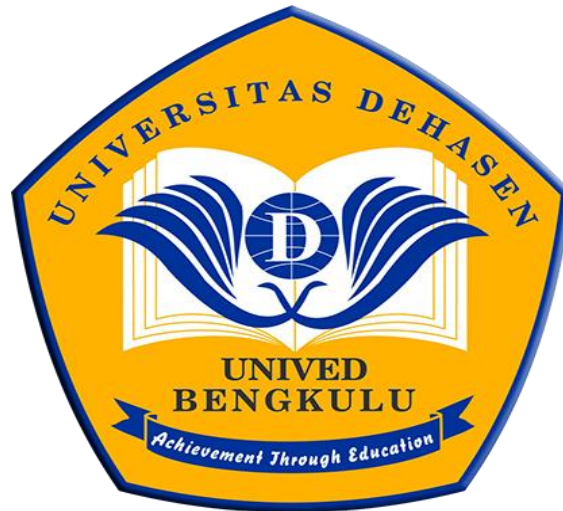


PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA KREPIPOTBER
(Studi di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu)

SKRIPSI



OLEH :

IKKE YULIA SAPUTRI
NPM. 19200002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA *KREPIPOTBER*
(Studi di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu)

SKRIPSI

OLEH

IKKE YULIA SAPUTRI
NPM. 19200002

Telah disetujui dan disahkan Oleh

Pembimbing I,


Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I
NIDN. 0226097901

Pembimbing II,


Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd.Si
NIDN. 0208068501

Bengkulu, 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dhasen Bengkulu



Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd.Si
NIK. 170328

LEMBAR PENGESAHAN

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA *KREPIPOTBER* (Studi di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu)



SKRIPSI

DISUSUN OLEH

IKKE YULIA SAPUTRI
NPM. 19200002

*Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Mei 2023
Dan dinyatakan Lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I Ketua		1/6 2023
2	Rika Partika Sari, M.Pd.Si Sekretaris		31/5 2023
3	Ranny Fitria Imran, M.Pd Penguji I		29/5 2023
4	Syisva Nurwita, M.Pd Penguji II		25/5 2023

Bengkulu, 15 Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Dehasen


Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NIK.1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ikke Yulia Saputri
NPM : 19200002

Program Studi : PGPAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik Sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik Sebagian ataupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, April 2023
Tanggal Membuat Pernyataan

Ikke Yulia Saputri

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Ikke Yulia Saputri
Nama Panggilan : Ikke
Alamat Rumah : Jalan Tebat Serai IV, Kel. Padang Kapuk,
Kec. Kota manna, Kab. Bengkulu Selatan
Handphone : 085273463648
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan

Nama Orang Tua

Ayah : Sundari
Ibu : Sujarmi
Alamat Orang Tua : Jalan Tebat Serai IV, Kel. Padang Kapuk,
Kec. Kota Manna, Kab. Bengkulu Selatan

Riwayat Pendidikan

- ❖ **Tamat SD Negeri 20 Padang Kapuk Tahun 2013**
- ❖ Tamat SMP Negeri 13 Bengkulu Selatan Tahun 2016
- ❖ **Tamat SMA Negeri 05 Bengkulu Selatan Tahun 2019**
- ❖ Tahun 2019 melanjutkan kuliah di Universitas Dehasen Bengkulu Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- ❖ Tamat Universitas Dehasen Tahun 2023

Motto dan Persembahan

Motto

“Hanya Pendidikan Yang Bisa Menyelamatkan Masa Depan,
Tanpa Pendidikan Indonesia Tak Mungkin Bertahan”

-Najwa Shihab-

“Jangan Terlalu Ambil Hati Dengan Ucapan Seseorang,
Kadang Manusia Punya Mulut Tapi Belum Tentu Punya Pikiran”

-Albert Einstein-

Persembahan

- Terima kasih kepada Allah Swt. Dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan SKRIPSI ini.
- SKRIPSI ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku yang hebat Ayah “Sundari” dan Ibu “Sujarmi”. Terimakasih atas do’a dan semangat yang tiada henti untuk saya. Kepada dua saudara tercinta saya (Galih dan Bagas) yang selalu mensupport dan mendo’akan selama penyusunan SKRIPSI ini, semoga kita menjadi anak yang berguna dan menjadi kebanggaan ayah dan ibu kita.
- Teri maksih pembimbing SKRIPSI yang luar biasa hebat Ibu Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I dan ibu Rika Partika Sari, M.Pd yang sudah membimbing, mendukung dan memebri semangat.
- Terima kasih juga juga pengujiku Ibu Ranny Fitria Imran, M.Pd dan Ibu Syisva Nurwita, M.Pd atas bimbingan, bantuan dan dukungannya.
- Untuk teman seperjuangan Dira, Febriani, Mega, Ayuk Deri, Hayyu, Jenepa, Anissa, Yosi, Lidia, Rezki terima kasih atas semangat dan dukungan kalian untuk menyelesaikan SKRIPSI ini.
- Terima kasih untuk semua staf dan Dosen UNIVED Bengkulu atas ilmu serta bimbingan dan pengalaman yang berharga dan bermanfaat selama saya menempuh pendidikan disini.
- Terima kasih Kepada keluarga besar saya yang selalu memberi dukungan selama ini.
- Terima kasih untuk Dedi Pangestu yang selalu menyemangati dan menemani selama proses pembuatan SKRIPSI ini.
- Serta masih banyak pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian SKRIPSI ini.

Semoga Allah Swt. Senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembac

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA KREPIPOTBER
(Studi di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu)

IKKE YULIA SAPUTRI

Dr.Lydia Margaretha, M.Pd.i

Rika Partika Sari, M.Pd.Si

Skripsi Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan

Anak Usia Dini Unived

Bengkulu, 2023: 65 Halaman

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui kegiatan krepipotber dapat meningkatkan motorik halus pada anak kelompok B di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak kelompok B yang berjumlah 17 anak di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu. Hasil peningkatan kreativitas anak pada siklus I sebesar 45%. Pada siklus II sudah mengalami peningkatan sebesar 71%. Pada siklus III peningkatan presentase sudah sesuai yang diharapkan yaitu sebesar 87%. Simpulan penelitian bahwa melalui media krepipotber pada anak kelompok B di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu, terbukti pada siklus III mengalami peningkatan signifikan, yaitu presentase pencapaian sebesar 87% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik(BSB).

Kata Kunci: Kreativitas, Motorik Halus, Kolase, Krepipotber

ABSTRACT

**INCREASING CHILDREN'S CREATIVITY
THROUGH CREPIPOTBER MEDIA
(Study at PAUD Al-Aziz of Bengkulu City)**

By:

Ikke Yulia Saputri¹⁾

Lydia Margaretha²⁾

Rika Partika Sari²⁾

***Thesis of Early Childhood Teacher Education Study Program
The University of Dehasen Bengkulu, 2023: 64 Pages***

This study aims to find out whether creative activities could improve fine motor skills in group B children at PAUD Al-Aziz of Bengkulu City. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The main subjects in this study were group B children, totaling 17 children at PAUD Al-Aziz of Bengkulu City. The result of increasing children's creativity in cycle I was 45%. In cycle II has increased by 71%. In cycle III, the percentage increase was as expected, namely 87%. The conclusion of the study that through krepipotber media in group B children at PAUD Al-Aziz of Bengkulu City, it was proven that in cycle III there was a significant increase, namely the percentage of achievement of 87% with the criteria of Very Good Development (BSB).

Keywords: Creativity, Fine Motoric, Collage, Krepipotber



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu dengan judul: Peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan media pembelajaran kolase krepipotber study kasus di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu . Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom,M.Kom selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd.,M.Pd.Si selaku KETUA Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang senantiasa memotivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
3. Ibu Dr. Lydia Margaretha,M.Pd.Si dan Ibu Rika Partika Sari, S.pd.,M.Pd.Si selaku pembimbing ke I dan ke II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Skripsi ini.
4. Ibu Ranny Fitria Imran,M.Pd dan Ibu Syisva Nurwita, M.Pd Selaku Dewan penguji ke I dan ke II atas masukan dan sarannya demi kesempurnaan Skripsi ini
5. Seluruh dosen Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan Skripsi ini

6. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah paya memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, beruypa motivasi dan do'a selama proses hingga penyelesaian penelitian.
8. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah swt. dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Aamiin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	ivx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Deskripsi Konseptual	6
1. Kreativitas.....	6
a. Pengertian Kreativitas.....	6
b. Teori Kreativitas.....	8
c. Pengembangan Kreativitas	10
d. Karakteristik	12
e. Metode Kreativitas	13
f. Strategi Pengembangan Kreativitas.....	14
g. Bentuk – Bentuk Kreativitas	16
h. Faktor Pendorong Kreativitas	16
i. Faktor Penghambat Kreativitas	17

j.	Tujuan Pengembangan Kreativitas	17
k.	Indikator Kreativitas Pengembangan Anak Usia Dini	18
2.	Krepipotber.....	19
a.	Pengertian Krepipotber	19
b.	Jenis Krepipotber	19
c.	Bahan – Bahan Krepipotber.....	19
d.	Tahap Krepipotber	20
e.	Kegiatan Krepipotber Menggunakan Pipet	20
3.	Teknik Kolase	22
a.	Pengertian Teknik Kolase.....	22
b.	Alat Dan Bahan Dalam Teknik Kolase	24
c.	Langkah – Langkah Teknik Kolase	24
d.	Manfaat Teknik Kolase	26
e.	Jenis Kolase	27
B.	Hasil Penelitian Yang Relevan.....	28
C.	Kerangka Berfikir	29
D.	Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODE PENILAIAN		
A.	Subjek , Lokasi, Dan Waktu Penelitian	32
1.	Subjek Penelitian	32
2.	Lokasi Penelitian	32
3.	Waktu Penelitian	33
B.	Kehadiran Penelitian	33
C.	Tahap Penelitian	33
1.	Tahap Perencanaan	34
2.	Tahap Pelaksanaan.....	35
3.	Tahap Pengamatan.....	35
4.	Analisis Refleksi	35
D.	Indikator Penilaian.....	35
E.	Instrumen Penilaian.....	36
F.	Prosedur Penilaian.....	36
a.	Perencanaan Tindakan Layanan	37

b. Pelaksanaan Tindakan Layanan	37
c. Pengamatan Observasi	38
d. Analisis Refleksi	38
G. Data Dan Sumber Data	41
H. Teknik Pengumpulan Data.....	42
I. Teknis Analisis Data	43
J. Kriteria Keberhasilan Penelitian	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	46
1. Penyajian Data Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling potensial, dimana anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman berbagai aktivitas yang menyebabkan perubahan pada dirinya. Anak cenderung banyak belajar melalui intraksi dengan benda atau orang lain daripada belajar dari simbol, maka dari itu guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran pada anak usia dini. Guru memegang peranan lebih dari sekedar mengajar, melainkan pendidik dalam arti sesungguhnya.

Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

Dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berfikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kediriannya yang akan berproses menapaki tenaga kedewasaan. Kehilangan dunia anak, adalah ancaman bagi punahnya dunia kreativitas, berarti ancaman bagi hilangnya nilai-nilai dan kreativitas sosial yang genuine, murni atau alami. Sebab dunia kreativitas juga melibatkan intraksi otak, perasaan, dan gerak terhadap sesama, sehingga mengenal otak, perasaan, dan gerak masing-masing dalam

bermain, dengan itu anak mengenal suasana yang di senangi atau yang tidak di senangi oleh teman bermainnya (Rachmawati, 2012).

Kreativitas sangat penting untuk di kembangkan pada anak, karena jika bakat kreativitas anak hilang maka anak akan merasa kesulitan dalam berproses hal-hal baru. Kreativitas juga sangat penting karena bisa menjadi bekal buat anak dalam menghadapi globalisasi dunia yang akan datang. Kemampuan untuk anak itu berproses.

Dalam dunia yang senantiasa berubah ini, setiap manusia yang normal baik anak laki-laki maupun anak perempuan, pasti ingin menjadi orang yang kreatif. Setiap orang pasti berkeinginan untuk dapat menyelesaikan semua masalah dengan mudah dan cepat, menangkis setiap tantangan dengan berbagai jawaban yang jiyu dan akurat, berdasarkan pada keyakinan bahwa dunia ini tidak ada masalah yang tidak dapat di selesaikan. Setiap orang dengan cara dan metodenya, masing-masing dapat mencari jalan keluar bagi setiap masalah yang di hadapinya. Karena allah tidak akan menguji manusia di luar kemampuannya. Serta pada dasarnya, setiap manusia memiliki potensi kreatif. Masalahnya bagaimana potensi yang di miliki ini di asah pada diri manusia sehingga mereka dapat menghasilkan ide dan gagasan yang luar biasa, perbedaan dan unggul (difference and distigtif) (Rachmawati, 2012).

Orang kreatif mampu membuat hidupnya lebih bermakna dari pada orang lain tidak kreatif, menonton, tidak punya keinginan untuk maju, dan statis. Menjadi kreatif dapat membuat hidup lebih nyaman dan menyenangkan di banding orang yang terjebak dalam rutinitas hidup yang sangat membosankan. Unsur kreatif yang di miliki seseorang akan membawa cakrawala dan wawasan baru dalam setiap episode kehidupan. Seseorang yang memiliki jiwa kreatif mampu membangkitkan semangat hidup baru yang sangat di hadapkan pada berbagai persoalan rumit dan kompleks, serta membutuhkan

penyelesaian yang berbeda dan majemuk.

Penggunaan media kolase pada anak usia dini menggunakan bahan buatan yang terdiri dari pipet, gunting, kertas, cat air, lem kertas, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media tersebut, diharapkan dapat membantu kreativitas anak. Karena sebagian besar anak di PAUD Al-Aziz Kota Bengkulu ini khususnya anak kelompok B2, masih memiliki kekurangan dalam mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena itu, di ambil sebuah inisiatif untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan media pembelajaran kolase krepipotber di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu.

Media pembelajaran kolase KREPIPOTBER (Kreasi pipet potong berwarna) adalah salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik halus pada anak bahkan melatih kognitif anak. KREPIPOTBER yaitu kreasi pipet potong berwarna, media kolase yang di gunakan berupa pipet, lem kertas, kertas Hvs, cat air, gunting, dll. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat belajar anak karena berkaitan dengan meletakkan dan melekatkan sesuatu sesuka anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada PAUD Al-AZIZ kota bengkulu di temukan bahwa kurangnya keterampilan anak dalam kegiatan kreativitas kolase disebabkan karena media kolase yang digunakan sebagai bahan pembelajaran kurang menarik perhatian anak, karena masih sering menggunakan potongan-potongan kertas sehingga anak selalu merasa jenuh dan bosan. Untuk itu di perlukan media yang menarik bagi anak usia dini. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti memilih judul Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kolase Krepipotber di PAUD Al- Aziz Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang akan di teliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak kelompok B2 sebelum dilakukannya teknik kolase KREPIOTBER di PAUD Al-Aziz Kota Bengkulu?
2. Bagaimana pelaksanaan teknik kolase KREPIOTBER dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di PAUD Al-Aziz Kota Bengkulu?
3. Apakah ada peningkatan kreativitas anak kelompok B2 setelah dilakukannya teknik kolase KREPIOTBER di PAUD Al-Aziz Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kreativitas anak kelompok B2 sebelum dilakukannya teknik kolase KREPIOTBER di PAUD Al-Aziz Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan teknik kolase KREPIOTBER dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di PAUD Al-Aziz Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui adakah peningkatan kreativitas anak kelompok B2 setelah dilakukannya teknik kolase KREPIOTBER di PAUD Al-Aziz Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, membuktikan kebenaran teori-teori yang berhubungan dengan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Praktis

- 1). Dapat mengevaluasi pembelajaran di sekolah
- 2). Dapat meningkatkan kualitas sekolah

b. Bagi pendidik:

- 1). Menambah khasanah ilmu pengetahuan pendidik
- 2). Memotivasi guru TK dalam menyajikan pembelajaran
- 3). Guru lebih profesional dalam menyajikan pembelajaran

c. Bagi siswa

- 1) Anak tidak bosan belajar di PAUD
- 2). Kreativitas anak meningkat
- 3). Menjadikan anak berprestasi

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Menurut Masganti (2016, hlm. 2), Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasikan suatu ide pokok baru yang dimiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/pokok tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup.

Dari pendapat tersebut, dapat di pahami bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai guna. Supriadi (2005 : 15) menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, sehingga yang dikatakan dengan kreativitas anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengembangkan pola pikir, bahasa dan gerak anak yang dapat di tunjukkan dari aktivitasnya seperti halnya bermain (Masganti, 2016).

Dari pendapat Supardi dapat di simpulkan bahwa kreativitas itu melahirkan sesuatu yang baru namun relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan kreativitas menurut Munandar dalam Diana Mutiah yaitu:

Pertama kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data dan informasi. Kedua, kreativitas sebagai kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang di tekankan pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Ketiga, kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keaslian, dan keperincian gagasan atau pemikiran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan, keaslian dan keperincian gagasan atau pemikiran yang dimiliki untuk dapat mengombinasi sesuatu yang baru berdasakan data atau informasi yang ada sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Mardianto (2012), kreativitas sebagai satu dimensi pada psikolog berfikir pengetahuan yang menempatkan ilmuan pada posisi kebenaran, kejujuran, dan kearifan. Akhirnya telah psikolog berfikir bukan merupakan akhir dari segala-galanya akan tetapi menjadi awal dari suatu kesadaran bahwa kreativitas akan mendorong manusia untuk melakukan sesuatu secara baik dan benar. Untuk itu kreativitas harus di tumbuh kembangkan dikalangan individu sebagai upaya pembinaan generasi mendatang agar lebih cemerlang (Fadillah, 2014). Dari pendapat mardianto, dapat di simpulkan bahwa kreatifitas itu suatu dimensi yang menempatkan ilmuan pada posisi kebenaran, kejujuran, dan kearifan.

Menurut Gordon dan Browne (1986 : 365-357), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan

gordon, kreativitas ialah berupa gagasan baru yang di ciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif. Pendapat Gordon dan Browne dapat di simpulkan bahwa kreativitas itu berupa gagasan yang merenovasi atau memperbaiki gagasan yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat di simpulkan bahwa kreativitas merupakan bentuk pemikiran dalam menanggapi suatu persoalan melalui berbagai macam penyelesaian dan kreativitas dapat berupa penciptaan produk baru atau pernyataan mengenai gagasan baru dalam memecahkan suatu masalah dengan melihat hubungan-hubungan yang saling terkait.

b. Teori Kreativitas

Teori proses kreativitas dalam penelitian ini lebih merujuk pada pendapat Jamaris (2006 : 67) yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas, untuk mengetahui bahwa anak tergolong anak kreatif, maka perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas agar guru tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

Rachmawati dan Kurniati (2010 : 15), menjelaskan ciri-ciri kreativitas antara lain :

1. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif dan kognitif (aptitude):
 - a. Keterampilan berfikir lancar ketika mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara, atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

- b. Keterampilan berfikir luwes atau fleksibel sehingga menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi sehingga dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dengan mencari banyak alternatif, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran agar menjadi lebih baik.
 - c. Keterampilan berfikir orisinal sehingga mampu melahirkan ungkapan baru dan unik serta dapat memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri serta mampu membuat kombinasi yang lazim dari bagian atau unsur berfikir yang orisinal.
 - d. Keterampilan dalam merinci atau mengelaborasi sehingga mampu memperkaya dan menumbuhkan suatu gagasan atau pokok, dan menambahkan atau merinci serta detail dari obyek gagasan atau situasi sehingga dapat menjadi lebih menarik.
 - e. Keterampilan menilai dengan menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar dalam suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana sehingga mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka dengan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga dapat melaksanakannya.
2. Ciri sikap dan perasaan seseorang untuk afektif(nonaptitude):
 - a. Keingintahuan yang terdiri dari dorongan untuk mengetahui lebih banyak dengan mengajukan banyak pertanyaan serta selalu memperlihatkan orang lain dalam bentuk obyek dan situasi kemudian peka dalam pengamatan dan ingin meneliti.

- b. Imajinatif sehingga mampu untuk memperagakan atau membayangkan hal yang belum pernah terjadi dengan menggunakan khayalan tetapi bias mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- c. Tergantung oleh kemajemukan sehingga dapat mengatasi masalah yang sulit serta merasa tergantung oleh situasi yang rumit dan lebih tertarik pada tugas yang disarankan sulit sehingga perasaan yang di miliki menjadi lebih baik lagi.
- d. Berani mengambil resiko dengan keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar sehingga tidak takut gagal atau mendapat kritik serta tidak ragu-ragu karena ketidakjelasan hal tidak konvensional atau kurang berstruktur.
- e. Menghargai dengan tindakan bimbingan dan pengarahan hidup serta menghargai kemampuan dan bakat sendiri yang bisa berkembang menjadi lebih baik.

c. Pengembangan Kreativitas

Selanjutnya mengenai strategi empat “P” dalam pengembangan kreativitas yaitu:

1). Pribadi

Hulbeck (2009) mengatakan tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam intraksi dengan lingkungannya. Fokus pada segi pribadi jelas dalam definisi ini. Hal ini sejalan dengan teori psikoanalisis dan teori humanistik.

2). Pendorong

Kreativitas menekankan faktor press atau dorongan, baik dorongan internal berupa keinginan dan hasrat untuk bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

3). Proses

Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut wallas yang sampai sekarang masih diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Proses kreativitas juga di dukung dengan teori belahan otak kanan dan kiri, dimana orang kreatif lebih didominasi anggota tubuh yang kiri.

4). Produk

Haefele menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur-unsurnya bisa saja sudah ada lama berabad-abad, tetapi gagasan pertama untuk mengembangkan kursi dan roda menjadi kursi roda merupakan gagasan yang kreatif. Definisi Haefele menekankan bahwa suatu produk kreatif tidak harus baru tetapi tetapi juga di akui secara bermakna (Munandar, 2012). Teori yang lebih baru tentang kreativitas diberikan dalam “three-facet model of creativity” oleh Sternberg yaitu “kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif (Munandar, 2012).

Dari beberapa teori di atas kreativitas anak akan muncul jika mekanisme

yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal yang tidak menyenangkan. Kreativitas anak akan muncul psikologis tingkat tinggi' adanya motivasi instrinsik dan ekstrinsik, anak akan melalui empat tahapan dalam proses kreatifnya yaitu, tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi serta anak yang di kuasai oleh gerakan fisik yang kiri menandakan otak kanan anak berkembang dan itu sebagai ciri anak yang memiliki kreativitas yang tinggi.

d. Karakteristik Kreativitas

Karakteristik anak kreatif, Jamaris memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah. Adapun proses berfikir kreatif muncul karena adanya perilaku kreatif. Lima perilaku tersebut yakni, kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), elaborasi (elaboration), dan kepekaan (sensitivity).

Kelancaran dalam kreativitas merupakan kelancaran dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide. Kelenturan atau fleksibilitas berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah. Keaslian atau orinilalisis berupa kemampuan memberi respon yang unik dan luar biasa, pada dasarnya sudah dimiliki anak usia dini. Elaborasi merupakan kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan atau terlihat oleh orang lain. Kepekaan atau sensitivitas merupakan suatu tanggapan terhadap situasi. Perilaku tersebut dapat berupa keuletan dan kesabaran dalam menghadapi situasi yang tidak menentu (Jamaris, 2010).

Dari lima karakteristik anak yang kreatif di atas dapat di jadikan sebagai acuan atau alat ukur dalam mengobservasi sejauh mana kreativitas yang dimiliki oleh anak dalam penelitian yang akan di lakukan.

e. Metode Kreativitas

Meyesty mengemukakan bahwa terdapat delapan cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- 1) Membantu anak menerima perumahan.
- 2) Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah di pecahkan.
- 3) Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah dengan memiliki solusi yang tepat.
- 4) Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya.
- 5) Memberi penghargaan kepada anak atas hasil kreativitasnya.
- 6) Membantu anak agar merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah.
- 7) Membantu anak menghargai perbedaan dalam dirinya
- 8) Membantu anak membangun ketekunan dalam dirinya (Sujiono,2010).

Dari delapan metode yang di paparkan, dapat di lalukan pada anak usia dini dalam membantu untuk mengeksplorasi kreativitasnya.

f. Strategi Pengembangan Kreativitas

Menurut Munandar ada empat "P" sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu:

- 1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan

lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat di harapkan timbulnya ide-ide baru dan pokok-pokok yang inovatif.

2) Pendorongan

Untuk perwujudan bakat kreatif anak di perlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan pemberian penghargaan, pujian serta dorongan kuat dari dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

3) Proses

Untuk pengembangan kreativitas anak, ia perlu di beri kesempatan untuk bersibuk secara kreatif.

4) Produk

Kondisi seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yang sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif (Khadijah, 2015).

Menemukan bakat dan ciri-ciri kreatif, dorongan (internal dan eksternal), bersibuk dari secara kreatif, maka produk-produk kreatif anak akan timbul. Pendidik harus menghargai kreativitas anak dengan cara mengomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan menunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Hal ini akan lebih menggugah niat anak untuk berkreasi. Salah satu upaya atau cara dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran melalui kegiatan bermain edukasi seperti melalui teknik kolase. Melalui

kegiatan tersebut, kita dapat memberikan kesempatan melatih dan membangun sikap kreatif pada diri anak usia dini.

g. Bentuk-Bentuk Kreativitas

Bentuk kreativitas ada tiga macam yaitu:

- 1) Kreativitas bermain, orang tua menyediakan permainan yang dapat merangsang otak anak seperti bermain balok kayu, puzzel, dan lain-lain.
- 2) Kreativitas berbicara, berbicara merupakan faktor yang berhubungan dengan perkembangan taraf intelegensi anak yang mempunyai taraf intelegensi normal umumnya mempunyai kemampuan berbicara yang baik,
- 3) Kreativitas berfikir, salah satu ciri khas anak yang berfikir ialah keinginan untuk mencoba mengerjakan tugas-tugas yang sukar. Bila dia gagal dalam percobaan dia tidak putus asa bahkan akan menjadi tantangan bagi anak.

Dari ketiga bentuk kreativitas diatas, kegiatan kolase yang dilakukan pada anak termasuk pada kategori kreativitas dalam berfikir sebab pada teknik kolase anak pastinya berkonsentrasi dalam menempel atau merekatkan benda-benda pada pola yang tersedia dan melihatkan indra penglihatan, pendengar, dan indra perabanya.

h. Faktor Pendorong Kreativitas

Torancce mengemukakan lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dapat mengembangkan kecakapan kreativitas siswa yaitu:

- 1) Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
- 2) Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa.

- 3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarya sendiri.
- 4) Memberikan penghargaan pada siswa.
- 5) Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian (Suryadi, 2015).

i. Faktor Penghambat Kreativitas

Cropley mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan kesediaan atau keberaian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka yaitu:

- 1) Penekanan bahwa guru selalu benar.
- 2) Penekanan berlebihan pada hafalan.
- 3) Penekanan pada belajar secara mekanistik pemecahan masalah.
- 4) Penekanan pada evaluasi eksternal.
- 5) Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan.
- 6) Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi (Ahmad susanto, 2016).

j. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Terdapat lima alasan mengapa kreativitas penting di kembangkan pada anak usia dini yakni:

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia,
- 2) Bersibuk diri secara kreatif akan memberikan kepuasan diri pada anak,

- 3) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat di perlakukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan (Ray, 2013).

k. Indikator Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi , sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin di rumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat di definisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya.

Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara menemukan masalah yang tidak dapat di temukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru dan melihat adanya berbagai kemungkinan (Barnawati, 2014). Pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui karya nyata. Melalui karya nyata setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya(Mulyasa,2014).Kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang menakjubkan dalam memahami dan menghadapi situasi atau masalah secara berbeda dengan yang biasa di lakukan oleh orang lain pada umumnya.

2. KREPIPOTBER

a. Pengertian Krepipotber

Kreasi pipet potong berwarna adalah salah satu kegiatan yang dapat di lakukan untuk mengembangkan motorik halus pada anak bahkan melatih

kognitif anak. KREPIPOTBER yaitu kreasi pipet potong berwarna, media kolase yang di gunakan berupa pipet, lem kertas, kertas Hvs, cat air, gunting, dll. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat belajar anak karena berkaitan dengan meletakkan dan melekatkan sesuatu sesuka anak.

b. Jenis Krepipotber

1. Ikan Mainan dari Sedotan
2. Kemoceng dari Sedotan
3. Buah-buahan dari Sedotan
4. Kerajinan Bingkai Photo dari Sedotan

c. Bahan Krepipotber

Bahan bahan yang di perlukan dalam membuat krepipotber yaitu:

1. Pipet
2. Cat air
3. Lem
4. Gunting
5. Pensil

d. Tahap Krepipotber

Tahap yang di lakukan dalam pembuatan kreasi pipet potong berwarna yaitu dengan cara:

1. Sediakan bahan dasar yang akan di jadikan bahan utama pada pola gambar
2. Buat pola dasar atau gambar yang akan di kreasikan dengan bahan yang di sediakan.
3. Kelompokkan bahan yang di siapkan tadi berdasarkan warna yang mengikut gambar dasar yang di buat sebelumnya
4. Siapkan perekat(lem) untuk melekatkan bahan kolase pada gambar dasar
5. Mulailah melakukan perekatan bahan pada gambar sesuai warna dan bentuk gambar
6. Perekatan sebaiknya dimulai dari bagian dalam, kanan ke kiri atau kiri ke kanan agar sebisa mungkin bahan yang di tempelkan tidak tersentuh agar tidak rusak atau berserakan

e. Kegiatan Krepipotber Menggunakan Pipet

Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat belajar anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuka anak. Kegiatan krepipotber adalah suatu cara membuat kreasi gambar, lukisan atau hiasan yang dilakukan dengan cara menempelkan atau merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil.

Ikan





Gambar 2. Hasil karya kegiatan kolase krepiotber menggunakan pipet membentuk buah nanas dari sedotan

3. Teknik kolase

a. Pengertian Kolase

Kata kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut “collage” berasal dari kata “coller” dalam bahasa Prancis, yang berarti “merekat”. Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya (Susanto, 2013).

Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke

dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja kedalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Kolase adalah karya aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis(lukisan tangan) dengan menempel bahan-bahan tertentu. Kolase berasal dari bahasa Perancis. Collage yang berarti merekat.

Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Fratnya Puspita Devi, 2014). Dalam pembuatan kolase memerlukan kesabaran yang tinggi dan keterampilan dalam memadukan, menyusun, dan menempel bahan yang ada sehingga menjadi sebuah karya seni yang indah. Disebutkan juga bahwa kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibanding dengan pembuatan karya seni rupa yang lain, karena di dalam pembuatan kolase dituntut untuk memiliki, mencari, dan menemukan bahan yang khusus dan cocok untuk membuat kolase, kemudian bagaimana cara memadukan antara bahan yang satu dengan bahan yang lainnya (Halida, 2014).

Bahan yang digunakan bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi dan bahan sisa. Potensi kreatif yang sudah dimiliki anak sejak lahir penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran yang unik, menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksploratif dan memunculkan ide-ide baru. Berdasarkan dari beberapa penjelasan teori diatas maka disimpulkan bahwa kolase merupakan suatu karya seni dengan menempelkan bahan-bahan tertentu yang bervariasi bisa berupa bahan bekas,

bahan dari alam, bahan jadi dan lain sebagainya sehingga menjadi suatu karya seni yang serasi dengan memadukan lukisan tangan atau teknik lainnya.

b. Alat Dan Bahan Dalam Teknik Kolase

Teknik kolase dalam penelitian ini adalah karya seni yang di buat dengan cara menempelkan pipet berwarna ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Teknik ini adalah karya yang di buat dengan menggabungkan teknik menggambar dengan menempel pipet ke gambaran tersebut. Sampai di hasilkan tatanan yang unik dan menarik. Dalam melakukan teknik kolase, anak usia dini dapat memanfaatkan barang bekas di sekitarnya seperti pipet/sedotan.

Dengan keterampilan menyusun dan merekatkan bahan-bahan pada kertas supaya menghasikan karya yang menarik. Berdasarkan uraian di atas, untuk memfokuskan anak dalam membuat KREPIPOTBER anak di PAUD, makan menggunakan alat sebagai berikut, yaitu pipet, gunting, kertas Hvs, lem kertas, dan cat air.

c. Langkah-Langkah Teknik Kolase

Dalam penelitian ini langkah yang dilakukan guru dalam kegiatan kolase adalah:

- 1) Guru menyiapkan alat untuk membuat kolase, guru menjelaskan kepada anak-anak tentang alat dan bahan yang akan di gunakan untuk membuat kolase.
- 2) Guru membagikan alat dan bahan kepada anak-anak serta memberi penghargaan untuk melakukan kegiatan dengan tertib dan teratur.

- 3) Guru merangsang kreativitas anak dengan melakukan tanya jawab tentang hasil karya yang pernah anak lihat berkaitan dengan kolase hingga anak mempunyai gambaran atau konsep tertentu dan mampu mengembangkan ide-idenya untuk di wujudkan dalam hasil bentuk karya.
 - 4) Guru memberi kesempatan pada anak untuk membuat kolase dengan alat dan bahan yang di sediakan sesuai dengan ide atau gagasan yang di miliki. Kegiatan yang di lakukan adalah anak di mintak untuk menggambar dan menempel bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing anak.
 - 5) Selama kegiatan berlangsung, guru sebagai peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak. Apakah anak mampu membuat, mencipta karya sendiri atau meniru temannya. Guru juga memberi pengertian bahwa hasil karya asli adalah hasil karya yang terbaik dari pada karya hasil menonton. Selain itu guru juga memberi motivasi kepada anak agar mampu membuat hasil karya sesuai keinginannya. Serta mendampingi, memberi semangat, dan memotivasi anak sampai bisa menciptakan karya yang sesuai dengan imajinasinya. Guru mewawancarai hasil karya anak yang di buat.
 - 6) Guru menghargai ide anak dengan memberikan penguatan dan reward berupa acungan jempol, tanda bintang dan sebagainya kepada anak saat kegiatan berlangsung sehingga anak lebih termotivasi (Ahmad mushthafa).
- d. Manfaat Teknik Kolase

Melalui kegiatan kolase akan dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu dapat berkreasi memilih bahan, menyusun warna, kontur, dan

memadukannya sesuai selera sehingga menghasilkan karya yang indah (Silvana solichah). Melatih motorik halus anak yaitu melatih keterampilan jari-jemari anak, melatih konsentrasi anak, anak dapat mengenal warna dan memadukannya sesuai selera, anak dapat mengenal bentuk dari pola-pola yang ia tempel atau ia gunting, anak juga dapat mengenal aneka jenis bahan dalam melakukan teknik kolase, mengenal sifat bahan yang disediakan, dan melatih ketekunan serta kesabaran dalam melakukan teknik kolase sehingga menghasilkan suatu karya yang menarik (AmmyRamdhanian, 2021).

Dapat di simpulkan bahwa teknik kolase mempunyai manfaat yang banyak bagi perkembangan anak seperti perkembangan keaktivitas anak, perkembangan halus, perkembangan otak, melatih konsentrasi, melatih ketekunan dan kesabaran anak usia dini. Teknik kolase merupakan aktivitas yang menstimulasi perkembangan kreativitas anak seperti menghias gambar, memadukan warna dan jenis bahan, menyesuaikan bentuk atau pola sehingga dapat menjadi karya yang indah.

e. Jenis Kolase

1. Menurut fungsi, kolase di bagi menjadi dua, yaitu seni murni (Fine Art) dan seni pakai (Applied Art). Seni murni adalah suatu karya yang di buat semata mata untuk memenuhi kebutuhan artistic. Sedangkan seni terapan atau seni pakai (Applied Art) adalah karya seni rupa yang di buat untuk memenuhi kebutuhan praktis yang lebih bersifat dekoratif.

2. Menurut matra, kolase di bagi menjadi dua, yaitu kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra).
3. Menurut corak, kolase dapat di bagi menjadi dua jenis, yaitu representatif dan nonrepresentatif. Representatif artinya menggambarkan wujud nyata yang bentuknya masih di kenali. Sedangkan non representatif artinya di buat tanpa menampilkan bentuk yang nyata, bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsur visual yang indah.
4. Menurut material, kolase di bagi menjadi dua, yaitu bahan- bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kulit, batubatuan, dan lain-lain. Dan bahan-bahan bekas sintesis (plastic, serat sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen/coklat, kain perca, dan lain-lain.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian relevan yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Desi pada tahun 2014 berjudul: "Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di TK Pertiwi II Jambeyan, Karang Anom Klaten". Dengan hasil analisis t -hitung = 4,986 dan t -tabel = 1,697. Karena t -hitung > t -tabel = 4,986 > 1,697 maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa permainan kolase memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Penelitian yang akan saya lakukan juga menggunakan

kolase, namun bukan berfokus untuk mempengaruhi kemampuan motorik halus anak melainkan untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ragil Utami pada tahun 2013 berjudul “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menempel. (Kolase) Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Nikitan Yogyakarta” dapat disimpulkan kondisi awal kemampuan motorik halus anak sebesar 26,09% dan setelah dilakukan tindakan selama dua siklus terjadi peningkatan 78,26%. Pada penelitian Ragil sudah dibuktikan bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan motorik halus anak dan saya beranggapan bahwa kolase juga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida Dwi Ningtyas pada tahun 2012 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kolase Berbahan Alam Pada Anak Kelompok B Di TK Muslimat NU Khadiyah” dapat disimpulkan bahwa Peningkatan terjadi pada perkembangan kemampuan motorik halus anak dimana pada siklus I hanya 10 anak (43,5%) yang dikategorikan cukup dan meningkat menjadi 19 anak (82,6%) yang dikategorikan baik pada siklus II. Dalam penelitian yang akan saya lakukan di TK. Islam Terpadu Insan Madani kreativitas anak usia dini ditingkatkan melalui teknik kolase yang bukan hanya menggunakan bahan-bahan alam, namun saya akan mencoba menggunakan bahan bekas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari beberapa penelitian, dapat disimpulkan bahwa teknik kolase dapat meningkatkan atau berpengaruh pada kegiatan belajar anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun produk atau hasil karya nyata. Pada dasarnya, ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia lah yang membuat kemajuan peradaban. Dengan potensi yang di berikan Allah, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupannya.

Penelitian ini membahas mengenai peningkatan kreativitas melalui teknik kolase pada anak usia dini. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus di kembangkan. Kolase merupakan suatu seni rupa dengan menempel berbagai bahan pada suatu pola gambar, kolase merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak.

D. Hipotesis Tindakan



Gambar 2.1. Hipotesis Tindakan

**BAB III
METODELOGI PENELITIAN**

A. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut arikunto (2011) subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral karena pada subjek penelitian data tentang variabel yang di teliti dan di amati oleh peneliti. Subjek penelitian ini di perlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang di amati. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa usia 5-6 tahun (kelompok B2) yang terdistribusi dalam satu kelas di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu, 2022-2023 yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 10 perempuan dan 7 laki-laki.

Tabel 3.1 Subjek penelitian

Kelompok Usia	Keterangan		Total
	Lk	Pr	
5-6 Tahun	7	10	17

Sumber: Dokumentasi PAUD AL-AZIZ tanggal 10 November 2022

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di satuan PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu, JL.M Amin RT.05, Pematang Gubernur, Kec. Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu. Prov Bengkulu.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Februari dan Maret Tahun Ajaran 2023.

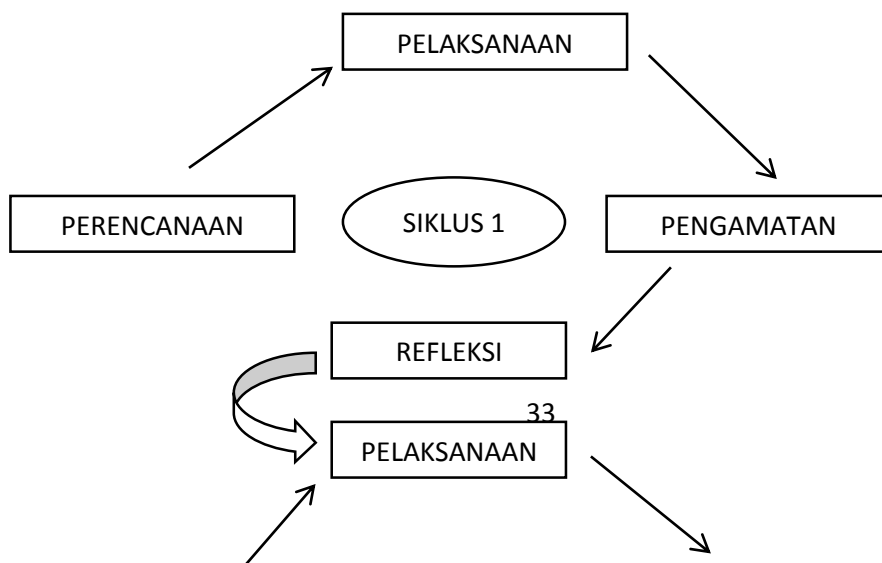
B. Kehadiran Penelitian

Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksanaan tindakan, pengamat, reflektor dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subjek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas dalam membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses pembelajaran, di samping itu peneliti juga mengumpulkan dan menganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

C. Tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan classroom action research prosedur yang digunakan berbentuk siklus (cycle). Wardani (2013) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini, peneliti menggunakan model John Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: Perencanaan (planning), Pelaksanaan (acting), Pengamatan (observing), dan refleksi (reflection).

Yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangka refleksi mengenal hal-hal tampak menimbulkan masalah yang perlu di pecahkan dalam upaya peningkatan motorik halus anak. Pada aspek ini yang dapat di jadikan fokus penelitian tindakan adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan yang kompetensi yang di harapkan sebagai perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Setelah mengidentifikasi permasalahan maka di rumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum “jika di terapkan kegiatan mozaik menggunakan pipet dapat meningkatkan pengembangan motorik halus anak di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu. Dalam penerapan ini, guru merencanakan kegiatan sebagai sebagai berikut: a) Membuat RPPM dan RPPH, b) Menyiapkan tempat kegiatan, c) Menyusun tahapan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan permainan sesuai dengan apa yang telah di rencanakan atau di persiapkan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini di lakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah di siapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan

peneliti, observasi ini di lakukan peneliti.

4. Analisis Revleksi

Refleksi di lakukan berdasarkan analisis hasil observasi sehingga dapat di ketahui apa yang telah di capai atau yang belum di capai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat di rekomendasikan pada penelitian berikutnya.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadi peningkatan motorik halus anak dengan menggunakan permainan kreasi pipet potong berwarna di PAUD AL-AZIZ Kota Bengkulu. Indikator penelitian ini berhasil jika:1). Anak menggambar sesuai gagasannya 2). Anak meniru bentuk 3). Anak menempel gambar dengan tepat 4). Anak menggunting sesuai dengan pola

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian data adalah alat bantu yang di pilih dan di gunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan di permudah olehnya (Arikuntio, 2011) dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman lembar observasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan aspek yang di amati.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penelitian

Aspek	Indikator
Perkembangan motorik halus anak 5-6 tahun	1. Anak menggambar sesuai gagasannya 2. Anak meniru bentuk 3. Anak menempel gambar dengan tepat 4. Anak menggunting sesuai dengan pola

Sumber: Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

F. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan,

observasi/pengamatan, refleksi. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya. Prosedur siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus I

1) Perencanaan

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

- a) Membuat RPPH
- b) Mempersiapkan media yang akan diajarkan berupa pipet potong berwarna
- c) Menyusun tahapan pembelajaran

2) Pelaksanaan

Guru menerapkan media pembelajaran pada anak, dalam menerapkan media guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan didalam kelas dan sebelumnya guru menyiapkan media apa saja yang akan dibutuhkan didalam kelas. Guru melakukan perencanaan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Berbaris, masuk kelas, bersalaman, mengucapkan salam, do'a sebelum belajar, bernyanyi.

Tanya jawab tentang isi tema yang diberikan pada saat itu.

b) Kegiatan Inti

Sebelum memasuki kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema dan sub tema mengajak anak untuk mengamati objek yang berkenan dengan tema, kemudian guru menjelaskan tentang tata cara menyusun krepipotber selesai menyusun krepipotber anak diminta menceritakan bagaimana perasaan setelah menyusun krepipotber.

c) Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang diberikan guru, anak-anak diperbolehkan mencuci tangan, do'a, makan bersama-sama, do'a sesudah makan, bermain bersama.

d) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak tanya jawab tentang kegiatan yang telah dipelajari dan memberikan informasi tentang hari esok, berdo'a sebelum pulang dan salam.

3 Pengamatan/observasi

Pada saat kegiatan proses belajar berlangsung, guru mengadakan observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan anak dan guru kemudian mengadakan evaluasi. Penggunaan sistem evaluasi yang bersifat Thorough (menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seorang anak. Evaluasi merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi individu dengan dua sasaran yaitu, sasaran pertama memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada anak yang bersangkutan, sasaran kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada disekitarnya.

4 Analisis Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran diadakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencanaan pada siklus satu. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran antar peneliti dan teman sejawat. Hasil refleksi pada siklus satu akan titik tolak tindakan perbaikan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan guru dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Membuat RPPH
- 2) Mempersiapkan media yang digunakan anak-anak dalam melakukan permainan krepipotber
- 3) Menyiapkan lembar observasi yang memuat indikator penelitian aspek perkembangan motorik halus anak untuk melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh anak kelompok B2

b. Pelaksanaan

Guru melakukan semua perencanaan yang dilakukan dikelas. Dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Berbaris, salam, ikrar, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, Tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

1 Kegiatan Inti

- a. Guru mengajak anak berdo'a sebelum memulai kegiatan
- b. Guru mengucapkan salam
- c. Guru menanyakan kabar anak-anak
- d. Guru melakukan presensi kepada anak-anak
- e. Guru menjelaskan kepada anak tentang cara bermain krepipotber
- f. Guru mengajak anak untuk bermain krepipotber didalam ruangan
- g. Anak-anak melakukan kegiatan bermain krepipotber

2 Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah selesai melakukan tugas yang ditugaskan guru, anak-anak diperbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdo'a, makan bersama, bermain.

3 Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, do'a pulang dan salam

c. Pengamatan/observasi

Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pengamat melakukan observasi, yaitu mengamati semua kegiatan anak pada saat proses kegiatan main, mengadakan evaluasi dan menilai perkembangan anak.

d. Analisis Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan media krepipotber. Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus I yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

G. Data Dan Sumber Data

1. Data

Data yang di gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Data kualitatif

Yaitu data yang di peroleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru dalam proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b. Data kuantitatif

Yaitu data yang di peroleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang di analisis.

2. Sumber Data

a. Data primer

Menurut sugiyono (2016) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan.

b. Data sekunder

Menurut sugiyono (2016) data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang di perlukan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut di sebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan di jadikan sebagai bahan dan bukti untuk di jadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2017) menyebutkan bahwa “ Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket, atau kuisisioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi.” Adapun teknik pengumpulan data yang akan di gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi di gunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi di lakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah di siapkan. Lembar observasi terlampir.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi, peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data guru dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakann untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik Analisis Data

Peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data guru dan data peserta didik, data sarana dan prasarana yang dapat di gunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan di gunakan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat di gunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitataif. Menurut Sugiyono (2017:335), analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari awal wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penelinaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB(Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian dideskripsikan.

Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus Ngalim Purwanto (2012:102) sebagai

berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Nilai Persen yang dicari
R = Skor Mentah yang Diperoleh Siswa
SM = Skor Maksimum Ideal dari Tes yang Bersangkutan
100 = Bilangan Tetap

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dan di sesuaikan ke dalam 4 kriteria

dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

Kriteria	Rentang Nilai
1. Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
2. Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% – 100%

Sumber: Acep Yoni (2012: 175-176)

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan rentang nilai mencapai 76%-100%(Acep Yoni, 2012:174-176).