh/model diaroma, sehingga orisinalitas dan elaborasi dalam pengembangan ide untuk mendekorasi pantai dapat dimunculkan.

ALD hari ini mengerjakan aktivitas pembuatan “laut, pantai dan pohon kelapa” sebelum mengerjakan “diaroma pantai” karena pada tanggal 5 Juni sakit panas dan sakit mata. ALD dengan tekun menyelesaikannya satu persatu tugasnya, walaupun kawan-kawannya hari ini sudah mulai mendekorasi “diaroma pantai”. Namun ALD tidak terpengaruh, dia dapat menyelesaikannya dengan baik, tuntas dan indah. ALD mewarnai laut dengan 2 degradasi warna yang tegas yaitu biru gelap dan muda. Katanya yang gelap adalah laut yang lebih jauh

Secara keseluruhan anak-anak dapat menyelesaikan karyanya di dalam puncak tema dengan tuntas dan baik, dan indikator kreativitas khususnya pengembangan ide dan orisinalitas tampak dalam bentuk karya “diaroma pantai” yang indah, bervariasi, dan berbeda satu dengan yang lain ..

#### **Kegiatan Akhir (penutup).**

Di akhir kegiatan pukul 09.30, guru mulai melakukan evaluasi terhadap karya anak. Meminta anak untuk menghitung berapa hewan laut dan jumlah pohon kelapa yang ada di pantainya masing-masing. Mengelompokkan

nama-nama hewan laut yang ditempelkan secara vertikal dan horizontal. Secara umum anak dapat menjawab pertanyaan guru. Di akhir kegiatan, guru menanyakan kembali apa yang telah dikerjakan anak dan meminta anak untuk memberikan judul. . Kecuali ANJ yang selalu dibantu dan dibimbing saat pendekorasan. Saat awal ANJ terbalik menempatkan pohon kelapa di laut Hanya Anjas yang masih memerlukan bantuan berupa pancingan untuk menyebutkan judul dari karyanya. ANJ masih memerlukan waktu lagi untuk mengoptimalkan kreativitasnya.

Kegiatan untuk hari ini diakhiri dengan membaca doa-doa pendek, berdoa bersama sesudah melakukan kegiatan dan memberi salam perpisahan.

## **Refleksi.**

### **1. Anak.**

- a. Secara keseluruhan hari ini anak-anak terlihat bersemangat mendekorasi diorama pantai mereka, dengan tekun hingga tuntas secara detail dan lengkap. Anak dapat mendekorasi diorama pantai dengan berbagai macam hewan laut, pohon dan batu. Penempatan pohon kelapa berbeda-beda tidak ada yang sama satu dengan yang lain. Karena guru tidak memberikan contoh/model diorama, sehingga orisinalitas dan elaborasi dalam pengembangan ide untuk mendekorasi pantai dapat dimunculkan.
- b. Hasil diorama pantai anak bervariasi, baik jumlah dan jenis hewan, pewarnaan, penempatan pohon dan hewan, dengan hasil yang menurut kami indah.
- c. Anak-anak dengan cepat telah tanggap dan paham dengan penjelasan bu guru mengenai diorama pantai. Tanpa banyak bantuan, anak-anak dapat menyelesaikan diorama pantai dengan baik. Kecuali Anjas yang terbalik pada awal penempatan pohon kelapa di laut.

### **2. Guru**

- a. Puncak kreativitas yang terjadi pada anak-anak, dapat dicapai melalui:
  - i) Pengayaan materi yang diajarkan berulang dengan cara yang berbeda-beda untuk menarik perhatian dalam rangka proses mendapatkan kelancaran berpikir/ide. Pengayaan materi dilakukan dengan cara mendongeng,ceramah, diskusi tanya jawab, observasi langsung baik yang hidup maupun sintetis (miniatur dari karet), praktek/demonstrasi, memperlihatkan gambar/video, dekorasi dan suasana lingkungan kelas, topi heboh guru sesuai tema dan bernyanyi, . Diharapkan setelah itu anak akan memiliki kelancaran berpikir dalam menuangkan idenya seperti pemilihan berbagai warna yang beraneka atau sesuai aslinya, melengkapi karyanya secara detil dan rinci serta munculnya semangat anak menyelesaikan tugasnya hingga tuntas sebagaimana waktu yang disediakan. .
  - ii) Berbagai macam teknik hasta karya yang diajarkan berulang-ulang seperti

menggambar bebas, melukis, menempel, kolase, menggunting, mewarna (crayon, spidol/pensil warna), melipat dan menganyam memberikan peningkatan kelenturan anak di dalam penguasaan teknik hasta karya secara mandiri. Bantuan guru di dalam pelaksanaan pengerjaan tugas semakin lama semakin berkurang. Di dalam pembuatan diorama ini, penempelan hewan laut secara vertikal yang masih memerlukan bantuan. Kegiatan pemakaian stik untuk menempel terlihat agak menyusahakan/merepotkan, maka anak sudah dapat berinisiatif sendiri merubahnya teknik penempelan semula menggunakan stik menjadi menggunakan tangan secara langsung, agar bisa lebih fleksibel di dalam penempelannya yang memerlukan lekukanan-lekukan kecil sehingga hasil karya terlihat rapi. Anak juga sudah dapat berinisiatif memilih, teknik dekorasi apakah melukis dengan cat air atau pewarnaan menggunakan spidol, crayon atau pensil warna. Bahkan di dalam pembuatan diorama pantai ini, anak sudah mampu melakukan eksperimen memadukan teknis hasta karya berupa menggunting, merobek, meremas, menempel, mencelup warna, melukis dengan cat air, mewarnai dengan spidol, crayon dan pensil warna, serta kolase.

- iii) Untuk memunculkan orisinalitas dan elaborasi, guru dalam karya ini tidak memberikan model/contoh diorama pantai yang dibuat oleh guru Sehingga orisinalitas anak akan terlihat. Hasil dekorasi di dalam “diorama pantai” masing-masing anak tidak ada yang sama.
  - iv) Untuk menimbulkan elaborasi, maka guru sengaja memicunya dengan bercerita berulang-ulang tentang hewan laut dan tumbuhan sebagai habitat yang biasa hidup di tepi pantai dan kebiasaan hewan-hewan laut tersebut. Juga dengan gambar baik yang ditempel di papan tulis maupun yang dipakai sebagai dekorasi indah di topi ibu guru serta karya seni diorama. Dengan semua itu, anak dapat mengambil ide dan menuangkannya di dalam pendekorasian diorama pantai tersebut.
- b. Evaluasi terhadap hasil karya anak secara langsung terlihat lebih efektif untuk memperbaiki hasil karya anak untuk kemudian. Hari ini semua hasil karya anak sudah tampak detail, lengkap dan indah.

### Catatan Wawancara Berskala (CW01)

Nama	No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang ditanyakan	Hasil
RFI, AZZ, ANJ, NZT	1	5 Mei 2004	"Kebun Buah"	Kelancaran, Aktivitas yang akan dikerjakan	Anak cenderung diam, dan membutuhkan bantuan guru untuk bertanya, menjawab dan mengerjakan (1)
NS,RSY, RFI, TN ANJ,AZZ ,NZT	2	5 Mei 2004	"Kebun Buah"	Kelenturan. Kemandirian anak membuat karya dengan kemampuannya sendiri menggunakan teknik hasta karya (meng-gunting, menem- pel, mewarna, kolase)	Anak masih memerlukan bantuan dan pengarahan (1)
RFI, AZZ, ANJ,	3	5 Mei 2004	"Kebun Buah"	Orisinalitas. Anak dapat menyebutkan judul dan memberikan penjelasan lebih atas karya yang dibuat	Dengan dibantu, anak tidak dapat menyebutkan judul dan memberikan penjelasan (1)
NZT, RSY	4	5 Mei 2004	"Kebun Buah"	Orisinalitas. Anak dapat menyebutkan judul dan memberikan penjelasan lebih atas karya yang dibuat	Dengan dibantu, anak dapat menyebutkan judul dan memberikan penjelasan (2)
NS,RSY,FT ,ALD,RFI, TN ANJ,AZZ ,NZT	5	9 Mei 2014	Pigura Taman	Elaborasi. Anak meniru karya yang dibuat guru namun menggunakan bahan yang berbeda	Dengan dibantu anak membuat karya yang tidak berbeda dari segi bahan maupun teknik pengerjaan- nya dari contoh guru, hasilnya selesai. (1)
NS,RSY,FT ,ALD,RFI, TN ANJ,AZZ ,NZT	6	17 Juni 2014	Aneka Dekorasi Pantai ber- rupa "Ane- ka Hewan Laut"	Kelenturan. Dalam waktu yang sama dapat menyelesaikan banyak hasil karya	Tanpa dibantu anak dapat menyelesaikan karyanya melebihi rata-rata kawannya (4)
NS,RSY,FT ,ALD,RFI, TN ANJ,AZZ ,NZT	7	18 Juni 2014	Diaroma Pantai	Kelenturan. Mandiri membuat karya dengan menggunakan berbagai bahan yang ada	Menggunakan lebih dari 3 bahan di dalam membuat hasta karyanya (4)
RFI, AZZ,	8	18 Jnni 2014	Diaroma Pantai	Orisinalitas. Anak dapat memberikan judul atas karya yang dibuatnya dan memberikan penjelasan lebih	Tanpa dibantu anak dapat memberikan judul dan penjelasan atas karyanya (3)
NS,RSY,FT ,ALD,RFI,	9	5 Juni 2014	Pantai, laut dan Pohon	Elaborasi. Mampu menambah dekorasi	Tanpa dibantu anak dapat menambah

TN ANJ,AZZ ,NZT			Kelapa	yang lebih	dekorasi lebih dari 2
RFI, AZZ,	10	18 Juni 2014	Diaroma Pantai	Elaborasi. Anak meniru karya yang dibuat guru namun menggunakan bahan yang berbeda	Tanpa dibantu anak membuat karya yang berbeda dari segi bahan atau teknik, hasilnya selesai.(4)

## CATATAN WAWANCARA (CW02)

Hari/Tanggal: 5 Mei 2014

Waktu: 09.00 pagi

Pembelajaran: Pembuatan “Kebun Buah”

Yang diwawancarai: ANAK-ANAK

Pewawancara: Guru - Nuraini

### Deskripsi

Ketika guru akan melaksanakan kegiatan inti, guru memberikan informasi mengenai pengayaan materi yang berhibungan dengan karya yang akan dibuat anak, yaitu mengenai kebun buah. Tanya jawab antara guru dan anak sebagai berikut:

Guru : Hari ini kita akan membuat kebun buah. Apakah anak-anak mau?

Siswa : Mau , Bu.

Guru : Coba lihat kebun buah yang dibuat bu Guru. Kebun buah Kelapa Dan Jeruk. Buah jeruk warnanya apa?

Siswa : Orange.

Guru : Daunnya warna apa?

Siswa : Hijau.

Guru : Ini pohon apa?

Siswa : Kelapa.

Buahnya ada yang warna apa ini?

NS : Coklat, hijau, kuning.

Guru : Yang masih muda berwarna hijau , sudah tua berwarna kuning. Terus ini ada apa?

Siswa : Kayu....

Guru : Ya itu pagar dari kayu.. Kebun ada pagarnya. ... Pinter. Kalau kita mau masuk kebun, ini ada apanya? Jalannya....

Guru : Anak-anak sudah melihat “kebun buah” kreasi bu guru, maka sekarang anak-anak dapat membuatnya sendiri. Apakah anak-anak mau ?

Anak: Mau, Bu Guru.

Guru: Sebelumnya anak-anak dapat mengambil bahan dan peralatannya. Pola tanaman, stik, pagar, tanah kebon dan alas pohon. Alas pohon berbentuk geometri, silahkan anak-anak memilih. Bentuknya apa saja?

Anak: **Segitiga, Lingkaran, Persegi**

**Refleksi**

Pada dasarnya anak sudah memiliki kelancaran di dalam penguasaan materi. Namun masih perlu dikembangkan untuk lebih mendapatkan banyak informasi yang baru yang dapat dipakai anak sebagai sumber ide di dalam penciptaan atau pengembangan yang nantinya dapat dilihat dari hasil karya ciptaan anak, yang beda, unik, lengkap dan detil/rinci.

Guru kurang memberikan informasi yang jelas dan rinci tentang materi bahan ajar yang akan dijadikan objek kegiatan seni hasta karya.



**CATATAN WAWANCARA (CW03)**

Hari/Tanggal: 5 Mei 2014

Waktu: 09.00 pagi

Pembelajaran: Pembuatan “Kebun Buah”

Yang diwawancarai: Amir (Orangtua NS)

Pewawancara: Guru KB Mutiara Hati - Nuraini

**Guru:**

Ketika bertemu dengan ayahanda NS (bpk. Amir) , guru ingin mengkonfirmasi hasil aspek kelenturan NS dalam hal kemampuan teknik hasta karya yaitu menggunting sangat rendah , namun menulisnya cukup lancar dan tulisannya cukup bagus.

**Bpk. Amir.**

- NS di rumah tidak diperbolehkan memegang gunting.mengingat NS banyak gerak, tergolong anak yang aktif. Orang tua NS khawatir dapat membahayakan NS sendiri dan orang lain.
- Setiap sore NS di leskan dan TPA. Sehingga NS lebih terlatih untuk menuli

**Refleksi.**

NS perlu pelatihan menggunting yang diawasi oleh orang tua di rumah.

**CATATAN WAWANCARA (CW04)**

Hari/Tanggal: 9 Mei 2014

Waktu: 8.30-09.30 pagi

Yang diwawancarai: Anak-anak

Pewawancara: Guru Seni – Kak Ferdy.

**Deskripsi.**

Pada kegiatan menggambar bebas dengan kak Ferdy sebagai guru yang memandu kelas pada hari ini, terlihat adanya Tanya jawab dengan anak-anak di dalam rangka untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah dimiliki anak mengenai sub tema yaitu sayuran.

Setelah memperkenalkan diri, kak Ferdy mengambil satu buah siung bawang merah dan putih. Kemudian menanyakan kepada anak-anak.

Guru	Coba, siapa yang sudah pernah lihat bawang merah .. putih..?
Anak	Saya.....
	Saya belum.....
Guru	Warnanya apa ini?
Anak	Merah
Guru	Ya.. merah ... agak kekuning-kuningan... , agak ke ungu-unguan..
	Ya pinter..., sekarang coba lihat bawang putih ini..coba kakak buka ya..., lihat warnanya apa?
Anak	Putih..
Guru	Ya, putih ke kuning-kuningan...

**Hasil:**

Terlihat anak semangat dan dapat menjawab dengan baik dan benar.

**Refleksi**

Pada dasarnya anak sudah memiliki pengetahuan. Namun perlu dimaksimalkan ,ditambahkan dan disesuaikan dengan materi ajar.

**CATATAN WAWANCARA (CW05)**

Hari/Tanggal: 9 Mei 2014

Waktu: 09.00 pagi

Yang diwawancarai: Nuraini (guru kelas)

Pewawancara: Peneliti

**Peneliti**

Dari hasil observasi peneliti terhadap kegiatan menggambar bebas anak, terlihat anak kurang terbiasa di dalam kegiatan ini. Ketika disuruh menggambar bebas, anak belum segera menggambar sebagaimana imajinasinya, namun menunggu arahan dari guru.

Demikian pula ketika anak diminta untuk mewarnai dengan cat air atau melukis. Oleh karena itu, peneliti menanyakan, apakah selama ini kegiatan menggambar dan melukis pernah dilaksanakan.

**Guru**

1. Pembelajaran menggambar bebas, belum pernah dilakukan mengingat bu guru tidak pandai menggambar.
2. Pembelajaran menggunakan cat air, pernah dilakukan 1 – 2 kali saja, namun guru tidak bisa memberikan teknik pewarnaan yang benar.

**Refleksi.**

Guru harus belajar teknik menggambar bebas dan dasar-dasar melukis. Apabila tidak bisa, dapat memanggil atau mendatangkan guru seni satu bulan sekali.

**CATATAN WAWANCARA (CW06)**

Hari/Tanggal: 9 Mei 2014

Waktu: 10.10 pagi

Yang diwawancarai: Ferdy (guru seni)

Pewawancara: Peneliti

**Peneliti**

Dari hasil observasi peneliti terhadap kegiatan guru di dalam mengajarkan anak melukis menggunakan cat air. Terlihat anak belum terampil memakai kuas, demikian pula cara pengambilan dan pencampuran warnanya. Namun setelah diajarkan oleh kak Ferdy (guru seni), anak mulai mengerti dan mencoba melukis dengan cat air. Dan hasilnya NZT, RSY, ALD dan NS mendapatkan nilai "jempol" dari kak Ferdy. Peneliti menanyakan kepada kak Ferdy apakah dengan demikian dapat dikatakan anak-anak yang mendapatkan nilai "jempol" tersebut bisa dibilang "dapat melukis dengan baik"

**Ferdy (guru seni)**

Pembelajaran menggunakan cat air baru kali ini diajarkan dengan teknik yang benar. Menurut saya, untuk anak seusia 5 tahun, mereka dapat dikatakan sudah mengerti dan dapat melukis dengan cat warna dengan baik. Apalagi kegiatan ini baru sekali ini dilakukan. Mungkin apabila sering dilakukan, berulang-ulang pelatihan melukisnya, tentunya hasilnya akan lebih baik.

**Refleksi.**

Pembelajaran seni sangat menyenangkan bagi anak dan dapat menjadi inspirasi kreatif anak.

## CATATAN WAWANCARA (CW07)

Hari/Tanggal: 10 Mei 2014

Waktu: 09.00 pagi

Yang diwawancarai: Anik (Ibu dari ANJ)

Pewawancara: Guru - Nuraini

### **Guru.**

Anak lambat dalam penerimaan pembelajaran sehingga rendah dalam aspek kelancarannya. Anak cenderung diam, walaupun sudah dipancing dan dibantu guru dengan pertanyaan-pertanyaan. Namun anak tetap semangat mengerjakan tugas dan menyelesaikannya dalam waktu yang lama.

### **Ibu Anik (ibunda ANJ).**

Menurut penjelasan ibunda Anik, sebetulnya ANJ adalah bukan anak kandungnya. Namun anak adopsi, karena ibunda kandung ANJ menderita stress sehingga tidak bisa memelihara/membesarkan bayi. Dengan demikian, ketika ANJ di dalam kandungan, ibundanya menderita stress. Namun ibunda Anik, terlihat sayang dan penuh perhatian dalam membesarkan ANJ. Namun ibunda Anik tidak menjelaskan mengapa ibunda kandung ANJ sampai mengalami stress.

### **Refleksi.**

Kondisi ibunda yang stress tentunya mengganggu perkembangan janin bayinya. Mungkin ini adalah salah satu penyebab menjadikan ANJ anak yang kurang pandai, terlihat sering bengong. Namun ANJ apabila diperintah, mau melakukan atau mengerjakan tugas hingga tuntas.

## CATATAN WAWANCARA (CW08)

Hari/Tanggal: 12 Mei 2014

Waktu: 11.00 pagi

Yang diwawancarai: Guru Kelas (Nuraini).

Pewawancara: Peneliti

### Peneliti:

Dari hasil pengamatan kami di dalam pembelajaran, ke-tiga anak ini AZZ, ANJ, RFI terlihat lamban di dalam penguasaan materi ajar? Kemudian langkah apa yang akan dilakukan bu guru untuk meningkatkannya?

### Guru.

Ya Bu. Kami akan lebih fokus di dalam pembelajaran terhadap ke-3 anak tersebut. Kami akan lebih sering menanyakan apakah anak sudah mengerti, atau belum? Kalau anak merasa belum, akan kami ulangi penjelasannya.

### Peneliti

Ya, guru harus lebih fokus terhadap mereka. Usahakan agar ada perkembangan menjadi lebih baik. Namun bukan hanya perhatian atau focus, tetapi perlu langkah yang konkrit untuk memaksimalkan perkembangan anak. Oleh karena itu, saya sarankan untuk :

1. Guru harus bisa menarik perhatian anak, agar anak semangat dan dengan kemauannya sendiri mau melakukan tugas yang diberikan guru.
2. Guru melakukan pengajaran dengan selalu bervariasi atau berganti-ganti strategi, seperti mendongeng, bercerita dengan gambar, buku/ensiklopedia, observasi langsung, model, tanya jawab, agar anak tidak bosan dan selalu memberikan kejutan.
3. Saya sarankan untuk memberikan pujian atas karya dan keberaniannya melakukan /mengungkapkan sesuatu. Sehingga kemudian akan semakin timbul kepercayaan diri sehingga dapat menghasilkan karya sesuai dengan imajinasinya sendiri.

Selain itu, apakah saya bisa mendapatkan laporan dan melihat perkembangannya lagi sebelum periode siklus 1 akan berakhir. Apakah bisa Bu?

**Guru.**

Bisa bu. In sha allah kami akan coba kerjakan. Dan nanti sebelum siklus 1 berakhir, saya akan memberikan laporan lagi.

**Refleksi.**

Guru harus berupaya meningkatkan potensi kreativitas yang sebenarnya sudah ada di dalam diri masing-masing anak, dengan berbagai langkah dan strategi yang harus dilakukannya.

**CATATAN WAWANCARA (CW09)**

Hari/Tanggal: 20 Mei 2014

Waktu: 10.00 pagi

Yang diwawancarai: NS.

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

Pembuatan "Aquarium Ikan"

**Guru.**

Ketika membuat "Aquarium Ikan", terlihat hasil pewarnaan ikan NS adalah hitam. Kemudian guru menanyakan kepada NS " mengapa mendekorasi ikan dengan warna gelap?

**NS.**

NS menjawab bahwa itu adalah ikan bawal.

**Refleksi**

NS menampilkan orisinalitasnya.



## CATATAN WAWANCARA (CW10)

Hari/Tanggal: 23 Mei 2014

Waktu: 10.00 pagi

Yang diwawancarai: Semua Siswa, FT dan NS.

Pewawancara: Guru Seni (Ferdy)

### Deskripsi.

Hari ini kelas dipandu oleh guru seni, Kak Ferdy. Guru membuka dengan membuat berbagai coretan yang dapat dilanjutkan menjadi berbagai bentuk gambar bebas sesuai imajinasi anak. Oleh Karena itu, kak Ferdy menawarkan siapakah yang mau maju ke depan untuk meneruskan coretan kak Ferdy.

Guru Seni berupaya agar anak mau dan berani maju ke depan untuk meneruskan coretan-coretan tersebut. Hal ini untuk memicu kreativitas anak. Namun ternyata berkali-kali dibujuk, **hanya FT dan NS** yang bersedia maju ke depan.

Kemudian guru menanyakan dimana ALD. Kok tidak terlihat. Semua anak menjawab ALD sakit. Andaikan ada ALD kata guru seni, pasti ALD juga mau maju ke depan. ALD anak yang berani.

**Ferdy:** ““Siapa yang mau maju ke depan untuk meneruskan membuat coretan kakak menjadi sesuatu?”

**FT.** “Saya mau kak”.

**Ns.** “Saya juga mau kak”..

**Ferdy:** FT mau gambar apa?

**FT.** “Ikan....”

**Ferdy:** Hebat.... FT. ayo silahkan...maju...

FT menggambar ikan, lengkap dengan kepala, mata dan ekor. Kemudian FT menambahkan adanya **detil gigi ikan yang besar-besar...**

### Refleksi.

Mendatangkan guru seni berdampak positif dalam pengembangan kreativitas anak.

## CATATAN WAWANCARA (CW11)

Hari/Tanggal: 30 Mei 2014

Waktu: 11.00 pagi

Yang diwawancarai: Guru Kelas (Nuraini).

Pewawancara: Peneliti

### Peneliti:

Sebagaimana janji bu guru akan melaporkan kepada kami perkembangan pembelajaran ke-tiga anak ini AZZ, ANJ, RFI , dimana pada awal penelitian ybs terlihat lamban.

### Guru.

Sebagaimana janji kami, untuk meningkatkan kreativitas dalam hal ini kami sudah fokus terhadap ke-3 anak tersebut. Kami sudah mencoba memberikan pujian, apabila mereka berhasil menjawab atau melaksanakan tugas, selain itu kami selalu mendahulukan mereka dibandingkan yang lain untuk menceritakan/mengungkapkan sesuatu, di samping itu kami di dalam pengajaran juga telah melakukan berbagai variasi untuk menarik perhatian anak agar anak antusias dan semangat untuk mendapatkan berbagai ide yang sesuai tema seperti mendongeng, bercerita dengan gambar, buku/ensiklopedia, observasi langsung, model, tanya jawab. Dan hasilnya menurut kami telah tampak adanya perkembangan yang baik.

Anak terlihat lebih bersemangat dan gembira dalam mengerjakan tugas, karena berbagai variasi kegiatan baru yang diadakan, sehingga anak selalu ingin tahu. Perkembangan cukup baik pada AZZ dan RFI. AZZ dan RFI sudah mulai berani di dalam penggunaan berbagai warna sehingga hasil karyanya lebih indah. Terlihat di dalam pengerjaan "Gantungan Aneka Hewan" dimana AZZ dan RFI mulai dapat membuat dekorasi hewan sehingga lebih detil. Tetapi ANJ yang masih perlu bantuan khususnya di dalam kemampuan menangkap materi. Namun keberanian mengekspresikan penggunaan berbagai warna telah muncul di dalam pewarnaan (CD 104) pada pertemuan ke-9 di kegiatan pembuatan "kotak makananku" Terlihat lukisan kotak ANJ cukup indah dan bervariasi. Namun ANJ masih belum maksimal, ANJ tmenyelesaikannya secara lamban.

**Refleksi.**

Guru harus bekerja keras untuk meningkatkan potensi kreativitas ANJ walaupun ANJ dikatakan anak yang kurang pandai. ANJ bersedia mengerjakan tugas, walaupun lamban.

## CATATAN WAWANCARA (CW12)

**Kunjungan Hari/Tanggal: 16 Juni 2014**

Waktu: 09.00 pagi

Yang diwawancarai: Anik (Ibu dari ANJ)

Pewawancara: Peneliti

### **Tujuan wawancara.**

Ingin melihat latar belakang keluarga ANJ, apakah ada pengaruhnya terhadap perkembangan ANJ dalam hal kreativitas. Bagaimana keadaan lingkungan rumah ANJ. Karena ANJ cenderung lambat dalam menerima informasi dan pendiam. Namun anak tetap mengerjakan tugas hingga selesai walaupun lambat.

### **Hasil:**

Orangtua ANJ yaitu Jayus, kerjanya serabutan. Terkadang sebagai kernek bus, atau tukang bangunan (apabila ada proyek), dan terkadang juga sebagai pemulung. Ibunya merawat anak, namun sekali-kali mengumpulkan barang bekas/pemulung. Saudaranya 2 orang, dan ANJ yang paling besar. Sehari-hari menurut ibu Anik, ANJ memang pendiam. Agak lamban apabila diperintah untuk melakukan sesuatu, walaupun akhirnya dapat menyelesaikannya.

Di rumah ANJ, terdapat banyak hewan ternak seperti ikan lele, 1 ekor kambing kecil, 2 ekor ayam yang kesemuanya adalah milik kakek nenek ANJ. ANJ menempati ruang gudang di tempat posko penjagaan Taman Kota Penjaringan, yang berukuran 2 x 3 meter. Dalam kesehariannya, ANJ hanya bermain dengan ibu dan adiknya yang masih kecil serta hewan yang ada di sekitar rumahnya.

Seluruh aktivitas kehidupan keluarga ANJ berada di dalam ruangan gudang tersebut. Ayah ANJ kalau pulang malam hari. ANJ tidak pernah diperdengarkan atau dibacakan buku cerita, karena orang tua ANJ masih buta huruf. ANJ dibiarkan bermain sendiri, karena orang tua sibuk mencari nafkah.

### **Refleksi:**

Latar belakang kehidupan ANJ ditambah dengan kondisi ibunda kandung ANJ saat hamil menderita stres, salah satu hal yang menyebabkan ANJ menjadi anak kurang pandai, kurang kreatif, cenderung hanya diam, melakukan sesuatu apabila diperintah

### CATATAN WAWANCARA (CW13)

**Kunjungan Hari/Tanggal: 16 Juni 2014**

Waktu: 09.00 pagi

Yang diwawancarai: Anik (Tante NS)

Pewawancara: Peneliti

**Tujuan wawancara:**

Bagaimana NS beraktivitas di rumah, mengingat NS cukup baik di dalam tingkat kelancaran ide dan keberanian NS untuk menjawab dan bertanya kepada guru maupun peneliti. Namun kelenturan di dalam keragaman penguasaan teknik hasta karya masih kurang.

**Hasil:**

Sesuai hasil penjiwaan dari Tante NS, bahwa sepulang sekolah, NS bermain, jarang tidur siang. NS bermain dengan kawan sebaya di sebelah rumahnya yang kebetulan juga merupakan kawan di sekolah yaitu RSY dan FT. Mereka bersama-sama les membaca/menulis dan TPA setiap sore di depan rumahnya.

Hasil kunjungan ke rumah, tampak bahwa rumah NS berukuran 4 x 7 meter persegi secara fisik kurang memadai sebagai tempat hunian,. Lembab dan cenderung gelap karena sering terendam air apabila banjir. Rumah banyak dihuni selain orang tua, ada Kakek, nenek, tante dan om. Terlihat semua orang menyayangnya, walaupun orang tua NS sudah bercerai. NS dibesarkan oleh ayah dan ibu tirinya. Dengan demikian NS cukup banyak mendapatkan kesempatan menambah pengayaan informasi yang berguna bagi perkembangan kreativitasnya.

Ayah atau tantenya mengatakan bahwa NS anak yang aktif, selalu ingin tahu dan banyak bertanya. Tetapi NS tetap belum diperbolehkan memakai gunting di rumah karena keluarga khawatir dapat membahayakan NS sendiri.

**Refleksi**

1. Keluarga NS cukup mendukung perkembangan kreativitas walaupun dengan kondisi sosial ekonomi yang kurang. NS dikelilingi oleh keluarga besar yang menyayanginya.
2. Keluarga NS menyadari bahwa mereka tidak bisa mendidik anaknya secara maksimal karena kesibukan mencari nafkah dan juga menyadari bahwa lingkungan rumah mereka kurang mendukung perkembangan anak ke arah yang positif, sehingga mereka memasukkan NS pada sore hari ke TPA untuk mendapatkan pembelajaran agama dan ahlak.
3. NS di rumah tidak mendapatkan pelatihan menggunting karena dinilai keluarga dapat membahayakan NS sendiri. Dengan demikian pelatihan menggunting NS hanya diperoleh di sekolah. Namun apabila melihat hasil tulisan NS, tampak perkembangan motorik halus anak sudah cukup baik, sehingga ketidakmampuan NS dalam menggunting, tidak menjadi masalah.

**CATATAN WAWANCARA (CW14)**

Hari/Tanggal: 12 Mei 2014

Waktu: 09.00 pagi

Yang diwawancarai: Nenek Nurizati

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

**Guru.**

Hari ini tampak NZT bermalas-malasan, berkali-kali tiduran saja di lantai. Anak masih mau mengerjakan tugas, namun tidak sebagaimana biasa. Oleh karena itu, kami menanyakan kepada neneknya yang selalu menemani NZT ke sekolah. Mengapa NZT bertingkah demikian.

**Nenek NZT**

Sejak tadi malam, NZT badannya agak panas, dan tadi pagi juga demikian. Namun NZT memaksa untuk tetap bersekolah..

**Refleksi**

NZT anak yang bersemangat tetap bersekolah walaupun sakit. Bersekolah menyebabkan NZT senang.

**CATATAN WAWANCARA (CW15)**

Hari/Tanggal: 19 Mei 2014

Waktu: 09.00 pagi

Yang diwawancarai: Nenek Nurizati

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

**Guru.**

Hari ini pembelajaran adalah membuat "Gantungan Aneka Hewan". NZT tidak sebagaimana biasanya, terlihat sangat agresif, dan pemarah. Tersenggol sedikit saja oleh kawannya, NZT berteriak marah. Namun dalam pengerjaan tugas, NZT dapat menyelesaikan dengan tuntas. Sehingga dalam hal ini, guru ingin menanyakan apakah ada permasalahan di rumah?

**Nenek.**

Nenek juga tidak mengerti, mengapa sejak kemarin malam, NZT di rumah marah-marah saja.. Kelihatannya badannya kurang sehat lagi, namun NZT tetap **bersemangat** ke sekolah.

**Refleksi.**

NZT anak yang berkemauan keras untuk tetap bersemangat ke sekolah. Bersekolah membuat anak senang.



**CATATAN WAWANCARA (CW16)**

Hari/Tanggal: 26 Mei 2014

Waktu: 09.00 pagi

Yang diwawancarai: ANJ.

Pewawancara: Guru kelas (Nuraini)

Permasalahan: Memicu aspek kelenturan di dalam kreativitas ANJ.

**Guru:**

Guru berusaha agar ANJ lebih efisien lagi di dalam pengerjaan tugas, ANJ diarahkan dan dibantu untuk menyelesaikannya agar ANJ dapat membuat melebihi atau minimal sama dengan rata-rata jumlah karyanya sebagaimana kawannya. Ketika ANJ sudah membuat 1 karya, ANJ dibujuk-bujuk guru agar mau membuat 1 karya lagi, karena waktu masih ada. Dan kawan-kawan ANJ semua membuat lebih dari 1. “ANJ , buat satu lagi yuk.... Kayak kawan-kawan....”.

**ANJ.**

Namun ANJ hanya geleng kepala, dan langsung berlari bermain untuk istirahat.

**Refleksi.**

Guru perlu memberikan perhatian khusus terhadap ANJ untuk meningkatkan semangatnya di dalam pembuatan karya sehingga dapat melebihi atau minimal sama dengan kawannya. Dengan cara melatih anak di dalam penguasaan teknis hasta karya. Diulang-ulang. Apabila anak sudah mandiri, maka semakin besar kemungkinan anak dapat berkarya dengan cepat dan baik serta melebihi kawannya.

## KUNJUNGAN LAPANGAN

Hari/Tanggal: Selasa, 10 juni 2014

Waktu: 08.00 – 08.30 wib

Tujuan : Kunjungan lapangan ke rumah Tian dan Azizi di pinggiran jalan raya

Pejagalan, Penjaringan, Jakarta Utara. Yang mengalami **kebakaran** pada tgl 9 Juni 2014..

1. Pagi hari ini, kami bersama dengan ibu guru Nuraini dan Nita Ekowati melakukan kunjungan ke rumah Tian dan Azizi yang terletak di pinggir bantaran jalan arah Apartemen Teluk Intan, Pejagalan, Penjaringan, Jakarta Utara.
2. Kami bertemu dengan orang tua Azizi dan Tian serta nenek mereka dengan kondisi yang mengenaskan. Kondisi rumah terbakar habis tanpa sisa, rata dengan tanah. Usaha keluarga merekapun turut terbakar. Bengkel dan Warung Kue. Memang kondisi rumah sebelumnya merupakan rumah kotak, seluas 3 x 3 meter yang menempel pada pinggiran jalan raya. Kebakaran akiibat buangan puntung rokok pada tumpukan daun/ranting kering di dekat rumah. Rumah yang terbakar ada sekitar 20 rumah. Namun tidak ada korban jiwa.
3. Kondisi Azizi tampak baik-baik saja. Kami tidak bertemu Tian karena Tian dibawa kwe rumah keluarganya di luar Pejagalan untuk diungsikan sementara waktu.
4. Sementara keluarga yang mengalami kebakaran ditampung di posko kebakaran di jalan Lele, Pejagalan, Penjaringan yang terletak tidak jauh dari rumah asal

mereka. Tian dan Azizi belum bisa masuk sekolah, kemungkinan menurut orangtua mereka, hari senen tgl 16 juni yang akan datang mereka akan kembali bersekolah.

5. Sebelum berpamitan pulang, kami sekali lagi mengucapkan turut berduka serta berharap, agar Tian dan Azizi dapat terus melanjutkan sekolahnya . Karena tgl 26 Juni 2014 , KB Mutiara Hati sudah membagikan rapor. Dengan tetap masuknya Tian dan Azizi, maka subjek penelitian kami akan tetap berjumlah 9 (sembilan) orang anak. Namun kalau mereka tidak bisa sekolah lagi karena pulang kampung atau pindah tempat mencari lokasi baru untuk tempat tinggal, maka jumlah subjek penelitian kami menurun dari 9 (sembilan) orang menjadi 7 (tujuh) orang. Saat ini kami sedang melakukan penelitian pada tahap Siklus 2, yang kami rencanakan tinggal 2 kali lagi yaitu tanggal 16 dan 17 Juni 2014.

## DATA HASIL UJI COBA INSTRUMEN KREATIVITAS

Guru 1

NR	BUTIR PERNYATAAN																								X <sub>t</sub>	X <sub>t</sub> <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	3	2	2	3	2	2	3	3	4	4	4	3	1	3	2	3	3	3	2	2	2	4	4	4	68	4624
2	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3	3	1	2	2	3	3	3	4	2	2	4	4	4	68	4624
3	3	2	3	3	1	3	3	3	4	3	3	2	1	3	2	4	3	3	3	2	2	4	4	4	68	4624
4	3	2	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	70	4900
5	3	3	3	4	1	3	4	3	4	4	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	78	6084
6	4	3	3	4	1	3	4	3	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	82	6724
7	3	2	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3	4	2	4	4	63	3969
8	4	3	3	3	1	3	3	3	4	4	4	3	1	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	79	6241
9	3	2	1	3	1	3	2	2	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	1	2	3	3	4	4	59	3481
10	4	3	3	3	1	3	3	3	4	3	4	3	1	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	79	6241
11	3	3	3	4	1	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	75	5625
12	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	2	3	3	4	4	65	4225
13	3	3	3	4	1	3	3	3	4	4	4	3	1	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	78	6084
14	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	1	3	3	4	4	4	71	5041
15	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	2	2	1	2	2	3	4	3	3	2	2	3	4	4	66	4356
16	3	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	3	1	3	4	4	4	4	4	2	1	1	1	2	65	4225
ΣX <sub>i</sub>	51	42	42	52	17	45	49	47	59	55	52	45	19	47	43	51	54	50	49	37	50	55	61	62	1134	81068
ΣX <sub>i</sub> <sup>2</sup>	165	114	118	172	19	131	153	139	223	193	174	129	25	143	131	171	186	162	165	89	172	201	241	244	Σx <sub>t</sub> <sup>2</sup>	695.75

**Data Hasil Perhitungan Uji Validitas Skor Butir Dengan Skor Total  
Instrumen Kreativitas**

Guru 1

<b>NB</b>	<b><math>\Sigma X_i</math></b>	<b><math>\Sigma X_i^2</math></b>	<b><math>\Sigma x_i^2</math></b>	<b><math>\Sigma X_i \cdot X_t</math></b>	<b><math>\Sigma x_i \cdot x_t</math></b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Status</b>
1	51	165	2.44	3642	27.38	0.665	0.497	Valid
2	42	114	3.75	3008	31.25	0.612	0.497	Valid
3	42	118	7.75	3022	45.25	0.616	0.497	Valid
4	52	172	3.00	3715	29.50	0.646	0.497	Valid
5	17	19	0.94	1202	-2.88	-0.113	0.497	Drop
6	45	131	4.44	3208	18.63	0.335	0.497	Drop
7	49	153	2.94	3503	30.13	0.666	0.497	Valid
8	47	139	0.94	3343	11.88	0.465	0.497	Drop
9	59	223	5.44	4219	37.38	0.608	0.497	Valid
10	55	193	3.94	3918	19.88	0.380	0.497	Drop
11	52	174	5.00	3722	36.50	0.619	0.497	Valid
12	45	129	2.44	3209	19.63	0.476	0.497	Drop
13	19	25	2.44	1358	11.38	0.276	0.497	Drop
14	47	143	4.94	3358	26.88	0.458	0.497	Drop
15	43	131	15.44	3115	67.38	0.650	0.497	Valid
16	51	171	8.44	3633	18.38	0.240	0.497	Drop
17	54	186	3.75	3851	23.75	0.465	0.497	Drop
18	50	162	5.75	3584	40.25	0.636	0.497	Valid
19	49	165	14.94	3525	52.13	0.511	0.497	Valid
20	37	89	3.44	2625	2.63	0.054	0.497	Drop
21	50	172	15.75	3606	62.25	0.595	0.497	Valid
22	55	201	11.94	3955	56.88	0.624	0.497	Valid
23	61	241	8.44	4341	17.63	0.230	0.497	Drop
24	62	244	3.75	4406	11.75	0.230	0.497	Drop

**Langkah-langkah Perhitungan Uji Validitas  
Disertai Contoh untuk Nomor Butir 1  
Instrumen Kreativitas**

1. Kolom  $\Sigma X_t$  = Jumlah skor total = 1134

2. Kolom  $\Sigma X_t^2$  = Jumlah kuadrat skor total = 81068

3. Kolom  $\Sigma X_t^2 = \Sigma X_t^2 - \frac{(\Sigma X_t)^2}{n} = 81068 - \frac{1134^2}{16} = 695.75$

4. Kolom  $\Sigma X_i$  = Jumlah skor tiap butir = 51

5. Kolom  $\Sigma X_i^2$  = Jumlah kuadrat skor tiap butir  
 $= 3^2 + 3^2 + 3^2 + 3^2 + \dots + 3^2 = 165$

6. Kolom  $\Sigma X_i^2 = \Sigma X_i^2 - \frac{(\Sigma X_i)^2}{n} = 165 - \frac{51^2}{16} = 2.44$

7. Kolom  $\Sigma X_i \cdot X_t$  = Jumlah hasil kali skor tiap butir dengan skor total yang berpasangan.  
 $= 3 \times 68 + 3 \times 68 + 3 \times 68 + \dots + 3 \times 65 = 3642$

8. Kolom  $\Sigma X_i \cdot X_t = \Sigma X_i \cdot X_t - \frac{(\Sigma X_i)(\Sigma X_t)}{n} = 3642 - \frac{51 \times 1134}{16} = 27.38$

9. Kolom  $r_{hitung} = \frac{\Sigma X_i \cdot X_t}{\sqrt{\Sigma X_i^2 \cdot \Sigma X_t^2}} = \frac{27.38}{\sqrt{2.44 \times 695.75}} = \frac{27.38}{41.20} = 0.665$

Kriteria valid adalah 0,497 atau lebih, kurang dari 0,497 dinyatakan drop.

**PERHITUNGAN KEMBALI HASIL UJI COBA INSTRUMEN  
KREATIVITAS**

Guru 1

NB NR	BUTIR PERNYATAAN												$X_t$	$X_t^2$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	3	2	2	3	3	4	4	2	3	2	2	4	34	1156
2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	2	4	36	1296
3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	4	35	1225
4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	36	1296
5	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	40	1600
6	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	2116
7	3	2	1	3	3	3	3	2	2	3	4	2	31	961
8	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	44	1936
9	3	2	1	3	2	3	3	2	2	1	3	3	28	784
10	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	43	1849
11	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	40	1600
12	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	34	1156
13	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	44	1936
14	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	4	36	1296
15	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	33	1089
16	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	1	1	34	1156
$\Sigma X_i$	51	42	42	52	49	59	52	43	50	49	50	55	594	22452
$\Sigma X_i^2$	165	114	118	172	153	223	174	131	162	165	172	201	$\Sigma x_t^2$	399.75

## DATA HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN KREATIVITAS

Guru 1

NO	VARIANS
1	0.152
2	0.234
3	0.484
4	0.188
5	0.184
6	0.340
7	0.313
8	0.965
9	0.359
10	0.934
11	0.984
12	0.746
$\Sigma S_i^2$	<b>5.883</b>

$S_t^2$	$r_{11}$
24.984	0.834

1. Mencari Varians Butir :

contoh : butir ke – 1

2. Mencari Varians Total :

3. Mencari Reliabilitas Variabel :  $r_{11}$

$$S_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{165 - \frac{51^2}{16}}{16}$$

$$= \frac{2.438}{16} = 0.152$$

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{22452 - \frac{594^2}{16}}{16}$$

$$= \frac{399.750}{16} = 24.984$$

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{(k-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

$$= \left\{ \frac{12}{11} \right\} \left\{ 1 - \frac{5.883}{24.984} \right\}$$

$$= \frac{12}{11} (0.7645293)$$

$$= 0.834$$

Kesimpulan :  
Hasil uji coba reliabilitas menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen kreativitas berada dalam peringkat yang sangat tinggi.



**DATA HASIL UJI COBA INSTRUMEN  
KREATIVITAS**

Guru 2

NR	NB BUTIR PERNYATAAN																								X <sub>t</sub>	X <sub>t</sub> <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	3	2	2	1	1	1	2	1	2	1	4	3	3	1	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	47	2209
2	3	3	2	3	1	1	3	1	2	1	3	3	3	1	2	3	1	3	4	1	2	2	1	1	50	2500
3	2	2	3	3	1	1	3	1	2	1	3	3	3	1	2	4	2	3	3	1	2	2	1	1	50	2500
4	3	2	3	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	1	2	3	1	3	3	1	2	2	2	1	51	2601
5	3	3	3	4	1	1	3	1	3	1	3	3	4	1	2	4	1	3	3	1	3	3	1	2	57	3249
6	3	3	3	4	1	1	3	2	4	2	4	3	3	1	4	3	2	3	4	3	4	3	1	2	66	4356
7	3	2	1	1	2	1	3	1	2	1	3	3	3	1	2	3	1	2	3	1	2	2	2	1	46	2116
8	3	3	3	4	1	1	3	2	4	2	4	4	3	1	4	3	2	4	4	1	4	4	1	2	67	4489
9	2	2	1	3	1	1	2	1	2	1	3	3	3	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	40	1600
10	3	3	3	4	1	1	3	1	4	1	3	2	2	1	3	2	2	2	3	1	4	4	1	2	56	3136
11	3	3	3	4	1	1	3	1	3	1	3	3	4	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	1	56	3136
12	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	3	3	3	1	1	1	1	3	3	1	2	2	1	1	50	2500
13	4	3	3	3	1	1	3	1	2	1	4	3	4	1	4	3	1	4	4	1	4	4	2	1	62	3844
14	3	3	3	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	4	1	3	1	1	3	3	1	2	54	2916
15	2	2	3	3	1	1	3	2	2	1	2	3	4	1	2	3	1	3	3	1	2	2	2	1	50	2500
16	3	3	3	1	1	1	3	1	2	2	3	3	3	2	4	4	1	4	4	1	1	1	1	1	53	2809
ΣX <sub>i</sub>	46	42	42	47	17	17	46	20	42	20	51	48	51	17	42	49	21	48	48	18	41	40	20	22	855	46461
ΣX <sub>i</sub> <sup>2</sup>	136	114	118	155	19	19	134	28	120	28	167	146	167	19	124	159	31	150	158	24	121	114	28	34	ΣX <sub>t</sub> <sup>2</sup>	771.94

**Data Hasil Perhitungan Uji Validitas Skor Butir Dengan Skor Total  
Instrumen Kreativitas**

Guru 2

<b>NB</b>	$\Sigma X_i$	$\Sigma X_i^2$	$\Sigma x_i^2$	$\Sigma X_i \cdot X_t$	$\Sigma x_i \cdot x_t$	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	<b>Status</b>
1	46	136	3.75	2487	28.88	0.537	0.497	Valid
2	42	114	3.75	2281	36.63	0.681	0.497	Valid
3	42	118	7.75	2296	51.63	0.668	0.497	Valid
4	47	155	16.94	2575	63.44	0.555	0.497	Valid
5	17	19	0.94	901	-7.44	-0.276	0.497	Drop
6	17	19	0.94	905	-3.44	-0.128	0.497	Drop
7	46	134	1.75	2478	19.88	0.541	0.497	Valid
8	20	28	3.00	1088	19.25	0.400	0.497	Drop
9	42	120	9.75	2306	61.63	0.710	0.497	Valid
10	20	28	3.00	1091	22.25	0.462	0.497	Drop
11	51	167	4.44	2757	31.69	0.541	0.497	Valid
12	48	146	2.00	2576	11.00	0.280	0.497	Drop
13	51	167	4.44	2734	8.69	0.148	0.497	Drop
14	17	19	0.94	908	-0.44	-0.016	0.497	Drop
15	42	124	13.75	2322	77.63	0.754	0.497	Valid
16	49	159	8.94	2623	4.56	0.055	0.497	Drop
17	21	31	3.44	1141	18.81	0.365	0.497	Drop
18	48	150	6.00	2605	40.00	0.588	0.497	Valid
19	48	158	14.00	2628	63.00	0.606	0.497	Valid
20	18	24	3.75	987	25.13	0.467	0.497	Drop
21	41	121	15.94	2286	95.06	0.857	0.497	Valid
22	40	114	14.00	2220	82.50	0.794	0.497	Valid
23	20	28	3.00	1064	-4.75	-0.099	0.497	Drop
24	22	34	3.75	1202	26.38	0.490	0.497	Drop

**Langkah-langkah Perhitungan Uji Validitas  
Disertai Contoh untuk Nomor Butir 1  
Instrumen Kreativitas**

1. Kolom  $\Sigma X_t$  = Jumlah skor total = 855

2. Kolom  $\Sigma X_t^2$  = Jumlah kuadrat skor total = 46461

3. Kolom  $\Sigma X_t^2$  =  $\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n} = 46461 - \frac{855^2}{16} = 771.94$

4. Kolom  $\Sigma X_i$  = Jumlah skor tiap butir = 46

5. Kolom  $\Sigma X_i^2$  = Jumlah kuadrat skor tiap butir  
 $= 3^2 + 3^2 + 2^2 + 3^2 + \dots + 3^2 = 136$

6. Kolom  $\Sigma X_i^2$  =  $\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n} = 136 - \frac{46^2}{16} = 3.75$

7. Kolom  $\Sigma X_i \cdot X_t$  = Jumlah hasil kali skor tiap butir dengan skor total yang berpasangan.  
 $= 3 \times 47 + 3 \times 50 + 2 \times 50 + \dots + 3 \times 53 = 2487$

8. Kolom  $\Sigma X_i \cdot X_t$  =  $\sum X_i \cdot X_t - \frac{(\sum X_i)(\sum X_t)}{n} = 2487 - \frac{46 \times 855}{16} = 28.88$

9. Kolom  $r_{hitung}$  =  $\frac{\sum X_i \cdot X_t}{\sqrt{\sum X_i^2 \cdot \sum X_t^2}} = \frac{28.88}{\sqrt{3.75 \times 771.94}} = \frac{28.88}{53.80} = 0.537$

Kriteria valid adalah 0,497 atau lebih, kurang dari 0,497 dinyatakan drop.

**PERHITUNGAN KEMBALI HASIL UJI COBA INSTRUMEN  
KREATIVITAS**

Guru 2

NB NR	BUTIR PERNYATAAN												$X_t$	$X_t^2$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	3	2	2	1	2	2	4	2	3	2	2	2	27	729
2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	32	1024
3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	30	900
4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	32	1024
5	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	36	1296
6	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	42	1764
7	3	2	1	1	3	2	3	2	2	3	2	2	26	676
8	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	44	1936
9	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	1	1	22	484
10	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	39	1521
11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	37	1369
12	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	2	31	961
13	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	42	1764
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	34	1156
15	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	29	841
16	3	3	3	1	3	2	3	4	4	4	1	1	32	1024
$\Sigma X_i$	46	42	42	47	46	42	51	42	48	48	41	40	535	18469
$\Sigma X_i^2$	136	114	118	155	134	120	167	124	150	158	121	114	$\Sigma x_t^2$	579.94

## DATA HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN KREATIVITAS

Guru 2

NO	VARIANS
1	0.234
2	0.234
3	0.484
4	1.059
5	0.109
6	0.609
7	0.277
8	0.859
9	0.375
10	0.875
11	0.996
12	0.875
<b><math>\Sigma S_i^2</math></b>	<b>6.986</b>

1. Mencari Varians Butir :

contoh : butir ke – 1

2. Mencari Varians Total :

$S_t^2$	$r_{11}$
36.246	0.881

$$S_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{136 - \frac{46^2}{16}}{16}$$

$$= \frac{3.750}{16} = 0.234$$

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{18469 - \frac{535^2}{16}}{16}$$

$$= \frac{579.938}{16} = 36.246$$

3. Mencari Reliabilitas Variabel :  $r_{11} = \left\{ \frac{k}{(k-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$

$$= \left\{ \frac{12}{11} \right\} \left\{ 1 - \frac{6.986}{36.246} \right\}$$

$$= \frac{12}{11} (0.80726149)$$

$$= 0.881$$

Kesimpulan :

Hasil uji coba reliabilitas menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen kreativitas berada dalam peringkat yang sangat tinggi.

## DATA HASIL UJI COBA INSTRUMEN KREATIVITAS

Guru 3

NR	BUTIR PERNYATAAN																								$X_t$	$X_t^2$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	4	3	3	1	2	3	1	2	2	1	1	2	2	1	44	1936
2	3	3	2	3	1	1	3	1	2	1	3	3	3	1	2	3	1	3	4	2	2	2	2	1	52	2704
3	2	2	3	3	1	1	3	1	2	1	3	3	3	1	2	4	1	2	2	1	2	2	1	1	47	2209
4	3	2	3	3	1	1	3	1	3	2	3	3	3	1	2	3	1	3	2	1	2	2	2	1	51	2601
5	2	3	3	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	1	2	4	1	3	3	1	3	3	1	1	53	2809
6	3	3	3	4	1	1	3	2	4	2	4	3	3	1	4	3	2	4	4	3	4	3	2	2	68	4624
7	3	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	3	3	2	2	3	1	3	3	1	1	2	2	1	45	2025
8	3	3	3	3	1	1	4	1	4	2	4	4	3	1	4	3	1	4	4	1	4	4	2	1	65	4225
9	2	1	1	3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	1	2	3	1	3	1	1	1	1	2	1	43	1849
10	3	3	3	3	1	1	3	1	4	1	4	2	2	1	3	2	2	2	3	1	4	4	3	2	58	3364
11	3	3	3	3	2	1	3	1	3	2	3	3	4	1	3	3	1	4	3	1	3	3	3	1	60	3600
12	2	2	3	3	1	1	3	1	2	1	3	3	3	1	1	1	1	3	3	1	2	2	1	1	45	2025
13	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	4	3	4	1	4	3	1	4	4	1	4	4	2	1	64	4096
14	2	3	3	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	4	2	4	1	2	3	3	2	1	56	3136
15	2	2	3	3	1	1	3	2	2	2	2	3	4	1	2	3	1	3	3	1	2	2	2	1	51	2601
16	3	1	3	1	1	1	3	1	2	1	3	3	3	1	4	4	1	4	4	1	1	1	2	1	50	2500
$\Sigma X_i$	41	37	42	43	17	17	47	20	42	24	52	48	50	17	42	49	19	51	46	20	39	40	31	18	852	46304
$\Sigma X_i^2$	109	95	118	127	19	19	141	28	120	40	174	146	160	19	124	159	25	171	148	30	115	114	65	22	$\Sigma X_t^2$	935.00

**Data Hasil Perhitungan Uji Validitas Skor Butir Dengan Skor Total  
Instrumen Kreativitas**

Guru 3

<b>NB</b>	$\Sigma X_i$	$\Sigma X_i^2$	$\Sigma x_i^2$	$\Sigma X_i \cdot X_t$	$\Sigma x_i \cdot x_t$	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	<b>Status</b>
1	41	109	3.94	2217	33.75	0.556	0.497	Valid
2	37	95	9.44	2042	71.75	0.764	0.497	Valid
3	42	118	7.75	2284	47.50	0.558	0.497	Valid
4	43	127	11.44	2346	56.25	0.544	0.497	Valid
5	17	19	0.94	912	6.75	0.228	0.497	Drop
6	17	19	0.94	916	10.75	0.363	0.497	Drop
7	47	141	2.94	2534	31.25	0.596	0.497	Valid
8	20	28	3.00	1078	13.00	0.245	0.497	Drop
9	42	120	9.75	2306	69.50	0.728	0.497	Valid
10	24	40	4.00	1298	20.00	0.327	0.497	Drop
11	52	174	5.00	2804	35.00	0.512	0.497	Valid
12	48	146	2.00	2563	7.00	0.162	0.497	Drop
13	50	160	3.75	2673	10.50	0.177	0.497	Drop
14	17	19	0.94	897	-8.25	-0.278	0.497	Drop
15	42	124	13.75	2327	90.50	0.798	0.497	Valid
16	49	159	8.94	2614	4.75	0.052	0.497	Drop
17	19	25	2.44	1034	22.25	0.466	0.497	Drop
18	51	171	8.44	2770	54.25	0.611	0.497	Valid
19	46	148	15.75	2515	65.50	0.540	0.497	Valid
20	20	30	5.00	1096	31.00	0.453	0.497	Drop
21	39	115	19.94	2201	124.25	0.910	0.497	Valid
22	40	114	14.00	2222	92.00	0.804	0.497	Valid
23	31	65	4.94	1677	26.25	0.386	0.497	Drop
24	18	22	1.75	978	19.50	0.482	0.497	Drop

**Langkah-langkah Perhitungan Uji Validitas  
Disertai Contoh untuk Nomor Butir 1  
Instrumen Kreativitas**

1. Kolom  $\Sigma X_t$  = Jumlah skor total = 852

2. Kolom  $\Sigma X_t^2$  = Jumlah kuadrat skor total = 46304

3. Kolom  $\Sigma X_t^2$  =  $\Sigma X_t^2 - \frac{(\Sigma X_t)^2}{n} = 46304 - \frac{852^2}{16} = 935.00$

4. Kolom  $\Sigma X_i$  = Jumlah skor tiap butir = 41

5. Kolom  $\Sigma X_i^2$  = Jumlah kuadrat skor tiap butir  
 $= 2^2 + 3^2 + 2^2 + 3^2 + \dots + 3^2 = 109$

6. Kolom  $\Sigma X_i^2$  =  $\Sigma X_i^2 - \frac{(\Sigma X_i)^2}{n} = 109 - \frac{41^2}{16} = 3.94$

7. Kolom  $\Sigma X_i \cdot X_t$  = Jumlah hasil kali skor tiap butir dengan skor total yang berpasangan.  
 $= 2 \times 44 + 3 \times 52 + 2 \times 47 + \dots + 3 \times 50 = 2217$

8. Kolom  $\Sigma X_i \cdot X_t$  =  $\Sigma X_i \cdot X_t - \frac{(\Sigma X_i)(\Sigma X_t)}{n} = 2217 - \frac{41 \times 852}{16} = 33.75$

9. Kolom  $r_{hitung}$  =  $\frac{\Sigma X_i \cdot X_t}{\sqrt{\Sigma X_i^2 \cdot \Sigma X_t^2}} = \frac{33.75}{\sqrt{3.94 \times 935.00}} = \frac{33.75}{60.70} = 0.556$

Kriteria valid adalah 0,497 atau lebih, kurang dari 0,497 dinyatakan drop.



**PERHITUNGAN KEMBALI HASIL UJI COBA INSTRUMEN  
KREATIVITAS**

Guru 3

NB NR	BUTIR PERNYATAAN												$X_t$	$X_t^2$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	2	2	2	1	2	2	4	2	2	2	1	2	24	576
2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	32	1024
3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	28	784
4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	31	961
5	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	34	1156
6	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	43	1849
7	3	1	1	1	3	2	3	2	3	3	1	2	25	625
8	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	44	1936
9	2	1	1	3	2	2	3	2	3	1	1	1	22	484
10	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	39	1521
11	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	37	1369
12	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	2	29	841
13	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	41	1681
14	2	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	34	1156
15	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	29	841
16	3	1	3	1	3	2	3	4	4	4	1	1	30	900
$\Sigma X_i$	41	37	42	43	47	42	52	42	51	46	39	40	522	17704
$\Sigma X_i^2$	109	95	118	127	141	120	174	124	171	148	115	114	$\Sigma x_t^2$	673.75

## DATA HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN KREATIVITAS

Guru 3

NO	VARIANS
1	0.246
2	0.590
3	0.484
4	0.715
5	0.184
6	0.609
7	0.313
8	0.859
9	0.527
10	0.984
11	1.246
12	0.875
$\Sigma S_i^2$	<b>7.632</b>

1. Mencari Varians Butir :

contoh : butir ke – 1

$$S_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{109 - \frac{41^2}{16}}{16}$$

$$= \frac{3.938}{16} = 0.246$$

2. Mencari Varians Total :

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{17704 - \frac{522^2}{16}}{16}$$

$$= \frac{673.750}{16} = 42.109$$

$S_t^2$	$r_{11}$
42.109	0.893

3. Mencari Reliabilitas Variabel :  $r_{11} = \left\{ \frac{k}{(k-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$

$$= \left\{ \frac{12}{11} \right\} \left\{ 1 - \frac{7.632}{42.109} \right\}$$

$$= \frac{12}{11} (0.81875609)$$

$$= 0.893$$

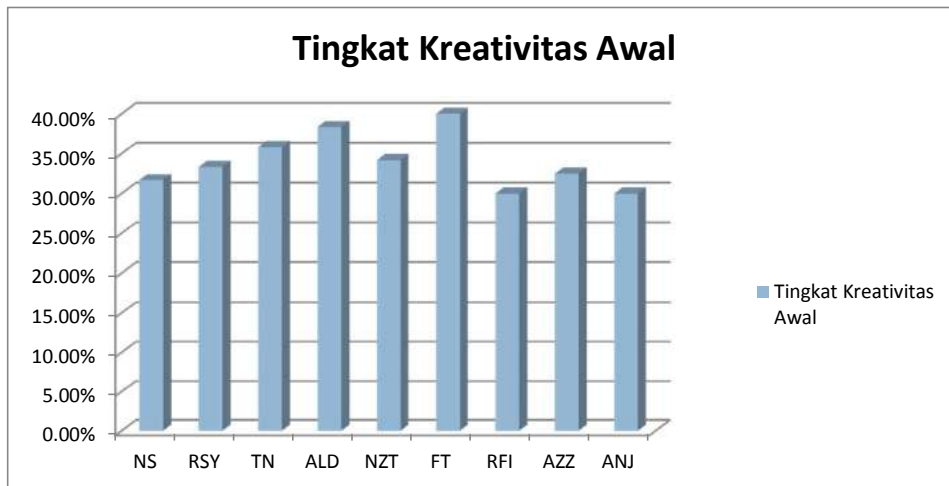
Kesimpulan :

Hasil uji coba reliabilitas menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen kreativitas berada dalam peringkat yang sangat tinggi.



### Hasil Uji Kreativitas Awal

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	13	13	12	12.67	31.67%
RSY	15	12	13	13.33	33.33%
TN	15	14	14	14.33	35.83%
ALD	15	15	16	15.33	38.33%
NZT	14	13	14	13.67	34.17%
FT	18	14	16	16.00	40.00%
RFI	13	11	12	12.00	30.00%
AZZ	14	12	13	13.00	32.50%
ANJ	13	11	12	12.00	30.00%
Total Skala = 4 x 10 = 40				Rata-2	33.98%



Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	4	5	5	4.67	38.89%
RSY	5	5	6	5.33	44.44%
TN	6	6	6	6.00	50.00%
ALD	5	5	6	5.33	44.44%
NZT	6	6	6	6.00	50.00%
FT	6	5	6	5.67	47.22%
RFI	4	4	5	4.33	36.11%
AZZ	5	5	4	4.67	38.89%
ANJ	5	4	5	4.67	38.89%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	5.19	43.21%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	4	2	2	2.67	33.33%
RSY	4	2	2	2.67	33.33%
TN	4	3	3	3.33	41.67%
ALD	4	4	4	4.00	50.00%
NZT	3	2	3	2.67	33.33%
FT	6	3	4	4.33	54.17%
RFI	4	2	2	2.67	33.33%
AZZ	4	2	4	3.33	41.67%
ANJ	3	2	2	2.33	29.17%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	3.11	38.89%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	2	3	2	2.33	29.17%
RSY	3	2	2	2.33	29.17%
TN	2	2	2	2.00	25.00%
ALD	3	3	3	3.00	37.50%
NZT	2	2	2	2.00	25.00%
FT	3	3	3	3.00	37.50%
RFI	2	2	2	2.00	25.00%
AZZ	2	2	2	2.00	25.00%
ANJ	2	2	2	2.00	25.00%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	2.30	28.70%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	3	3	3	3.00	25.00%
RSY	3	3	3	3.00	25.00%
TN	3	3	3	3.00	25.00%
ALD	3	3	3	3.00	25.00%
NZT	3	3	3	3.00	25.00%
FT	3	3	3	3.00	25.00%
RFI	3	3	3	3.00	25.00%
AZZ	3	3	3	3.00	25.00%
ANJ	3	3	3	3.00	25.00%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	3.00	25.00%

Rekap Per Aspek Kreativitas Pada Penelitian Awal

KODE NAMA	Aspek							
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
NS	4.67	39%	2.67	33%	2.33	29%	3.00	25%
RSY	5.33	44%	2.67	33%	2.33	29%	3.00	25%
TN	6.00	50%	3.33	42%	2.00	25%	3.00	25%
ALD	5.33	44%	4.00	50%	3.00	38%	3.00	25%
NZT	6.00	50%	2.67	33%	2.00	25%	3.00	25%
FT	5.67	47%	4.33	54%	3.00	38%	3.00	25%
RFI	4.33	36%	2.67	33%	2.00	25%	3.00	25%
AZZ	4.67	39%	3.33	42%	2.00	25%	3.00	25%
ANJ	4.67	39%	2.33	29%	2.00	25%	3.00	25%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-1, SELASA 6 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

"Menganyam Keranjang Buah Beraneka Warna"

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	20
RSY	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	20
TN	1	2	3	2	2	3	3	1	1	1	19
ALD	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	20
NZT	2	2	4	2	2	3	2	1	2	1	21
FT	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	20
RFI	1	2	3	2	2	3	3	1	1	1	19
AZZ	1	2	3	2	2	3	3	1	1	1	19
ANJ	1	2	3	2	2	3	1	1	1	1	17

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-1, SELASA 6 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

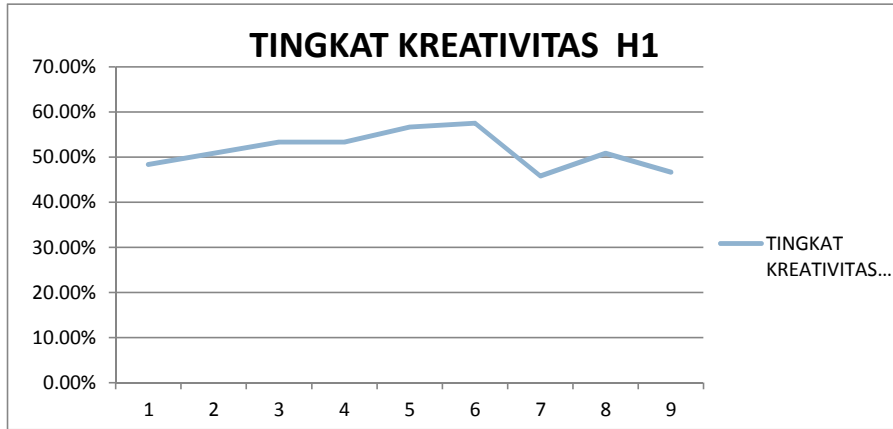
KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	2	2	2	2	3	3	1	2	21
RSY	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	24
TN	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	26
ALD	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2	25
NZT	3	2	4	2	2	3	2	3	2	3	26
FT	3	3	3	4	3	4	3	2	2	4	31
RFI	2	1	2	3	1	3	2	1	1	2	18
AZZ	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	24
ANJ	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	21

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-1, SELASA 6 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	1	2	2	3	1	3	2	1	1	1	17
RSY	2	2	3	3	1	2	1	1	1	1	17
TN	2	2	3	3	1	3	2	1	1	1	19
ALD	2	2	3	3	1	3	2	1	1	1	19
NZT	3	2	4	3	1	3	2	1	1	1	21
FT	1	2	3	3	1	3	2	1	1	1	18
RFI	1	2	3	3	1	3	2	1	1	1	18
AZZ	1	2	3	3	1	3	2	1	1	1	18
ANJ	1	2	3	3	1	3	2	1	1	1	18

**Hasil Uji Penelitian H.1**

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	20	21	17	19.33	48.33%
RSY	20	24	17	20.33	50.83%
TN	19	26	19	21.33	53.33%
ALD	20	25	19	21.33	53.33%
NZT	21	26	21	22.67	56.67%
FT	20	31	18	23.00	57.50%
RFI	19	18	18	18.33	45.83%
AZZ	19	24	18	20.33	50.83%
ANJ	17	21	18	18.67	46.67%
Total Nilai Skala = 4 x 10= 40				<b>20.59</b>	<b>51.48%</b>





Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	6	5	6.00	50.00%
RSY	7	7	7	7.00	58.33%
TN	6	8	7	7.00	58.33%
ALD	7	8	7	7.33	61.11%
NZT	8	9	9	8.67	72.22%
FT	7	9	6	7.33	61.11%
RFI	6	5	6	5.67	47.22%
AZZ	6	7	6	6.33	52.78%
ANJ	6	5	6	5.67	47.22%
Total Skala = 3 x 4 = 12			Rata-2	6.78	56.48%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	4	4	4	4.00	50.00%
RSY	4	6	4	4.67	58.33%
TN	4	6	4	4.67	58.33%
ALD	4	6	4	4.67	58.33%
NZT	4	4	4	4.00	50.00%
FT	4	7	4	5.00	62.50%
RFI	4	4	4	4.00	50.00%
AZZ	4	4	4	4.00	50.00%
ANJ	4	4	4	4.00	50.00%
Total Skala = 2x 4 = 8			Rata-2	4.33	54.17%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	5	5	5.33	66.67%
RSY	6	5	3	4.67	58.33%
TN	6	5	5	5.33	66.67%
ALD	6	6	5	5.67	70.83%
NZT	5	5	5	5.00	62.50%
FT	6	7	5	6.00	75.00%
RFI	6	5	5	5.33	66.67%
AZZ	6	6	5	5.67	70.83%
ANJ	4	5	5	4.67	58.33%
Total Skala = 2x 4 = 8			Rata-2	5.30	66.20%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	3	6	3	4.00	33.33%
RSY	3	6	3	4.00	33.33%
TN	3	7	3	4.33	36.11%
ALD	3	5	3	3.67	30.56%
NZT	4	8	3	5.00	41.67%
FT	3	8	3	4.67	38.89%
RFI	3	4	3	3.33	27.78%
AZZ	3	7	3	4.33	36.11%
ANJ	3	7	3	4.33	36.11%
Total Skala = 3 x 4 = 12			Rata-2	4.19	34.88%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.1

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	6.00	50%	4.00	50%	5.33	67%	4.00	33%	19.33	48.33%
RSY	7.00	58%	4.67	58%	4.67	58%	4.00	33%	20.33	50.83%
TN	7.00	58%	4.67	58%	5.33	67%	4.33	36%	21.33	53.33%
ALD	7.33	61%	4.67	58%	5.67	71%	3.67	31%	21.33	53.33%
NZT	8.67	72%	4.00	50%	5.00	63%	5.00	42%	22.67	56.67%
FT	7.33	61%	5.00	63%	6.00	75%	4.67	39%	23.00	57.50%
RFI	5.67	47%	4.00	50%	5.33	67%	3.33	28%	18.33	45.83%
AZZ	6.33	53%	4.00	50%	5.67	71%	4.33	36%	20.33	50.83%
ANJ	5.67	47%	4.00	50%	4.67	58%	4.33	36%	18.67	46.67%
									20.59	51.48%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-2, RABU, 7 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

"Kartu Ucapan Gambar Buah"

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	4	3	3	3	3	1	1	1	24
RSY	2	2	4	3	2	3	2	1	1	1	21
TN	1	3	4	3	3	3	3	1	1	1	23
ALD	2	2	4	3	3	3	2	1	1	1	22
NZT	3	1	4	3	2	3	3	1	1	1	22
FT	3	2	4	3	4	3	3	2	2	1	27
RFI	1	1	3	3	3	1	3	1	1	1	18
AZZ	1	1	3	3	3	3	2	1	1	1	19
ANJ	1	1	3	3	2	3	2	1	1	1	18

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-2, RABU, 7 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	4	3	1	2	2	1	2	2	21
RSY	2	1	4	3	3	3	2	1	1	1	21
TN	2	1	4	1	3	3	3	1	1	2	21
ALD	2	1	4	3	3	3	2	1	2	3	24
NZT	3	1	4	3	3	2	3	1	1	1	22
FT	3	2	4	4	4	3	3	2	2	4	31
RFI	1	1	3	3	3	2	3	1	1	1	19
AZZ	2	1	3	3	3	2	2	1	1	1	19
ANJ	2	1	3	3	3	3	2	1	1	1	20

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-2, RABU, 7 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	4	3	3	2	3	1	1	1	1	22
RSY	3	1	3	1	1	2	2	1	1	1	16
TN	2	1	2	1	1	2	3	1	1	1	15
ALD	3	1	4	3	3	3	3	1	1	1	23
NZT	2	1	3	3	1	2	3	1	1	1	18
FT	3	2	4	3	4	3	3	2	1	1	26
RFI	2	1	2	2	1	1	3	1	1	1	15
AZZ	3	1	2	1	1	3	2	1	1	1	16
ANJ	1	1	3	1	2	2	2	1	1	1	15

**Hasil Uji Penelitian H.2**

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	24	21	22	22.33	55.83%
RSY	21	21	16	19.33	48.33%
TN	23	21	15	19.67	49.17%
ALD	22	24	23	23.00	57.50%
NZT	22	22	18	20.67	51.67%
FT	27	31	26	28.00	70.00%
RFI	18	19	15	17.33	43.33%
AZZ	19	19	16	18.00	45.00%
ANJ	18	20	15	17.67	44.17%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40				<b>20.67</b>	<b>51.67%</b>

**Hasil Uji Tir**

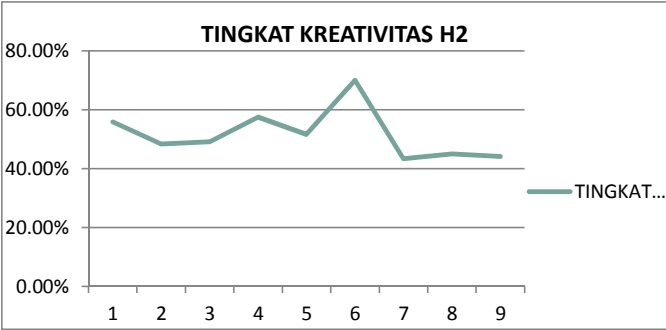
KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ
Total Skala

**Hasil Uji Tk**

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ
Total Skala

**Rekap Per .**

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ



tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
9	8	10	9.00	75.00%
8	7	7	7.33	61.11%
8	7	5	6.67	55.56%
8	7	8	7.67	63.89%
8	8	6	7.33	61.11%
9	9	9	9.00	75.00%
5	5	5	5.00	41.67%
5	6	6	5.67	47.22%
5	6	5	5.33	44.44%
= 4 x 3= 12		Rata-2	7.00	58.33%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	4	5	5.00	62.50%
RSY	5	6	2	4.33	54.17%
TN	6	4	2	4.00	50.00%
ALD	6	6	6	6.00	75.00%
NZT	5	6	4	5.00	62.50%
FT	7	8	7	7.33	91.67%
RFI	6	6	3	5.00	62.50%
AZZ	6	6	2	4.67	58.33%
ANJ	5	6	3	4.67	58.33%
Total Skala = 4 x 2= 8		Rata-2	5.11	63.89%	

c. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
6	4	4	4.67	58.33%
5	5	4	4.67	58.33%
6	6	5	5.67	70.83%
5	5	6	5.33	66.67%
6	5	5	5.33	66.67%
6	6	6	6.00	75.00%
4	5	4	4.33	54.17%
5	4	5	4.67	58.33%
5	5	4	4.67	58.33%
= 4 x 2= 8		Rata-2	5.04	62.96%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	3	5	3	3.67	30.56%
RSY	3	3	3	3.00	25.00%
TN	3	4	3	3.33	27.78%
ALD	3	6	3	4.00	33.33%
NZT	3	3	3	3.00	25.00%
FT	5	8	4	5.67	47.22%
RFI	3	3	3	3.00	25.00%
AZZ	3	3	3	3.00	25.00%
ANJ	3	3	3	3.00	25.00%
Total Skala = 4 x 3= 12		Rata-2	3.52	29.32%	

Aspek Kreativitas Siklus Satu H.2

Aspek								Total	
Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
9.00	75%	5.00	63%	4.67	58%	3.67	31%	22.33	55.83%
7.33	61%	4.33	54%	4.67	58%	3.00	25%	19.33	48.33%
6.67	56%	4.00	50%	5.67	71%	3.33	28%	19.67	49.17%
7.67	64%	6.00	75%	5.33	67%	4.00	33%	23.00	57.50%
7.33	61%	5.00	63%	5.33	67%	3.00	25%	20.67	51.67%
9.00	75%	7.33	92%	6.00	75%	5.67	47%	28.00	70.00%
5.00	42%	5.00	63%	4.33	54%	3.00	25%	17.33	43.33%
5.67	47%	4.67	58%	4.67	58%	3.00	25%	18.00	45.00%
5.33	44%	4.67	58%	4.67	58%	3.00	25%	17.67	44.17%
								20.67	51.67%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-3, Kamis, 8 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

"PIGURA TAMAN"

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	26
RSY	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	26
TN	1	4	3	2	3	3	2	2	2	3	25
ALD	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32
NZT	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	21
FT	2	4	4	4	4	3	3	2	2	1	29
RFI	1	4	3	3	3	3	2	2	2	3	26
AZZ	1	4	3	2	3	3	2	2	2	3	25
ANJ	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	27

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-3, Kamis, 8 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	2	3	3	3	3	2	3	2	1	3	25
RSY	3	2	3	2	2	4	2	2	1	2	23
TN	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	23
ALD	3	1	4	4	4	3	2	1	1	1	24
NZT	3	1	3	3	3	3	2	1	2	2	23
FT	3	2	4	3	4	2	3	2	4	2	29
RFI	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	22
AZZ	3	4	3	2	2	3	1	2	2	2	24
ANJ	2	1	3	3	2	3	3	1	1	2	21

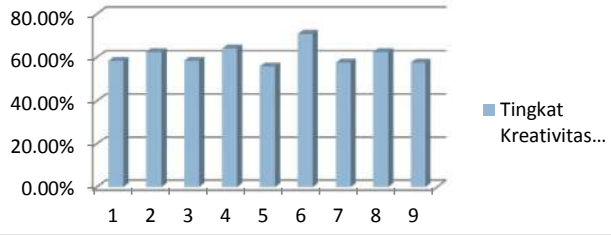
OBSERVER: AZIZAH  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	19
RSY	2	3	3	2	2	3	1	3	3	4	26
TN	2	4	3	2	2	3	2	1	1	2	22
ALD	3	1	4	3	3	3	1	1	1	1	21
NZT	3	1	3	2	4	3	2	1	2	2	23
FT	2	2	4	3	4	3	2	2	2	3	27
RFI	2	3	3	3	3	2	1	2	1	1	21
AZZ	2	4	3	2	3	3	2	2	2	3	26
ANJ	2	1	3	3	4	3	2	1	1	1	21

**HASIL UJI PENELITIAN H.3**

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	26	25	19	23.33	58.33%
RSY	26	23	26	25.00	62.50%
TN	25	23	22	23.33	58.33%
ALD	32	24	21	25.67	64.17%
NZT	21	23	23	22.33	55.83%
FT	29	29	27	28.33	70.83%
RFI	26	22	21	23.00	57.50%
AZZ	25	24	26	25.00	62.50%
ANJ	27	21	21	23.00	57.50%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40				<b>24.33</b>	<b>60.83%</b>

Tingkat Kreativitas Siklus 1, H.3





Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	8	8	7	7.67	63.89%
RSY	7	8	8	7.67	63.89%
TN	8	8	9	8.33	69.44%
ALD	11	8	8	9.00	75.00%
NZT	7	7	7	7.00	58.33%
FT	10	9	8	9.00	75.00%
RFI	8	6	8	7.33	61.11%
AZZ	8	10	9	9.00	75.00%
ANJ	8	6	6	6.67	55.56%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	7.96	66.36%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	6	4	5.00	62.50%
RSY	5	4	4	4.33	54.17%
TN	5	4	4	4.33	54.17%
ALD	6	8	6	6.67	83.33%
NZT	6	6	6	6.00	75.00%
FT	8	7	7	7.33	91.67%
RFI	6	5	6	5.67	70.83%
AZZ	5	4	5	4.67	58.33%
ANJ	6	5	7	6.00	75.00%
Total Skala = 4 x 2=8			Rata-2	5.56	69.44%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	5	5	5.33	66.67%
RSY	5	6	4	5.00	62.50%
TN	5	4	5	4.67	58.33%
ALD	6	5	4	5.00	62.50%
NZT	5	5	5	5.00	62.50%
FT	6	5	5	5.33	66.67%
RFI	5	5	3	4.33	54.17%
AZZ	5	4	5	4.67	58.33%
ANJ	6	6	5	5.67	70.83%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	5.00	62.50%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	6	3	5.33	44.44%
RSY	9	5	10	8.00	66.67%
TN	7	7	4	6.00	50.00%
ALD	9	3	3	5.00	41.67%
NZT	3	5	5	4.33	36.11%
FT	5	8	7	6.67	55.56%
RFI	7	6	4	5.67	47.22%
AZZ	7	6	7	6.67	55.56%
ANJ	7	4	3	4.67	38.89%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	5.81	48.46%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.3

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	7.67	64%	5.00	63%	5.33	67%	5.33	44%	23.33	58.33%
RSY	7.67	64%	4.33	54%	5.00	63%	8.00	67%	25.00	62.50%
TN	8.33	69%	4.33	54%	4.67	58%	6.00	50%	23.33	58.33%
ALD	9.00	75%	6.67	83%	5.00	63%	5.00	42%	25.67	64.17%
NZT	7.00	58%	6.00	75%	5.00	63%	4.33	36%	22.33	55.83%
FT	9.00	75%	7.33	92%	5.33	67%	6.67	56%	28.33	70.83%
RFI	7.33	61%	5.67	71%	4.33	54%	5.67	47%	23.00	57.50%
AZZ	9.00	75%	4.67	58%	4.67	58%	6.67	56%	25.00	62.50%
ANJ	6.67	56%	6.00	75%	5.67	71%	4.67	39%	23.00	57.50%
									24.33	60.83%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-4, JUMAT , 9 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

Menggambar Bebas & Mewarnai Sayuran

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	2	1	4	1	1	1	3	2	2	1	18
RSY	2	1	4	1	1	1	3	2	2	1	18
TN	1	1	4	1	1	1	2	2	2	1	16
ALD	2	1	4	1	1	1	3	2	2	1	18
NZT	2	2	4	1	1	1	3	2	2	1	19
FT	2	1	4	1	1	1	3	1	1	2	17
RFI	1	1	4	1	1	1	2	2	2	1	16
AZZ	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	14
ANJ	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	13

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-4, JUMAT , 9 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	2	1	4	1	1	1	3	1	1	1	16
RSY	3	1	4	1	1	1	3	2	2	2	20
TN	1	1	4	1	1	1	2	2	2	2	17
ALD	3	1	4	1	1	1	3	2	2	2	20
NZT	2	2	4	1	1	1	3	1	2	2	19
FT	2	1	4	1	1	2	3	1	1	2	18
RFI	2	1	4	1	1	1	1	1	3	1	16
AZZ	1	1	3	1	1	2	3	1	1	2	16
ANJ	1	1	3	1	1	1	2	1	1	2	14

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE-4, JUMAT , 9 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS		1	4	1	2	4	3	2	2	1	20
RSY		2	4	1	3	4	2	2	2	1	21
TN		1	4	1	2	3	2	2	2	2	19
ALD		1	4	1	2	4	3	3	3	3	24
NZT		2	4	1	2	4	3	2	3	1	22
FT		1	4	1	2	4	3	2	3	2	22
RFI		1	4	1	2	3	2	1	1	1	16
AZZ		1	3	1	2	4	3	2	2	2	20
ANJ		1	3	1	2	3	2	2	2	2	18

**HASIL UJI PENELITIAN H.4**

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	18	16	20	18.00	45.00%
RSY	18	20	21	19.67	49.17%
TN	16	17	19	17.33	43.33%
ALD	18	20	24	20.67	51.67%
NZT	19	19	22	20.00	50.00%
FT	17	18	22	19.00	47.50%
RFI	16	16	16	16.00	40.00%
AZZ	14	16	20	16.67	41.67%
ANJ	13	14	18	15.00	37.50%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40				18.04	<b>45.09%</b>

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	7	5	6.33	52.78%
RSY	7	8	6	7.00	58.33%
TN	6	6	5	5.67	47.22%
ALD	7	8	5	6.67	55.56%
NZT	8	8	6	7.33	61.11%
FT	7	7	5	6.33	52.78%
RFI	6	7	5	6.00	50.00%
AZZ	5	5	4	4.67	38.89%
ANJ	5	5	4	4.67	38.89%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	6.07	50.62%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	2	2	3	2.33	29.17%
RSY	2	2	4	2.67	33.33%
TN	2	2	3	2.33	29.17%
ALD	2	2	3	2.33	29.17%
NZT	2	2	3	2.33	29.17%
FT	2	2	3	2.33	29.17%
RFI	2	2	3	2.33	29.17%
AZZ	2	2	3	2.33	29.17%
ANJ	2	2	3	2.33	29.17%
Total Skala = 4 x 2=8			Rata-2	2.37	29.63%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	4	4	7	5.00	62.50%
RSY	4	4	6	4.67	58.33%
TN	3	3	5	3.67	45.83%
ALD	4	4	7	5.00	62.50%
NZT	4	4	7	5.00	62.50%
FT	4	5	7	5.33	66.67%
RFI	3	2	5	3.33	41.67%
AZZ	4	5	7	5.33	66.67%
ANJ	3	3	5	3.67	45.83%
Total Skala = 4 x 2=8			Rata-2	4.56	56.94%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	3	5	4.33	36.11%
RSY	5	6	5	5.33	44.44%
TN	5	6	6	5.67	47.22%
ALD	5	6	9	6.67	55.56%
NZT	5	5	6	5.33	44.44%
FT	4	4	7	5.00	41.67%
RFI	5	5	3	4.33	36.11%
AZZ	3	4	6	4.33	36.11%
ANJ	3	4	6	4.33	36.11%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	5.04	41.98%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.4

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	6.33	53%	2.33	29%	5.00	63%	4.33	36%	18.00	45.00%
RSY	7.00	58%	2.67	33%	4.67	58%	5.33	44%	19.67	49.17%
TN	5.67	47%	2.33	29%	3.67	46%	5.67	47%	17.33	43.33%
ALD	6.67	56%	2.33	29%	5.00	63%	6.67	56%	20.67	51.67%
NZT	7.33	61%	2.33	29%	5.00	63%	5.33	44%	20.00	50.00%
FT	6.33	53%	2.33	29%	5.33	67%	5.00	42%	19.00	47.50%
RFI	6.00	50%	2.33	29%	3.33	42%	4.33	36%	16.00	40.00%
AZZ	4.67	39%	2.33	29%	5.33	67%	4.33	36%	16.67	41.67%
ANJ	4.67	39%	2.33	29%	3.67	46%	4.33	36%	15.00	37.50%
									18.04	45.09%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 5, SENEN, 12 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

Kartu Undangan Bergambar Animasi Hewan

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	3	4	4	2	3	2	2	1	25
RSY	3	1	3	4	4	3	3	1	1	1	24
TN	1	1	3	4	4	3	3	1	1	1	22
ALD	3	1	4	4	4	4	3	1	1	1	26
NZT	2	1	2	4	4	3	2	1	1	1	21
FT	3	1	3	4	4	3	3	1	1	1	24
RFI	1	1	3	4	4	3	3	1	1	1	22
AZZ	2	1	3	4	4	3	3	1	1	1	23
ANJ	2	1	3	4	4	3	2	1	1	1	22

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 5, SENEN, 12 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	4	4	4	3	3	2	2	2	28
RSY	2	1	4	4	4	3	3	1	1	1	24
TN	2	1	4	4	4	2	3	1	1	1	23
ALD	3	1	4	4	4	4	3	1	1	1	26
NZT	3	1	3	4	4	3	2	1	1	1	23
FT	3	1	4	4	4	4	3	1	1	1	26
RFI	2	1	4	4	4	3	2	1	1	1	23
AZZ	2	2	4	4	4	2	2	1	1	1	23
ANJ	2	1	4	4	3	2	2	1	1	1	21

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 5, SENEN, 12 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	4	2	1	4	3	3	1	1	23
RSY	1	1	4	2	4	2	2	1	1	1	19
TN	1	1	3	1	4	2	2	1	1	1	17
ALD	2	1	4	2	4	3	3	1	1	1	22
NZT	2	1	3	1	4	2	2	1	1	1	18
FT	2	1	4	3	4	3	2	2	1	2	24
RFI	1	1	3	2	4	3	2	1	1	1	19
AZZ	2	1	4	1	4	3	2	1	1	1	20
ANJ	2	1	4	1	1	2	2	1	1	1	16

### Hasil Uji Penelitian H.5

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	25	28	23	25.33	63.33%
RSY	24	24	19	22.33	55.83%
TN	22	23	17	20.67	51.67%
ALD	26	26	22	24.67	61.67%
NZT	21	23	18	20.67	51.67%
FT	24	26	24	24.67	61.67%
RFI	22	23	19	21.33	53.33%
AZZ	23	23	20	22.00	55.00%
ANJ	22	21	16	19.67	49.17%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40				22.37	<b>55.93%</b>

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	8	8	7.67	63.89%
RSY	7	7	6	6.67	55.56%
TN	5	7	5	5.67	47.22%
ALD	8	8	7	7.67	63.89%
NZT	5	7	6	6.00	50.00%
FT	7	8	7	7.33	61.11%
RFI	5	7	5	5.67	47.22%
AZZ	6	8	7	7.00	58.33%
ANJ	6	7	7	6.67	55.56%
Total Skala = 4 x3= 12			Rata-2	6.70	55.86%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	8	8	3	6.33	79.17%
RSY	8	8	6	7.33	91.67%
TN	8	8	5	7.00	87.50%
ALD	8	8	6	7.33	91.67%
NZT	8	8	5	7.00	87.50%
FT	8	8	7	7.67	95.83%
RFI	8	8	6	7.33	91.67%
AZZ	8	8	5	7.00	87.50%
ANJ	8	7	2	5.67	70.83%
Total Skala = 4 x2=8			Rata-2	6.96	87.04%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	6	7	6.00	75.00%
RSY	6	6	4	5.33	66.67%
TN	6	5	4	5.00	62.50%
ALD	7	7	6	6.67	83.33%
NZT	5	5	4	4.67	58.33%
FT	6	7	5	6.00	75.00%
RFI	6	5	5	5.33	66.67%
AZZ	6	4	5	5.00	62.50%
ANJ	5	4	4	4.33	54.17%
Total Skala = 4 x2=8			Rata-2	5.37	67.13%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

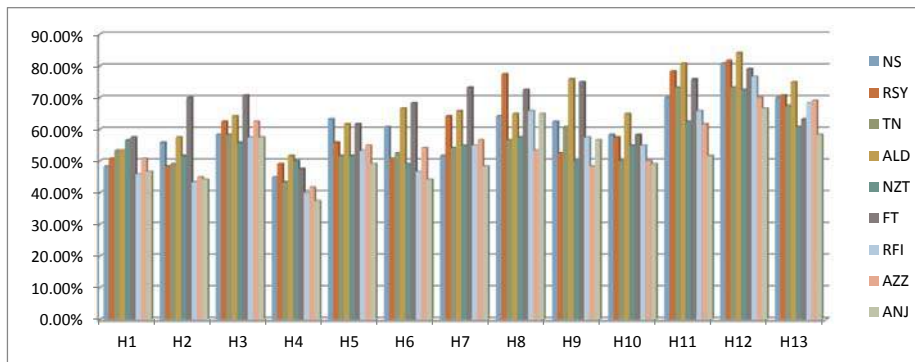
KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	6	5	5.33	44.44%
RSY	3	3	3	3.00	25.00%
TN	3	3	3	3.00	25.00%
ALD	3	3	3	3.00	25.00%
NZT	3	3	3	3.00	25.00%
FT	3	3	5	3.67	30.56%
RFI	3	3	3	3.00	25.00%
AZZ	3	3	3	3.00	25.00%
ANJ	3	3	3	3.00	25.00%
Total Skala = 4 x3= 12			Rata-2	3.33	27.78%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.5

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi			
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
NS	7.67	64%	6.33	79%	6.00	75%	5.33	44%	25.33	63.33%
RSY	6.67	56%	7.33	92%	5.33	67%	3.00	25%	22.33	55.83%
TN	5.67	47%	7.00	88%	5.00	63%	3.00	25%	20.67	51.67%
ALD	7.67	64%	7.33	92%	6.67	83%	3.00	25%	24.67	61.67%
NZT	6.00	50%	7.00	88%	4.67	58%	3.00	25%	20.67	51.67%
FT	7.33	61%	7.67	96%	6.00	75%	3.67	31%	24.67	61.67%
RFI	5.67	47%	7.33	92%	5.33	67%	3.00	25%	21.33	53.33%
AZZ	7.00	58%	7.00	88%	5.00	63%	3.00	25%	22.00	55.00%
ANJ	6.67	56%	5.67	71%	4.33	54%	3.00	25%	19.67	49.17%
									22.37	55.93%

DATA KREATIVITAS SETELAH TINDAKAN SIKLUS 1 ( dalam %)

KODE NAMA	Uji Awal	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H.10	H.11	H.12	H.13	Rata-2 Siklus 1	Peningkatan
NS	31.67%	48.33%	55.83%	58.33%	45.00%	63.33%	60.83%	51.67%	64.17%	62.50%	58.33%	70.00%	80.83%	70.00%	60.71%	29.04%
RSY	33.33%	50.83%	48.33%	62.50%	49.17%	55.83%	50.83%	64.17%	77.50%	52.50%	57.50%	78.33%	81.67%	70.83%	61.54%	28.21%
TN	35.83%	53.33%	49.17%	58.33%	43.33%	51.67%	52.50%	54.17%	56.67%	60.83%	50.00%	73.33%	73.33%	67.50%	57.24%	21.41%
ALD	38.33%	53.33%	57.50%	64.17%	51.67%	61.67%	66.67%	65.83%	65.00%	75.83%	65.00%	80.83%	84.17%	75.00%	66.67%	28.33%
NZT	34.17%	56.67%	51.67%	55.83%	50.00%	51.67%	49.17%	55.00%	57.50%	50.00%	55.00%	62.50%	72.50%	60.83%	56.03%	21.86%
FT	40.00%	57.50%	70.00%	70.83%	47.50%	61.67%	68.33%	73.33%	72.50%	75.00%	58.33%	75.83%	79.17%	63.33%	67.18%	27.18%
RFI	30.00%	45.83%	43.33%	57.50%	40.00%	53.33%	46.67%	55.00%	65.83%	57.50%	55.00%	65.83%	76.67%	68.33%	56.22%	26.22%
AZZ	32.50%	50.83%	45.00%	62.50%	41.67%	55.00%	54.17%	56.67%	53.33%	48.33%	50.00%	61.67%	70.00%	69.17%	55.26%	22.76%
ANJ	30.00%	46.67%	44.17%	57.50%	37.50%	49.17%	44.17%	48.33%	65.00%	56.67%	49.17%	51.67%	66.67%	58.33%	51.92%	21.92%
<b>Rata-2</b>	<b>33.98%</b>														<b>59.20%</b>	<b>25.21%</b>



Grafik Kreativitas Setelah Tindakan Siklus 1

Hasil Skor Uji Kreativitas Siklus 1

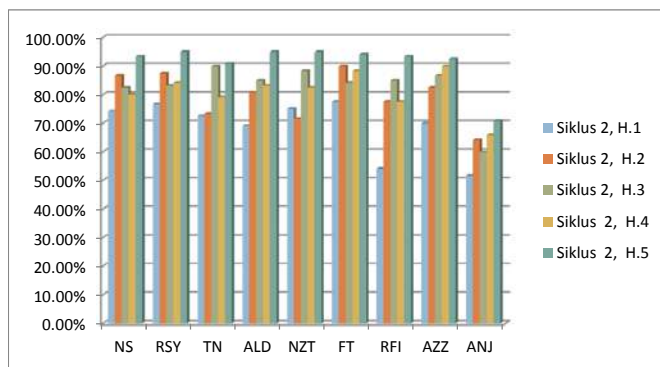
KODE NAMA	Uji Awal	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H.10	H.11	H.12	H.13	Rata-2 Siklus 1	Peningkatan
NS	12.67	19.33	22.33	23.33	18.00	25.33	24.33	20.67	25.67	25.00	23.33	28.00	32.33	28.00	24.28	11.62
RSY	13.33	20.33	19.33	25.00	19.67	22.33	20.33	25.67	31.00	21.00	23.00	31.33	32.67	28.33	24.62	11.28
TN	14.33	21.33	19.67	23.33	17.33	20.67	21.00	21.67	22.67	24.33	20.00	29.33	29.33	27.00	22.90	8.56
ALD	15.33	21.33	23.00	25.67	20.67	24.67	26.67	26.33	26.00	30.33	26.00	32.33	33.67	30.00	26.67	11.33
NZT	13.67	22.67	20.67	22.33	20.00	20.67	19.67	22.00	23.00	20.00	22.00	25.00	29.00	24.33	22.41	8.74
FT	16.00	23.00	28.00	28.33	19.00	24.67	27.33	29.33	29.00	30.00	23.33	30.33	31.67	25.33	26.87	10.87
RFI	12.00	18.33	17.33	23.00	16.00	21.33	18.67	22.00	26.33	23.00	22.00	26.33	30.67	27.33	22.49	10.49
AZZ	13.00	20.33	18.00	25.00	16.67	22.00	21.67	22.67	21.33	19.33	20.00	24.67	28.00	27.67	22.10	9.10
ANJ	12.00	18.67	17.67	23.00	15.00	19.67	17.67	19.33	26.00	22.67	19.67	20.67	26.67	23.33	20.77	8.77
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>														<b>23.68</b>	<b>10.09</b>

DATA KREATIVITAS SETELAH TINDAKAN SIKLUS 1 DAN 2 (dalam %)



KODE NAMA	SIKLUS I (SATU)	H1	H2	H3	H4	H5	Rata-2 Siklus II	Peningkatan
NS	60.71%	74.17%	86.67%	82.50%	80.00%	93.33%	83.33%	22.63%
RSY	61.54%	76.67%	87.50%	83.33%	84.17%	95.00%	85.33%	23.79%
TN	57.24%	72.50%	73.33%	90.00%	79.17%	90.83%	81.17%	23.92%
ALD	66.67%	69.17%	80.83%	85.00%	83.33%	95.00%	82.67%	16.00%
NZT	56.03%	75.00%	71.67%	88.33%	82.50%	95.00%	82.50%	26.47%
FT	67.18%	77.50%	90.00%	84.17%	88.33%	94.17%	86.83%	19.65%
RFI	56.22%	54.17%	77.50%	85.00%	77.50%	93.33%	77.50%	21.28%
AZZ	55.26%	70.00%	82.50%	86.67%	90.00%	92.50%	84.33%	29.08%
ANJ	51.92%	51.67%	64.17%	60.00%	65.83%	70.83%	62.50%	10.58%
<b>Rata-2</b>	<b>59.20%</b>						<b>80.69%</b>	<b>21.49%</b>

### GRAFIK KREATIVITAS SETELAH TINDAKAN SIKLUS 2



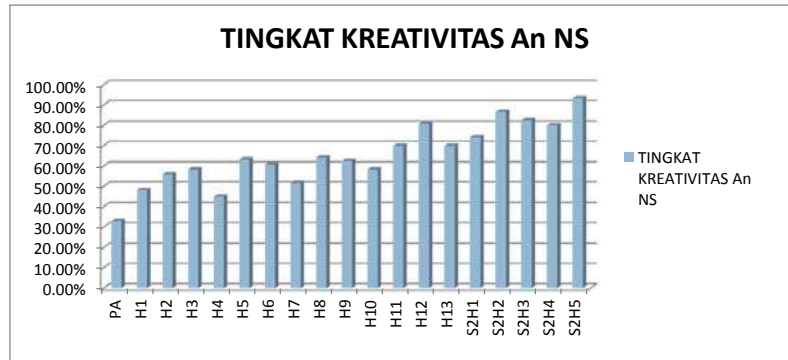
### DATA KREATIVITAS SETELAH TINDAKAN SIKLUS II (dalam skor nilai)

KODE NAMA	SIKLUS I (SATU)	H1	H2	H3	H4	H5	Rata-2 Siklus II	Peningkatan
NS	24.28	29.67	34.67	33.00	32.00	37.33	33.33	9.05
RSY	24.62	30.67	35.00	33.33	33.67	38.00	34.13	9.52
TN	22.90	29.00	29.33	36.00	31.67	36.33	32.47	9.57
ALD	26.67	27.67	32.33	34.00	33.33	38.00	33.07	6.40
NZT	22.41	30.00	28.67	35.33	33.00	38.00	33.00	10.59
FT	26.87	31.00	36.00	33.67	35.33	37.67	34.73	7.86
RFI	22.49	21.67	31.00	34.00	31.00	37.33	31.00	8.51
AZZ	22.10	28.00	33.00	34.67	36.00	37.00	33.73	11.63
ANJ	20.77	20.67	25.67	24.00	26.33	28.33	25.00	4.23
<b>Rata-2</b>	<b>23.68</b>						<b>32.27</b>	<b>9.67</b>

Nesta

Kegiatan	Hasil (%)	
Uji Awal	33.00%	
Siklus 1.	H.1	48.33%
	H.2	55.83%
	H.3	58.33%
	H.4	45.00%
	H.5	63.33%
	H.6	60.83%
	H.7	51.67%
	H.8	64.17%
	H.9	62.50%
	H.10	58.33%
	H.11	70.00%
	H.12	80.83%
Siklus 2.	S2.H1	74.17%
	S2.H2	86.67%
	S2.H3	82.50%
	S2.H4	80.00%
	S2.H5	93.33%
Uji awal	33.00%	
Rata-rata siklus 1	66%	
Rata-rata siklus 2	79%	
Rata-rata siklus 1 & 2	67%	

Tingkat Kreativitas atas nama Nesta (NS)



Total Skor Nilai = 4 x 10= 40 (100%)

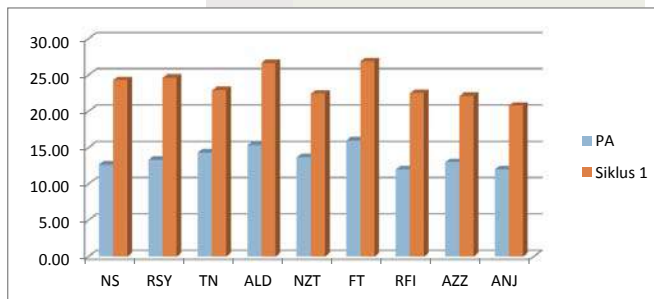
Hasil : Terjadi peningkatan baik pada siklus 1 maupun 2 apabila dibandingkan dengan hasil uji awal.

Peningkatan 27% pada siklus 1 dan 18% pada siklus 2.

Rekap Hasil Uji Penelitian Siklus 1

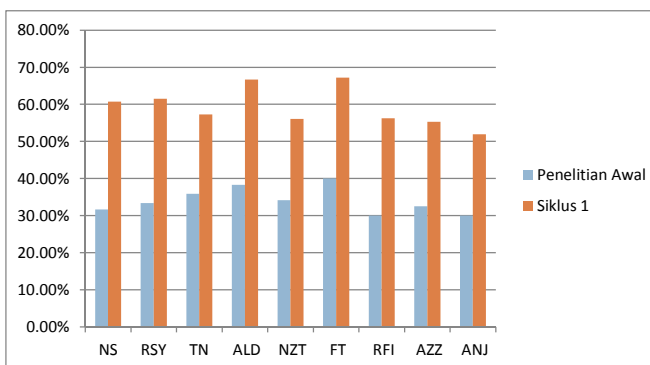
KODE NAMA	Uji Awal			Siklus 1			Peningkatan
	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori	
NS	12.67	31.67%	BM	24.28	60.71%	MB	29.04%
RSY	13.33	33.33%	BM	24.62	61.54%	MB	28.21%
TN	14.33	35.83%	BM	22.90	57.24%	MB	21.41%
ALD	15.33	38.33%	BM	26.67	66.67%	BSH	28.33%
NZT	13.67	34.17%	BM	22.41	56.03%	MB	21.86%
FT	16.00	40.00%	BM	26.87	67.18%	BSH	27.18%
RFI	12.00	30.00%	BM	22.49	56.22%	MB	26.22%
AZZ	13.00	32.50%	BM	22.10	55.26%	MB	22.76%
ANJ	12.00	30.00%	BM	20.77	51.92%	MB	21.92%
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>	<b>33.98%</b>	<b>BM</b>	<b>23.68</b>	<b>59.20%</b>	<b>MB</b>	<b>25.21%</b>

NAMA	PA Skor	S.1 Skor
NS	12.67	24.28
RSY	13.33	24.62
TN	14.33	22.90
ALD	15.33	26.67
NZT	13.67	22.41
FT	16.00	26.87
RFI	12.00	22.49
AZZ	13.00	22.10
ANJ	12.00	20.77



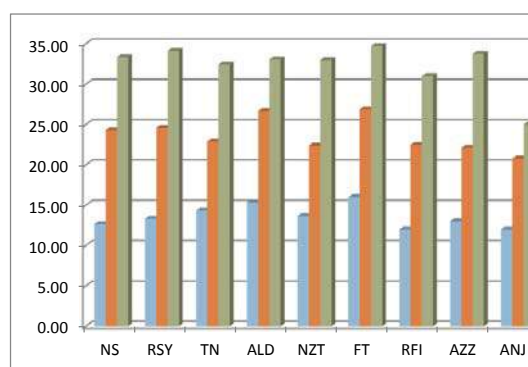
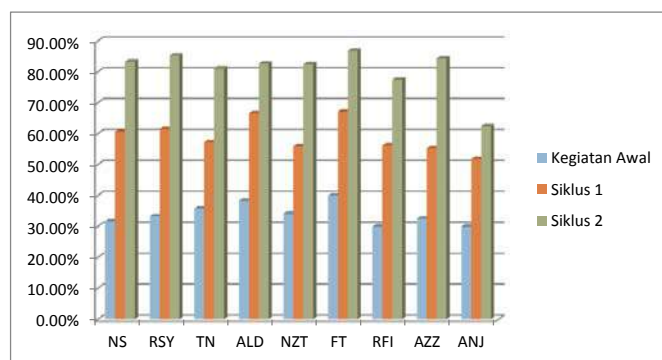
DATA KREATIVITAS AWAL, SIKLUS 1 DAN 2 (dalam %)

KODE NAMA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS 2
NS	31.67%	60.71%	83.33%
RSY	33.33%	61.54%	85.33%
TN	35.83%	57.24%	81.17%
ALD	38.33%	66.67%	82.67%
NZT	34.17%	56.03%	82.50%
FT	40.00%	67.18%	86.83%
RFI	30.00%	56.22%	77.50%
AZZ	32.50%	55.26%	84.33%
ANJ	30.00%	51.92%	62.50%
<b>Rata-2</b>	<b>33.98%</b>	<b>59.20%</b>	<b>80.69%</b>



GRAFIK KREATIVITAS PENELITIAN AWAL, SIKLUS 1, DAN 2.

GRAFIK KREATIVITAS PENELITIAN AWAL, SIKLUS



DATA RATA-2 KREATIVITAS AWAL, SIKLUS 1 DAN 2

KODE NAMA	AWAL		SIKLUS 1 (satu)		SIKLUS 2 (dua)	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%
NS	12.67	31.67%	24.28	60.71%	33.33	83.33%
RSY	13.33	33.33%	24.62	61.54%	34.13	85.33%
TN	14.33	35.83%	22.90	57.24%	32.47	81.17%
ALD	15.33	38.33%	26.67	66.67%	33.07	82.67%
NZT	13.67	34.17%	22.41	56.03%	33.00	82.50%
FT	16.00	40.00%	26.87	67.18%	34.73	86.83%
RFI	12.00	30.00%	22.49	56.22%	31.00	77.50%
AZZ	13.00	32.50%	22.10	55.26%	33.73	84.33%
ANJ	12.00	30.00%	20.77	51.92%	25.00	62.50%
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>	<b>33.98%</b>	<b>23.68</b>	<b>59.20%</b>	<b>32.27</b>	<b>80.69%</b>

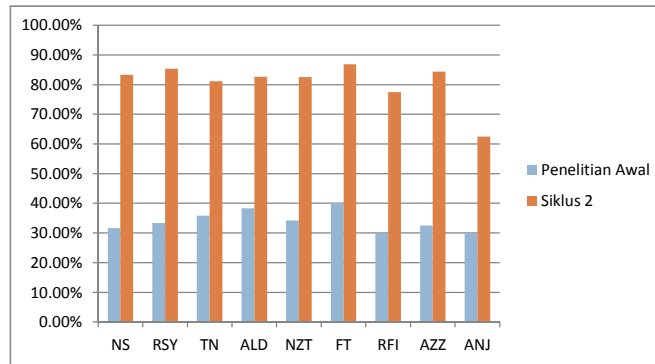
NAMA	PA Skor	S1 Skor	S2 Skor
NS	12.67	24.28	33.33
RSY	13.33	24.62	34.13
TN	14.33	22.90	32.47
ALD	15.33	26.67	33.07
NZT	13.67	22.41	33.00
FT	16.00	26.87	34.73
RFI	12.00	22.49	31.00
AZZ	13.00	22.10	33.73
ANJ	12.00	20.77	25.00
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>	<b>23.68</b>	<b>32.27</b>

DATA RATA-2 KREATIVITAS AWAL DAN SIKLUS 2

KODE NAMA	AWAL		SIKLUS 2 (dua)		Peningkatan	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%
NS	12.67	31.67%	33.33	83.33%	20.67	51.67%
RSY	13.33	33.33%	34.13	85.33%	20.80	52.00%
TN	14.33	35.83%	32.47	81.17%	18.13	45.33%
ALD	15.33	38.33%	33.07	82.67%	17.73	44.33%
NZT	13.67	34.17%	33.00	82.50%	19.33	48.33%
FT	16.00	40.00%	34.73	86.83%	18.73	46.83%
RFI	12.00	30.00%	31.00	77.50%	19.00	47.50%
AZZ	13.00	32.50%	33.73	84.33%	20.73	51.83%
ANJ	12.00	30.00%	25.00	62.50%	13.00	32.50%
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>	<b>33.98%</b>	<b>32.27</b>	<b>80.69%</b>	<b>18.68</b>	<b>46.70%</b>

**DATA RATA-RATA KREATIVITAS AWAL DAN SIKLUS 2**

KODE NAMA	AWAL	SIKLUS 2
NS	31.67%	83.33%
RSY	33.33%	85.33%
TN	35.83%	81.17%
ALD	38.33%	82.67%
NZT	34.17%	82.50%
FT	40.00%	86.83%
RFI	30.00%	77.50%
AZZ	32.50%	84.33%
ANJ	30.00%	62.50%
Rata-2	33.98%	80.69%



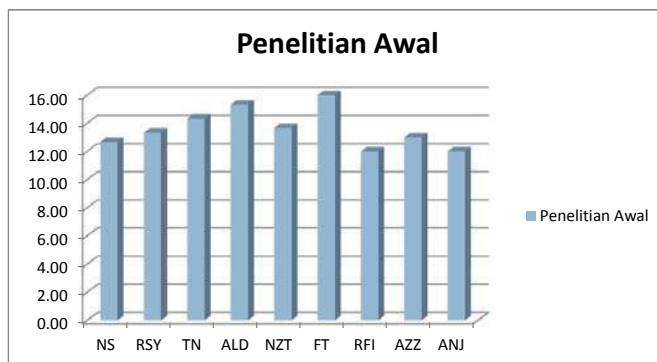
**GRAFIK RATA-RATA KREATIVITAS AWAL DAN SIKLUS 2**

**Hasil Penelitian Kreativitas Kelompok Usia 5-6 Tahun, KB Mutiara Hati, Penjaringan, Jakarta Utara**

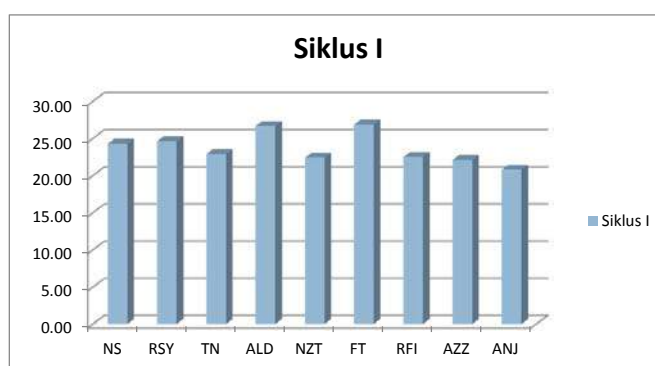
KODE NAMA	Penelitian Awal		Siklus 1 (S1)		Peningkatan S.1 - P.A		Siklus 2 (S2)		Peningkatan S.2 - S.1		Peningkatan S.2 - P.A	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
	NS	12.67	31.67%	24.28	60.71%	11.62	29.04%	33.33	83.33%	9.05	22.63%	20.67
RSY	13.33	33.33%	24.62	61.54%	11.28	28.21%	34.13	85.33%	9.52	23.79%	20.80	52.00%
TN	14.33	35.83%	22.90	57.24%	8.56	21.41%	32.47	81.17%	9.57	23.92%	18.13	45.33%
ALD	15.33	38.33%	26.67	66.67%	11.33	28.33%	33.07	82.67%	6.40	16.00%	17.73	44.33%
NZT	13.67	34.17%	22.41	56.03%	8.74	21.86%	33.00	82.50%	10.59	26.47%	19.33	48.33%
FT	16.00	40.00%	26.87	67.18%	10.87	27.18%	34.73	86.83%	7.86	19.65%	18.73	46.83%
RFI	12.00	30.00%	22.49	56.22%	10.49	26.22%	31.00	77.50%	8.51	21.28%	19.00	47.50%
AZZ	13.00	32.50%	22.10	55.26%	9.10	22.76%	33.73	84.33%	11.63	29.08%	20.73	51.83%
ANJ	12.00	30.00%	20.77	51.92%	8.77	21.92%	25.00	62.50%	4.23	10.58%	13.00	32.50%
Rata-2	13.59	33.98%	23.68	59.20%	10.09	25.21%	32.27	80.69%	8.60	21.49%	18.68	46.70%

Keterangan: PA= Penelitian Awal, S1= Siklus 1, S2= Siklus 2.

KODE NAMA	Penelitian Awal	
	Skor	Kategori
NS	12.67	BM
RSY	13.33	BM
TN	14.33	BM
ALD	15.33	BM
NZT	13.67	BM
FT	16.00	BM
RFI	12.00	BM
AZZ	13.00	BM
ANJ	12.00	BM
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>	<b>BM</b>



KODE NAMA	Siklus I (satu)	
	Skor	Kategori
NS	24.28	MB
RSY	24.62	MB
TN	22.90	MB
ALD	26.67	BSH
NZT	22.41	MB
FT	26.87	BSH
RFI	22.49	MB
AZZ	22.10	MB
ANJ	20.77	MB
<b>Rata-2</b>	<b>23.68</b>	<b>MB</b>



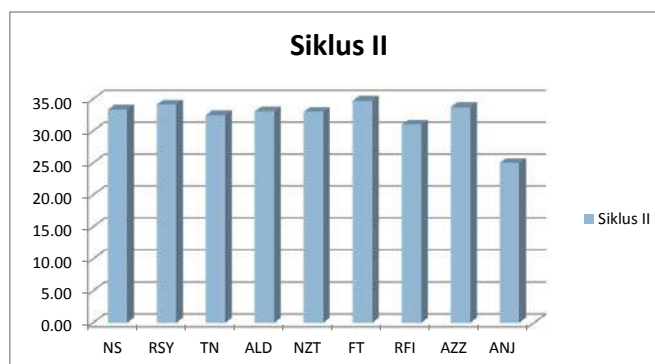
**Pencapaiann Kelas Siklus I (satu)**

	Jlm. Anak	%
BM	0	0%
MB	7	78%
BSH	2	22%
BSB	0	0%
Total	9	100%

**Nilai terendah 10**

**Tertinggi 40**  
 Antara= 30  
 10-17,5 = BM  
 17,6-25,1 = MB  
 25,2-32,6 = BSH  
 32,7-40= BSB

KODE NAMA	Siklus II (dua)	
	Skor	Kategori
NS	33.33	BSB
RSY	34.13	BSB
TN	32.47	BSH
ALD	33.07	BSB
NZT	33.00	BSB
FT	34.73	BSB
RFI	31.00	BSH
AZZ	33.73	BSB
ANJ	25.00	MB
<b>Rata-2</b>	<b>32.27</b>	<b>BSH</b>



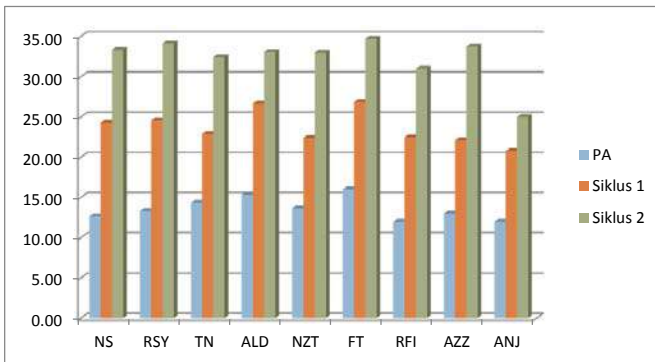
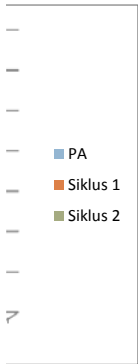
**Pencapaiann Kelas Siklus II (dua).**

	Jlm. Anak	%
BM	0	0%
MB	1	11%
BSH	6	67%
BSB	2	22%
Total	9	100%

**Nilai terendah 10**

**Tertinggi 40**  
 Antara= 30  
 10-17,5 = BM  
 17,6-25,1 = MB  
 25,2-32,6 = BSH  
 32,7-40= BSB

31, DAN 2.



Rekap Hasil Rata-rata Kreativitas PA, Siklus 1 dan Siklus 2

KODE	Penelitian Awal	Siklus 1	Siklus 2
------	-----------------	----------	----------

NAMA									
	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori
NS	12.67	31.67%	BM	24.28	60.71%	MB	33.33	83.33%	BSB
RSY	13.33	33.33%	BM	24.62	61.54%	MB	34.13	85.33%	BSB
TN	14.33	35.83%	BM	22.90	57.24%	MB	32.47	81.17%	BSH
ALD	15.33	38.33%	BM	26.67	66.67%	BSH	33.07	82.67%	BSB
NZT	13.67	34.17%	BM	22.41	56.03%	MB	33.00	82.50%	BSB
FT	16.00	40.00%	BM	26.87	67.18%	BSH	34.73	86.83%	BSB
RFI	12.00	30.00%	BM	22.49	56.22%	MB	31.00	77.50%	BSH
AZZ	13.00	32.50%	BM	22.10	55.26%	MB	33.73	84.33%	BSB
ANJ	12.00	30.00%	BM	20.77	51.92%	MB	25.00	62.50%	MB
<b>Rata-2</b>	<b>13.59</b>	<b>33.98%</b>		<b>23.68</b>	<b>59.20%</b>		<b>32.27</b>	<b>80.69%</b>	

Hasil Tindakan Terhadap Kemampuan Anak pada PA, Siklus 1 dan 2.

kategori	PA		Siklus 1		Siklus 2	
	Jlm. Anak	%	Jlm. Anak	%	Jlm. Anak	%
BM	9	100%	-	-	-	-
MB	-	-	7	78%	1	11%
BSH	-	-	2	22%	2	22%
BSB	-	-	-	-	6	67%
Jlm.	9	100%	9	100%	9	100%

Nilai terendah 10

Tertinggi 40

Antara= 30, Interval =  $30/4 = 7,50$ .

10-17,5 = BM

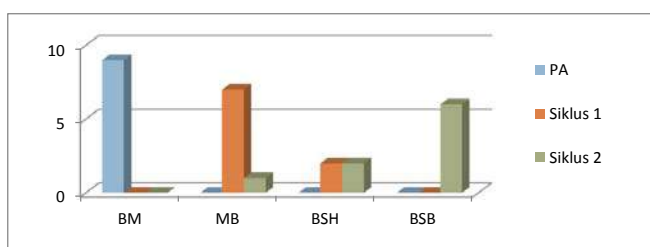
17,51 - 25,01 = MB

25,02 - 32,52 = BSH

32,52 - 40,00 = BSB

Rekap Hasil Tindakan pada PA, Siklus 1 dan 2.

	BM Belum Ber- kembang	MB Mulai Ber- kembang	BSH Berkembang Sesuai Ha- rapan	BSB Berkembang Sangat Baik
PA	9	0	0	0
Siklus 1	0	7	2	0
Sklus 2	0	1	2	6



PA	9	0	0	0
Siklus 1	0	7	2	0
Sklus 2	0	1	2	6

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 6, SELASA, 13 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

**BONEKA KUCING/MONYET**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	3	4	4	3	3	2	2	1	26
RSY	4	2	3	3	2	3	2	1	1	1	22
TN	1	1	3	2	3	3	3	1	1	2	20
ALD	3	1	4	3	3	3	3	2	1	1	24
NZT	3	1	3	3	3	3	2	1	1	1	21
FT	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	30
RFI	1	1	2	2	2	3	3	1	1	2	18
AZZ	2	1	3	3	3	3	2	1	1	2	21
ANJ	2	2	2	3	1	3	2	1	1	1	18

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 6, SELASA, 13 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	4	4	4	3	3	2	2	1	27
RSY	3	2	4	2	2	2	2	1	1	1	20
TN	2	1	4	3	3	2	3	2	2	2	24
ALD	3	2	4	4	4	4	3	1	1	1	27
NZT	3	1	4	3	2	2	3	1	1	1	21
FT	3	2	4	3	3	4	3	2	2	1	27
RFI	2	1	3	2	3	2	2	1	1	1	18
AZZ	3	1	4	3	3	2	3	1	1	1	22
ANJ	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	16

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 6, SELASA, 13 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	4	1	2	3	3	1	1	1	20
RSY	2	1	3	3	4	2	1	1	1	1	19
TN	2	1	4	1	4	2	2	1	1	1	19
ALD	3	1	4	2	4	4	3	2	2	4	29
NZT	2	1	3	1	1	3	3	1	1	1	17
FT	3	1	4	1	4	4	3	2	2	1	25
RFI	2	1	3	2	4	2	3	1	1	1	20
AZZ	2	1	4	1	4	3	3	2	1	1	22
ANJ	2	1	3	3	4	2	1	1	1	1	19



**HASIL UJI PENELITIAN H.6**

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	26	27	20	24.33	60.83%
RSY	22	20	19	20.33	50.83%
TN	20	24	19	21.00	52.50%
ALD	24	27	29	26.67	66.67%
NZT	21	21	17	19.67	49.17%
FT	30	27	25	27.33	68.33%
RFI	18	18	20	18.67	46.67%
AZZ	21	22	22	21.67	54.17%
ANJ	18	16	19	17.67	44.17%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40				21.93	<b>54.81%</b>

Hasil Uji Tir

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ
Total Skala

Hasil Uji Tk

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ
Total Skala

Rekap Per

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ

tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%	
7	8	8	7.67	63.89%	
9	9	6	8.00	66.67%	
5	7	7	6.33	52.78%	
8	9	8	8.33	69.44%	
7	8	6	7.00	58.33%	
12	9	8	9.67	80.56%	
4	6	6	5.33	44.44%	
6	8	7	7.00	58.33%	
6	6	6	6.00	50.00%	
= 4 x 3=12			Rata-2	7.26	60.49%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%	
NS	8	8	3	6.33	79.17%	
RSY	5	4	7	5.33	66.67%	
TN	5	6	5	5.33	66.67%	
ALD	6	8	6	6.67	83.33%	
NZT	6	5	2	4.33	54.17%	
FT	6	6	5	5.67	70.83%	
RFI	4	5	6	5.00	62.50%	
AZZ	6	6	5	5.67	70.83%	
ANJ	4	4	7	5.00	62.50%	
Total Skala = 4 x 2= 8				Rata-2	5.48	68.52%

tingkat Kreativitas - Aspek Orisinalitas

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%	
6	6	6	6.00	75.00%	
5	4	3	4.00	50.00%	
6	5	4	5.00	62.50%	
6	7	7	6.67	83.33%	
5	5	6	5.33	66.67%	
6	7	7	6.67	83.33%	
6	4	5	5.00	62.50%	
5	5	6	5.33	66.67%	
5	3	3	3.67	45.83%	
= 4 x 10 = 40			Rata-2	5.30	66.20%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%	
NS	5	5	3	4.33	36.11%	
RSY	3	3	3	3.00	25.00%	
TN	4	6	3	4.33	36.11%	
ALD	4	3	8	5.00	41.67%	
NZT	3	3	3	3.00	25.00%	
FT	6	5	5	5.33	44.44%	
RFI	4	3	3	3.33	27.78%	
AZZ	4	3	4	3.67	30.56%	
ANJ	3	3	3	3.00	25.00%	
Total Skala = 4 x 3=12				Rata-2	3.89	32.41%

Aspek Kreativitas Siklus Satu H.6

Aspek								Total	
Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
7.67	63.89%	6.33	79.17%	6.00	75.00%	4.33	36.11%	24.33	60.83%
8.00	66.67%	5.33	66.67%	4.00	50.00%	3.00	25.00%	20.33	50.83%
6.33	52.78%	5.33	66.67%	5.00	62.50%	4.33	36.11%	21.00	52.50%
8.33	69.44%	6.67	83.33%	6.67	83.33%	5.00	41.67%	26.67	66.67%
7.00	58.33%	4.33	54.17%	5.33	66.67%	3.00	25.00%	19.67	49.17%
9.67	80.56%	5.67	70.83%	6.67	83.33%	5.33	44.44%	27.33	68.33%
5.33	44.44%	5.00	62.50%	5.00	62.50%	3.33	27.78%	18.67	46.67%
7.00	58.33%	5.67	70.83%	5.33	66.67%	3.67	30.56%	21.67	54.17%
6.00	50.00%	5.00	62.50%	3.67	45.83%	3.00	25.00%	17.67	44.17%
								21.93	54.81%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 7, SENEN , 19 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

**"GANTUNGAN BERANEKA HEWAN"**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	2	1	2	3	2	2	3	1	1	1	18
RSY	3	3	3	3	3	4	3	1	2	1	26
TN	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	20
ALD	2	4	4	3	3	3	3	2	2	1	27
NZT	2	1	3	3	3	3	2	1	1	1	20
FT	3	2	3	3	3	3	3	2	4	1	27
RFI	1	2	3	3	3	3	3	1	1	1	21
AZZ	2	2	3	3	3	3	3	1	1	1	22
ANJ	1	1	2	3	3	2	3	1	1	1	18

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 7, SENEN , 19 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	3	3	2	3	3	1	1	1	21
RSY	3	3	4	3	3	4	3	1	1	1	26
TN	2	2	4	3	3	3	3	1	1	1	23
ALD	3	2	4	3	2	3	3	2	2	1	25
NZT	3	1	4	3	3	3	3	1	1	1	23
FT	3	3	4	3	3	4	3	4	4	1	32
RFI	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	21
AZZ	3	2	4	3	2	3	3	1	1	1	23
ANJ	2	1	3	3	3	3	2	1	1	1	20

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 7, SENEN , 19 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	3	3	4	3	3	1	1	1	23
RSY	3	2	4	3	4	3	3	1	1	1	25
TN	2	1	3	3	4	3	3	1	1	1	22
ALD	3	4	4	3	4	3	3	1	1	1	27
NZT	2	1	4	3	4	3	3	1	1	1	23
FT	3	2	4	3	4	3	3	3	3	1	29
RFI	2	2	4	3	4	3	3	1	1	1	24
AZZ	2	1	4	3	4	3	3	1	1	1	23
ANJ	2	1	3	3	3	3	2	1	1	1	20

**HASIL UJI PENELITIAN H.7**

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	18	21	23	20.67	51.67%
RSY	26	26	25	25.67	64.17%
TN	20	23	22	21.67	54.17%
ALD	27	25	27	26.33	65.83%
NZT	20	23	23	22.00	55.00%
FT	27	32	29	29.33	73.33%
RFI	21	21	24	22.00	55.00%
AZZ	22	23	23	22.67	56.67%
ANJ	18	20	20	19.33	48.33%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40				23.30	<b>58.24%</b>

Hasil Uji Tir

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ
Total Skala

Hasil Uji Tk

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ
Total Skala

Rekap Per

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ

tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
5	7	7	6.33	52.78%
9	10	9	9.33	77.78%
5	8	6	6.33	52.78%
10	9	11	10.00	83.33%
6	8	7	7.00	58.33%
8	10	9	9.00	75.00%
6	7	8	7.00	58.33%
7	9	7	7.67	63.89%
4	6	6	5.33	44.44%
= 4 x 3=12		Rata-2	7.56	62.96%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	5	7	5.67	70.83%
RSY	6	6	7	6.33	79.17%
TN	6	6	7	6.33	79.17%
ALD	6	5	7	6.00	75.00%
NZT	6	6	7	6.33	79.17%
FT	6	6	7	6.33	79.17%
RFI	6	6	7	6.33	79.17%
AZZ	6	5	7	6.00	75.00%
ANJ	6	6	6	6.00	75.00%
Total Skala = 4 x 2= 8		Rata-2	6.15	76.85%	

c. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
5	6	6	5.67	70.83%
7	7	6	6.67	83.33%
6	6	6	6.00	75.00%
6	6	6	6.00	75.00%
5	6	6	5.67	70.83%
6	7	6	6.33	79.17%
6	5	6	5.67	70.83%
6	6	6	6.00	75.00%
5	5	5	5.00	62.50%
= 4 x 2= 8		Rata-2	5.89	73.61%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	3	3	3	3.00	25.00%
RSY	4	3	3	3.33	27.78%
TN	3	3	3	3.00	25.00%
ALD	5	5	3	4.33	36.11%
NZT	3	3	3	3.00	25.00%
FT	7	9	7	7.67	63.89%
RFI	3	3	3	3.00	25.00%
AZZ	3	3	3	3.00	25.00%
ANJ	3	3	3	3.00	25.00%
Total Skala = 4 x 3=12		Rata-2	3.70	30.86%	

Aspek Kreativitas Siklus Satu H.7

Aspek								Total	
Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
6.33	52.78%	5.67	70.83%	5.67	70.83%	3.00	25.00%	20.67	51.67%
9.33	77.78%	6.33	79.17%	6.67	83.33%	3.33	27.78%	25.67	64.17%
6.33	52.78%	6.33	79.17%	6.00	75.00%	3.00	25.00%	21.67	54.17%
10.00	83.33%	6.00	75.00%	6.00	75.00%	4.33	36.11%	26.33	65.83%
7.00	58.33%	6.33	79.17%	5.67	70.83%	3.00	25.00%	22.00	55.00%
9.00	75.00%	6.33	79.17%	6.33	79.17%	7.67	63.89%	29.33	73.33%
7.00	58.33%	6.33	79.17%	5.67	70.83%	3.00	25.00%	22.00	55.00%
7.67	63.89%	6.00	75.00%	6.00	75.00%	3.00	25.00%	22.67	56.67%
5.33	44.44%	6.00	75.00%	5.00	62.50%	3.00	25.00%	19.33	48.33%
								23.30	58.24%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 8, SELASA , 20 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

"AQUARIUM IKAN"

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	3	4	3	3	3	2	1	1	26
RSY	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	32
TN	2	3	3	4	3	3	2	1	1	1	23
ALD	3	3	3	4	3	3	3	1	1	1	25
NZT	3	2	3	4	3	3	2	1	1	1	23
FT	4	4	4	4	3	4	3	2	2	1	31
RFI	3	3	3	4	4	4	3	1	1	1	27
AZZ	2	3	3	4	3	3	2	1	1	1	23
ANJ	2	3	3	4	3	3	2	2	2	1	25

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 8, SELASA , 20 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	3	4	3	3	3	2	1	1	26
RSY	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	32
TN	2	3	3	4	3	3	2	1	1	1	23
ALD	3	3	3	4	3	3	3	1	1	1	25
NZT	3	2	3	4	3	3	2	1	1	1	23
FT	3	4	4	4	4	4	3	2	2	1	31
RFI	3	3	3	4	4	4	3	1	1	1	27
AZZ	2	3	3	4	3	3	2	1	1	1	23
ANJ	2	3	3	4	3	4	2	2	2	1	26

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 8, SELASA , 20 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	3	3	4	3	3	1	1	1	25
RSY	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	29
TN	2	2	3	3	4	3	2	1	1	1	22
ALD	3	3	3	3	4	3	3	3	2	1	28
NZT	2	2	3	3	4	3	3	1	1	1	23
FT	2	2	4	3	4	3	3	2	1	1	25
RFI	2	2	3	3	4	3	3	2	2	1	25
AZZ	2	2	3	3	3	3			1	1	18
ANJ	3	3	3	2	4	3	3	3	2	1	27

**HASIL UJI PENELITIAN H.8**

KODE NAMA	NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
NS	26	26	25	25.67	64.17%
RSY	32	32	29	31.00	77.50%
TN	23	23	22	22.67	56.67%
ALD	25	25	28	26.00	65.00%
NZT	23	23	23	23.00	57.50%
FT	31	31	25	29.00	72.50%
RFI	27	27	25	26.33	65.83%
AZZ	23	23	18	21.33	53.33%
ANJ	25	26	27	26.00	65.00%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40				25.67	<b>64.17%</b>

Hasil Uji Tir

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ

Total Skala

Hasil Uji Tk

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ

Total Skala

Rekap Per .

KODE NAMA
NS
RSY
TN
ALD
NZT
FT
RFI
AZZ
ANJ

tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
9	9	9	9.00	75.00%
9	9	9	9.00	75.00%
8	8	7	7.67	63.89%
9	9	9	9.00	75.00%
8	8	7	7.67	63.89%
12	11	8	10.33	86.11%
9	9	7	8.33	69.44%
8	8	7	7.67	63.89%
8	8	9	8.33	69.44%
= 4 x 3=12		Rata-2	8.56	71.30%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	7	7	7.00	87.50%
RSY	8	8	7	7.67	95.83%
TN	7	7	7	7.00	87.50%
ALD	7	7	7	7.00	87.50%
NZT	7	7	7	7.00	87.50%
FT	7	8	7	7.33	91.67%
RFI	8	8	7	7.67	95.83%
AZZ	7	7	6	6.67	83.33%
ANJ	7	7	6	6.67	83.33%
Total Skala = 4 x 2= 8		Rata-2	7.11	88.89%	

c. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
6	6	6	6.00	75.00%
7	7	7	7.00	87.50%
5	5	5	5.00	62.50%
6	6	6	6.00	75.00%
5	5	6	5.33	66.67%
7	7	6	6.67	83.33%
7	7	6	6.67	83.33%
5	5	3	4.33	54.17%
5	6	6	5.67	70.83%
= 4 x 2= 8		Rata-2	5.85	73.15%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	4	4	3	3.67	30.56%
RSY	8	8	6	7.33	61.11%
TN	3	3	3	3.00	25.00%
ALD	3	3	6	4.00	33.33%
NZT	3	3	3	3.00	25.00%
FT	5	5	4	4.67	38.89%
RFI	3	3	5	3.67	30.56%
AZZ	3	3	2	2.67	22.22%
ANJ	5	5	6	5.33	44.44%
Total Skala = 4 x 3= 12		Rata-2	4.15	34.57%	

Aspek Kreativitas Siklus Satu H.8

Aspek								Total	
Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
9.00	75.00%	7.00	87.50%	6.00	75.00%	3.67	30.56%	25.67	64.17%
9.00	75.00%	7.67	95.83%	7.00	87.50%	7.33	61.11%	31.00	77.50%
7.67	63.89%	7.00	87.50%	5.00	62.50%	3.00	25.00%	22.67	56.67%
9.00	75.00%	7.00	87.50%	6.00	75.00%	4.00	33.33%	26.00	65.00%
7.67	63.89%	7.00	87.50%	5.33	66.67%	3.00	25.00%	23.00	57.50%
10.33	86.11%	7.33	91.67%	6.67	83.33%	4.67	38.89%	29.00	72.50%
8.33	69.44%	7.67	95.83%	6.67	83.33%	3.67	30.56%	26.33	65.83%
7.67	63.89%	6.67	83.33%	4.33	54.17%	2.67	22.22%	21.33	53.33%
8.33	69.44%	6.67	83.33%	5.67	70.83%	5.33	44.44%	26.00	65.00%
								25.67	64.17%



HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 9, KAMIS, 22 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

"KOTAK MAKANAN"

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	4	2	2	3	3	2	2	1	25
RSY	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	23
TN	2	3	4	2	2	3	2	1	1	3	23
ALD	3	4	4	2	2	4	3	3	3	1	29
NZT	2	1	3	2	2	3	3	1	1	1	19
FT	3	3	4	2	2	4	3	3	3	1	28
RFI	3	2	3	2	2	4	2	2	2	1	23
AZZ	3	1	3	2	2	4	2	1	1	1	20
ANJ	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	22

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 10, KAMIS, 22 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	4	2	2	3	3	3	2	1	25
RSY	2	1	3	2	2	3	3	2	1	1	20
TN	2	4	3	2	3	3	3	2	2	1	25
ALD	3	4	4	2	4	4	3	3	3	1	31
NZT	3	1	3	2	2	4	2	1	1	1	20
FT	3	3	4	2	4	3	3	4	4	1	31
RFI	2	2	3	2	2	4	3	2	2	1	23
AZZ	2	1	3	2	2	3	3	1	1	1	19
ANJ	2	2	3	2	3	3	3	2	2	1	23

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 10, KAMIS, 22 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	4	2	2	3	3	3	2	1	25
RSY	2	1	3	2	2	3	3	2	1	1	20
TN	2	4	3	2	3	3	3	2	2	1	25
ALD	3	4	4	2	4	4	3	3	3	1	31
NZT	2	1	3	2	2	3	3	2	2	1	21
FT	3	3	4	2	4	3	3	4	4	1	31
RFI	2	2	3	2	2	4	3	2	2	1	23
AZZ	2	1	3	2	2	3	3	1	1	1	19
ANJ	2	2	3	2	3	3	3	2	2	1	23

Rekapitulasi Hasil Uji Penelitian H.9

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
25	25	25	25.00	62.50%
23	20	20	21.00	52.50%
23	25	25	24.33	60.83%
29	31	31	30.33	75.83%
19	20	21	20.00	50.00%
28	31	31	30.00	75.00%
23	23	23	23.00	57.50%
20	19	19	19.33	48.33%
22	23	23	22.67	56.67%
Total Nilai Skala = 4 x 10 = 40			23.96	<b>59.91%</b>

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	10	9	9	9.33	77.78%
RSY	8	6	6	6.67	55.56%
TN	9	9	9	9.00	75.00%
ALD	11	11	11	11.00	91.67%
NZT	6	7	6	6.33	52.78%
FT	10	10	10	10.00	83.33%
RFI	8	7	7	7.33	61.11%
AZZ	7	6	6	6.33	52.78%
ANJ	8	7	7	7.33	61.11%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	8.15	67.90%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	4	4	4	4.00	50.00%
RSY	4	4	4	4.00	50.00%
TN	4	5	5	4.67	58.33%
ALD	4	6	6	5.33	66.67%
NZT	4	4	4	4.00	50.00%
FT	4	6	6	5.33	66.67%
RFI	4	4	4	4.00	50.00%
AZZ	4	4	4	4.00	50.00%
ANJ	4	5	5	4.67	58.33%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	4.44	55.56%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	6	6	6.00	75.00%
RSY	6	6	6	6.00	75.00%
TN	5	6	6	5.67	70.83%
ALD	7	7	7	7.00	87.50%
NZT	6	6	6	6.00	75.00%
FT	7	6	6	6.33	79.17%
RFI	6	7	7	6.67	83.33%
AZZ	6	6	6	6.00	75.00%
ANJ	5	6	6	5.67	70.83%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	6.15	76.85%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	6	6	5.67	47.22%
RSY	5	4	4	4.33	36.11%
TN	5	5	5	5.00	41.67%
ALD	7	7	7	7.00	58.33%
NZT	3	3	5	3.67	30.56%
FT	7	9	9	8.33	69.44%
RFI	5	5	5	5.00	41.67%
AZZ	3	3	3	3.00	25.00%
ANJ	5	5	5	5.00	41.67%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	5.22	43.52%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.9

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	9.33	78%	4.00	50%	6.00	75%	5.67	47%	25.00	62.50%
RSY	6.67	56%	4.00	50%	6.00	75%	4.33	36%	21.00	52.50%
TN	9.00	75%	4.67	58%	5.67	71%	5.00	42%	24.33	60.83%
ALD	11.00	92%	5.33	67%	7.00	88%	7.00	58%	30.33	75.83%
NZT	6.33	53%	4.00	50%	6.00	75%	3.67	31%	20.00	50.00%
FT	10.00	83%	5.33	67%	6.33	79%	8.33	69%	30.00	75.00%
RFI	7.33	61%	4.00	50%	6.67	83%	5.00	42%	23.00	57.50%
AZZ	6.33	53%	4.00	50%	6.00	75%	3.00	25%	19.33	48.33%
ANJ	7.33	61%	4.67	58%	5.67	71%	5.00	42%	22.67	56.67%
									23.96	59.91%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE10, JUMAT, 23 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

**SIKLUS I  
 WAYANG KUPU-KUPU**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	3	2	3	3	3	1	1	1	21
RSY	3	2	3	2	3	3	2	1	1	1	21
TN	2	1	3	2	3	3	2	1	1	1	19
ALD	3	2	3	2	3	3	3	1	1	1	22
NZT	2	2	3	2	3	3	3	1	1	1	21
FT	2	2	3	2	3	3	3	1	1	1	21
RFI	1	2	3	2	3	3	3	1	1	1	20
AZZ	1	1	3	2	3	3	2	1	1	1	18
ANJ	2	1	3	2	3	2	2	1	1	1	18

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 10, JUMAT, 23 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	3	2	3	4	3	2	2	1	25
RSY	3	2	3	2	3	4	2	2	2	3	26
TN	2	1	3	2	3	2	3	2	2	1	21
ALD	3	4	3	2	3	3	2	2	2	1	25
NZT	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	24
FT	3	1	3	2	3	4	3	3	2	1	25
RFI	2	1	3	2	3	3	3	2	2	1	22
AZZ	3	1	3	2	3	3	2	1	2	1	21
ANJ	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	22

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 10, JUMAT, 23 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	3	2	3	3	3	2	3	1	24
RSY	3	1	3	2	3	3	3	1	2	1	22
TN	2	1	3	2	3	3	2	2	1	1	20
ALD	2	2	4	3	4	4	3	3	2	4	31
NZT	3	1	3	2	3	3	3	1	1	1	21
FT	3	4	1	3	2	3	3	3	1	1	24
RFI	2	1	3	2	3	3	3	2	2	3	24
AZZ	2	1	3	2	3	3	3	2	1	1	21
ANJ	2	1	3	2	3	3	2	1	1	1	19

**Hasil Uji Coba Siklus 1, H.10**

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
21	25	24	23.33	58.33%
21	26	22	23.00	57.50%
19	21	20	20.00	50.00%
22	25	31	26.00	65.00%
21	24	21	22.00	55.00%
21	25	24	23.33	58.33%
20	22	24	22.00	55.00%
18	21	21	20.00	50.00%
18	22	19	19.67	49.17%
Total Nilai Skala = 4 x 10= 40			22.15	<b>55.37%</b>

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	8	7	7.33	61.11%
RSY	8	8	7	7.67	63.89%
TN	6	6	6	6.00	50.00%
ALD	8	11	8	9.00	75.00%
NZT	7	8	7	7.33	61.11%
FT	7	5	8	6.67	55.56%
RFI	6	6	6	6.00	50.00%
AZZ	5	7	6	6.00	50.00%
ANJ	6	8	6	6.67	55.56%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	6.96	58.02%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	5	5	5.00	62.50%
RSY	5	5	5	5.00	62.50%
TN	5	5	5	5.00	62.50%
ALD	5	5	7	5.67	70.83%
NZT	5	5	5	5.00	62.50%
FT	5	5	5	5.00	62.50%
RFI	5	5	5	5.00	62.50%
AZZ	5	5	5	5.00	62.50%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	5.07	63.43%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	7	6	6.33	79.17%
RSY	5	6	6	5.67	70.83%
TN	5	5	5	5.00	62.50%
ALD	6	5	7	6.00	75.00%
NZT	6	6	6	6.00	75.00%
FT	6	7	6	6.33	79.17%
RFI	6	6	6	6.00	75.00%
AZZ	5	5	6	5.33	66.67%
ANJ	4	4	5	4.33	54.17%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	5.67	70.83%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	3	5	6	4.67	38.89%
RSY	3	7	4	4.67	38.89%
TN	3	5	4	4.00	33.33%
ALD	3	5	9	5.67	47.22%
NZT	3	5	3	3.67	30.56%
FT	3	6	5	4.67	38.89%
RFI	3	5	7	5.00	41.67%
AZZ	3	4	4	3.67	30.56%
ANJ	3	5	3	3.67	30.56%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	4.41	36.73%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.10

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	7.33	61%	5.00	63%	6.33	79%	4.67	39%	23.33	58.33%
RSY	7.67	64%	5.00	63%	5.67	71%	4.67	39%	23.00	57.50%
TN	6.00	50%	5.00	63%	5.00	63%	4.00	33%	20.00	50.00%
ALD	9.00	75%	5.67	71%	6.00	75%	5.67	47%	26.33	65.83%
NZT	7.33	61%	5.00	63%	6.00	75%	3.67	31%	22.00	55.00%
FT	6.67	56%	5.00	63%	6.33	79%	4.67	39%	22.67	56.67%
RFI	6.00	50%	5.00	63%	6.00	75%	5.00	42%	22.00	55.00%
AZZ	6.00	50%	5.00	63%	5.33	67%	3.67	31%	20.00	50.00%
ANJ	6.67	56%	5.00	63%	4.33	54%	3.67	31%	19.67	49.17%
									22.11	55.28%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 11, SENEN, 26 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

**SIKLUS I**  
**KUPU-KUPU CANTIK**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	27
RSY	3	3	4	4	3	3	3	1	1	3	28
TN	1	4	3	2	3	3	3	3	3	3	28
ALD	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	31
NZT	3	1	3	3	3	3	3	1	1	2	23
FT	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	30
RFI	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	25
AZZ	2	1	4	2	3	3	3	2	2	3	25
ANJ	2	1	2	1	3	3	2	2	2	3	21

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 11, SENEN, 26 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	28
RSY	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	35
TN	2	4	4	2	2	4	3	3	3	4	31
ALD	3	4	4	4	2	4	3	2	2	4	32
NZT	3	1	4	4	3	3	2	2	2	3	27
FT	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	29
RFI	2	3	4	2	2	4	3	2	2	4	28
AZZ	2	2	4	2	2	3	3	2	2	3	25
ANJ	2	1	3	1	2	3	2	2	2	4	22

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 11, SENEN, 26 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	1	4	3	4	3	4	2	2	3	29
RSY	3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	31
TN	2	4	4	2	3	4	3	2	2	3	29
ALD	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	34
NZT	3	1	4	3	4	3	3	1	1	2	25
FT	3	3	4	3	4	4	4	2	2	3	32
RFI	2	3	4	2	3	3	3	2	2	2	26
AZZ	3	1	4	2	3	3	3	2	1	2	24
ANJ	2	1	3	1	3	3	2	1	1	2	19

**Rekapitulasi Data Kreativitas Siklus 1, H.11**

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
27	28	29	28.00	70.00%
28	35	31	31.33	78.33%
28	31	29	29.33	73.33%
31	32	34	32.33	80.83%
23	27	25	25.00	62.50%
30	29	32	30.33	75.83%
25	28	26	26.33	65.83%
25	25	24	24.67	61.67%
21	22	19	20.67	51.67%
Total Nilai skala = 4 x 10 = 40			27.56	<b>68.89%</b>



Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	8	9	8	8.33	69.44%
RSY	10	11	10	10.33	86.11%
TN	8	10	10	9.33	77.78%
ALD	11	11	11	11.00	91.67%
NZT	7	8	8	7.67	63.89%
FT	10	10	10	10.00	83.33%
RFI	7	9	9	8.33	69.44%
AZZ	7	8	8	7.67	63.89%
ANJ	5	6	6	5.67	47.22%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	8.70	72.53%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	6	7	6.33	79.17%
RSY	7	8	7	7.33	91.67%
TN	5	4	5	4.67	58.33%
ALD	7	6	8	7.00	87.50%
NZT	6	7	7	6.67	83.33%
FT	7	6	7	6.67	83.33%
RFI	5	4	5	4.67	58.33%
AZZ	5	4	5	4.67	58.33%
ANJ	4	3	4	3.67	45.83%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	5.74	71.76%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	6	7	6.33	79.17%
RSY	6	7	7	6.67	83.33%
TN	6	7	7	6.67	83.33%
ALD	6	7	8	7.00	87.50%
NZT	6	5	6	5.67	70.83%
FT	6	6	8	6.67	83.33%
RFI	6	7	6	6.33	79.17%
AZZ	6	6	6	6.00	75.00%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	6.26	78.24%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	7	7	7.00	58.33%
RSY	5	9	7	7.00	58.33%
TN	9	10	7	8.67	72.22%
ALD	7	8	7	7.33	61.11%
NZT	4	7	4	5.00	41.67%
FT	7	7	7	7.00	58.33%
RFI	7	8	6	7.00	58.33%
AZZ	7	7	5	6.33	52.78%
ANJ	7	8	4	6.33	52.78%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	6.85	57.10%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.11

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	8.33	69%	6.33	79%	6.33	79%	7.00	58%	28.00	70.00%
RSY	10.33	86%	7.33	92%	6.67	83%	7.00	58%	31.33	78.33%
TN	9.33	78%	4.67	58%	6.67	83%	8.67	72%	29.33	73.33%
ALD	11.00	92%	7.00	88%	7.00	88%	7.33	61%	32.33	80.83%
NZT	7.67	64%	6.67	83%	5.67	71%	5.00	42%	25.00	62.50%
FT	10.00	83%	6.67	83%	6.67	83%	7.00	58%	30.33	75.83%
RFI	8.33	69%	4.67	58%	6.33	79%	7.00	58%	26.33	65.83%
AZZ	7.67	64%	4.67	58%	6.00	75%	6.33	53%	24.67	61.67%
ANJ	5.67	47%	3.67	46%	5.00	63%	6.33	53%	20.67	51.67%
									27.56	68.89%

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 12. RABU, 28 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

**SIKLUS I**  
**LABA-LABA**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32
RSY	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	32
TN	1	3	3	4	3	4	3	2	2	3	28
ALD	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33
NZT	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	30
FT	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
RFI	4	2	2	4	3	4	3	3	3	3	31
AZZ	1	2	3	4	3	3	3	2	2	3	26
ANJ	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	28

Tian & Azizi, Rifai tidak masuk (Tian dan Azizi sudah mengerjakan tgl 4 juni 2014, Rifai tgl 18 Juni 2014))

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE h  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	31
RSY	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	33
TN	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	30
ALD	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	33
NZT	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	29
FT	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	30
RFI	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	30
AZZ	3	2	3	4	3	4	3	2	2	3	29
ANJ	2	2	3	4	3	3	2	2	2	3	26

Tian & Azizi, Rifai tidak masuk (Tian dan Azizi sudah mengerjakan tgl 4 juni 2014, Rifai tgl 18 Juni 2014))

HASIL UJI PENELITIAN HARI KE 12. RABU, 28 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	34
RSY	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	33
TN	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	30
ALD	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	35
NZT	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	28
FT	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	34
RFI	3	2	3	4	4	4	3	3	2	3	31
AZZ	3	2	3	4	3	4	3	2	2	3	29
ANJ	3	1	3	4	4	3	2	2	2	2	26

Tian & Azizi, Rifai tidak masuk (Tian dan Azizi sudah mengerjakan tgl 4 juni 2014, Rifai tgl 18 Juni 2014))

**Rekapitulasi Data Kreativitas Siklus 1, H.12**

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
32	31	34	32.33	80.83%
32	33	33	32.67	81.67%
28	30	30	29.33	73.33%
33	33	35	33.67	84.17%
30	29	28	29.00	72.50%
31	30	34	31.67	79.17%
31	30	31	30.67	76.67%
26	29	29	28.00	70.00%
28	26	26	26.67	66.67%
Total Nilai skala = 4 x 10= 40			30.44	<b>76.11%</b>

**Catatan:**

Tian & Azizi , Rifai tidak masuk pada tanggal 28 Mei 2014

Tian dan Azizi mengerjakannya tanggal 4 Juni 2014

Rifai mengerjakannya tgl 18 Juni 2014

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	9	9	10	9.33	77.78%
RSY	9	10	9	9.33	77.78%
TN	7	9	9	8.33	69.44%
ALD	10	10	11	10.33	86.11%
NZT	7	8	8	7.67	63.89%
FT	9	10	10	9.67	80.56%
RFI	8	8	8	8.00	66.67%
AZZ	6	8	8	7.33	61.11%
ANJ	7	7	7	7.00	58.33%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	8.56	71.30%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	7	8	7.33	91.67%
RSY	7	7	8	7.33	91.67%
TN	7	7	7	7.00	87.50%
ALD	7	7	8	7.33	91.67%
NZT	8	7	7	7.33	91.67%
FT	7	7	8	7.33	91.67%
RFI	7	7	8	7.33	91.67%
AZZ	7	7	7	7.00	87.50%
ANJ	7	7	8	7.33	91.67%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	7.26	90.74%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	6	7	6.67	83.33%
RSY	7	7	7	7.00	87.50%
TN	7	7	7	7.00	87.50%
ALD	7	7	7	7.00	87.50%
NZT	6	6	6	6.00	75.00%
FT	6	6	7	6.33	79.17%
RFI	7	7	7	7.00	87.50%
AZZ	6	7	7	6.67	83.33%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	6.52	81.48%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	9	9	9	9.00	75.00%
RSY	9	9	9	9.00	75.00%
TN	7	7	7	7.00	58.33%
ALD	9	9	9	9.00	75.00%
NZT	9	8	7	8.00	66.67%
FT	9	7	9	8.33	69.44%
RFI	9	8	8	8.33	69.44%
AZZ	7	7	7	7.00	58.33%
ANJ	9	7	6	7.33	61.11%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	8.11	67.59%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.12

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	9.33	78%	7.33	92%	6.67	83%	9.00	75%	32.33	80.83%
RSY	9.33	78%	7.33	92%	7.00	88%	9.00	75%	32.67	81.67%
TN	8.33	69%	7.00	88%	7.00	88%	7.00	58%	29.33	73.33%
ALD	10.33	86%	7.33	92%	7.00	88%	9.00	75%	33.67	84.17%
NZT	7.67	64%	7.33	92%	6.00	75%	8.00	67%	29.00	72.50%
FT	9.67	81%	7.33	92%	6.33	79%	8.33	69%	31.67	79.17%
RFI	8.00	67%	7.33	92%	7.00	88%	8.33	69%	30.67	76.67%
AZZ	7.33	61%	7.00	88%	6.67	83%	7.00	58%	28.00	70.00%
ANJ	7.00	58%	7.33	92%	5.00	63%	7.33	61%	26.67	66.67%
									30.44	76.11%

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS I , HARI KE 13 , JUMAT 30 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

**SIKLUS I**  
**GANTUNGAN PINTU ANEKA SERANGGA**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	2	3	2	3	4	3	1	1	4	27
RSY	4	2	3	2	3	4	3	2	2	4	29
TN	3	2	3	2	3	4	2	2	2	4	27
ALD	4	3	3	2	3	4	4	2	2	4	31
NZT	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	26
FT	4	2	3	2	3	3	3	2	1	3	26
RFI	3	1	3	2	3	4	3	3	3	4	29
AZZ	4	3	3	2	3	4	3	2	2	3	29
ANJ	4	2	3	2	3	3	2	2	2	3	26

Rifai tidak masuk karena sakit (Rifai mengerjakannya tanggal 5/6/2014)

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS I , HARI KE 13 , JUMAT 30 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	3	2	3	4	3	1	2	4	28
RSY	3	2	3	2	3	4	3	2	2	4	28
TN	3	2	3	2	3	4	2	2	2	4	27
ALD	3	3	3	2	3	4	3	2	2	4	29
NZT	3	2	3	2	3	3	2	1	1	2	22
FT	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	24
RFI	3	1	3	2	3	4	3	2	4	4	29
AZZ	3	3	3	2	2	4	3	1	2	4	27
ANJ	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22

Rifai tidak masuk karena sakit (Rifai mengerjakannya tanggal 5/6/2014)

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS I , HARI KE 13 , JUMAT 30 MEI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	3	2	4	4	4	2	2	3	29
RSY	3	2	3	2	4	4	3	2	2	3	28
TN	3	2	3	2	4	4	2	2	2	3	27
ALD	4	2	3	2	4	4	3	2	2	4	30
NZT	3	2	3	2	4	3	2	2	2	2	25
FT	4	2	3	2	4	3	3	2	1	2	26
RFI	2	1	3	2	4	3	3	2	2	2	24
AZZ	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	27
ANJ	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22

Rifai tidak masuk karena sakit (Rifai mengerjakannya tanggal 5/6/2014)

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
27	28	29	28.00	70.00%
29	28	28	28.33	70.83%
27	27	27	27.00	67.50%
31	29	30	30.00	75.00%
26	22	25	24.33	60.83%
26	24	26	25.33	63.33%
29	29	24	27.33	68.33%
29	27	27	27.67	69.17%
26	22	22	23.33	58.33%
Total Nilai skala = 4 x 10 = 40			26.81	<b>67.04%</b>

Catatan:

Rifai tidak masuk karena sakit (Rifai mengerjakannya tanggal 5/6/2014)

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	9	9	8	8.67	72.22%
RSY	9	8	8	8.33	69.44%
TN	8	8	8	8.00	66.67%
ALD	10	9	9	9.33	77.78%
NZT	9	8	8	8.33	69.44%
FT	9	8	9	8.67	72.22%
RFI	7	7	6	6.67	55.56%
AZZ	10	9	9	9.33	77.78%
ANJ	9	8	8	8.33	69.44%
Total Skala = 4 x 3 = 12			Rata-2	8.41	70.06%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	5	6	5.33	66.67%
RSY	5	5	6	5.33	66.67%
TN	5	5	6	5.33	66.67%
ALD	5	5	6	5.33	66.67%
NZT	5	5	6	5.33	66.67%
FT	5	5	6	5.33	66.67%
RFI	5	5	6	5.33	66.67%
AZZ	5	4	4	4.33	54.17%
ANJ	5	4	4	4.33	54.17%
Total Skala = 4 x 2 = 8			Rata-2	5.11	63.89%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	7	8	7.33	91.67%
RSY	7	7	7	7.00	87.50%
TN	6	6	6	6.00	75.00%
ALD	8	7	7	7.33	91.67%
NZT	5	5	5	5.00	62.50%
FT	6	6	6	6.00	75.00%
RFI	7	7	6	6.67	83.33%
AZZ	7	7	6	6.67	83.33%
ANJ	5	4	4	4.33	54.17%
Total Skala = 4 x 2 = 8			Rata-2	6.26	78.24%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	7	7	6.67	55.56%
RSY	8	8	7	7.67	63.89%
TN	8	8	7	7.67	63.89%
ALD	8	8	8	8.00	66.67%
NZT	7	4	6	5.67	47.22%
FT	6	5	5	5.33	44.44%
RFI	10	10	6	8.67	72.22%
AZZ	7	7	8	7.33	61.11%
ANJ	7	6	6	6.33	52.78%
Total Skala = 4 x 3 = 12			Rata-2	7.04	58.64%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Satu H.13

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	8.67	72%	5.33	67%	7.33	92%	6.67	56%	28.00	70.00%
RSY	8.33	69%	5.33	67%	7.00	88%	7.67	64%	28.33	70.83%
TN	8.00	67%	5.33	67%	6.00	75%	7.67	64%	27.00	67.50%
ALD	9.33	78%	5.33	67%	7.33	92%	8.00	67%	30.00	75.00%
NZT	8.33	69%	5.33	67%	5.00	63%	5.67	47%	24.33	60.83%
FT	8.67	72%	5.33	67%	6.00	75%	5.33	44%	25.33	63.33%
RFI	6.67	56%	5.33	67%	6.67	83%	8.67	72%	27.33	68.33%
AZZ	9.33	78%	4.33	54%	6.67	83%	7.33	61%	27.67	69.17%
ANJ	8.33	69%	4.33	54%	4.33	54%	6.33	53%	23.33	58.33%
									26.81	67.04%

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -1 , SENEN, 2 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

**SIKLUS II**  
**TOPENG LUMBA - LUMBA**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	2	4	2	3	3	4	3	3	2	30
RSY	4	2	4	2	3	4	4	3	3	2	31
TN	2	3	4	2	3	4	4	2	1	2	27
ALD	4	2	3	2	3	4	3	2	2	3	28
NZT	3	2	4	2	3	4	4	3	2	2	29
FT	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	31
RFI	3	1	3	2	3	3	3	1	1	2	22
AZZ	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	27
ANJ	2	1	3	2	3	3	2	1	1	2	20

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -1 , SENEN, 2 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	28
RSY	3	2	4	2	3	4	3	3	3	2	29
TN	3	3	4	2	3	4	3	2	2	2	28
ALD	4	2	3	2	3	4	3	2	2	3	28
NZT	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	30
FT	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	30
RFI	3	1	3	2	3	3	3	1	1	2	22
AZZ	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	29
ANJ	2	1	3	2	3	3	2	1	1	2	20

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -1 , SENEN, 2 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	2	4	2	3	3	4	3	3	3	31
RSY	4	2	4	2	3	4	4	3	3	3	32
TN	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	32
ALD	3	2	3	3	2	4	3	2	2	3	27
NZT	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	31
FT	4	2	4	2	3	4	4	3	3	3	32
RFI	2	1	3	2	3	3	3	1	1	2	21
AZZ	2	3	4	2	4	3	2	3	3	2	28
ANJ	2	1	3	2	3	3	2	2	2	2	22

Aldi tidak masuk karena pulang kampung, dan menegerjakan tanggal 16 Juni 2014



### Rekapitulasi Data Kreativitas Siklus 2 H.1

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
30	28	31	29.67	74.17%
31	29	32	30.67	76.67%
27	28	32	29.00	72.50%
28	28	27	27.67	69.17%
29	30	31	30.00	75.00%
31	30	32	31.00	77.50%
22	22	21	21.67	54.17%
27	29	28	28.00	70.00%
20	20	22	20.67	51.67%
Rata-2			27.59	<b>68.98%</b>

Total Nilai skala =  $4 \times 10 = 40$

Aldi tidak masuk karena pulang kampung

Aldi mengerjakan tanggal 16 Juni 2014

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	10	9	10	9.67	80.56%
RSY	10	9	10	9.67	80.56%
TN	9	10	10	9.67	80.56%
ALD	9	9	8	8.67	72.22%
NZT	9	10	9	9.33	77.78%
FT	9	9	10	9.33	77.78%
RFI	7	7	6	6.67	55.56%
AZZ	10	10	9	9.67	80.56%
ANJ	6	6	6	6.00	50.00%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	8.74	72.84%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	5	5	5.00	62.50%
RSY	5	5	5	5.00	62.50%
TN	5	5	5	5.00	62.50%
ALD	5	5	5	5.00	62.50%
NZT	5	5	5	5.00	62.50%
FT	5	5	5	5.00	62.50%
RFI	5	5	5	5.00	62.50%
AZZ	5	6	6	5.67	70.83%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	5.07	63.43%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	6	7	6.67	83.33%
RSY	8	7	8	7.67	95.83%
TN	8	7	8	7.67	95.83%
ALD	7	7	7	7.00	87.50%
NZT	8	7	8	7.67	95.83%
FT	8	7	8	7.67	95.83%
RFI	6	6	6	6.00	75.00%
AZZ	5	5	5	5.00	62.50%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	6.70	83.80%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	8	8	9	8.33	69.44%
RSY	8	8	9	8.33	69.44%
TN	5	6	9	6.67	55.56%
ALD	7	7	7	7.00	58.33%
NZT	7	8	9	8.00	66.67%
FT	9	9	9	9.00	75.00%
RFI	4	4	4	4.00	33.33%
AZZ	7	8	8	7.67	63.89%
ANJ	4	4	6	4.67	38.89%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	7.07	58.95%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Dua H.1

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	9.67	81%	5.00	63%	6.67	83%	8.33	69%	29.67	74.17%
RSY	9.67	81%	5.00	63%	7.67	96%	8.33	69%	30.67	76.67%
TN	9.67	81%	5.00	63%	7.67	96%	6.67	56%	29.00	72.50%
ALD	8.67	72%	5.00	63%	7.00	88%	7.00	58%	27.67	69.17%
NZT	9.33	78%	5.00	63%	7.67	96%	8.00	67%	30.00	75.00%
FT	9.33	78%	5.00	63%	7.67	96%	9.00	75%	31.00	77.50%
RFI	6.67	56%	5.00	63%	6.00	75%	4.00	33%	21.67	54.17%
AZZ	9.67	81%	5.67	71%	5.00	63%	7.67	64%	28.00	70.00%
ANJ	6.00	50%	5.00	63%	5.00	63%	4.67	39%	20.67	51.67%
									27.59	68.98%

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -2 , RABU, 4 . **SIKLUS II**  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN **KALENDER ANEKA HEWAN LAUTKU**  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKO WATI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	35
RSY	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37
TN	1	4	3	2	3	3	3	4	4	2	29
ALD	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	33
NZT	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	29
FT	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36
RFI	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	32
AZZ	1	4	3	3	3	4	3	4	4	4	33
ANJ	3	4	3	3	3	4	2	1	1	2	26

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -2 , RABU, 4 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	33
RSY	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	35
TN	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	33
ALD	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	34
NZT	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28
FT	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	35
RFI	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31
AZZ	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	33
ANJ	3	4	3	3	3	4	2	1	1	2	26

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -2 , RABU, 4 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	36
RSY	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	33
TN	2	4	3	2	2	3	3	2	2	3	26
ALD	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	30
NZT	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	29
FT	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	37
RFI	2	3	2	3	4	4	3	3	2	4	30
AZZ	2	4	3	3	4	4	2	4	3	4	33
ANJ	2	4	3	3	3	4	2	1	1	2	25

Aldi sakit mata, Rifai + Anjas (Rifai dan Anjas mengerjakan tgl 5/6/2014)  
 Aldi mengerjakan tugas tanggal 16 Juni 2014

**Rekap Data Kreativitas Siklus 2.H2.**

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
35	33	36	34.67	86.67%
37	35	33	35.00	87.50%
29	33	26	29.33	73.33%
33	34	30	32.33	80.83%
29	28	29	28.67	71.67%
36	35	37	36.00	90.00%
32	31	30	31.00	77.50%
33	33	33	33.00	82.50%
26	26	25	25.67	64.17%
Rata-2			31.74	<b>79.35%</b>

Total Nilai skala = 4 x 10= 40

Aldi tidak masuk karena pulang kampung

- Rifai dan Anjas mengerjakannya pada tanggal 5/6/2014

- Aldi mengerjakan ktugas tanggal 16 Juni 2014

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	11	10	11	10.67	88.89%
RSY	11	10	10	10.33	86.11%
TN	8	10	9	9.00	75.00%
ALD	11	11	11	11.00	91.67%
NZT	10	9	9	9.33	77.78%
FT	11	11	11	11.00	91.67%
RFI	9	9	7	8.33	69.44%
AZZ	8	10	9	9.00	75.00%
ANJ	10	10	9	9.67	80.56%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	9.81	81.79%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	6	7	6.33	79.17%
RSY	6	6	6	6.00	75.00%
TN	5	5	4	4.67	58.33%
ALD	6	6	6	6.00	75.00%
NZT	5	5	5	5.00	62.50%
FT	6	6	7	6.33	79.17%
RFI	6	6	7	6.33	79.17%
AZZ	6	6	7	6.33	79.17%
ANJ	6	6	6	6.00	75.00%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	5.89	73.61%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	8	8	8	8.00	100.00%
RSY	8	7	7	7.33	91.67%
TN	6	7	6	6.33	79.17%
ALD	7	8	6	7.00	87.50%
NZT	6	6	7	6.33	79.17%
FT	7	7	8	7.33	91.67%
RFI	7	7	7	7.00	87.50%
AZZ	7	6	6	6.33	79.17%
ANJ	6	6	6	6.00	75.00%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	6.85	85.65%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	10	9	10	9.67	80.56%
RSY	12	12	10	11.33	94.44%
TN	10	11	7	9.33	77.78%
ALD	9	9	7	8.33	69.44%
NZT	8	8	8	8.00	66.67%
FT	12	11	11	11.33	94.44%
RFI	10	9	9	9.33	77.78%
AZZ	12	11	11	11.33	94.44%
ANJ	4	4	4	4.00	33.33%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	9.19	76.54%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Dua H.2

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	10.67	89%	6.33	79%	8.00	100%	9.67	81%	34.67	86.67%
RSY	10.33	86%	6.00	75%	7.33	92%	11.33	94%	35.00	87.50%
TN	9.00	75%	4.67	58%	6.33	79%	9.33	78%	29.33	73.33%
ALD	11.00	92%	6.00	75%	7.00	88%	8.33	69%	32.33	80.83%
NZT	9.33	78%	5.00	63%	6.33	79%	8.00	67%	28.67	71.67%
FT	11.00	92%	6.33	79%	7.33	92%	11.33	94%	36.00	90.00%
RFI	8.33	69%	6.33	79%	7.00	88%	9.33	78%	31.00	77.50%
AZZ	9.00	75%	6.33	79%	6.33	79%	11.33	94%	33.00	82.50%
ANJ	9.67	81%	6.00	75%	6.00	75%	4.00	33%	25.67	64.17%
									31.74	79.35%

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -3 , KAMIS, 5 JUNI 2014

**SIKLUS II**

KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

**LAUT DAN POHON KELAPA**

KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA

OBSERVER: NITA EKO WATI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	34
RSY	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	34
TN	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	36
ALD	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	34
NZT	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	36
FT	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	34
RFI	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	34
AZZ	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	34
ANJ	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	24

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -3 , KAMIS, 5 JUNI 2014

KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA

OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32
RSY	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	34
TN	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	35
ALD	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	34
NZT	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	35
FT	3	2	3	4	2	4	3	4	4	4	33
RFI	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	34
AZZ	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	35
ANJ	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	24

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -3 , KAMIS, 5 JUNI 2014

KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA

OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	33
RSY	3	2	3	4	2	4	3	4	4	3	32
TN	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
ALD	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	34
NZT	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	35
FT	4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	34
RFI	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	34
AZZ	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	35
ANJ	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	24

Aldi sakit

**Rekap Data Kreativitas Siklus 2, H.3**

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
34	32	33	33.00	82.50%
34	34	32	33.33	83.33%
36	35	37	36.00	90.00%
34	34	34	34.00	85.00%
36	35	35	35.33	88.33%
34	33	34	33.67	84.17%
34	34	34	34.00	85.00%
34	35	35	34.67	86.67%
24	24	24	24.00	60.00%
Rata-2			33.11	<b>82.78%</b>

Total Nilai skala = 4 x 10 = 40

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	11	9	9	9.67	80.56%
RSY	9	9	8	8.67	72.22%
TN	10	11	10	10.33	86.11%
ALD	9	9	9	9.00	75.00%
NZT	11	10	10	10.33	86.11%
FT	9	8	9	8.67	72.22%
RFI	8	8	8	8.00	66.67%
AZZ	8	9	8	8.33	69.44%
ANJ	7	8	8	7.67	63.89%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	8.96	74.69%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	7	6	6.33	79.17%
RSY	6	6	6	6.00	75.00%
TN	7	7	8	7.33	91.67%
ALD	6	6	6	6.00	75.00%
NZT	6	6	6	6.00	75.00%
FT	6	6	7	6.33	79.17%
RFI	7	7	7	7.00	87.50%
AZZ	7	7	8	7.33	91.67%
ANJ	6	5	5	5.33	66.67%
Total skala = 4 x 2 = 8			Rata-2	6.41	80.09%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	6	7	6.33	79.17%
RSY	7	7	7	7.00	87.50%
TN	7	7	7	7.00	87.50%
ALD	7	7	7	7.00	87.50%
NZT	7	7	7	7.00	87.50%
FT	7	7	7	7.00	87.50%
RFI	7	7	7	7.00	87.50%
AZZ	7	7	8	7.33	91.67%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total skala = 4 x 2 = 8			Rata-2	6.74	84.26%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	11	10	11	10.67	88.89%
RSY	12	12	11	11.67	97.22%
TN	12	10	12	11.33	94.44%
ALD	12	12	12	12.00	100.00%
NZT	12	12	12	12.00	100.00%
FT	12	12	11	11.67	97.22%
RFI	12	12	12	12.00	100.00%
AZZ	12	12	11	11.67	97.22%
ANJ	6	6	6	6.00	50.00%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	11.00	91.67%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Dua H.3

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	9.67	81%	6.33	79%	6.33	79%	10.67	89%	33.00	82.50%
RSY	8.67	72%	6.00	75%	7.00	88%	11.67	97%	33.33	83.33%
TN	10.33	86%	7.33	92%	7.00	88%	11.33	94%	36.00	90.00%
ALD	9.00	75%	6.00	75%	7.00	88%	12.00	100%	34.00	85.00%
NZT	10.33	86%	6.00	75%	7.00	88%	12.00	100%	35.33	88.33%
FT	8.67	72%	6.33	79%	7.00	88%	11.67	97%	33.67	84.17%
RFI	8.00	67%	7.00	88%	7.00	88%	12.00	100%	34.00	85.00%
AZZ	8.33	69%	7.33	92%	7.33	92%	11.67	97%	34.67	86.67%
ANJ	7.67	64%	5.33	67%	5.00	63%	6.00	50%	24.00	60.00%
									33.11	82.78%



HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -4 , SELASA, 17 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: Guru Pengganti

**SIKLUS II**  
**ANEKA HEWAN LAUT**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	4	3	2	4	4	2	2	2	31
RSY	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	34
TN	4	4	4	3	2	4	2	2	2	4	31
ALD	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	32
NZT	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	33
FT	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	35
RFI	4	4	4	3	2	4	2	2	2	4	31
AZZ	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	36
ANJ	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	26

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -4 , SELASA, 17 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	3	4	4	3	2	4	4	2	2	4	32
RSY	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	34
TN	4	4	4	3	2	4	2	3	3	4	33
ALD	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	35
NZT	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	33
FT	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	36
RFI	4	4	4	3	2	4	2	2	2	4	31
AZZ	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	36
ANJ	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	27

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -4 , SELASA, 17 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	4	3	2	4	4	3	3	2	33
RSY	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	33
TN	4	4	4	3	2	4	2	2	2	4	31
ALD	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	33
NZT	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	33
FT	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	35
RFI	4	4	4	3	2	4	2	2	2	4	31
AZZ	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	36
ANJ	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	26

Rifai tidak masuk , ijin

**Rekap Data Kreativitas Siklus 2, H.4**

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
31	32	33	32.00	80.00%
34	34	33	33.67	84.17%
31	33	31	31.67	79.17%
32	35	33	33.33	83.33%
33	33	33	33.00	82.50%
35	36	35	35.33	88.33%
31	31	31	31.00	77.50%
36	36	36	36.00	90.00%
26	27	26	26.33	65.83%
Rata-2			32.48	<b>81.20%</b>

Total Nilai skala = 4 x 10 = 40

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	12	11	12	11.67	97.22%
RSY	12	12	12	12.00	100.00%
TN	12	12	12	12.00	100.00%
ALD	11	12	12	11.67	97.22%
NZT	11	11	11	11.00	91.67%
FT	12	12	12	12.00	100.00%
RFI	12	12	12	12.00	100.00%
AZZ	12	12	12	12.00	100.00%
ANJ	10	11	10	10.33	86.11%
Total Skala = 4 x 3=12			Rata-2	11.63	96.91%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	5	5	5	5.00	62.50%
RSY	5	5	5	5.00	62.50%
TN	5	5	5	5.00	62.50%
ALD	6	5	5	5.33	66.67%
NZT	5	5	5	5.00	62.50%
FT	5	5	5	5.00	62.50%
RFI	5	5	5	5.00	62.50%
AZZ	5	5	5	5.00	62.50%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	5.04	62.96%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	8	8	8	8.00	100.00%
RSY	7	7	7	7.00	87.50%
TN	6	6	6	6.00	75.00%
ALD	6	8	7	7.00	87.50%
NZT	8	7	8	7.67	95.83%
FT	7	7	7	7.00	87.50%
RFI	6	6	6	6.00	75.00%
AZZ	8	7	8	7.67	95.83%
ANJ	5	5	5	5.00	62.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	6.81	85.19%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	6	8	8	7.33	61.11%
RSY	10	10	9	9.67	80.56%
TN	8	10	8	8.67	72.22%
ALD	9	10	9	9.33	77.78%
NZT	9	10	9	9.33	77.78%
FT	11	12	11	11.33	94.44%
RFI	8	8	8	8.00	66.67%
AZZ	11	12	11	11.33	94.44%
ANJ	6	6	6	6.00	50.00%
Total Skala = 4 x3= 12			Rata-2	9.00	75.00%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Dua H.4

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	11.67	97%	5.00	63%	8.00	100%	7.33	61%	32.00	80.00%
RSY	12.00	100%	5.00	63%	7.00	88%	9.67	81%	33.67	84.17%
TN	12.00	100%	5.00	63%	6.00	75%	8.67	72%	31.67	79.17%
ALD	11.67	97%	5.33	67%	7.00	88%	9.33	78%	33.33	83.33%
NZT	11.00	92%	5.00	63%	7.67	96%	9.33	78%	33.00	82.50%
FT	12.00	100%	5.00	63%	7.00	88%	11.33	94%	35.33	88.33%
RFI	12.00	100%	5.00	63%	6.00	75%	8.00	67%	31.00	77.50%
AZZ	12.00	100%	5.00	63%	7.67	96%	11.33	94%	36.00	90.00%
ANJ	10.33	86%	5.00	63%	5.00	63%	6.00	50%	26.33	65.83%
									32.48	81.20%

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -5 ,RABU, 18 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NITA EKOWATI

**SIKLUS II**  
**DIAROMA PANTAI**

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38
RSY	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
TN	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
ALD	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
NZT	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
FT	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
RFI	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
AZZ	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
ANJ	3	4	3	3	4	3	3	2	2	2	29

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -5 ,RABU, 18 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: NURAINI

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37
RSY	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
TN	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	35
ALD	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
NZT	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
FT	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37
RFI	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
AZZ	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
ANJ	3	4	3	3	4	3	2	2	2	2	28

HASIL UJI PENELITIAN SIKLUS II , HARI KE -5 ,RABU, 18 JUNI 2014  
 KREATIVITAS ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN  
 KB MUTIARA HATI, PENJARINGAN, JAKARTA UTARA  
 OBSERVER: AZIZAH

KODE NAMA											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NS	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37
RSY	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
TN	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
ALD	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
NZT	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
FT	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
RFI	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
AZZ	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37
ANJ	3	4	3	3	4	3	2	2	2	2	28

**Rekap Data Kreativitas Siklus 2, H.5**

NT Guru	NU Guru	A Guru	Rata Kumulatif	%
38	37	37	37.33	93%
38	38	38	38.00	95%
37	35	37	36.33	91%
38	38	38	38.00	95%
38	38	38	38.00	95%
38	37	38	37.67	94%
38	37	37	37.33	93%
37	37	37	37.00	93%
29	28	28	28.33	71%
Rata-2			36.44	<b>91%</b>

Total Nilai skala = 4 x 10 = 40

Hasil Uji Tingkat Kreativitas - Aspek Kelancaran

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	11	11	11	11.00	91.67%
RSY	11	11	11	11.00	91.67%
TN	10	10	10	10.00	83.33%
ALD	11	11	11	11.00	91.67%
NZT	11	11	11	11.00	91.67%
FT	11	11	11	11.00	91.67%
RFI	11	10	10	10.33	86.11%
AZZ	10	10	10	10.00	83.33%
ANJ	10	10	10	10.00	83.33%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	10.59	88.27%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Kelenturan

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	7	7	7	7.00	87.50%
RSY	8	8	8	8.00	100.00%
TN	8	8	8	8.00	100.00%
ALD	8	8	8	8.00	100.00%
NZT	8	8	8	8.00	100.00%
FT	8	8	8	8.00	100.00%
RFI	8	8	8	8.00	100.00%
AZZ	8	8	8	8.00	100.00%
ANJ	7	7	7	7.00	87.50%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	7.78	97.22%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Orisinalitas

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	8	8	8	8.00	100.00%
RSY	7	7	7	7.00	87.50%
TN	7	7	7	7.00	87.50%
ALD	7	7	7	7.00	87.50%
NZT	7	7	7	7.00	87.50%
FT	7	7	7	7.00	87.50%
RFI	7	7	7	7.00	87.50%
AZZ	7	7	7	7.00	87.50%
ANJ	6	5	5	5.33	66.67%
Total Skala = 4 x 2= 8			Rata-2	6.93	86.57%

Hasil Uji Tk. Kreativitas - Aspek Elaborasi

KODE NAMA	NT	NU	A	Rata Kumulatif	%
NS	12	11	11	11.33	94.44%
RSY	12	12	12	12.00	100.00%
TN	12	10	12	11.33	94.44%
ALD	12	12	12	12.00	100.00%
NZT	12	12	12	12.00	100.00%
FT	12	11	12	11.67	97.22%
RFI	12	12	12	12.00	100.00%
AZZ	12	12	12	12.00	100.00%
ANJ	6	6	6	6.00	50.00%
Total Skala = 4 x 3= 12			Rata-2	11.15	92.90%

Rekap Per Aspek Kreativitas Siklus Dua H.5

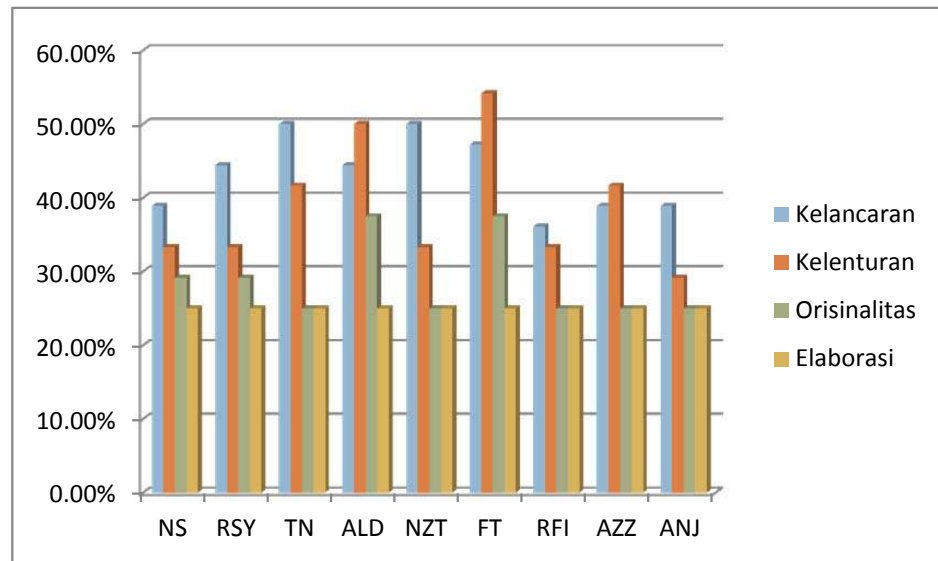
KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	11.00	92%	7.00	88%	8.00	100%	11.33	94%	37.33	93.33%
RSY	11.00	92%	8.00	100%	7.00	88%	12.00	100%	38.00	95.00%
TN	10.00	83%	8.00	100%	7.00	88%	11.33	94%	36.33	90.83%
ALD	11.00	92%	8.00	100%	7.00	88%	12.00	100%	38.00	95.00%
NZT	11.00	92%	8.00	100%	7.00	88%	12.00	100%	38.00	95.00%
FT	11.00	92%	8.00	100%	7.00	88%	11.67	97%	37.67	94.17%
RFI	10.33	86%	8.00	100%	7.00	88%	12.00	100%	37.33	93.33%
AZZ	10.00	83%	8.00	100%	7.00	88%	12.00	100%	37.00	92.50%
ANJ	10.00	83%	7.00	88%	5.33	67%	6.00	50%	28.33	70.83%
									36.44	91.11%

**Rekap Per Aspek Kreativitas Pada Penelitian Awal**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	4.67	38.89%	2.67	33.33%	2.33	29.17%	3.00	25.00%	12.67	31.67%
RSY	5.33	44.44%	2.67	33.33%	2.33	29.17%	3.00	25.00%	13.33	33.33%
TN	6.00	50.00%	3.33	41.67%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	14.33	35.83%
ALD	5.33	44.44%	4.00	50.00%	3.00	37.50%	3.00	25.00%	15.33	38.33%
NZT	6.00	50.00%	2.67	33.33%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	13.67	34.17%
FT	5.67	47.22%	4.33	54.17%	3.00	37.50%	3.00	25.00%	16.00	40.00%
RFI	4.33	36.11%	2.67	33.33%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	12.00	30.00%
AZZ	4.67	38.89%	3.33	41.67%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	13.00	32.50%
ANJ	4.67	38.89%	2.33	29.17%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	12.00	30.00%
		43.21%		38.89%		28.70%		25.00%	13.59	33.98%

**Rekap Per Aspek Kreativitas Pada Penelitian Awal**

KODE NAMA	Aspek			
	Kelancaran	Kelenturan	Orisinalitas	Elaborasi
	%	%	%	%
NS	38.89%	33.33%	29.17%	25.00%
RSY	44.44%	33.33%	29.17%	25.00%
TN	50.00%	41.67%	25.00%	25.00%
ALD	44.44%	50.00%	37.50%	25.00%
NZT	50.00%	33.33%	25.00%	25.00%
FT	47.22%	54.17%	37.50%	25.00%
RFI	36.11%	33.33%	25.00%	25.00%
AZZ	38.89%	41.67%	25.00%	25.00%
ANJ	38.89%	29.17%	25.00%	25.00%
Rata-2 kelas	43.21%	38.89%	28.70%	25.00%



**NS**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	4.67	38.89%	2.67	33.33%	2.33	29.17%	3.00	25.00%	12.67	31.67%

**NS - Siklus I (satu)**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	6.00	50.00%	4.00	50.00%	5.33	66.67%	4.00	33.33%	19.33	48.33%
H2	9.00	75.00%	5.00	62.50%	4.67	58.33%	3.67	30.56%	22.33	55.83%
H3	7.67	63.89%	5.00	62.50%	5.33	66.67%	5.33	44.44%	23.33	58.33%
H4	6.33	52.78%	2.33	29.17%	5.00	62.50%	4.33	36.11%	18.00	45.00%
H5	7.67	63.89%	6.33	79.17%	6.00	75.00%	5.33	44.44%	25.33	63.33%
H6	7.67	63.89%	6.33	79.17%	6.00	75.00%	4.33	36.11%	24.33	60.83%
H7	6.33	52.78%	5.67	70.83%	5.67	70.83%	3.00	25.00%	20.67	51.67%
H8	9.00	75.00%	7.00	87.50%	6.00	75.00%	3.67	30.56%	25.67	64.17%
H9	9.33	77.78%	4.00	50.00%	6.00	75.00%	5.67	47.22%	25.00	62.50%
H10	7.33	61.11%	5.00	62.50%	6.33	79.17%	4.67	38.89%	23.33	58.33%
H11	8.33	69.44%	6.33	79.17%	6.33	79.17%	7.00	58.33%	28.00	70.00%
H12	9.33	77.78%	7.33	91.67%	6.67	83.33%	9.00	75.00%	32.33	80.83%
H13	8.67	72.22%	5.33	66.67%	7.33	91.67%	6.67	55.56%	28.00	70.00%
Rerata	7.90	65.81%	5.36	66.99%	5.90	73.72%	5.13	42.74%	24.28	60.71%

**NS - Siklus II (Dua).**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	9.67	80.56%	5.00	62.50%	6.67	83.33%	8.33	69.44%	29.67	74.17%
H2	10.67	88.89%	6.33	79.17%	8.00	100.00%	9.67	80.56%	34.67	86.67%
H3	9.67	80.56%	6.33	79.17%	6.33	79.17%	10.67	88.89%	33.00	82.50%
H4	11.67	97.22%	5.00	62.50%	8.00	100.00%	7.33	61.11%	32.00	80.00%
H5	11.00	91.67%	7.00	87.50%	8.00	100.00%	11.33	94.44%	37.33	93.33%
Rerata	10.53	87.78%	5.93	74.17%	7.40	92.50%	9.47	78.89%	33.33	83.33%



**RSY**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	5.33	44.44%	2.67	33.33%	2.33	29.17%	3.00	25.00%	13.33	33.33%

**RSY - Siklus I (satu)**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	7.00	58.33%	4.67	58.33%	4.67	58.33%	4.00	33.33%	20.33	50.83%
H2	7.33	61.11%	4.33	54.17%	4.67	58.33%	3.00	25.00%	19.33	48.33%
H3	7.67	63.89%	4.33	54.17%	5.00	62.50%	8.00	66.67%	25.00	62.50%
H4	7.00	58.33%	2.67	33.33%	4.67	58.33%	5.33	44.44%	19.67	49.17%
H5	6.67	55.56%	7.33	91.67%	5.33	66.67%	3.00	25.00%	22.33	55.83%
H6	8.00	66.67%	5.33	66.67%	4.00	50.00%	3.00	25.00%	20.33	50.83%
H7	9.33	77.78%	6.33	79.17%	6.67	83.33%	3.33	27.78%	25.67	64.17%
H8	9.00	75.00%	7.67	95.83%	7.00	87.50%	7.33	61.11%	31.00	77.50%
H9	6.67	55.56%	4.00	50.00%	6.00	75.00%	4.33	36.11%	21.00	52.50%
H10	7.67	63.89%	5.00	62.50%	5.67	70.83%	4.67	38.89%	23.00	57.50%
H11	10.33	86.11%	7.33	91.67%	6.67	83.33%	7.00	58.33%	31.33	78.33%
H12	9.33	77.78%	7.33	91.67%	7.00	87.50%	9.00	75.00%	32.67	81.67%
H13	8.33	69.44%	5.33	66.67%	7.00	87.50%	7.67	63.89%	28.33	70.83%
Rerata	8.03	66.88%	5.51	68.91%	5.72	71.47%	5.36	44.66%	24.62	61.54%

**RSY - Siklus II (Dua).**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	9.67	80.56%	5.00	62.50%	7.67	95.83%	8.33	69.44%	30.67	76.67%
H2	10.33	86.11%	6.00	75.00%	7.33	91.67%	11.33	94.44%	35.00	87.50%
H3	8.67	72.22%	6.00	75.00%	7.00	87.50%	11.67	97.22%	33.33	83.33%
H4	12.00	100.00%	5.00	62.50%	7.00	87.50%	9.67	80.56%	33.67	84.17%
H5	11.00	91.67%	8.00	100.00%	7.00	87.50%	12.00	100.00%	38.00	95.00%
Rerata	10.33	86.11%	6.00	75.00%	7.20	90.00%	10.60	88.33%	34.13	85.33%

**TN**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	6.00	50.00%	3.33	41.67%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	14.33	35.83%

**TN - Siklus I (satu)**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	7.00	58.33%	4.67	58.33%	5.33	66.67%	4.33	36.11%	21.33	53.33%
H2	6.67	55.56%	4.00	50.00%	5.67	70.83%	3.33	27.78%	19.67	49.17%
H3	8.33	69.44%	4.33	54.17%	4.67	58.33%	6.00	50.00%	23.33	58.33%
H4	5.67	47.22%	2.33	29.17%	3.67	45.83%	5.67	47.22%	17.33	43.33%
H5	5.67	47.22%	7.00	87.50%	5.00	62.50%	3.00	25.00%	20.67	51.67%
H6	6.33	52.78%	5.33	66.67%	5.00	62.50%	4.33	36.11%	21.00	52.50%
H7	6.33	52.78%	6.33	79.17%	6.00	75.00%	3.00	25.00%	21.67	54.17%
H8	7.67	63.89%	7.00	87.50%	5.00	62.50%	3.00	25.00%	22.67	56.67%
H9	9.00	75.00%	4.67	58.33%	5.67	70.83%	5.00	41.67%	24.33	60.83%
H10	6.00	50.00%	5.00	62.50%	5.00	62.50%	4.00	33.33%	20.00	50.00%
H11	9.33	77.78%	4.67	58.33%	6.67	83.33%	8.67	72.22%	29.33	73.33%
H12	8.33	69.44%	7.00	87.50%	7.00	87.50%	7.00	58.33%	29.33	73.33%
H13	8.00	66.67%	5.33	66.67%	6.00	75.00%	7.67	63.89%	27.00	67.50%
Rerata	7.26	60.47%	5.21	65.06%	5.44	67.95%	5.00	41.67%	22.90	57.24%

**TN - Siklus II (Dua).**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	9.67	80.56%	5.00	62.50%	7.67	95.83%	6.67	55.56%	29.00	72.50%
H2	9.00	75.00%	4.67	58.33%	6.33	79.17%	9.33	77.78%	29.33	73.33%
H3	10.33	86.11%	7.33	91.67%	7.00	87.50%	11.33	94.44%	36.00	90.00%
H4	12.00	100.00%	5.00	62.50%	6.00	75.00%	8.67	72.22%	31.67	79.17%
H5	10.00	83.33%	8.00	100.00%	7.00	87.50%	11.33	94.44%	36.33	90.83%
Rerata	10.20	85.00%	6.00	75.00%	6.80	85.00%	9.47	78.89%	32.47	81.17%

**ALD**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	7.33	61.11%	4.67	58.33%	5.67	70.83%	3.67	30.56%	21.33	53.33%

**ALD- Siklus I (satu)**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	7.33	61.11%	4.67	58.33%	5.67	70.83%	3.67	30.56%	21.33	53.33%
H2	7.67	61.11%	6.00	54.17%	5.33	58.33%	4.00	25.00%	23.00	57.50%
H3	9.00	75.00%	6.67	83.33%	5.00	62.50%	5.00	41.67%	25.67	64.17%
H4	6.67	55.56%	2.33	29.17%	5.00	62.50%	6.67	55.56%	20.67	51.67%
H5	7.67	63.89%	7.33	91.67%	6.67	83.33%	3.00	25.00%	24.67	61.67%
H6	8.33	69.44%	6.67	83.33%	6.67	83.33%	5.00	41.67%	26.67	66.67%
H7	10.00	83.33%	6.00	75.00%	6.00	75.00%	4.33	36.11%	26.33	65.83%
H8	9.00	75.00%	7.00	87.50%	6.00	75.00%	4.00	33.33%	26.00	65.00%
H9	11.00	91.67%	5.33	66.67%	7.00	87.50%	7.00	58.33%	30.33	75.83%
H10	9.00	75.00%	5.67	70.83%	6.00	75.00%	5.67	47.22%	26.33	65.83%
H11	11.00	91.67%	7.00	87.50%	7.00	87.50%	7.33	61.11%	32.33	80.83%
H12	10.33	86.11%	7.33	91.67%	7.00	87.50%	9.00	75.00%	33.67	84.17%
H13	9.33	77.78%	5.33	66.67%	7.33	91.67%	8.00	66.67%	30.00	75.00%
Rerata	8.95	74.36%	5.95	72.76%	6.21	76.92%	5.59	45.94%	26.69	66.73%

**ALD - Siklus II (Dua).**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	8.67	72.22%	5.00	62.50%	7.00	87.50%	7.00	58.33%	27.67	69.17%
H2	11.00	91.67%	6.00	75.00%	7.00	87.50%	8.33	69.44%	32.33	80.83%
H3	9.00	75.00%	6.00	75.00%	7.00	87.50%	12.00	100.00%	34.00	85.00%
H4	11.67	97.22%	5.33	66.67%	7.00	87.50%	9.33	77.78%	33.33	83.33%
H5	11.00	91.67%	8.00	100.00%	7.00	87.50%	12.00	100.00%	38.00	95.00%
Rerata	10.27	85.56%	6.07	75.83%	7.00	87.50%	9.73	81.11%	33.07	82.67%

**NZT**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	6.00	50.00%	2.67	33.33%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	13.67	34.17%

**NZT- Siklus I (satu)**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	8.67	72.22%	4.00	50.00%	5.00	62.50%	5.00	41.67%	22.67	56.67%
H2	7.33	61.11%	5.00	62.50%	5.33	66.67%	3.00	25.00%	20.67	51.67%
H3	7.00	58.33%	6.00	75.00%	5.00	62.50%	4.33	36.11%	22.33	55.83%
H4	7.33	61.11%	2.33	29.17%	5.00	62.50%	5.33	44.44%	20.00	50.00%
H5	6.00	50.00%	7.00	87.50%	4.67	58.33%	3.00	25.00%	20.67	51.67%
H6	7.00	58.33%	4.33	54.17%	5.33	66.67%	3.00	25.00%	19.67	49.17%
H7	7.00	58.33%	6.33	79.17%	5.67	70.83%	3.00	25.00%	22.00	55.00%
H8	7.67	63.89%	7.00	87.50%	5.33	66.67%	3.00	25.00%	23.00	57.50%
H9	6.33	52.78%	4.00	50.00%	6.00	75.00%	3.67	30.56%	20.00	50.00%
H10	7.33	61.11%	5.00	62.50%	6.00	75.00%	3.67	30.56%	22.00	55.00%
H11	7.67	63.89%	6.67	83.33%	5.67	70.83%	5.00	41.67%	25.00	62.50%
H12	7.67	63.89%	7.33	91.67%	6.00	75.00%	8.00	66.67%	29.00	72.50%
H13	8.33	69.44%	5.33	66.67%	5.00	62.50%	5.67	47.22%	24.33	60.83%
Rerata	7.33	61.11%	5.41	67.63%	5.38	67.31%	4.28	35.68%	22.41	56.03%

**NZT- Siklus II (Dua).**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	9.33	77.78%	5.00	62.50%	7.67	95.83%	8.00	66.67%	30.00	75.00%
H2	9.33	77.78%	5.00	62.50%	6.33	79.17%	8.00	66.67%	28.67	71.67%
H3	10.33	86.11%	6.00	75.00%	7.00	87.50%	12.00	100.00%	35.33	88.33%
H4	11.00	91.67%	5.00	62.50%	7.67	95.83%	9.33	77.78%	33.00	82.50%
H5	11.00	91.67%	8.00	100.00%	7.00	87.50%	12.00	100.00%	38.00	95.00%
Rerata	10.20	85.00%	5.80	72.50%	7.13	89.17%	9.87	82.22%	33.00	82.50%

**FT**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	7.33	47.22%	5.00	54.17%	6.00	37.50%	4.67	25.00%	23.00	57.50%

**FT- Siklus I (satu)**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	7.33	61.11%	5.00	62.50%	6.00	75.00%	4.67	38.89%	23.00	57.50%
H2	9.00	75.00%	7.33	91.67%	6.00	75.00%	5.67	47.22%	28.00	70.00%
H3	9.00	75.00%	7.33	91.67%	5.33	66.67%	6.67	55.56%	28.33	70.83%
H4	6.33	52.78%	2.33	29.17%	5.33	66.67%	5.00	41.67%	19.00	47.50%
H5	7.33	61.11%	7.67	95.83%	6.00	75.00%	3.67	30.56%	24.67	61.67%
H6	9.67	80.56%	5.67	70.83%	6.67	83.33%	5.33	44.44%	27.33	68.33%
H7	9.00	75.00%	6.33	79.17%	6.33	79.17%	7.67	63.89%	29.33	73.33%
H8	10.33	86.11%	7.33	91.67%	6.67	83.33%	4.67	38.89%	29.00	72.50%
H9	10.00	83.33%	5.33	66.67%	6.33	79.17%	8.33	69.44%	30.00	75.00%
H10	6.67	55.56%	5.00	62.50%	6.33	79.17%	4.67	38.89%	22.67	56.67%
H11	10.00	83.33%	6.67	83.33%	6.67	83.33%	7.00	58.33%	30.33	75.83%
H12	9.67	80.56%	7.33	91.67%	6.33	79.17%	8.33	69.44%	31.67	79.17%
H13	8.67	72.22%	5.33	66.67%	6.00	75.00%	5.33	44.44%	25.33	63.33%
Rerata	8.69	72.44%	6.05	75.64%	6.15	76.92%	5.92	49.36%	26.82	67.05%

**FT- Siklus II (Dua).**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	9.33	77.78%	5.00	62.50%	7.67	95.83%	9.00	75.00%	31.00	77.50%
H2	11.00	91.67%	6.33	79.17%	7.33	91.67%	11.33	94.44%	36.00	90.00%
H3	8.67	72.22%	6.33	79.17%	7.00	87.50%	11.67	97.22%	33.67	84.17%
H4	12.00	100.00%	5.00	62.50%	7.00	87.50%	11.33	94.44%	35.33	88.33%
H5	11.00	91.67%	8.00	100.00%	7.00	87.50%	11.67	97.22%	37.67	94.17%
Rerata	10.40	86.67%	6.13	76.67%	7.20	90.00%	11.00	91.67%	34.73	86.83%

RFI										
KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	4.33	36.11%	2.67	33.33%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	12.00	30.00%

### RFI- Siklus I (satu)

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	5.67	47.22%	4.00	50.00%	5.33	66.67%	3.33	27.78%	18.33	45.83%
H2	5.00	41.67%	5.00	62.50%	4.33	54.17%	3.00	25.00%	17.33	43.33%
H3	7.33	61.11%	5.67	70.83%	4.33	54.17%	5.67	47.22%	23.00	57.50%
H4	6.00	50.00%	2.33	29.17%	3.33	41.67%	4.33	36.11%	16.00	40.00%
H5	5.67	47.22%	7.33	91.67%	5.33	66.67%	3.00	25.00%	21.33	53.33%
H6	5.33	44.44%	5.00	62.50%	5.00	62.50%	3.33	27.78%	18.67	46.67%
H7	7.00	58.33%	6.33	79.17%	5.67	70.83%	3.00	25.00%	22.00	55.00%
H8	8.33	69.44%	7.67	95.83%	6.67	83.33%	3.67	30.56%	26.33	65.83%
H9	7.33	61.11%	4.00	50.00%	6.67	83.33%	5.00	41.67%	23.00	57.50%
H10	6.00	50.00%	5.00	62.50%	6.00	75.00%	5.00	41.67%	22.00	55.00%
H11	8.33	69.44%	4.67	58.33%	6.33	79.17%	7.00	58.33%	26.33	65.83%
H12	8.00	66.67%	7.33	91.67%	7.00	87.50%	8.33	69.44%	30.67	76.67%
H13	6.67	55.56%	5.33	66.67%	6.67	83.33%	8.67	72.22%	27.33	68.33%
Rerata	6.67	55.56%	5.36	66.99%	5.59	69.87%	4.87	40.60%	22.49	56.22%

### RFI- Siklus II (Dua).

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	6.67	55.56%	5.00	62.50%	6.00	75.00%	4.00	33.33%	21.67	54.17%
H2	8.33	69.44%	6.33	79.17%	7.00	87.50%	9.33	77.78%	31.00	77.50%
H3	8.00	66.67%	7.00	87.50%	7.00	87.50%	12.00	100.00%	34.00	85.00%
H4	12.00	100.00%	5.00	62.50%	6.00	75.00%	8.00	66.67%	31.00	77.50%
H5	10.33	86.11%	8.00	100.00%	7.00	87.50%	12.00	100.00%	37.33	93.33%
Rerata	9.07	75.56%	6.27	78.33%	6.60	82.50%	9.07	75.56%	31.00	77.50%

AZZ										
KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	4.67	39%	3.33	42%	2.00	25%	3.00	25%	13.00	32.50%

### AZZ- Siklus I (satu)

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	6.33	53%	4.00	50%	5.67	71%	4.33	36%	20.33	50.83%
H2	5.67	47%	4.67	58%	4.67	58%	3.00	25%	18.00	45.00%
H3	9.00	39%	4.67	29%	4.67	67%	6.67	36%	25.00	62.50%
H4	4.67	39%	2.33	29%	5.33	67%	4.33	36%	16.67	41.67%
H5	7.00	58%	7.00	88%	5.00	63%	3.00	25%	22.00	55.00%
H6	7.00	58%	5.67	71%	5.33	67%	3.67	31%	21.67	54.17%
H7	7.67	64%	6.00	75%	6.00	75%	3.00	25%	22.67	56.67%
H8	7.67	64%	6.67	83%	4.33	54%	2.67	22%	21.33	53.33%
H9	6.33	53%	4.00	50%	6.00	75%	3.00	25%	19.33	48.33%
H10	6.00	50%	5.00	63%	5.33	67%	3.67	31%	20.00	50.00%
H11	7.67	64%	4.67	58%	6.00	75%	6.33	53%	24.67	61.67%
H12	7.33	61%	7.00	88%	6.67	83%	7.00	58%	28.00	70.00%
H13	9.33	78%	4.33	54%	6.67	83%	7.33	61%	27.67	69.17%
Rerata	7.05	56%	5.08	61%	5.51	70%	4.46	36%	22.10	55.26%

### AZZ- Siklus II (Dua).

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	9.67	81%	5.67	71%	5.00	63%	7.67	64%	28.00	70.00%
H2	9.00	75%	6.33	79%	6.33	79%	11.33	94%	33.00	82.50%
H3	8.33	69%	7.33	92%	7.33	92%	11.67	97%	34.67	86.67%
H4	12.00	100%	5.00	63%	7.67	96%	11.33	94%	36.00	90.00%
H5	10.00	83%	8.00	100%	7.00	88%	12.00	100%	37.00	92.50%
Rerata	9.80	82%	6.47	81%	6.67	83%	10.80	90%	33.73	84.33%

ANJ										
KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H. Awal	4.67	38.89%	2.33	29.17%	2.00	25.00%	3.00	25.00%	12.00	30.00%

### ANJ- Siklus I (satu)

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	5.67	47.22%	4.00	50.00%	4.67	58.33%	4.33	36.11%	18.67	46.67%
H2	5.33	44.44%	4.67	58.33%	4.67	58.33%	3.00	25.00%	17.67	44.17%
H3	6.67	55.56%	6.00	75.00%	5.67	70.83%	4.67	38.89%	23.00	57.50%
H4	4.67	38.89%	2.33	29.17%	3.67	45.83%	4.33	36.11%	15.00	37.50%
H5	6.67	55.56%	5.67	70.83%	4.33	54.17%	3.00	25.00%	19.67	49.17%
H6	6.00	50.00%	5.00	62.50%	3.67	45.83%	3.00	25.00%	17.67	44.17%
H7	5.33	44.44%	6.00	75.00%	5.00	62.50%	3.00	25.00%	19.33	48.33%
H8	8.33	69.44%	6.67	83.33%	5.67	70.83%	5.33	44.44%	26.00	65.00%
H9	7.33	61.11%	4.67	58.33%	5.67	70.83%	5.00	41.67%	22.67	56.67%
H10	6.67	55.56%	5.00	62.50%	4.33	54.17%	3.67	30.56%	19.67	49.17%
H11	5.67	47.22%	3.67	45.83%	5.00	62.50%	6.33	52.78%	20.67	51.67%
H12	7.00	58.33%	7.33	91.67%	5.00	62.50%	7.33	61.11%	26.67	66.67%
H13	8.33	69.44%	4.33	54.17%	4.33	54.17%	6.33	52.78%	23.33	58.33%
Rerata	6.44	53.63%	5.03	62.82%	4.74	59.29%	4.56	38.03%	20.77	51.92%

### ANJ- Siklus II (Dua).

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
H1	6.00	50.00%	5.00	62.50%	5.00	62.50%	4.67	38.89%	20.67	51.67%
H2	9.67	80.56%	6.00	75.00%	6.00	75.00%	4.00	33.33%	25.67	64.17%
H3	7.67	63.89%	5.33	66.67%	5.00	62.50%	6.00	50.00%	24.00	60.00%
H4	10.33	86.11%	5.00	62.50%	5.00	62.50%	6.00	50.00%	26.33	65.83%
H5	10.00	83.33%	7.00	87.50%	5.33	66.67%	6.00	50.00%	28.33	70.83%
Rerata	8.73	72.78%	5.67	70.83%	5.27	65.83%	5.33	44.44%	25.00	62.50%

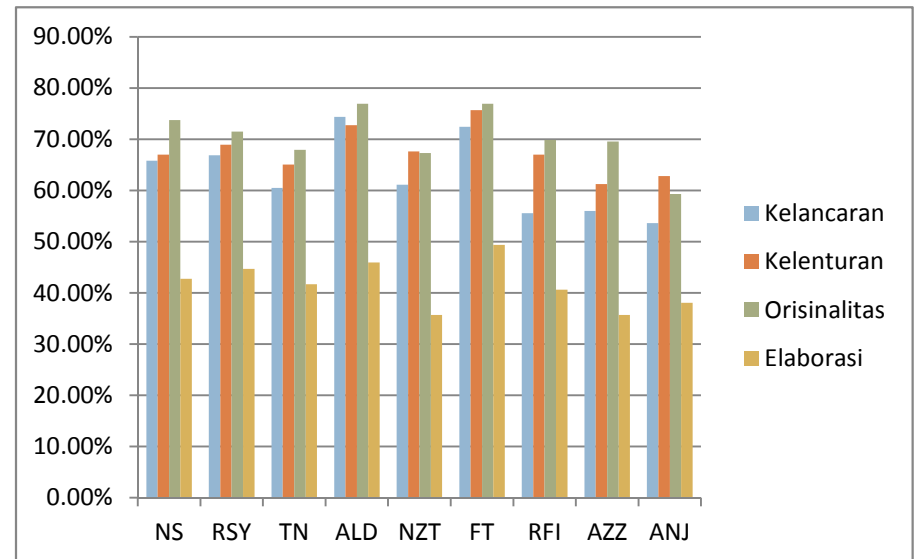


**Rekap Per Aspek Kreativitas Setelah Tindakan Siklus 1 (satu)**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	7.90	65.81%	5.36	66.99%	5.90	73.72%	5.13	42.74%	24.28	60.71%
RSY	8.03	66.88%	5.51	68.91%	5.72	71.47%	5.36	44.66%	24.62	61.54%
TN	7.26	60.47%	5.21	65.06%	5.44	67.95%	5.00	41.67%	22.90	57.24%
ALD	8.95	74.36%	5.95	72.76%	6.21	76.92%	5.59	45.94%	26.69	66.73%
NZT	7.33	61.11%	5.41	67.63%	5.38	67.31%	4.28	35.68%	22.41	56.03%
FT	8.69	72.44%	6.05	75.64%	6.15	76.92%	5.92	49.36%	26.82	67.05%
RFI	6.67	55.56%	5.36	66.99%	5.59	69.87%	4.87	40.60%	22.49	56.22%
AZZ	7.05	55.98%	5.08	61.22%	5.51	69.55%	4.46	35.68%	22.10	55.26%
ANJ	6.44	53.63%	5.03	62.82%	4.74	59.29%	4.56	38.03%	20.77	51.92%
Rata-2 kelas	7.59	62.92%	5.44	67.56%	5.63	70.33%	5.02	41.60%	23.68	59.19%

**Rekap Per Aspek Kreativitas Setelah Tindakan Siklus 1 (Satu)**

KODE NAMA	Aspek			
	Kelancaran	Kelenturan	Orisinalitas	Elaborasi
	%	%	%	%
NS	65.81%	66.99%	73.72%	42.74%
RSY	66.88%	68.91%	71.47%	44.66%
TN	60.47%	65.06%	67.95%	41.67%
ALD	74.36%	72.76%	76.92%	45.94%
NZT	61.11%	67.63%	67.31%	35.68%
FT	72.44%	75.64%	76.92%	49.36%
RFI	55.56%	66.99%	69.87%	40.60%
AZZ	55.98%	61.22%	69.55%	35.68%
ANJ	53.63%	62.82%	59.29%	38.03%
Rata-2 kelas	62.92%	67.56%	70.33%	41.60%

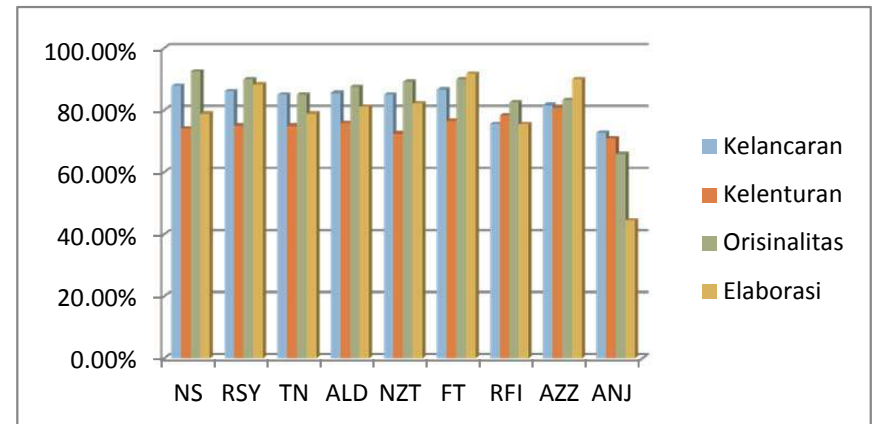


**Rekap Per Aspek Kreativitas Setelah Tindakan Siklus 2 (dua).**

KODE NAMA	Aspek								Total	
	Kelancaran		Kelenturan		Orisinalitas		Elaborasi		Skor	%
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%		
NS	10.53	87.78%	5.93	74.17%	7.40	92.50%	9.47	78.89%	33.33	83.33%
RSY	10.33	86.11%	6.00	75.00%	7.20	90.00%	10.60	88.33%	34.13	85.33%
TN	10.20	85.00%	6.00	75.00%	6.80	85.00%	9.47	78.89%	32.47	81.17%
ALD	10.27	85.56%	6.07	75.83%	7.00	87.50%	9.73	81.11%	33.07	82.67%
NZT	10.20	85.00%	5.80	72.50%	7.13	89.17%	9.87	82.22%	33.00	82.50%
FT	10.40	86.67%	6.13	76.67%	7.20	90.00%	11.00	91.67%	34.73	86.83%
RFI	9.07	75.56%	6.27	78.33%	6.60	82.50%	9.07	75.56%	31.00	77.50%
AZZ	9.80	81.67%	6.47	80.83%	6.67	83.33%	10.80	90.00%	33.73	84.33%
ANJ	8.73	72.78%	5.67	70.83%	5.27	65.83%	5.33	44.44%	25.00	62.50%
Rata-2 kela	9.95	82.90%	6.04	75.46%	6.81	85.09%	9.48	79.01%	32.27	80.69%

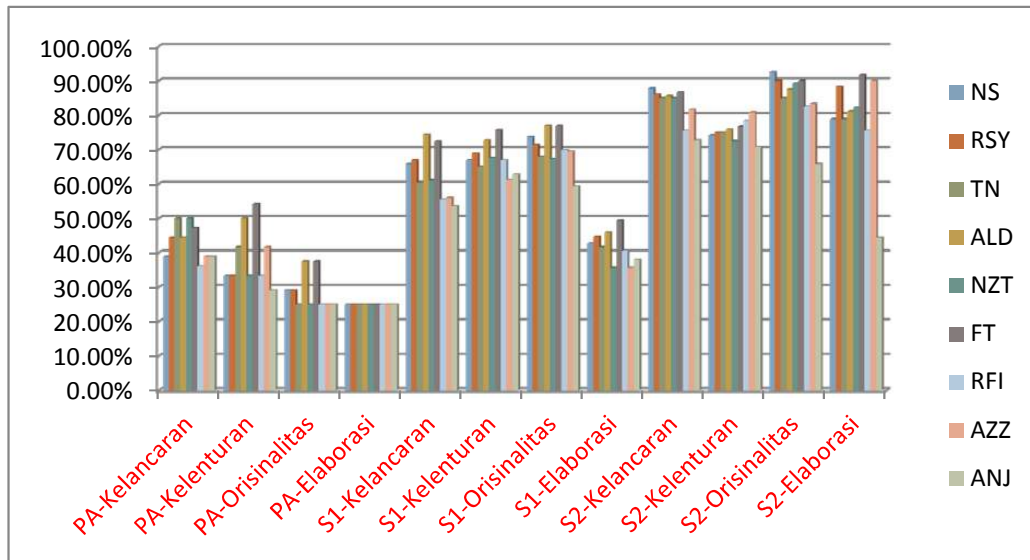
**Rekap Per Aspek Kreativitas Setelah Tindakan Siklus 2 (dua)**

KODE NAMA	Aspek			
	Kelancaran	Kelenturan	Orisinalitas	Elaborasi
	%	%	%	%
NS	87.78%	74.17%	92.50%	78.89%
RSY	86.11%	75.00%	90.00%	88.33%
TN	85.00%	75.00%	85.00%	78.89%
ALD	85.56%	75.83%	87.50%	81.11%
NZT	85.00%	72.50%	89.17%	82.22%
FT	86.67%	76.67%	90.00%	91.67%
RFI	75.56%	78.33%	82.50%	75.56%
AZZ	81.67%	80.83%	83.33%	90.00%
ANJ	72.78%	70.83%	65.83%	44.44%
Rata-2 kela	82.90%	75.46%	85.09%	79.01%



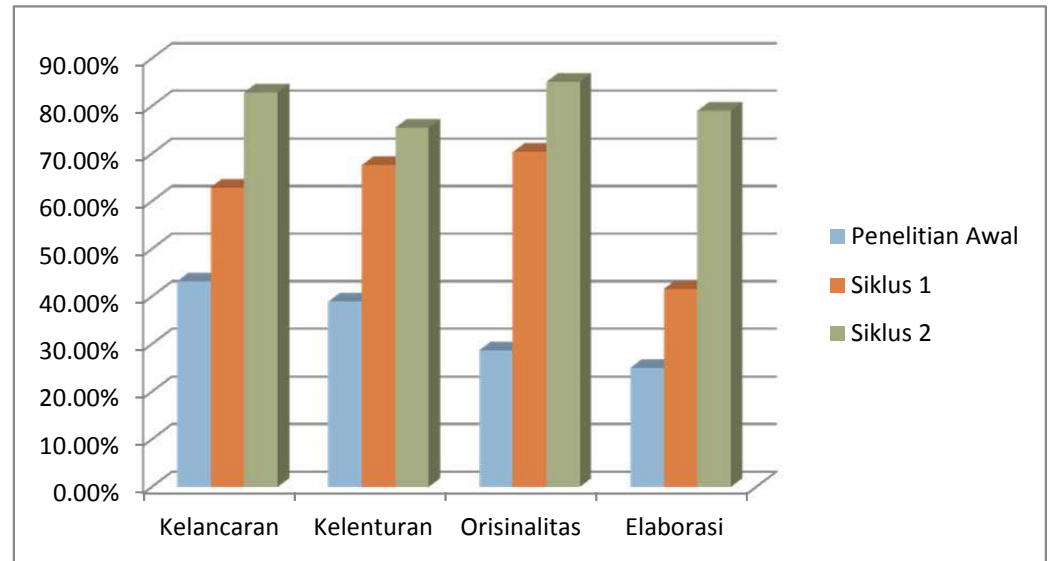
**Rekap Per Aspek Kreativitas Penelitian Awal, Setelah Tindakan Siklus 1 dan Setelah Tindakan Siklus 2**

KODE NAMA	P. Awal				Setelah Tindakan Siklus 1				Setelah Tindakan Siklus 2			
	Kelancaran	Kelenturan	Orisinalitas	Elaborasi	Kelancaran	Kelenturan	Orisinalitas	Elaborasi	Kelancaran	Kelenturan	Orisinalitas	Elaborasi
NS	38.89%	33.33%	29.17%	25.00%	65.81%	66.99%	73.72%	42.74%	87.78%	74.17%	92.50%	78.89%
RSY	44.44%	33.33%	29.17%	25.00%	66.88%	68.91%	71.47%	44.66%	86.11%	75.00%	90.00%	88.33%
TN	50.00%	41.67%	25.00%	25.00%	60.47%	65.06%	67.95%	41.67%	85.00%	75.00%	85.00%	78.89%
ALD	44.44%	50.00%	37.50%	25.00%	74.36%	72.76%	76.92%	45.94%	85.56%	75.83%	87.50%	81.11%
NZT	50.00%	33.33%	25.00%	25.00%	61.11%	67.63%	67.31%	35.68%	85.00%	72.50%	89.17%	82.22%
FT	47.22%	54.17%	37.50%	25.00%	72.44%	75.64%	76.92%	49.36%	86.67%	76.67%	90.00%	91.67%
RFI	36.11%	33.33%	25.00%	25.00%	55.56%	66.99%	69.87%	40.60%	75.56%	78.33%	82.50%	75.56%
AZZ	38.89%	41.67%	25.00%	25.00%	55.98%	61.22%	69.55%	35.68%	81.67%	80.83%	83.33%	90.00%
ANJ	38.89%	29.17%	25.00%	25.00%	53.63%	62.82%	59.29%	38.03%	72.78%	70.83%	65.83%	44.44%
Rata-2 kelas	43.21%	38.89%	28.70%	25.00%	62.92%	67.56%	70.33%	41.60%	82.90%	75.46%	85.09%	79.01%



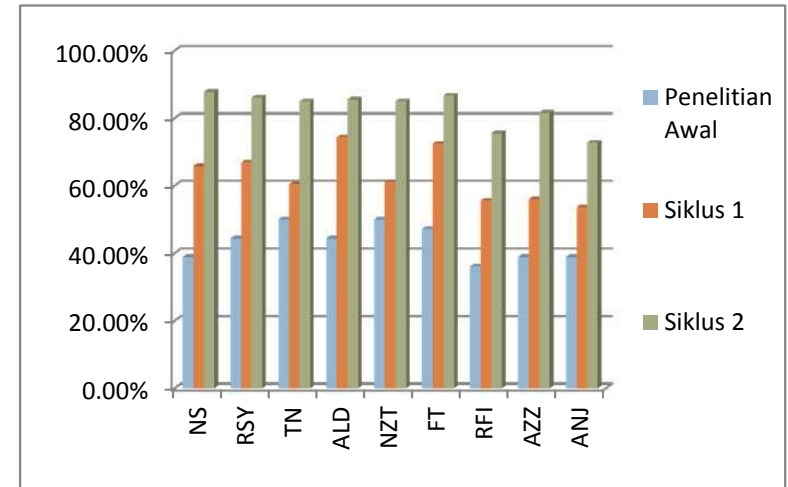
**Rekap Rata-rata Kelas  
Per Aspek Kreativitas  
P. Awal, Setelah Tindakan Siklus 1, dan  
Setelah Tindakan Siklus 2**

Aspek	P. Awal	Siklus 1	Siklus 2	Rata-2
Kelancaran	43.21%	62.92%	82.90%	63.01%
Kelenturan	38.89%	67.56%	75.46%	60.64%
Orisinalitas	28.70%	70.33%	85.09%	61.38%
Elaborasi	25.00%	41.60%	79.01%	48.54%



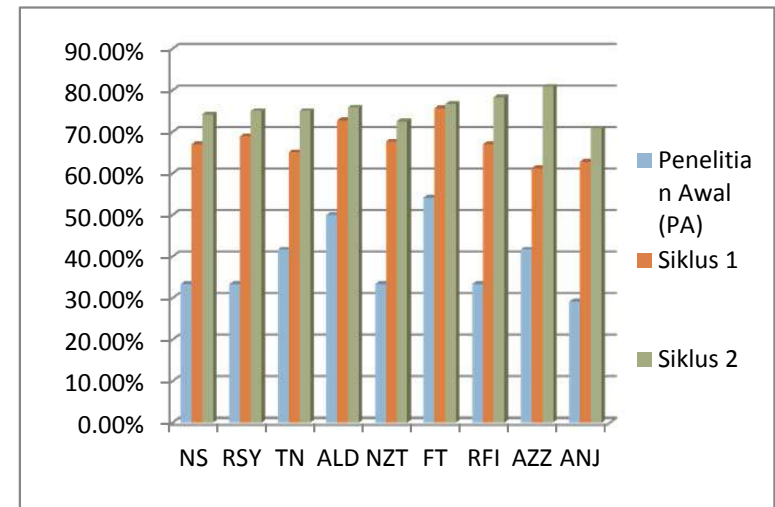
### KELANCARAN

KODE NAMA	P.A	Siklus 1	Siklus 2	PA-S1	S1-S2	PA-S2
NS	38.89%	65.81%	87.78%	26.92%	21.97%	48.89%
RSY	44.44%	66.88%	86.11%	22.44%	19.23%	41.67%
TN	50.00%	60.47%	85.00%	10.47%	24.53%	35.00%
ALD	44.44%	74.36%	85.56%	29.91%	11.20%	41.11%
NZT	50.00%	61.11%	85.00%	11.11%	23.89%	35.00%
FT	47.22%	72.44%	86.67%	25.21%	14.23%	39.44%
RFI	36.11%	55.56%	75.56%	19.44%	20.00%	39.44%
AZZ	38.89%	55.98%	81.67%	17.09%	25.68%	42.78%
ANJ	38.89%	53.63%	72.78%	14.74%	19.15%	33.89%
Rata-2 kelas	43.21%	62.92%	82.90%	19.71%	19.99%	39.69%



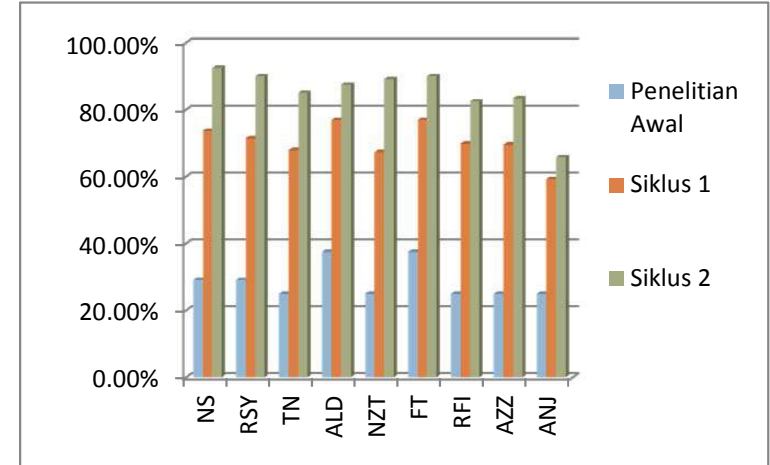
### KELENTURAN

KODE NAMA	P.A	Siklus 1	Siklus 2	PA-S1	S1-S2	PA-S2
NS	33.33%	66.99%	74.17%	33.65%	7.18%	40.83%
RSY	33.33%	68.91%	75.00%	35.58%	6.09%	41.67%
TN	41.67%	65.06%	75.00%	23.40%	9.94%	33.33%
ALD	50.00%	72.76%	75.83%	22.76%	3.08%	25.83%
NZT	33.33%	67.63%	72.50%	34.29%	4.87%	39.17%
FT	54.17%	75.64%	76.67%	21.47%	1.03%	22.50%
RFI	33.33%	66.99%	78.33%	33.65%	11.35%	45.00%
AZZ	41.67%	61.22%	80.83%	19.55%	19.62%	39.17%
ANJ	29.17%	62.82%	70.83%	33.65%	8.01%	41.67%
Rata-2 kelas	38.89%	67.56%	75.46%	28.67%	7.91%	36.57%



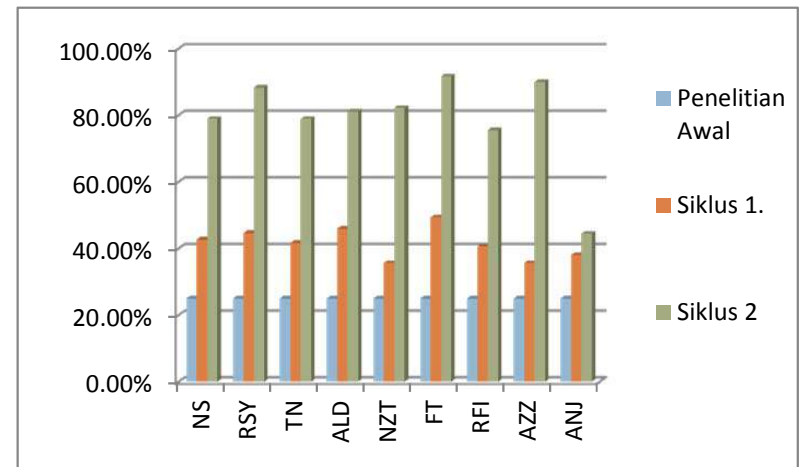
### ORISINALITAS

KODE NAMA	P.A	Siklus 1	Siklus 2	PA-S1	S1-S2	PA-S2
NS	29.17%	73.72%	92.50%	44.55%	18.78%	63.33%
RSY	29.17%	71.47%	90.00%	42.31%	18.53%	60.83%
TN	25.00%	67.95%	85.00%	42.95%	17.05%	60.00%
ALD	37.50%	76.92%	87.50%	39.42%	10.58%	50.00%
NZT	25.00%	67.31%	89.17%	42.31%	21.86%	64.17%
FT	37.50%	76.92%	90.00%	39.42%	13.08%	52.50%
RFI	25.00%	69.87%	82.50%	44.87%	12.63%	57.50%
AZZ	25.00%	69.55%	83.33%	44.55%	13.78%	58.33%
ANJ	25.00%	59.29%	65.83%	34.29%	6.54%	40.83%
Rata-2 kelas	28.70%	70.33%	85.09%	41.63%	14.76%	56.39%



### ELABORASI

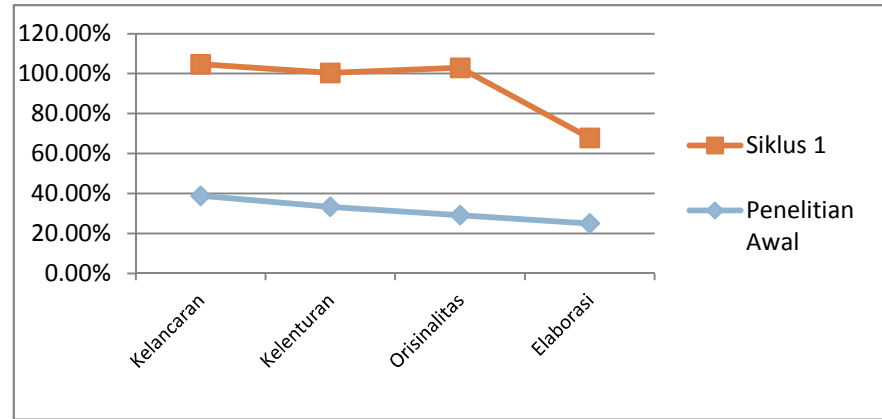
KODE NAMA	P.A	Siklus 1	Siklus 2	PA-S1	S1-S2	PA-S2
NS	25.00%	42.74%	78.89%	17.74%	36.15%	53.89%
RSY	25.00%	44.66%	88.33%	19.66%	43.68%	63.33%
TN	25.00%	41.67%	78.89%	16.67%	37.22%	53.89%
ALD	25.00%	45.94%	81.11%	20.94%	35.17%	56.11%
NZT	25.00%	35.68%	82.22%	10.68%	46.54%	57.22%
FT	25.00%	49.36%	91.67%	24.36%	42.31%	66.67%
RFI	25.00%	40.60%	75.56%	15.60%	34.96%	50.56%
AZZ	25.00%	35.68%	90.00%	10.68%	54.32%	65.00%
ANJ	25.00%	38.03%	44.44%	13.03%	6.41%	19.44%
Rata-2 kelas	25.00%	41.60%	79.01%	16.60%	37.42%	54.01%



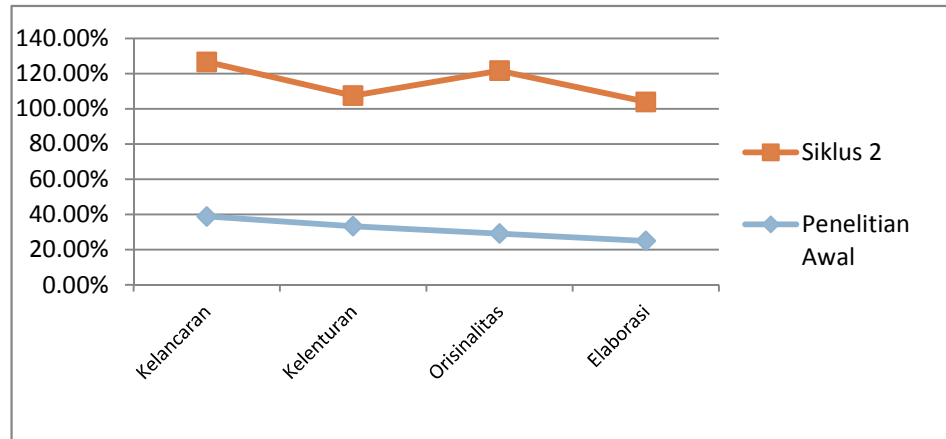


### Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an NS

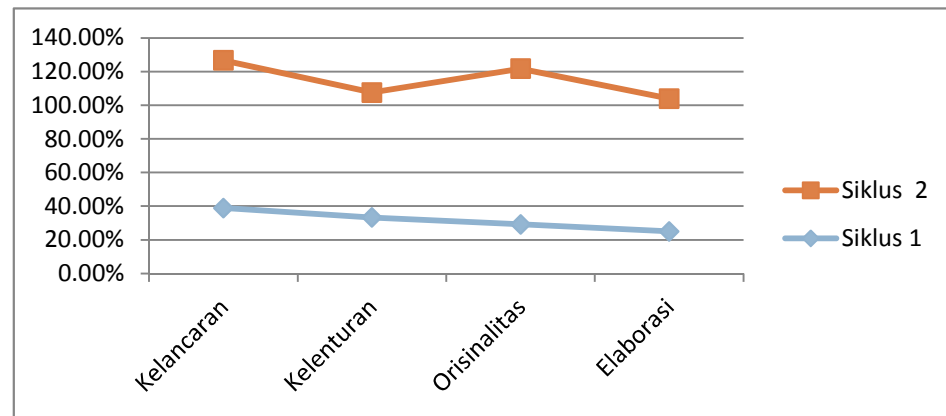
NS	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	38.89%	65.81%	87.78%
Kelenturan	33.33%	66.99%	74.17%
Orisinalitas	29.17%	73.72%	92.50%
Elabporasi	25.00%	42.74%	78.89%
<b>Total</b>	<b>126.39%</b>	<b>249.25%</b>	<b>333.33%</b>



NS	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	38.89%	87.78%
Kelenturan	33.33%	74.17%
Orisinalitas	29.17%	92.50%
Elabporasi	25.00%	78.89%



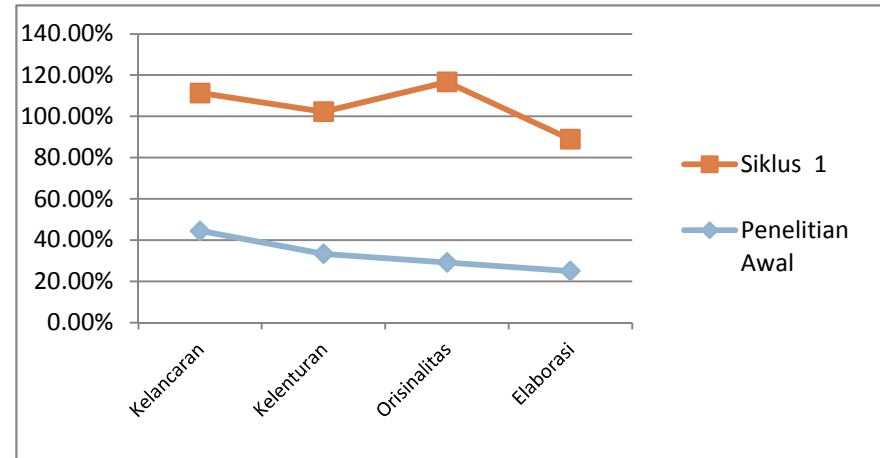
NS	Siklus I (satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	38.89%	87.78%
Kelenturan	33.33%	74.17%
Orisinalitas	29.17%	92.50%
Elabporasi	25.00%	78.89%



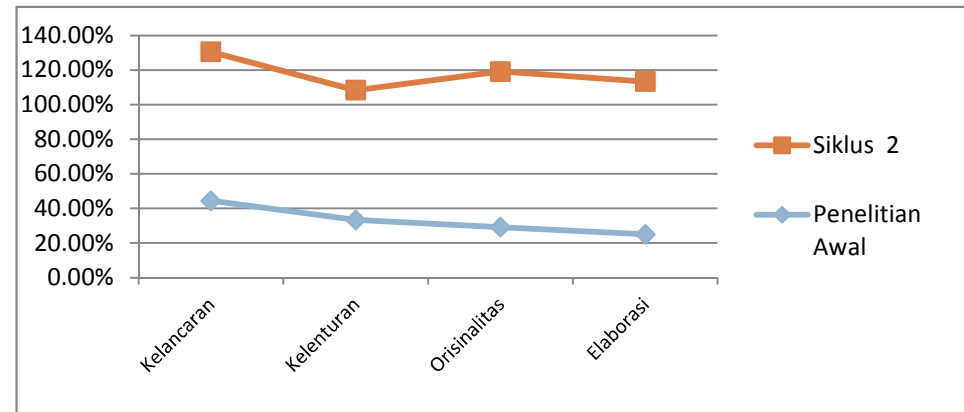


**Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an RSY**

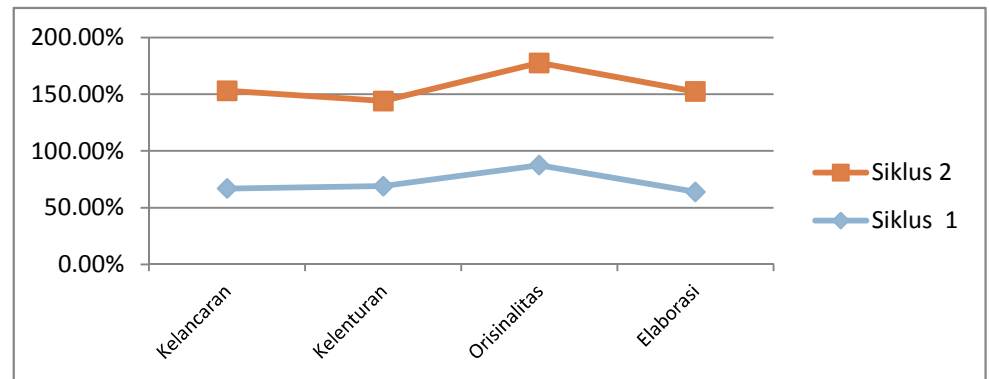
RSY	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	44.44%	66.88%	86.11%
Kelenturan	33.33%	68.91%	75.00%
Orisinalitas	29.17%	87.50%	90.00%
Elabporasi	25.00%	63.89%	88.33%
<b>Total</b>	<b>131.94%</b>	<b>287.18%</b>	<b>339.44%</b>



RSY	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	44.44%	86.11%
Kelenturan	33.33%	75.00%
Orisinalitas	29.17%	90.00%
Elabporasi	25.00%	88.33%

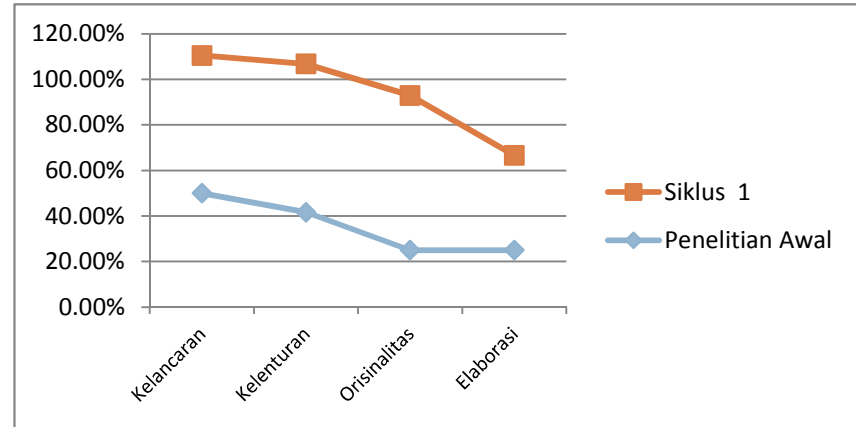


RSY	Siklus I Satu	Siklus II (Dua)
Kelancaran	66.88%	86.11%
Kelenturan	68.91%	75.00%
Orisinalitas	87.50%	90.00%
Elabporasi	63.89%	88.33%

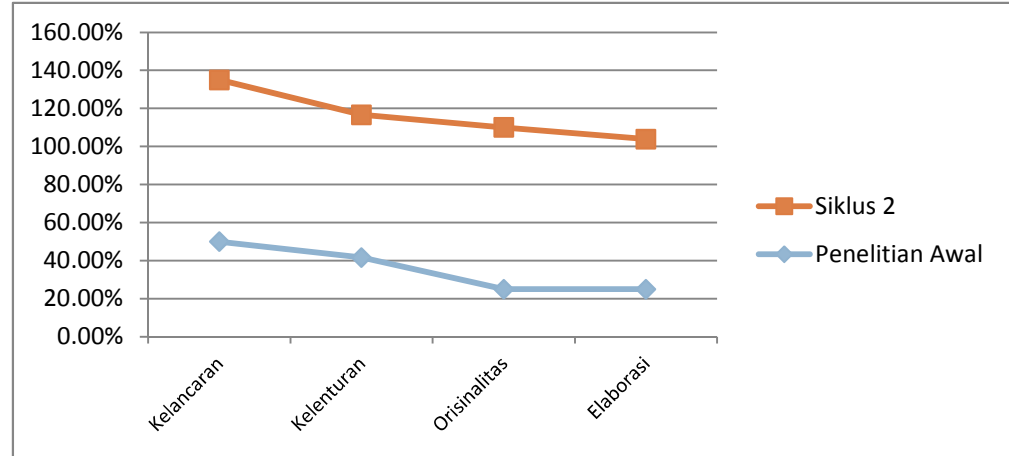


### Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an TN

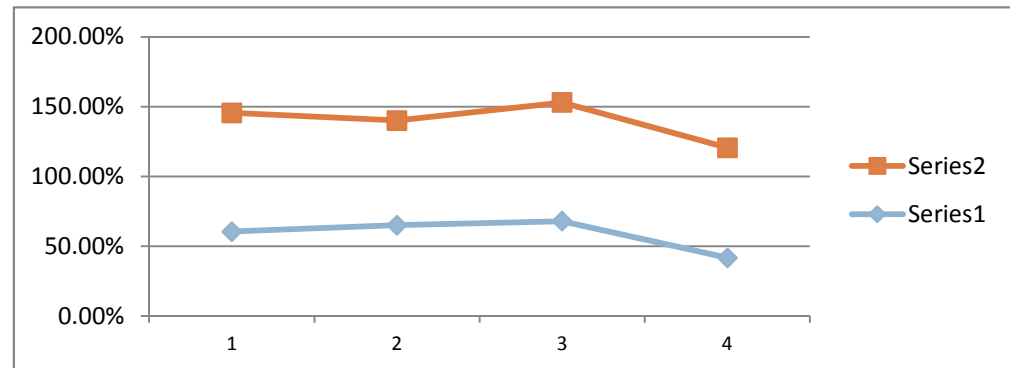
TN	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	50.00%	60.47%	85.00%
Kelenturan	41.67%	65.06%	75.00%
Orisinalitas	25.00%	67.95%	85.00%
Elabporasi	25.00%	41.67%	78.89%
<b>Total</b>	<b>141.67%</b>	<b>235.15%</b>	<b>323.89%</b>



TN	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	50.00%	85.00%
Kelenturan	41.67%	75.00%
Orisinalitas	25.00%	85.00%
Elabporasi	25.00%	78.89%

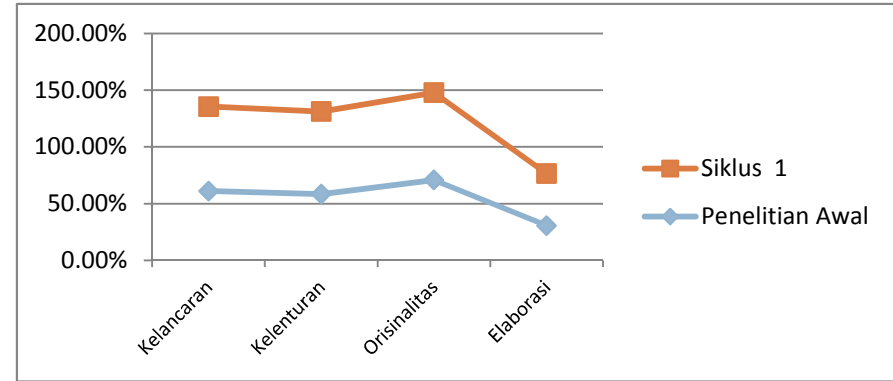


TN	Siklus I Satu	Siklus II (Dua)
Kelancaran	60.47%	85.00%
Kelenturan	65.06%	75.00%
Orisinalitas	67.95%	85.00%
Elabporasi	41.67%	78.89%

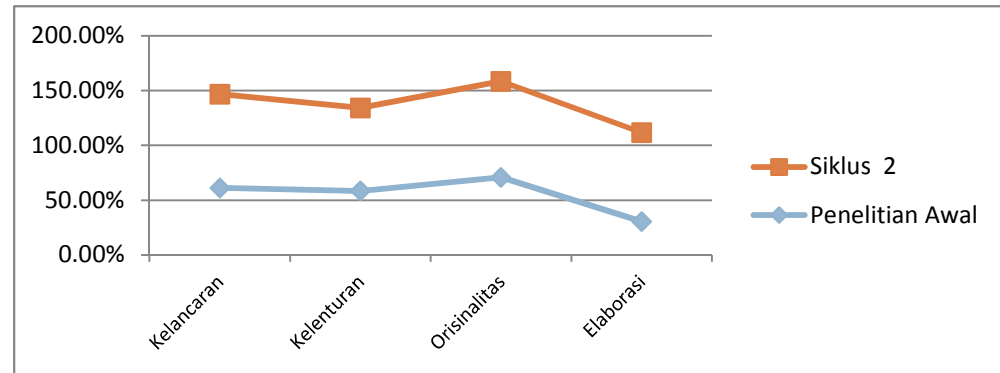


**Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an ALD**

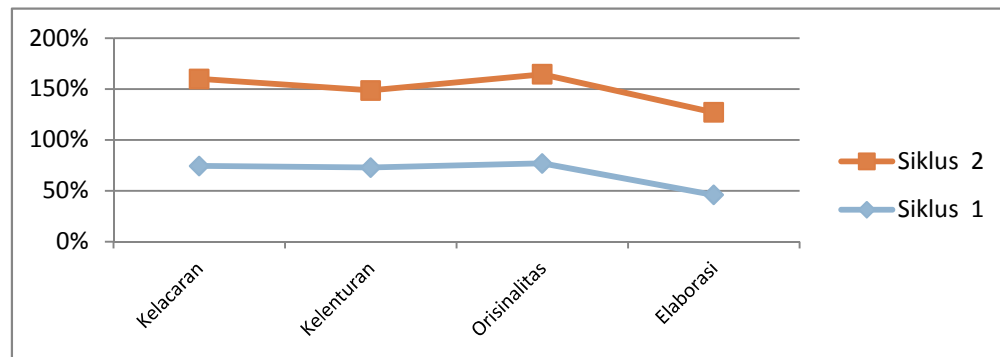
ALD	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	61.11%	74.36%	85.56%
Kelenturan	58.33%	72.76%	75.83%
Orisinalitas	70.83%	76.92%	87.50%
Elabporasi	30.56%	45.94%	81.11%
<b>Total</b>	<b>220.83%</b>	<b>269.98%</b>	<b>330.00%</b>



ALD	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	61.11%	85.56%
Kelenturan	58.33%	75.83%
Orisinalitas	70.83%	87.50%
Elabporasi	30.56%	81.11%

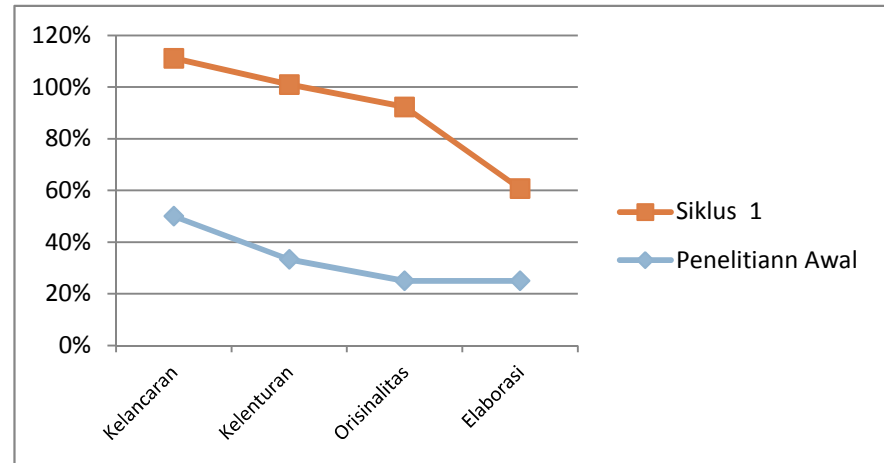


ALD	Siklus I Satu	Siklus II (Dua)
Kelancaran	74%	86%
Kelenturan	73%	76%
Orisinalitas	77%	88%
Elabporasi	46%	81%

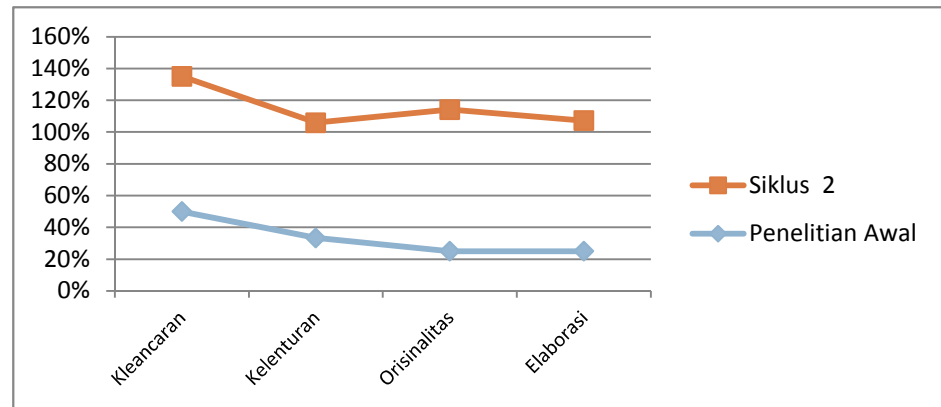


### Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an NZT

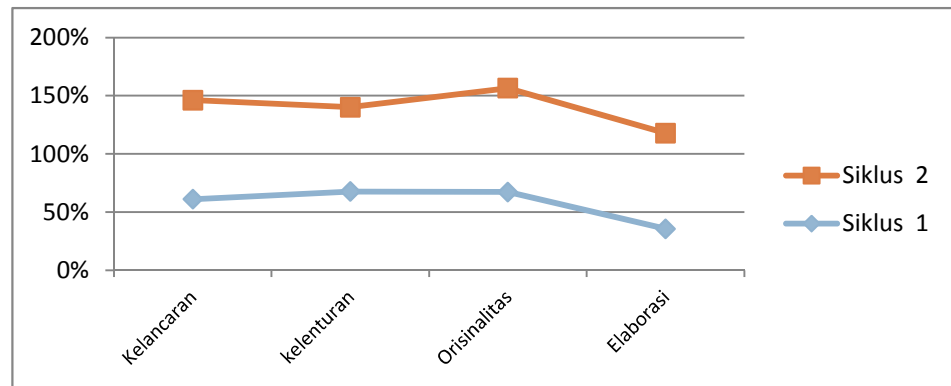
NZT	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	50%	61%	85%
Kelenturan	33%	68%	73%
Orisinalitas	25%	67%	89%
Elabporasi	25%	36%	82%
<b>Total</b>	<b>133%</b>	<b>232%</b>	<b>329%</b>



NZT	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	50%	85%
Kelenturan	33%	73%
Orisinalitas	25%	89%
Elabporasi	25%	82%

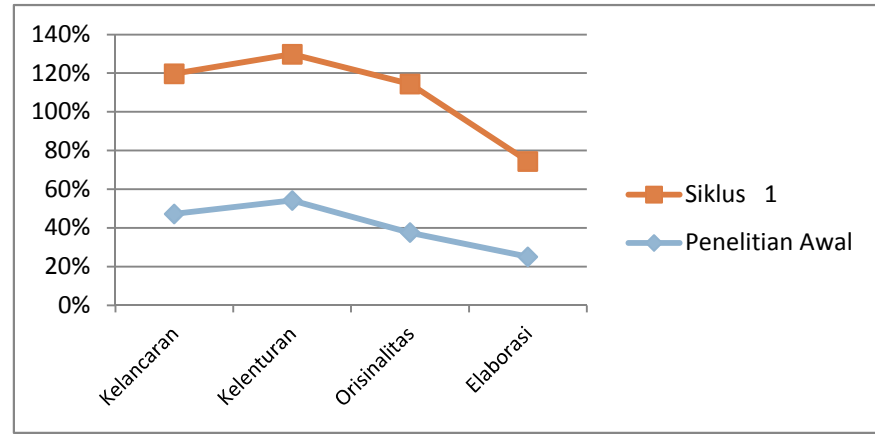


NZT	Siklus I Satu	Siklus II (Dua)
Kelancaran	61%	85%
Kelenturan	68%	73%
Orisinalitas	67%	89%
Elabporasi	36%	82%

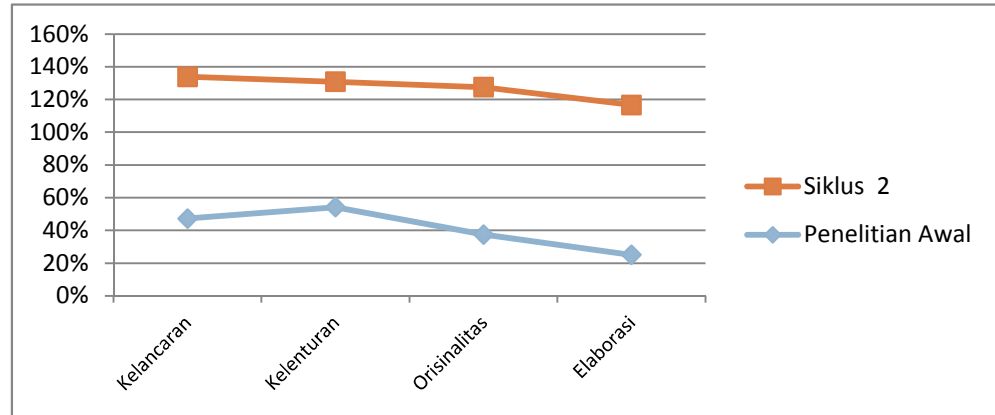


**Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an FT**

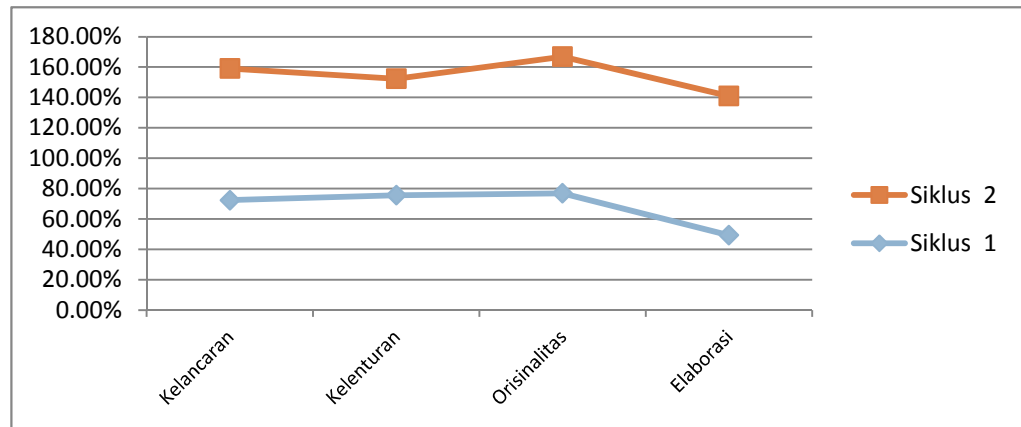
FT	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus I I (Dua)
Kelancaran	47%	72%	87%
Kelenturan	54%	76%	77%
Orisinalitas	38%	77%	90%
Elabporasi	25%	49%	92%
<b>Total</b>	<b>164%</b>	<b>274%</b>	<b>345%</b>



FT	P.Awal	Siklus I I (Dua)
Kelancaran	47%	87%
Kelenturan	54%	77%
Orisinalitas	38%	90%
Elabporasi	25%	92%

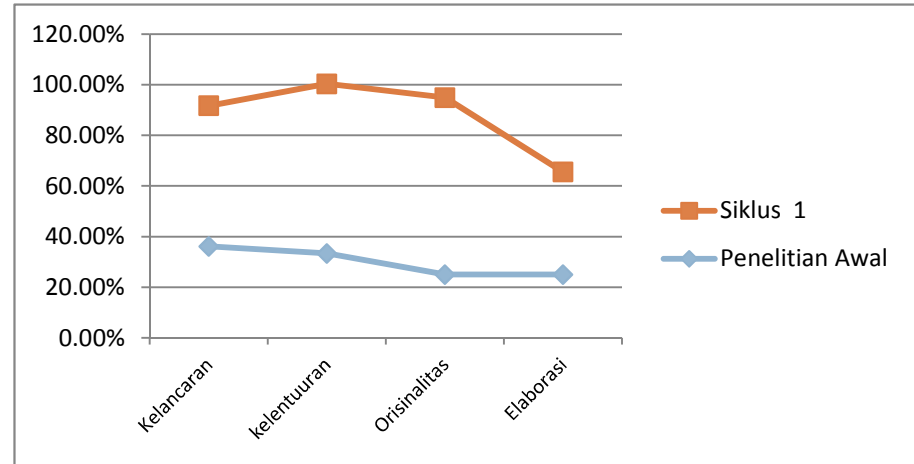


FT	Siklus I Satu	Siklus I I (Dua)
Kelancaran	72.44%	86.67%
Kelenturan	75.64%	76.67%
Orisinalitas	76.92%	90.00%
Elabporasi	49.36%	91.67%

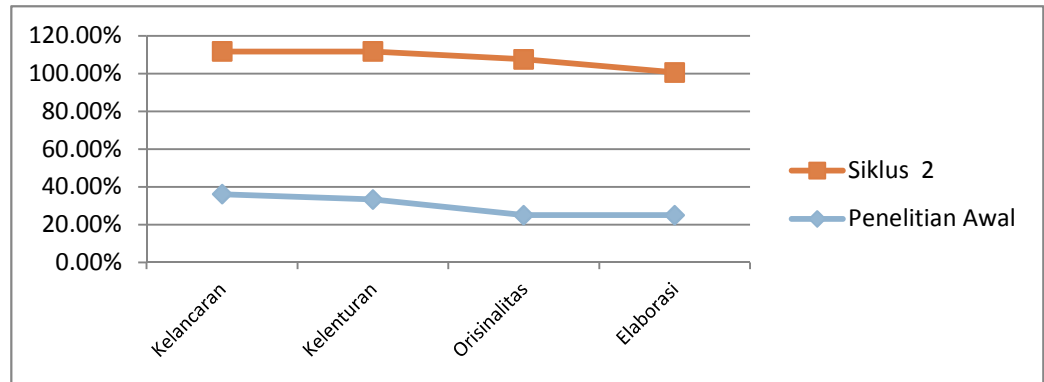


**Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an RFI**

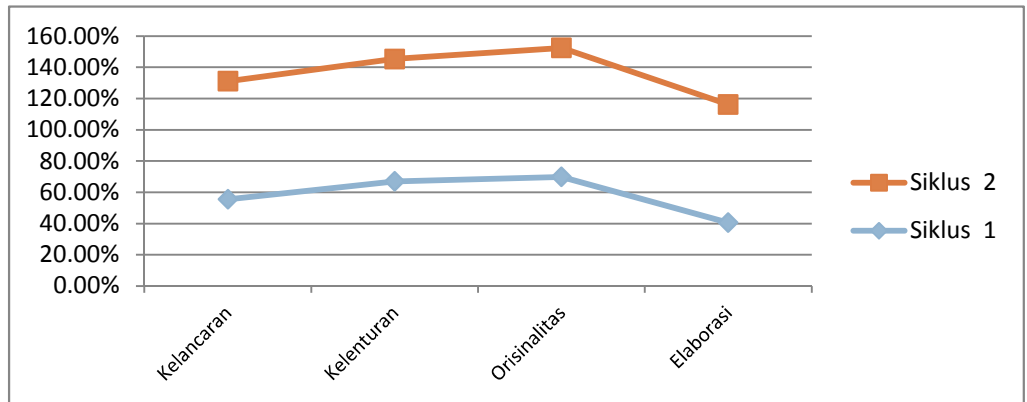
RFI	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	36.11%	55.56%	76%
Kelenturan	33.33%	66.99%	78%
Orisinalitas	25.00%	69.87%	83%
Elabporasi	25.00%	40.60%	76%
<b>Total</b>	<b>119.44%</b>	<b>233.01%</b>	<b>312%</b>



RFI	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	36.11%	75.56%
Kelenturan	33.33%	78.33%
Orisinalitas	25.00%	82.50%
Elabporasi	25.00%	75.56%

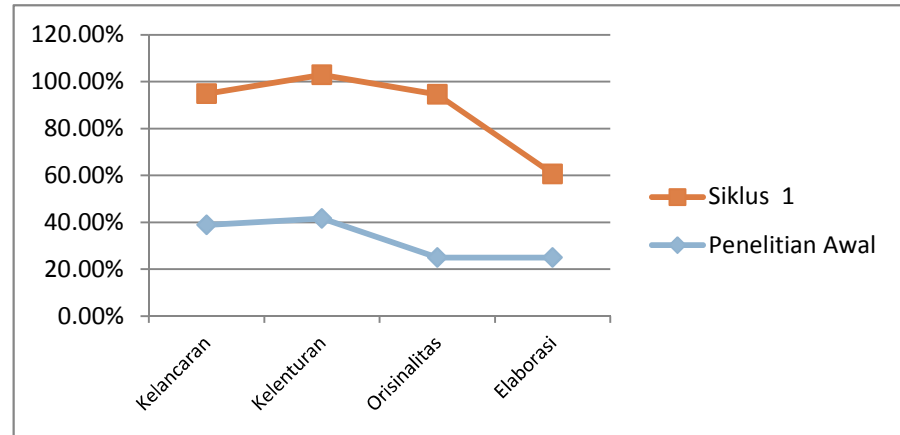


RFI	Siklus I Satu	Siklus II (Dua)
Kelancaran	55.56%	75.56%
Kelenturan	66.99%	78.33%
Orisinalitas	69.87%	82.50%
Elabporasi	40.60%	75.56%

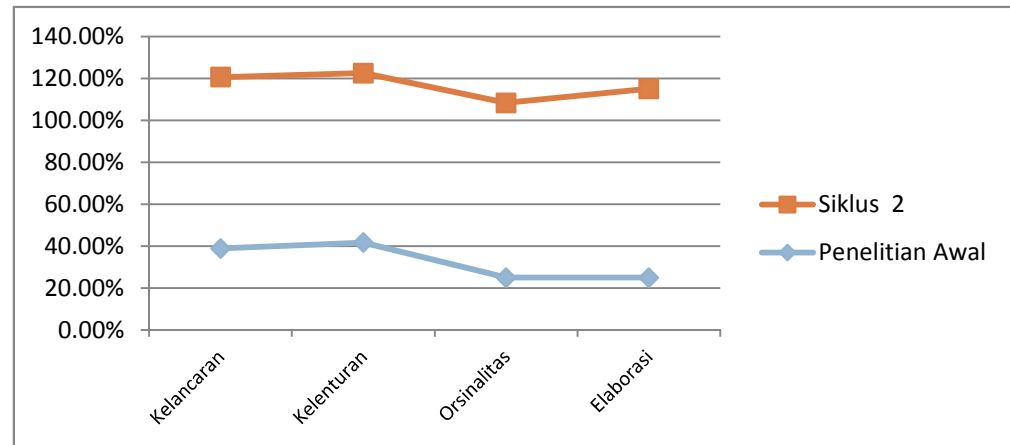


### Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an AZZ

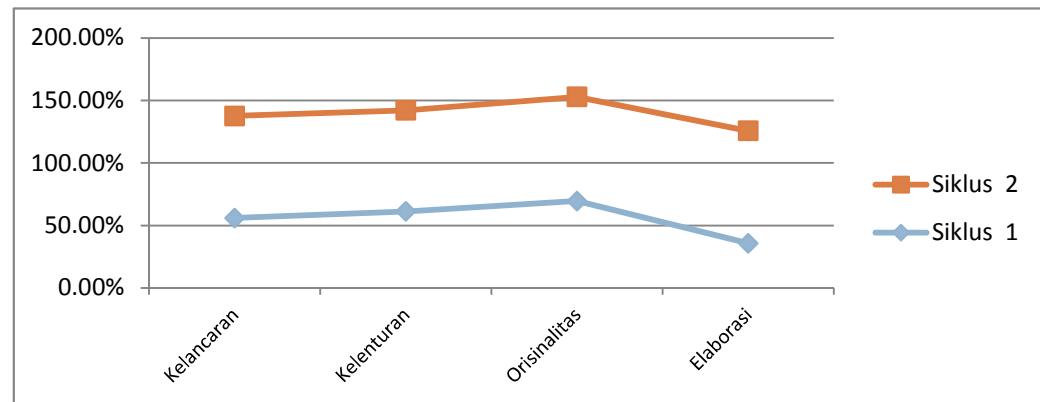
AZZ	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	38.89%	55.98%	81.67%
Kelenturan	41.67%	61.22%	80.83%
Orisinalitas	25.00%	69.55%	83.33%
Elabporasi	25.00%	35.68%	90.00%
<b>Total</b>	<b>130.56%</b>	<b>222.44%</b>	<b>335.83%</b>



AZZ	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	38.89%	81.67%
Kelenturan	41.67%	80.83%
Orisinalitas	25.00%	83.33%
Elabporasi	25.00%	90.00%

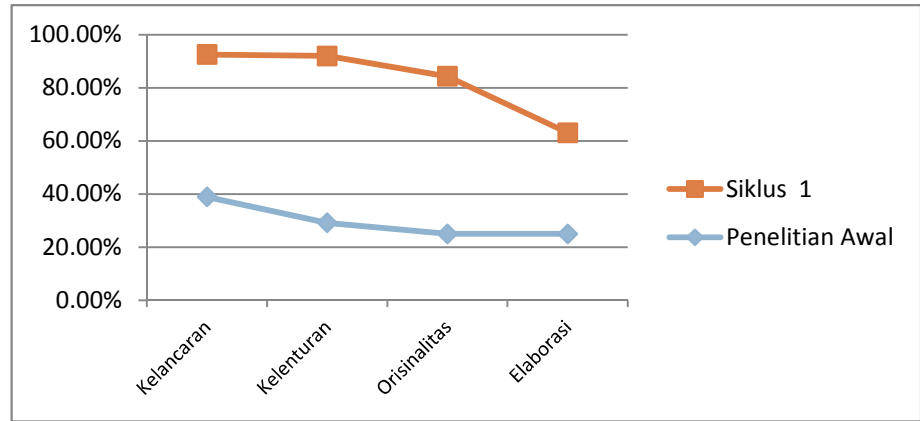


AZZ	Siklus I Satu	Siklus II (Dua)
Kelancaran	55.98%	81.67%
Kelenturan	61.22%	80.83%
Orisinalitas	69.55%	83.33%
Elabporasi	35.68%	90.00%

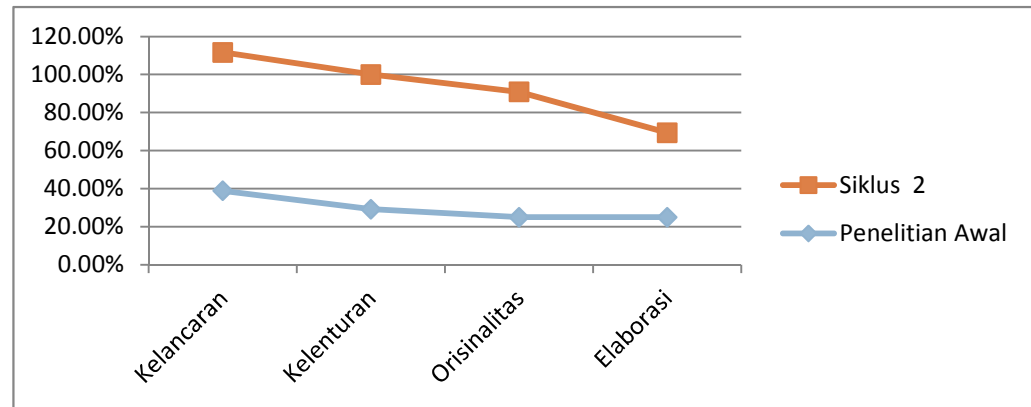


### Hasil Uji Penelitian Per Aspek Kreativitas an ANJ

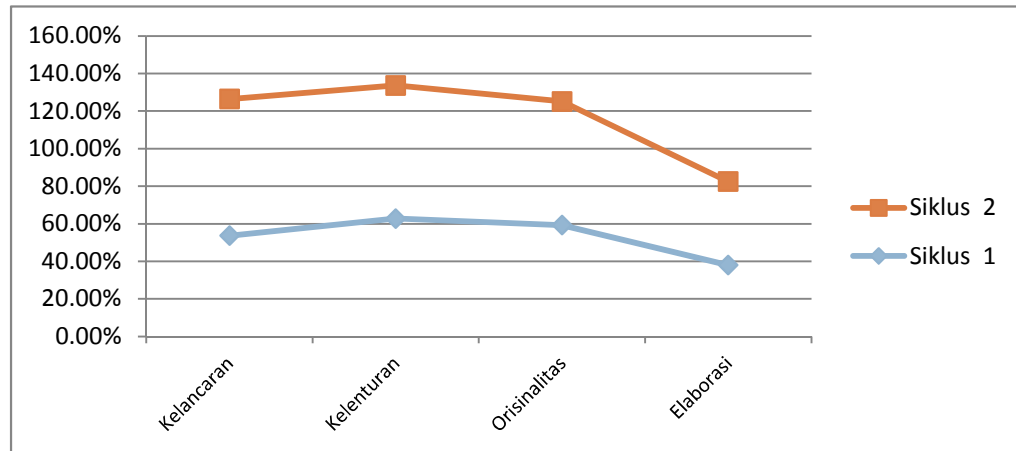
ANJ	P.Awal	Siklus I (Satu)	Siklus II (Dua)
Kelancaran	38.89%	53.63%	72.78%
Kelenturan	29.17%	62.82%	70.83%
Orisinalitas	25.00%	59.29%	65.83%
Elabporasi	25.00%	38.03%	44.44%
<b>Total</b>	<b>118.06%</b>	<b>213.78%</b>	<b>253.89%</b>



ANJ	P.Awal	Siklus II (Dua)
Kelancaran	38.89%	72.78%
Kelenturan	29.17%	70.83%
Orisinalitas	25.00%	65.83%
Elabporasi	25.00%	44.44%



ANJ	Siklus I Satu	Siklus II (Dua)
Kelancaran	53.63%	72.78%
Kelenturan	62.82%	70.83%
Orisinalitas	59.29%	65.83%
Elabporasi	38.03%	44.44%





**KELANCARAN**

KODE NAMA	P.A			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	KTGR	%
NS	4.67	38.89%	BM	7.90	65.81%	BSB	10.53	87.78%	BSB
RSY	5.33	44.44%	BM	8.03	66.88%	BSB	10.33	86.11%	BSB
TN	6.00	50.00%	BM	7.26	60.47%	BSH	10.20	85.00%	BSB
ALD	5.33	44.44%	BM	8.95	74.36%	BSB	10.27	85.56%	BSB
NZT	6.00	50.00%	BM	7.33	61.11%	BSH	10.20	85.00%	BSB
FT	5.67	47.22%	BM	8.69	72.44%	BSB	10.40	86.67%	BSB
RFI	4.33	36.11%	BM	6.67	55.56%	BSH	9.07	75.56%	BSB
AZZ	4.67	38.89%	BM	7.05	55.98%	BSH	9.80	81.67%	BSB
ANJ	4.67	38.89%	BM	6.44	53.63%	BSH	8.73	72.78%	BSB
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>5.19</b>		BM	<b>7.59</b>	62.92%		<b>9.95</b>		BSB
		43.21%				MB		82.90%	

**Aspek Kela**

KODE NAMA
5.87 NS
5.00 RSY
4.20 TN
4.93 ALD
4.20 NZT
4.73 FT
4.73 RFI
5.13 AZZ
4.07 ANJ
<b>Rata-2 Kelas</b>

**Kategori:** Terendah 3, Tertinggi 12, Interval= (12-3=9/4)= 2,29.

BM= 3-5,29. MB= 5,30 - 5,59. BSH= 5,60-7,89. BSB= 7,90- 12,00

**KELENTURAN**

KODE NAMA	P.A			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR
NS	2.67	38.89%	BM	5.36	66.99%	BSH	5.93	74.17%	BSH
RSY	2.67	44.44%	BM	5.51	68.91%	BSH	6.00	75.00%	BSH
TN	3.33	50.00%	BM	5.21	65.06%	BSH	6.00	75.00%	BSH
ALD	4.00	44.44%	MB	5.95	72.76%	BSH	6.07	75.83%	BSH
NZT	2.67	50.00%	BM	5.41	67.63%	BSH	5.80	72.50%	BSH
FT	4.33	47.22%	MB	6.05	75.64%	BSH	6.13	76.67%	BSB
RFI	2.67	36.11%	BM	5.36	66.99%	BSH	6.27	78.33%	BSH
AZZ	3.33	38.89%	BM	5.08	61.22%	BSH	6.47	80.83%	BSH
ANJ	2.33	38.89%	BM	5.03	62.82%	BSH	5.67	70.83%	BSH
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>3.11</b>		BM	<b>5.44</b>			<b>6.04</b>		BSH
		43.21%			67.56%	MB		75.46%	

**Aspek Kele**

KODE NAMA
3.27 NS
3.33 RSY
2.67 TN
2.07 ALD
3.13 NZT
1.80 FT
3.60 RFI
3.13 AZZ
3.33 ANJ
<b>Rata-2 Kelas</b>

**Kategori:** Terendah 2,00 , Tertinggi 8,00, Interval= (8-2)/4= 1,50

BM= 2,00 - 3,50. MB= 3,51 - 5,01 , BSH= 5,02 - 6,52, BSB= 6,53 - 8,00

**ORISINALITAS**

KODE NAMA	PA			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	KTGR	%
NS	2.33	29.17%	BM	5.90	73.72%	BSH	7.40	92.50%	BSB
RSY	2.33	29.17%	BM	5.72	71.47%	BSH	7.20	90.00%	BSB
TN	2.00	25.00%	BM	5.44	67.95%	BSH	6.80	85.00%	BSB
ALD	3.00	37.50%	BM	6.21	76.92%	BSH	7.00	87.50%	BSB
NZT	2.00	25.00%	BM	5.38	67.31%	BSH	7.13	89.17%	BSB
FT	3.00	37.50%	BM	6.15	76.92%	BSH	7.20	90.00%	BSB
RFI	2.00	25.00%	BM	5.59	69.87%	BSH	6.60	82.50%	BSB
AZZ	2.00	25.00%	BM	5.51	69.55%	BSH	6.67	83.33%	BSB
ANJ	2.00	25.00%	BM	4.74	59.29%	MB	5.27	65.83%	BSH
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>2.30</b>	<b>43.21%</b>	<b>BM</b>	<b>5.63</b>	<b>70.33%</b>	<b>BSH</b>	<b>6.81</b>	<b>85.09%</b>	<b>BSH</b>

**Kategori:** Terendah 2,00 , Tertinggi 8,00, Interval= (8-2)/4= 1,50  
 BM= 2,00 - 3,50. MB= 3,51 - 5,01 , BSH= 5,02 - 6,52, BSB= 6,53 - 8,00

**Aspek Orisi**

KODE NAMA
5.07 NS
4.87 RSY
4.80 TN
4.00 ALD
5.13 NZT
4.20 FT
4.60 RFI
4.67 AZZ
3.27 ANJ
<b>Rata-2 Kelas</b>

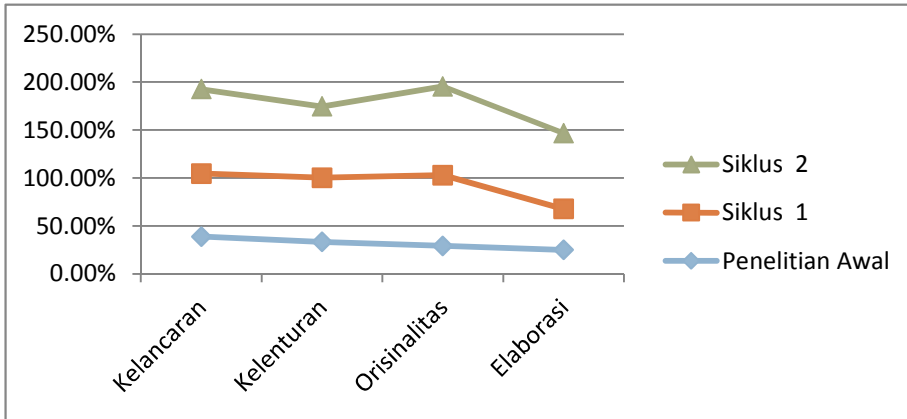
**ELABORASI**

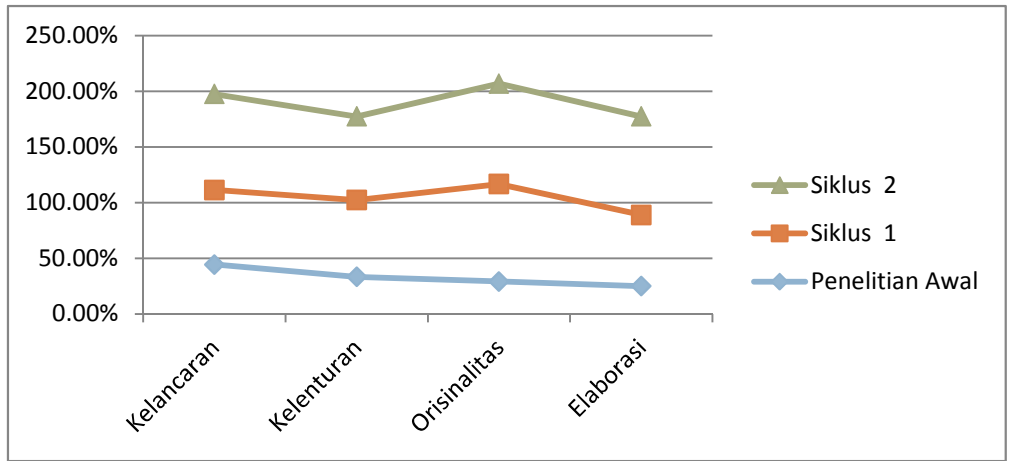
KODE NAMA	P.A			Siklus 1			Siklus 2		
	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR	Skor	%	KTGR
NS	3.00	25.00%	BM	5.13	42.74%	BM	9.47	78.89%	BSB
RSY	3.00	25.00%	BM	5.36	44.66%	MB	10.60	88.33%	BSB
TN	3.00	25.00%	BM	5.00	41.67%	BM	9.47	78.89%	BSB
ALD	3.00	25.00%	MB	5.59	45.94%	MB	9.73	81.11%	BSB
NZT	3.00	25.00%	BM	4.28	35.68%	BM	9.87	82.22%	BSB
FT	3.00	25.00%	MB	5.92	49.36%	BSH	11.00	91.67%	BSB
RFI	3.00	25.00%	BM	4.87	40.60%	BM	9.07	75.56%	BSB
AZZ	3.00	25.00%	BM	4.46	35.68%	BM	10.80	90.00%	BSB
ANJ	3.00	25.00%	BM	4.56	38.03%	BM	5.33	44.44%	MB
<b>Rata-2 Kelas</b>	<b>3.00</b>	<b>52.78%</b>	<b>BM</b>	<b>5.02</b>	<b>41.60%</b>	<b>MB</b>	<b>9.48</b>	<b>79.01%</b>	<b>BSB</b>

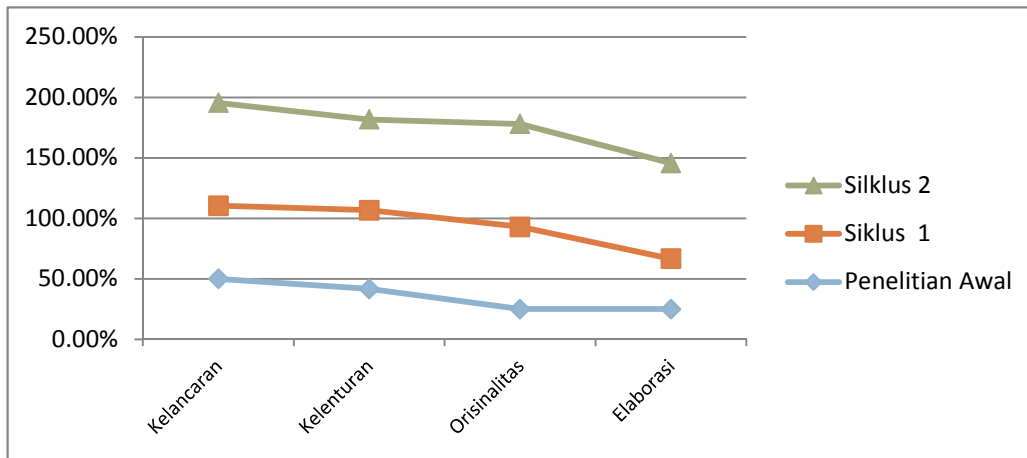
**Kategori:** Terendah 3, Tertinggi 12, Interval= (12-3=9/4)= 2,29.  
 BM= 3-5,29. MB= 5,30 - 5,59. BSH= 5,60-7,89. BSB= 7,90- 12,00

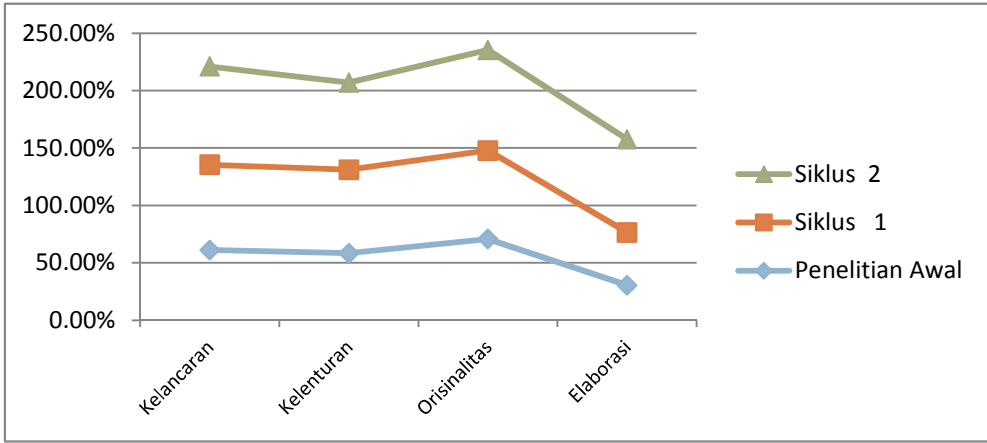
**Aspek Elab**

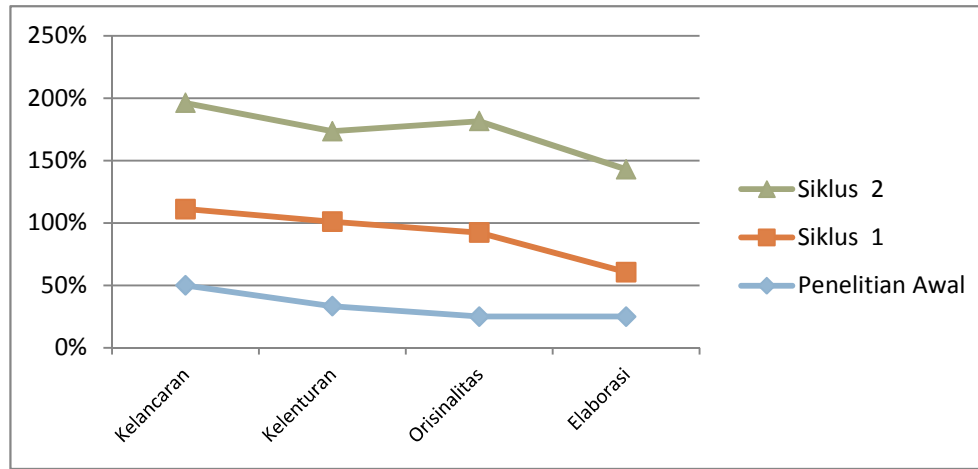
KODE NAMA
6.47 NS
7.60 RSY
6.47 TN
6.73 ALD
6.87 NZT
8.00 FT
6.07 RFI
7.80 AZZ
2.33 ANJ
<b>Rata-2 Kelas</b>

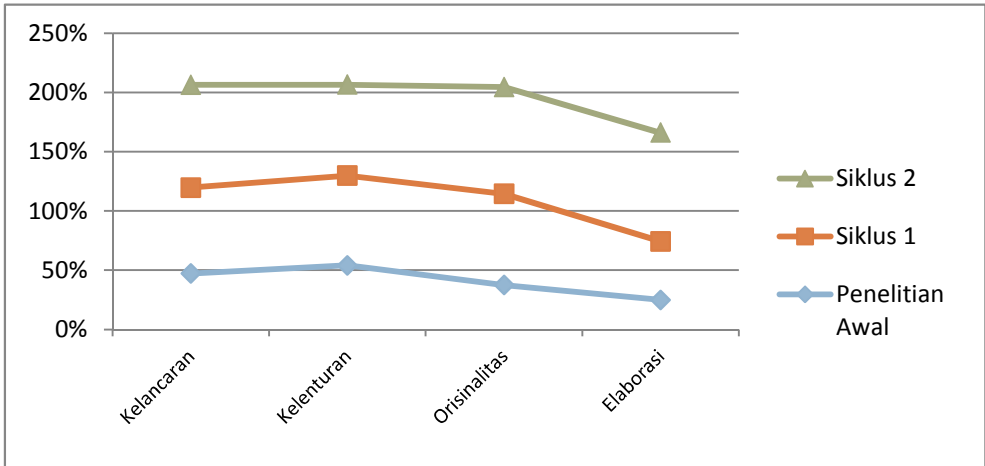




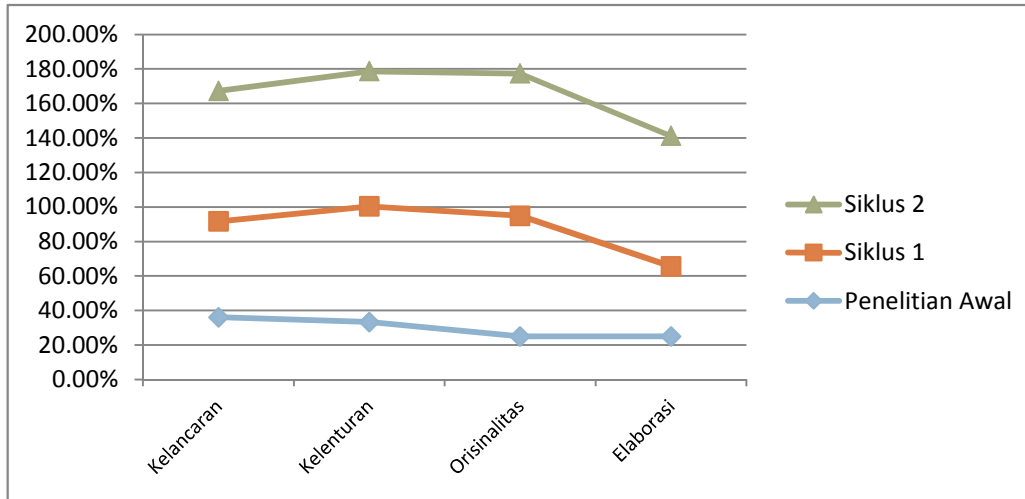


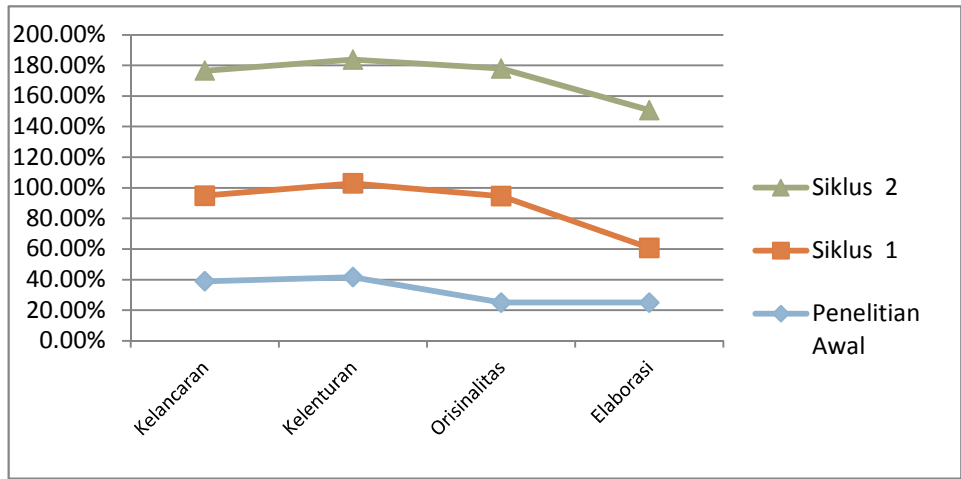


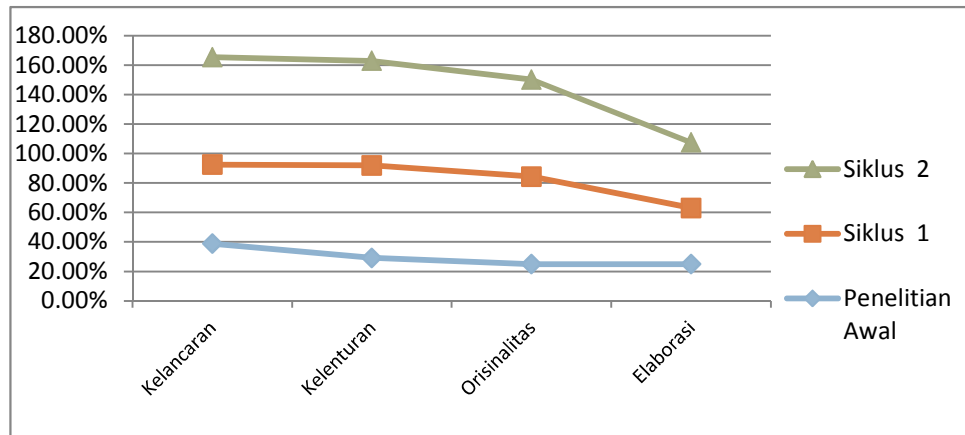






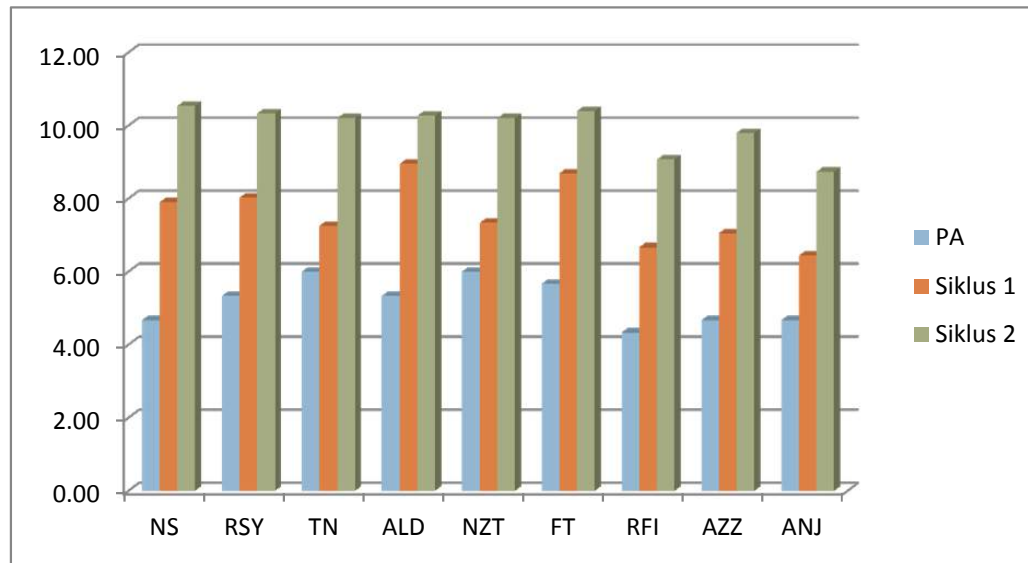






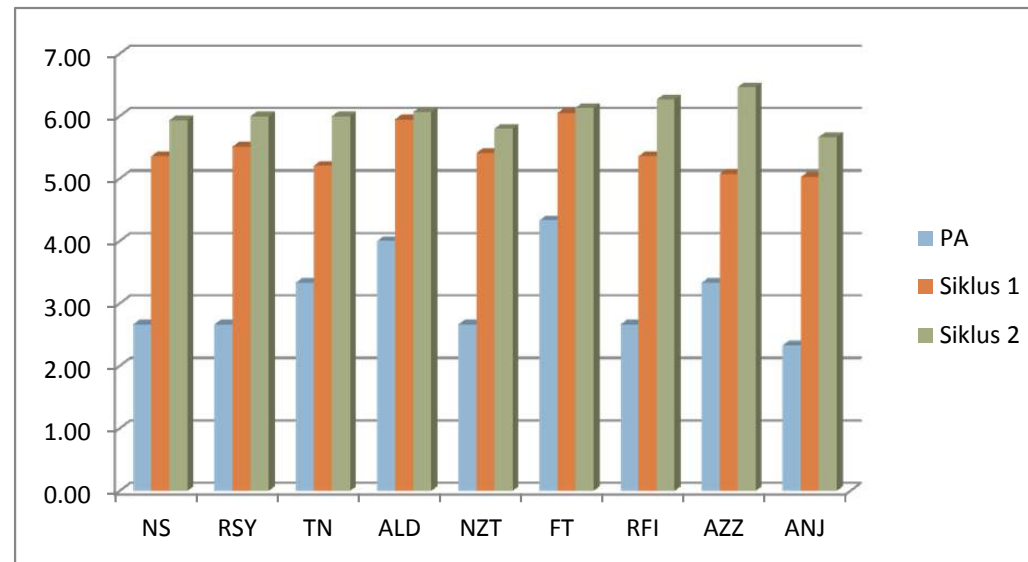
**ncaran**

PA	S1	S2
<b>Skor</b>	Skor	Skor
4.67	7.90	10.53
5.33	8.03	10.33
6.00	7.26	10.20
5.33	8.95	10.27
6.00	7.33	10.20
5.67	8.69	10.40
4.33	6.67	9.07
4.67	7.05	9.80
4.67	6.44	8.73
5.19	7.59	9.95



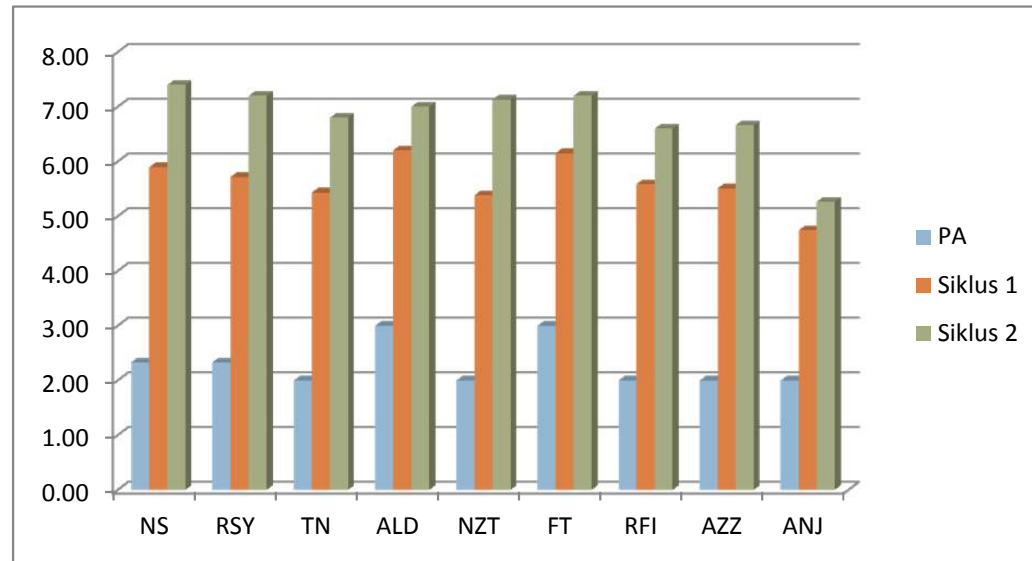
**nturas**

PA	S1	S2
<b>Skor</b>	Skor	Skor
2.67	5.36	5.93
2.67	5.51	6.00
3.33	5.21	6.00
4.00	5.95	6.07
2.67	5.41	5.80
4.33	6.05	6.13
2.67	5.36	6.27
3.33	5.08	6.47
2.33	5.03	5.67
3.11	5.44	6.04



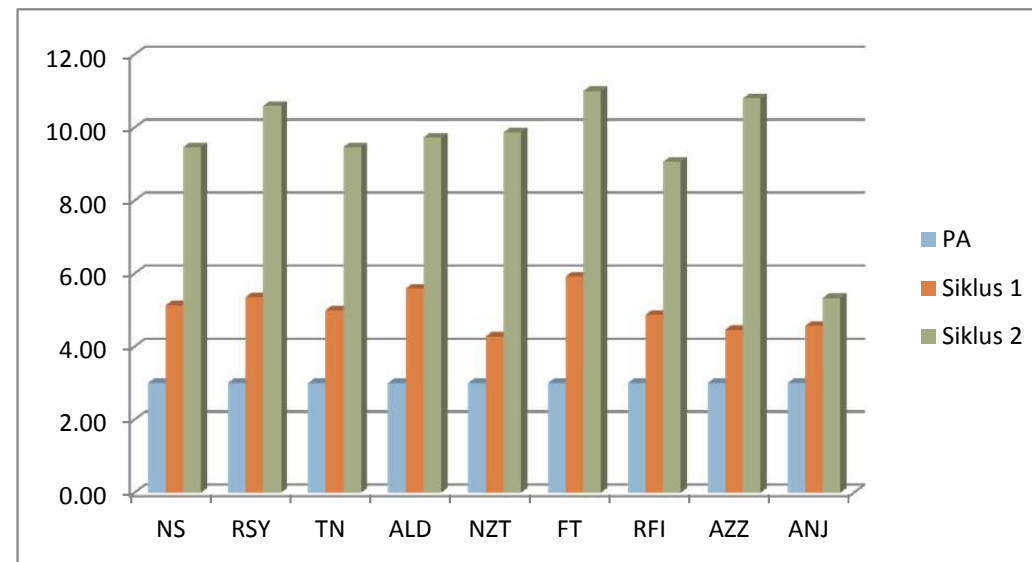
**inalitas**

PA	S1	S2
<b>Skor</b>	Skor	Skor
2.33	5.90	7.40
2.33	5.72	7.20
2.00	5.44	6.80
3.00	6.21	7.00
2.00	5.38	7.13
3.00	6.15	7.20
2.00	5.59	6.60
2.00	5.51	6.67
2.00	4.74	5.27
2.30	5.63	6.81



**orasi**

PA	S1	S2
<b>Skor</b>	Skor	Skor
3.00	5.13	9.47
3.00	5.36	10.60
3.00	5.00	9.47
3.00	5.59	9.73
3.00	4.28	9.87
3.00	5.92	11.00
3.00	4.87	9.07
3.00	4.46	10.80
3.00	4.56	5.33
3.00	5.02	9.48



## RIWAYAT HIDUP



Lysa Sawitri, lahir di Yogyakarta, tanggal 31 Juli 1963 dari ayah Slamet Wiriokusumo (Alm) dan ibu Sri Chayati (Alm). Menyelesaikan Pendidikan SD tahun 1975 dan SMP di Marsudirini Jakarta tahun 1979, SMA 1 Teladan Yogyakarta tahun 1982, dan Fakultas Peternakan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tahun 1987. Tahun 1988 bekerja di Bank Bumi Daya, Jakarta hingga tahun 1997.

Mulai bergerak di bidang pendidikan ketika tahun 2006 mengelola sekolah nonformal, lembaga Pendidikan Kaum Dhuafa (LPKD) Mutiara Hati, yang dalam operasionalnya menggunakan nama Lembaga Pendidikan Non Formal dan Informal (LPNFI) Mutiara Hati, Pluit Penjaringan Jakarta Utara. Bersama pendiri lembaga, ibu Diana Agustadi Sasongko, Lies Sujudi, SH. SSc., Dewi Andriani, SE.MM, dan Zaenal Abidin, Sp.Ag kami bergabung bersama-sama membantu pemerintah di dalam program wajib belajar 9 tahun dengan menyelenggarakan jenjang pendidikan PAUD, Paket A setara SD, Paket B setara SMP dan Paket C setara SMA. Disamping itu kami menambahkan pendidikan ketrampilan bagi peserta didik seperti komputer, salon, menjahit, membordir, elektronik, seni lukis modern dan *recycling art* agar mereka dapat berdaya guna dan mandiri di masyarakat. Saat ini kami memiliki lebih kurang 220 orang, dan sudah meluluskan banyak peserta didik yang sudah bekerja di berbagai bidang semenjak tahun 2010.

Pengalaman di bidang pengelolaan lembaga pendidikan, sejak tahun 2006-2008 sebagai sekretaris lembaga, tahun 2009 sampai sekarang sebagai bendahara lembaga.

Menikah dengan Ir. Priyastomo, MM pada tahun 1991 dan dikarunia 2 orang anak: Aisha Prismahyati, ST Arsitek ITB Bandung, dan M.Tosa Rahmadi sedang menyelesaikan studi S1 Teknik Mesin di Universitas Diponegoro, Semarang.