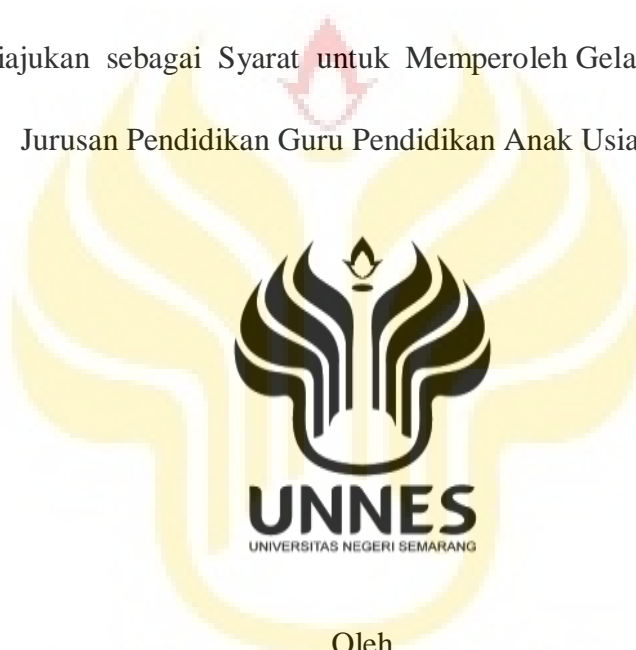


**KREATIVITAS MELUKIS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA
BAHAN LIMBAH DI PAUD ISLAMIC CENTRE
KABUPATEN BREBES**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Okda Firasaty

1601412054



PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Kreativitas Melukis Anak Usia Dini melalui Media Bahan Limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes” benar-benar hasil karya sendiri, dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi. Pendapat atau temuan orang lain ditulis berdasarkan kode etik ilmiah yang kemudian disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 31 Agustus 2017



Okda Firasaty

1601412054



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 31 Agustus 2017

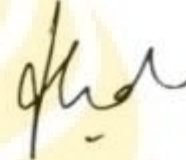
Mengetahui,

Dosen pembimbing I,

Dosen pembimbing II,



Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198106132005012001



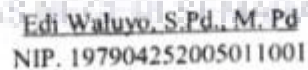
Henny Puji Astuti, S.Psi., M.Si.
NIP. 197711052010122002

Ketua Jurusan PG-PAUD



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA



Edi Waluyo, S.Pd., M. Pd
NIP. 197904252005011001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes" telah dipertahankan di depan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin
Tanggal : 4 September 2017

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Prof. Dr. Fakhroddin, M., Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 19780330200511001

Penguji I,

Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 19780330200511001

Penguji II,

Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198106132005012001

Penguji III,

Henny Puji Astuti, S.Psi., M.Si.
NIP. 197711052010122002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Setiap manusia berpotensi untuk menjadi orang kreatif, tetapi kreativitas juga memerlukan pelatihan (Anonim).
2. Media sebagai jembatan penghubung kreativitas siswa (Anonim).
3. Raihlah cita-citamu seperti saat kamu membuat mozaik, keping demi keping mimpi kau susun dengan kerjakeras, kesabaran, keikhlasan, dan ketelitian kelak menjadi sebuah cita-cita yang nyata (Dinna & Okda).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Dulatip dan Ibu Sri Hartiningsih.
2. Kakak saya Risma Nurvioleta dan adik saya Feldi Aji Purnama.
3. Semua Dosen PG PAUD FIP UNNES yang saya hormati.
4. Sahabat-sahabat saya yang selalu memotivasi.
5. Teman-teman PG-PAUD 2012 Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Pengasih atas limpahan Rahmat dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Kreativitas melukis anak usia dini melalui media bahan limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes” ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
2. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Henny Puji Astuti, S.Psi., M.si., sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di UNNES.
6. Kepala Sekolah PAUD Islamic Centre Kab.Brebes yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di Instansi yang dipimpinnya.
7. Guru dan staf karyawan PAUD Islamic Centre yang telah membantu peneliti selama penelitian.
8. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adik tersayang yang telah menjadi penyemangatku.
9. Teman-teman PG-PAUD, terutama Yuyun, Dinar, Ratih, Elly, Dea, Dinna, Nabila dan Miftahul Jannah.
10. Teman-teman kos yaitu Yuyun, Juju, Annisa, Arin, Nia, Lya, Nisa, Santi, Riski dan Rina.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, 31 Agustus 2017



Penulis

ABSTRAK

Firasaty, Okda. 2017. *Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang. Wulan Adiarti, S. Pd., M.Pd., Henny Puji Astuti, S.Psi., M.Si.

Kata kunci: Kreativitas melukis, media bahan limbah, mozaik

Pengembangan kreativitas anak merupakan kegiatan yang penting dalam rangka mengembangkan potensi anak sejak usia dini karena pada masa ini potensi kreativitas anak sedang dalam puncak perkembangan untuk diasah dan diarahkan. Potensi kreativitas yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan kreativitas anak yaitu kreativitas anak dalam melukis. Orang pada umumnya mengetahui kegiatan melukis lazimnya menggunakan media konvensional seperti menggunakan kuas, pewarna cair dan kanvas, tetapi seiring berkembangnya zaman kegiatan melukis berkembang dapat menggunakan media inkonvensional yaitu media bahan limbah. Teknik dalam melukis juga bermacam-macam salah satunya teknik mozaik. Melukis dengan teknik mozaik tidak hanya menggunakan potongan kertas berwarna saja, tetapi dapat memanfaatkan media bahan limbah yang ada di lingkungan sekitar. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan kreativitas melukis anak usia dini melalui media bahan limbah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas melukis anak usia dini melalui media bahan limbah. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kreativitas melukis anak usia dini melalui media bahan limbah.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun yang berada di kelas B1 dan B2 PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan Skala Kreativitas Melukis Anak Usia Dini, sedangkan analisis data menggunakan metode *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian berdasarkan perhitungan statistik, didapatkan nilai *mean* sebesar 94,75 untuk kelompok eksperimen dan 86,13 untuk kelompok kontrol. Perhitungan *Independent Sample t-Test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,461 > 1,960$) dan $p\ value < 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis diterima. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan kreativitas melukis melalui media bahan limbah. Kreativitas melukis melalui media bahan limbah lebih tinggi daripada kreativitas melukis tanpa bahan limbah dengan nilai *mean* kelompok eksperimen sebesar 94,75 dan 86,13 untuk kelompok kontrol.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kreativitas Melukis Anak Usia Dini	13
1. Pengertian Kreativitas Melukis Anak	13
2. Aspek- Aspek Kreativitas	27
3. Periode Kritis dalam Perkembangan Kreativitas	30
4. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	33
5. Karakteristik Kreativitas dalam Proses Berpikir saat Seseorang Memecahkan Masalah	39
6. Tahap Proses Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah ..	42
B. Media Bahan Limbah	46
1. Pengertian Media Bahan Limbah	46
2. Jenis Bahan Limbah	49
C. Melukis dengan Teknik Mozaik menggunakan Bahan Limbah	54

D. Penelitian yang Relevan	61
E. Kerangka Berpikir	66
BAB III METODE PENELITIAN	69
A. Variabel Penelitian	69
B. Definisi Variabel Penelitian	70
C. Subjek Penelitian	71
D. Metode Pengumpulan Data	73
E. Validitas dan Reliabilitas	77
F. Pelaksanaan Penelitian	80
G. Teknik Analisis Data	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	83
A. Hasil Penelitian	83
B. Pembahasan	93
C. Keterbatasan Penelitian	101
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sebaran Item Skala Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Sebelum Uji Coba	75
Tabel 2. Sebaran Item Skala Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Setelah Uji Coba	76
Tabel 3. Validitas Data Sebelum Uji Coba	131
Tabel 4. Validitas Data Setelah Uji Coba	133
Tabel 5. Reliabilitas Data Sebelum Uji Coba.....	79
Tabel 6. Reliabilitas Data Setelah Uji Coba.....	79
Tabel 7. Deskripsi Data Penelitian Kreativitas Melukis Anak Usia Dini	85
Tabel 8. Kategorisasi Skor Kreativitas Melukis Anak Usia Dini.....	86
Tabel 9. Hasil Pengumpulan Data Kelompok Eksperimen.....	86
Tabel 10. Hasil Pengumpulan Data Kelompok Kontrol	87
Tabel 11. Normalitas Data	89
Tabel 12. Homogenitas Data	90
Tabel 13. Independent Sample t-Test	91
Tabel 14. Skor Rata-Rata Empirik Hasil Penelitian	92

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	108
2. Surat Ijin Uji Validitas dan Reliabilitas.....	110
3. Surat Ijin Penelitian.....	112
4. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian.....	114
5. Data Responden	116
6. Instrumen Penelitian.....	120
7. Validitas dan Reliabilitas	130
8. Hasil Penelitian	139
9. Dokumentasi	145



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan negara yang terdiri atas pulau-pulau. Negara Indonesia sendiri dihuni oleh penduduk yang memiliki keragaman budaya, agama, daerah tempat tinggal dan gaya hidup berbeda yang saling berdampingan. Selain itu, keragaman juga ditunjukkan oleh kepercayaan dan pendidikan. Pendidikan berfungsi memberdayakan potensi manusia untuk melestarikan nilai-nilai budaya yang positif, dan menciptakan perubahan ke arah yang lebih inovatif.

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk diperoleh semua anak karena pendidikan salah satu modal setiap orang untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan memiliki tujuan untuk memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh karena pada usia dini merupakan usia dimana tumbuh kembang anak sedang berkembang sangat pesat. Pendidikan anak usia dini juga merupakan pengalaman pendidikan pertama dalam kehidupan anak. Mengetahui pendidikan sangat penting maka diperlukan pendidikan untuk anak

usia dini yang dapat memberikan stimulasi dan bimbingan untuk perkembangan anak.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Suyadi, 2009: 161-162) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselesaikan melalui jalur formal, non formal, dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sejenis, sedangkan jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), jalur informal berbentuk Tempat Penitipan Anak (TPA). Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk mempersiapkan memasuki pendidikan dasar.

Rahman (Sujiono, 2010: 5) mengatakan bahwa proses belajar mengajar di sekolah sampai saat ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum pada anak (*student centered*). Kenyataan dalam PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes proses belajar mengajar berpusat pada guru misalnya guru masih memberikan contoh kegiatan di depan anak dan anak-anak mengikuti contoh yang diberikan guru. Hal ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru, guru lebih mementingkan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan otak sebelah kiri dan belum secara

optimal mengembangkan otak sebelah kanan yaitu belum mengembangkan cara berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk yang sempurna karena satu-satunya makhluk yang diciptakan dengan akal pikiran, dan akal itulah yang membuat manusia mempunyai rasa ingin tahu terhadap suatu hal yang belum mereka ketahui. Rasa ingin tahu ini yang membuat manusia terdorong untuk mengenal, memahami, menjelaskan, dan berusaha untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Pendidikan usia dini memegang peran penting untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak. Pengembangan kreativitas merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengembangkan potensi anak sejak dini karena pada masa ini potensi kreativitas anak sedang dalam puncak perkembangan untuk diasah dan diarahkan. Rasa keingintahuan anak, percaya diri, serta imajinatif merupakan beberapa ciri anak untuk menjadi kreatif. Pengembangan kreativitas anak memerlukan stimulus yang optimal dari orang tua di rumah dan pendidik di sekolah agar perkembangan kreativitas anak berkembang secara optimal.

Pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas membutuhkan kegiatan dan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini dapat dilakukan

melalui kegiatan usap tabur, mencocok, menganyam, meronce, menggambar, membatik, melukis, dan lain sebagainya. Pengembangan kreativitas anak khususnya kreativitas melukis anak dapat mengekspresikan imajinasinya dan juga dapat belajar mengendalikan tangan, mengkoordinasikan pikiran, mata dan tangan, serta mengekspresikan dirinya melalui seni. Anak dapat berkreasi sesuai dengan keinginan dalam menyusun warna saat melukis.

Menurut Sulisty (2005: 1-2) melukis dikatakan sebagai kegiatan menggambar yang disertai menuangkan ungkapan perasaan (ekspresi) sebagai aspek yang paling dominan. Melukis merupakan usaha seseorang untuk menyalurkan ungkapan perasaan dengan menggunakan media seni rupa lazimnya adalah media cat minyak diatas kanvas atau cat air diatas kanvas. Berdasarkan media yang digunakan, dalam melukis dapat menggunakan media konvensional dan media inkonvensional. Menurut Sari (2015) melukis dapat dilakukan dengan media *konvensional* yaitu melukis yang dapat dilakukan dengan media atau langkah-langkah yang biasa digunakan misalnya: pensil, pastel, cat air, atau yang lainnya. Melukis dengan media yang *inkonvensional* yaitu melukis dengan media yang tidak lazim digunakan seperti arang, lilin, *finger painting*, mencetak dengan berbagai benda, dan yang lainnya.

Orang pada umumnya mengetahui kegiatan melukis lazimnya menggunakan media konvensional seperti menggunakan kuas,

pewarna cair dan kanvas tetapi seiring berkembangnya zaman kegiatan melukis berkembang menggunakan media inkonvensional salah satunya dengan teknik mozaik.

Kenyataan dalam dunia pendidikan anak usia dini, kreativitas melukis anak dan pemanfaatan media limbah belum terlaksana dengan baik. Adapun apabila sudah terlaksana kegiatan melukis di PAUD, kebanyakan masih menggunakan teknik melukis secara konvensional. Kegiatan di PAUD Islamic Centre masih menggunakan media melukis konvensional misalnya masih menggunakan crayon. Seperti masalah yang ada pada penelitian yang dilakukan Mia Asih, pengamatan awal dilakukan oleh Asih dkk di Taman Kanak-Kanak (TK) Efatha Kabupaten Bengkayang berdasarkan pengamatan sehari-hari anak kelompok B, dalam kreativitas belum terlihat optimal, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru, atau anak-anak masih meniru cara guru menyelesaikan pekerjaannya.

Anak belum memiliki keberanian dalam hal berekspresi dan bereksplorasi. Aktivitas pembelajaran dalam hal pengembangan kreativitas anak di TK Efatha Kabupaten Bengkayang, belum terlihat tepat guna. Metode atau teknik yang digunakan guru masih terbatas atau sedikit, sehingga anak merasa tidak tertantang, sedangkan anak

pada umumnya selalu ingin bereksplorasi, mempunyai rasa ingin tahu, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, serta mempunyai imajinasi.

Penelitian lain yang dilakukan Miameita, pengamatan awal dilakukan di TK Mutiara Ilmu Klaten bahwa kegiatan pembelajaran kurang menarik bagi anak, kegiatan kurang bervariasi sehingga monoton. Kegiatan pembelajaran lebih sering dilakukan didalam kelas sehingga ruang gerak anak kurang bebas dan anak mudah bosan. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan akademik dan kurang mengembangkan kemampuan yang lain. Sementara ini, penggunaan alat permainan edukatif kurang optimal karena guru hanya menggunakan lembar kerja siswa atau majalah untuk memberikan kegiatan di dalam kelas sehingga anak pasif, kurang kreatif dan kurang mandiri sehingga kreativitas anak masih rendah karena kegiatan pembelajaran kurang menarik.

Berdasarkan pengamatan peneliti, masih ada guru yang belum memahami perbedaan pengertian mozaik, kolase, dan montase. Guru masih ada yang mengatakan kegiatan yang sebenarnya namanya kegiatan mozaik tetapi dikatakan oleh guru tersebut kegiatan kolase. Selain itu, dari pengalaman peneliti saat melakukan observasi dilapangan masih ada PAUD yang menggunakan lembar kerja pada saat pembelajaran.

Verayanti (2013: 66) mengatakan bahwa mozaik merupakan jenis karya seni dekorasi yang menggunakan potongan-potongan bahan atau unsur lain sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun pada sebuah bidang dengan menggunakan teknik tempel. Potongan-potongan bahan tersebut apabila ditempel disebuah gambar maka akan menjadi lukisan yang indah. Kegiatan melukis menggunakan teknik mozaik merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan melukis dengan teknik mozaik anak diberikan kebebasan dalam berkreasi membentuk berbagai bentuk melalui potongan-potongan geometri yang disusun berdasarkan warna yang sesuai dengan yang dilihat dan dibayangkan.

Peningkatan kreativitas melukis anak dalam proses pembelajaran, guru memerlukan media sebagai alat untuk menuangkan daya imajinasi anak. Selain itu, guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi kepada anak didiknya saat proses belajar-mengajar. Guru di PAUD Islamic Centre dalam kegiatan belajar mengajar juga menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu terbatas hanya memakai lembar kerja sehingga kreativitas anak tidak dapat berkembang secara maksimal karena anak mengerjakan apa yang ada di lembar kerja dan yang diperintahkan guru.

Pembelajaran di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes berdasarkan pengamatan awal, dilihat dari penggunaan media pembelajaran masih menggunakan lembar kerja. Penggunaan media pembelajaran yang kurang sehingga menyebabkan sebagian besar siswanya belum dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Siswa saat mengerjakan tugas dikelas tampak belum berani dalam bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru guru atau pekerjaan teman, contohnya saat pembelajaran mewarnai gambar, sebagian anak-anak mewarnai gambar antara warna gambar anak yang satu dengan anak yang lain sama. Anak saat memberi warna sebuah gambar biasanya meniru punya temannya. Selain itu, anak terlihat mulai bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan lembar kerja. Keadaan seperti ini mengharuskan guru lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran tidak harus menggunakan bahan yang baru tetapi dapat menggunakan bahan limbah yang ada dilingkungan sekitar. Bahan limbah yang ada dilingkungan sekitar semakin hari semakin banyak, itu disebabkan karena semakin bertambahnya tingkat konsumsi masyarakat serta aktivitas lainnya menyebabkan bertambahnya limbah yang dihasilkan. Limbah yang ditimbulkan dari aktivitas dan konsumsi masyarakat sering disebut limbah domestik atau sampah. Limbah tersebut menjadi permasalahan

lingkungan karena dapat menimbulkan pencemaran bagi lingkungan sekitar. Oleh karena itu, limbah perlu di olah agar tidak menimbulkan pencemaran lingkungan.

Kabupaten Brebes merupakan daerah penghasil telur asin, banyak warga yang membuang begitu saja limbah kulit telur asin tersebut padahal limbah dari kulit telur asin ini dapat digunakan untuk media pembelajaran. Selain kulit telur asin, masih banyak limbah yang ada dilingkungan sekitar misalnya limbah kertas, kain perca, plastik, dan lain sebagainya. Media bahan limbah diharapkan dapat digunakan untuk media pembelajaran anak yang dapat meningkatkan kreativitas melukis anak karena dengan media bahan limbah yang jenisnya beragam anak dapat menuangkan daya imajinasi mereka saat menyusun kepingan bahan limbah yang bermacam-macam warna.

Anak bebas mengekspresikan lukisan yang dibuat menggunakan bahan limbah yang berwarna-warni tersebut. Selain itu, pemanfaatan bahan-bahan limbah dalam pembelajaran anak usia dini akan sangat menguntungkan karena dapat menghemat pengeluaran, bahan-bahan limbah juga memiliki jumlah dan bentuk yang lebih beragam, hal ini sekaligus mengajarkan kepada anak untuk mengenal berbagai macam bahan-bahan disekitar mereka yang dapat dimanfaatkan menjadi hasil karya yang menarik.

Anak-anak ke sekolah membawa bekal makanan biasanya setelah bekal dimakan bungkus dari makanan ringan yang dibawa akan dibuang begitu saja oleh anak sedangkan bungkus makanan ringan tersebut dapat dimanfaatkan kembali. Selain itu, daun kering yang jatuh dari pohon dan berada di tanah juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Guru saat di sekolah diharapkan dapat menjelaskan kepada anak bahwa bungkus makanan dari bekal yang dibawa dan daun yang sudah jatuh di tanah dapat digunakan untuk membuat sebuah karya seni. Bahan limbah yang ada di lingkungan sekitar tidak hanya bungkus makanan dan daun saja tetapi bermacam-macam jenis dan bentuknya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan permasalahan yang terjadi yakni dengan judul penelitian “Kreativitas Melukis Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan kreativitas melukis anak usia dini ditinjau dari penerapan media bahan limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes? .

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kreativitas melukis Anak Usia Dini melalui media limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, khususnya bagi peneliti sendiri. Selain itu, penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat secara akademis maupun praktis. Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang baik bagi para pendidik terutama pendidik TK dalam meningkatkan kreativitas melukis Anak Usia Dini melalui media bahan limbah.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini akan bermanfaat bagi:

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan kebijakan untuk menyusun pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas melukis anak.

b. Perguruan Tinggi

Menambah perbendaharaan isi perpustakaan yang nantinya dapat dimanfaatkan bagi pembaca pada umumnya.

c. Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru untuk lebih dapat meningkatkan kinerjanya sebagai pendidik kedua setelah orang tua untuk lebih memberikan variasi dalam memberikan pembelajaran tentang melukis melalui media bahan limbah.

d. Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti karena akan memberi sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kreativitas Melukis Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Melukis Anak Usia Dini

Kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja, tetapi ada proses atau tahapan-tahapan yang harus dilalui yang memerlukan stimulus dari lingkungan untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Perkembangan pada masa anak-anak berjalan sangat cepat, bahkan lebih cepat dari usia setelahnya, hal ini dikarenakan pada masa ini sel-sel neuron dalam otak manusia akan berkembang sangat optimal jika mendapat stimulus dari lingkungannya.

Masa anak-anak merupakan masa dimana anak memiliki rasa keingintahuan yang mendalam dan senang untuk mencoba berbagai hal tentang semua yang ada di lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu mereka dapat dilihat dari keinginan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan kemampuan dan dorongan mereka untuk mengetahui sesuatu dan membuat sesuatu secara kreatif. Anak memiliki perilaku yang secara alamiah senang bertanya, mencoba, senang memperhatikan hal baru, senang berkarya melalui semua benda yang ada dalam jangkauannya termasuk didalamnya gemar berimajinasi.

Imajinasi merupakan salah satu yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreatifitas anak. Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara- cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik (Santrock, 2007: 342).

Munandar (2009: 27) mengatakan bahwa perkembangan kreativitas meliputi empat aspek yaitu aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Kreativitas jika ditinjau dari aspek pribadi muncul dari interaksi individu dengan lingkungannya. Selanjutnya kreativitas dilihat dari aspek pendorong dalam perwujudan kreativitas memerlukan dorongan dari dalam individu maupun luar individu yaitu lingkungan. Menurut Torrance (Munandar, 2009: 27) kreativitas sebagai proses, merupakan proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan mengenai kekurangan masalah tersebut, menilai dan menguji hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi kemudian menyampaikan hasil-hasilnya. Hasil tersebut yaitu produk kreativitas berupa sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna.

Kreativitas adalah awal yang baik jika dibarengi dengan inovasi, kerja keras, fokus, pantang menyerah. Kreativitas akan membuat seseorang untuk terus menerus berinovasi dan memperbaiki hasil kreasi mereka, pantang menyerah menghadapi kritikan dan cemoohan. Orang yang kreatif, pada umumnya mengetahui permasalahan dengan sangat baik dan disiplin, biasanya dapat

melakukan sesuatu yang berbeda dari cara-cara yang biasa. Proses kreativitas melibatkan adanya ide-ide baru, bermanfaat. Ensiklopedia Inggris Modern mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti solusi untuk suatu masalah atau penemuan baru, nilai seni, atau metode baru (Hajjaj, 2010: 16).

Berdasarkan beberapa definisi mengenai pengertian kreativitas dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan berpikir dalam cara-cara baru yang tidak dimiliki orang lain dan menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, dalam perkembangannya kreativitas meliputi empat aspek yaitu aspek pribadi muncul dari interaksi individu dengan lingkungannya; aspek pendorong artinya kreativitas memerlukan dorongan dari dalam individu maupun luar individu yaitu lingkungan; kreativitas sebagai proses merupakan proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan mengenai kekurangan masalah tersebut, menilai dan menguji hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi kemudian menyampaikan hasil produk kreativitas berupa sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna.

Pembelajaran untuk anak yang dapat mengembangkan kreativitas salah satunya melalui kegiatan melukis. Marjono dan Suyatno (Dewi, dkk. 2014) mengatakan bahwa melukis adalah suatu kegiatan manusia dalam proses menggambar. Melukis pada hakikatnya adalah menggambar, hanya perbedaannya apabila melukis sangat mengutamakan perasaan yang dibentuk menjadi lukisan.

Pencampuran daripada ide-ide atau daya cipta perasaan dan pikiran seseorang diwujudkan melalui bentuk gambar garis, bidang dicampur dengan warna sehingga menghasilkan bentuk lukisan yang indah dan menarik.

Menurut Sulistyono (2005: 1-2) melukis dikatakan sebagai kegiatan menggambar yang disertai menuangkan ungkapan perasaan (ekspresi) sebagai aspek yang paling dominan. Melukis merupakan usaha seseorang untuk menyalurkan ungkapan perasaan dengan menggunakan media seni rupa lazimnya adalah media cat minyak diatas kanvas atau cat air diatas kanvas. Seni lukis pada hakikatnya merupakan penuangan ide kreatif yang didalamnya unsur ekspresivitas dan kreativitas disamping warna sangat menentukan kehadiran karya didalam seni lukis.

Warna dalam seni lukis menjadi elemen yang sangat menarik karena kehadiran warna menjadi daya tarik bagi penikmatnya. Seni lukis berbeda dengan seni gambar, dalam seni gambar, ekspresivitas, kreativitas dan perwarnaan tidak menjadi elemen utama. Unsur pokok yang harus ada didalam karya gambar antara lain unsur ketepatan ukuran, kerapian, kebersihan dan sejenisnya sangat mutlak diperhatikan oleh penciptanya.

Lukisan dikatakan indah apabila terdapat kesesuaian lukisan dengan keadaan sebenarnya tetapi itu bukan merupakan ukuran satu-satunya ukuran sebuah keberhasilan lukisan. Keberhasilan atau

keindahan lukisan bukan karena pelukisnya berhasil memotret alam itu dengan tepat, tetapi karena pelukis berhasil menyusun unsur-unsur lukisan itu menjadi suatu ungkapan perasaannya.

Menurut Kurnia (2015: 290) melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu.

Berdasarkan penjelasan mengenai melukis dapat dipahami bahwa melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu yang didapat dari pencampuran ide-ide atau daya cipta perasaan dan pikiran seseorang diwujudkan melalui bentuk gambar garis, bidang dicampur dengan warna sehingga menghasilkan bentuk lukisan yang indah dan menarik.

Melukis merupakan kegiatan yang baik untuk aspek perkembangan anak-anak karena dengan melukis daya imajinasi anak akan berkembang dalam menghasilkan sebuah karya. Anak dalam kegiatan melukis bebas dalam membuat lukisannya sesuai dengan yang diinginkan. Menurut Mulyani dan Juliska (Dewi, dkk. 2014) tujuan melukis adalah sebagai berikut:

- a. melatih ketelitian, kesabaran dan rasa keindahan,
- b. mengembangkan kreativitas,
- c. mengenal komposisi dan warna,
- d. mengembangkan konsep keserasian dan ekspresi.

Sementara menurut Pamadhi dan Evan (Dewi, dkk. 2014) ada beberapa manfaat melukis bagi perkembangan anak, yaitu:

a. Melukis sebagai media mencurahkan perasaan

Jika dalam menggambar, garis-garis dapat berperan sebagai perwujudan pikiran dan perasaan, maka melukis pun sebenarnya mempunyai tugas yang sama, yaitu menjadikan warna dan bentuk sebagai ungkapan perasaan. Sebagian anak telah mampu mengolah warna dengan jelas dan enak, mereka telah dapat mencoba mengkombinasikan atau menyusun warna dengan menjelaskan bahwa warna mempunyai simbol dan kesan rasa sebagai berikut:

- 1) Warna panas, dikatakan warna panas karena kelompok warna ini dapat mempengaruhi kesan tenang. Kelompok warna panas adalah merah, kuning, orange, putih.
- 2) Warna dingin, dikatakan warna dingin karena kelompok warna ini dapat mempengaruhi kesan sejuk. Kelompok warna dingin adalah biru, hijau.

b. Melukis sebagai alat bercerita (bahasa, visual/bentuk)

Jika anak ingin melukis, maka terlebih dahulu ia akan bercerita, walaupun perilaku bercerita kadang dapat ditampilkan anak dalam kegiatan nyata atau hanya tersimpan dalam batinnya. Bercerita sebenarnya merupakan usaha untuk berkomunikasi dengan orang lain. Perasaan anak akan

memberikan kemungkinan bentuk-bentuk yang akan dilukis menjadi kabur antara bentuk nyata yang akan ditampilkan dengan bayangan terhadap keinginan bentuk aneh.

c. Melukis sebagai alat bermain

Melukis dapat digunakan untuk mengalihkan permainan seperti permainan warna dengan berbagai teknik, seperti meniup, menumpahkan warna, menempel, mengecap atau mencetak serta kegiatan mengubah bentuk gambar menjadi gambar baru yang lebih berarti bagi anak. Kegiatan ini anak belajar sekaligus melakukan suatu permainan imajinasi yang perlu dilatihkan untuk meningkatkan kreativitasnya, pada dasarnya kegiatan yang wajar ini dapat diarahkan menjadi kegiatan melukis dengan dasar inovasi bentuk dan inovasi warna sekaligus sebagai kegiatan melatih menginterpretasi komposisi.

d. Melukis dapat melatih ingatan

Melukis adalah menggambar bayangan yang ada di benak. Bayangan di benak pelukis datang dari suatu peristiwa yang pernah dikenang. Beberapa kejadian yang telah masuk ke dalam ingatan anak (memori) biasanya akan muncul ketika anak sedang melukis.

e. Melukis dapat melatih berpikir komprehensif (menyeluruh)

Kaitan melukis dengan perkembangan berpikir maupun perkembangan perasaan tinggi. Ketika anak akan mencari ide dan gagasan, pikiran anak akan menjangkau terlebih dahulu objek yang akan ditampilkan. Melukis merupakan latihan mengemas berbagai peristiwa, bentuk maupun rasa menjadi catatan visual. Manfaat melukis bagi perkembangan daya nalar tinggi berupa pengembangan daya tangkap komprehensif dan cara mengungkapkan secara sistematis namun ekspresif.

f. Melukis merupakan media sublimasi perasaan

Sebuah lukisan anak yang menggambarkan dua buah mobil yang masing-masing berwarna kuning dan biru yang berlatar belakang rumah bertingkat tiba-tiba ditutup dengan cat air berwarna merah dan kemudian menirukan suara tabrakan “duar” seketika itu pula lukisan dua buah mobil tidak tampak lagi. Peristiwa yang dilukiskan anak tersebut merupakan ungkapan rasa marahnya ketika melihat ada mobil yang ditabrak. Anak memprotes kejadian ini dengan menambahkan warna merah dan beberapa asap yang digambarkan dengan warna kehitaman. Peristiwa ini mengungkapkan perasaan yang jujur atas kejadian yang dialami anak dan sekaligus merupakan catatan terhadap kejadian yang ada.

g. Melukis dapat melatih keseimbangan

Melukis pada hakekatnya adalah menyusun warna dan bentuk. Warna lambang ungkapan perasaan, sedangkan bentuk sebagai lambang pikiran. Secara keseluruhan, cara membayangkan sesuatu oleh anak dianggap sebagai kegiatan menyeimbangkan antara otak dan emosi. Oleh karena itu, melukis bermanfaat bagi anak karena akan mengurangi beban pikiran ataupun perasaan dengan menggambarkan berbagai peristiwa.

h. Melukis dapat melatih kreativitas anak

Keadaan anak saat melukis ternyata mempunyai perilaku yang khas dan tidak tetap, diantaranya a) anak bernyanyi kemudian melukis, b) berlari dan mencontohkan objek yang akan dilukis terlebih dahulu kepada gurunya, c) langsung melukis tanpa komentar, d) melukis sambil bercerita. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang wajar. Namun kegiatan yang dilakukan tidak semata-mata dalam bentuk gerakan, melainkan kegiatan berpikir yang menyimbolkan gerakan atau gerakan tersebut tersembunyi dalam alam pikirannya.

- i. Melukis dapat mengembangkan rasa kesetiakawanan sosial yang tinggi

Lukisan agar terlihat indah disusun berdasarkan elemen-elemen visual yang berasal dari ungkapan perasaan diri pelukis sendiri. Menurut Sulisty (2005: 4-10) unsur-unsur atau elemen visual lukisan sebagai berikut:

- a. Garis

Pengertian garis dalam seni lukis merupakan titik-titik yang berhimpit berkelanjutan, kemungkinan lain merupakan pertemuan atau persilangan dari dua bidang atau warna atau dapat pula sesuatu yang berdimensi memanjang/ sesuatu yang membatasi ruang/ bidang. Melihat bentuknya garis dapat dibagi menjadi tiga macam, yakni: garis lurus; horizontal dan vertikal, kedua garis lengkung dan bergelombang, ketiga garis patah-patah; bentuk zig-zag, siku-siku atau membentuk sudut tajam.

- b. Bidang

Bidang pada karya lukis merupakan hasil perpotongan dari beberapa garis atau sebuah garis lengkung yang bertemu ujung pangkalnya sehingga merupakan siluet dari sesuatu bentuk. Bidang dapat terjadi pada sekelompok warna. Misalnya dengan menyentuhkan kuas yang sudah bercampur dengan warna diatas bidang datar maka akan terbentuk tanda atau bekas warna yang menempel pada bidang tersebut. Bekas yang dihasilkan dapat

disebut bidang atau merupakan *spot* (noktah), sedangkan bidang yang terjadi karena pertemuan garis lengkung dan merupakan siluet disebut *shape*.

c. Warna

Warna pada lukisan memiliki daya tarik sendiri karena dengan adanya warna dilukisan menjadikan lukisan indah untuk dilihat. Warna selain dapat merangsang indera penglihatan juga sangat berpengaruh pada jiwa atau pribadi seseorang.

d. Nada dan gelap terang

Timbulnya nada (irama) dalam seni lukis adalah karena adanya perbedaan tebal, tipis/ tinggi rendahnya dari susunan garis, warna, bidang, ruang dan sebagainya. Salah satu cara untuk menghadirkan irama yaitu dengan cara menyusun satu jenis warna dingin (misalnya biru) kemudian dijejerkan dengan warna hijau atau dapat dengan biru muda sampai biru yang paling terang maka akan menghasilkan irama dan sekaligus akan nampak gelap terangnya.

e. Tekstur

Tekstur merupakan permukaan bidang yang dapat dirasakan kehadirannya baik melalui indra mata ataupun dengan menyentuhnya. Jadi tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu tekstur nyata, bila diraba akan terasa kasar. contoh: lukisan yang langsung dari tube cat, atau lukisan dari bahan pasir dan

sebagainya. Kedua tekstur semu atau yang hanya dapat dilihat oleh indera mata saja, artinya tekstur ini hanya dapat dilihat saja, tidak dapat dirasakan melalui tangan keberadaanya/tekstur tipuan. Contoh: lukisan pohon yang kasar nampak tekstur batangnya namun jika diraba lukisan itu tetap halus.

f. Komposisi

Komposisi adalah susunan (keseimbangan). Komposisi ini mencakup keseimbangan (*balance*), artinya apabila unsur-unsur garis, bidang, warna, dan sebagainya memberi rasa seimbang serta memuaskan kepada kita yang melihat atau merasakannya. *Balance* dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris maksudnya adalah apabila bagian kiri dan kanan atau bagian bawah dan atas dari sebuah desain sama besar. Sedangkan keseimbangan asimetris maksudnya adalah apabila bagian kiri dan kanan atau bagian bawah dan atas dari sebuah desain tidak sama besar tetapi apabila dilihat dan dirasakan masih terasa seimbang.

g. Dominasi

Dominasi atau lebih sering disebut sebagai pusat perhatian dari karya. Kehadiran ini ditujukan untuk menonjolkan bagian tertentu yang sekiranya perlu disampaikan. Dominasi dapat ditampilkan melalui warna, misalnya warna terang apabila *background* karya gelap begitu pula sebaliknya. Namun tidak hanya warna saja,

dominasi dapat ditampilkan dengan bentuk yang digarap/dikerjakan secara detail.

h. Kesatuan (totalitas)

Perpaduan/keselarasan antara unsur-unsur visual menjadi satu kesatuan ungkapan dan kesatuan makna. Kesatuan ungkapan dan kesatuan makna ini yang merupakan kesan keseluruhan dari sebuah karya seni. Keselarasan unsur-unsur itu membentuk suatu pernyataan atau ungkapan maka dapat dikatakan lukisan itu berhasil dan memiliki kekuatan. Jika tidak, karya itu hanyalah penyampaian elemen/unsur yang tidak memiliki kekuatan.

Kegiatan melukis dapat digunakan menjadi salah satu kegiatan pembelajaran dalam dunia pendidikan untuk anak usia dini. Kegiatan melukis ini memiliki fungsi dan manfaat untuk perkembangan anak. Anak merupakan generasi yang akan meneruskan bangsa kita. Seorang anak agar tumbuh menjadi pribadi yang baik memerlukan pendidikan, bimbingan serta arahan dari orang yang ada disekitar anak sejak usia dini. Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Ulfah, 2013).

Martani (2012: 112) mengatakan bahwa masa usia dini merupakan “*golden age period*”, artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia meliputi fisik, kognisi emosi maupun sosial. Anak usia dini adalah anak yang berusia 2-6 tahun, yang berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkret, realisme, sederhana, animism, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya (Devianti, 2013: 10).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa keemasan (*the golden age*) seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yang memiliki karakteristik berpikir konkret, realisme, sederhana, animism, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang sangat menentukan bagi anak sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya

Berdasarkan pemahaman mengenai kreativitas, melukis dan anak usia dini dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas melukis anak usia dini merupakan kemampuan berpikir anak usia 0-6 tahun dengan menggunakan cara baru yang tidak dimiliki orang lain dalam kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan objek tiga dimensi, untuk mendapat kesan tertentu yang didapat dari pencampuran ide-ide atau daya cipta perasaan dan pikiran

seseorang yang diwujudkan melalui bentuk gambar garis, bidang dicampur dengan warna sehingga menghasilkan bentuk lukisan yang indah dan menarik.

2. Aspek-aspek Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang yang berbeda-beda. Kreativitas bagi dunia pendidikan sangat penting dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, Munandar (2009: 45) meninjau empat aspek dari kreativitas yaitu pribadi, pendorong/*press*, proses dan produk (4 P dari kreativitas)

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan atau ekspresi keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Berdasarkan ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, jangan mengharapakan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Sebagai seorang pendidik hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong atau *press*

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat oleh lingkungan yang tidak menunjang. Lingkungan di dalam keluarga, sekolah, lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan memberi kesempatan untuk anak bersibuk diri secara kreatif dan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain dan lingkungan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna.

Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang

untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Seseorang yang memiliki bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Pendidik hendaknya menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Hal tersebut akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki empat aspek yaitu aspek pribadi merupakan ungkapan atau ekspresi keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, aspek pendorong yaitu bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu, proses yaitu pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan memberi kesempatan untuk

anak bersibuk diri secara kreatif dan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan, produk yaitu hasil karya anak yang telah dibuat.

3. Periode Kritis dalam Perkembangan Kreativitas

Perkembangan otak manusia sudah terbentuk sejak masih di dalam kandungan. Anak yang baru lahir memiliki sel-sel otak yang belum terhubung dengan baik dan kuat. Sel otak anak akan terhubung apabila anak mendapatkan pengalaman sensoris (stimulasi). Stimulasi ini harus dilakukan sedini mungkin karena ada pertumbuhan kritis otak anak.

Menurut Hurlock (1978: 8), periode kritis dalam perkembangan kreativitas anak sebagai berikut:

a. 5 sampai 6 tahun

Sebelum anak siap memasuki sekolah, mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa semakin beku kreativitas anak tersebut.

b. 8 sampai 10 tahun

Keinginan untuk di terima sebagai anggota geng mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan

pola geng yang telah ditentukan dan setiap penyimpangan membahayakan proses penerimaan.

c. 13 sampai 15 tahun

Upaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan, mengendalikan pola perilaku anak remaja. Seperti halnya anak yang berada pada usia geng, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan.

d. 17 sampai 19 tahun

Pada usia ini upaya untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan, dan juga latihan untuk pekerjaan yang dipilih, mungkin akan mengekang kreativitas. Apabila pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagaimana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin, hal itu akan membekukan kreativitas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hajjaj (2010: 73-74) mengatakan bahwa pada kenyataan tidak ada batas usia tertentu bagi manusia yang kreatif untuk menghasilkan karya yang inovatif. Hal ini memungkinkan bagi seseorang untuk berkreasi bagi seseorang selama rentang usia yang panjang mulai dari usia 15-99 tahun tetapi ada juga kreativitas yang dimulai sejak usia dini. Oleh sebab itu, ketika

membahas mengenai penentuan batas minimal usia yang bisa menghasilkan kreativitas maka hal tersebut berhubungan dengan bidang kreasinya.

Berbagai kajian ilmiah menunjukkan bahwa awal munculnya inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan yang mengaktualisasikan unsur penting dalam kreativitas bisa terjadi pada permulaan usia ke-16 atau 17 (Hajjaj, 2010: 74). Sedangkan Lehman dan ahli lain dalam kajian ilmiahnya menunjukkan hasil-hasil kreativitas senantiasa berkembang dan mencapai puncaknya antara usia 30-40 tahun, setelah itu kreativitas mengalami penurunan.

Lehman (Hajjaj, 2010: 75) mengatakan bahwa penurunan kreativitas disebabkan karena penurunan aktivitas fisika dan penurunan kepekaan dan kesehatan secara umum. Usia yang semakin bertambah maka tugas pun bertambah, sehingga membatasi waktu yang seharusnya digunakan untuk mengkaji dan bekerja secara ilmiah. Penelitian lain yang dilakukan Gould dan Levinson (Munandar, 2009: 80) menjelaskan bahwa kesempatan yang paling besar untuk munculnya saat kritis kreativitas dibagi menjadi enam masa kehidupan, yaitu kelima tahun pertama dari hidup, masa remaja, masa dewasa muda, 29 sampai 31 tahun, awal empat puluhan, dan 60 sampai 65 tahun.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa periode kritis dalam perkembangan kreativitas anak di mulai pada saat anak berusia 5 sampai 6 tahun, usia ini merupakan usia emas (*golden age*), kemampuan otak anak pada usia ini sedang berkembang dan anak sudah mulai bersosialisasi dengan dunia luar. Sesuatu yang dilihat dan dipegang dapat memunculkan daya kreativitas anak, selanjutnya kreativitas terus berkembang seiring bertambahnya umur yaitu pada masa remaja mulai munculnya inovasi, masa dewasa muda inovasi semakin berkembang dan mencapai puncaknya antara usia 29 sampai usia 40 tahun dan pada usia 60 sampai 65 tahun seseorang masih mempunyai kreativitas tetapi tidak sebagus dari usia sebelumnya karena sudah mengalami penurunan.

Penurunan kreativitas disebabkan karena aktivitas fisika dan penurunan kepekaan dan kesehatan secara umum. Usia yang semakin bertambah maka tugas pun bertambah, sehingga membatasi waktu yang seharusnya digunakan untuk mengkaji dan bekerja secara ilmiah.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Departemen Pendidikan Nasional. 2008: 387), faktor adalah hal (keadaan, peristiwa) yang ikut menyebabkan (mempengaruhi)

terjadinya sesuatu. Kreativitas terbentuk karena dipengaruhi oleh adanya beberapa faktor. Faktor-faktor atau tidak adanya perhatian terhadap kreativitas menjadikan pemikiran atau daya imajinasi anak tidak berkembang. Hajjaj (2013: 54-55) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas sebagai berikut:

- a. Merasa bebas dan membiasakan belajar secara rasional.
- b. Bekerja dalam lingkungan yang tidak otoriter, tanpa harus menyebabkan kekacauan atau gangguan hubungan dengan orang lain.
- c. Mau belajar demi mendapatkan pemahaman dan menambah informasi.
- d. Menghindari sikap justifikasi secara berlebihan.
- e. Memahami berbagai macam kecenderungan.
- f. Cenderung pada evaluasi diri.
- g. Belajar seni melontarkan pertanyaan.
- h. Berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan seni dan kepandaian dalam berinteraksi dengan orang lain.
- i. Menganggap pekerjaan sebagai kesenangan. Kuatnya perasaan yang dimiliki oleh orang-orang kreatif ketika menyelesaikan sesuatu, sehingga mereka dapat menjaga diri dan kedudukan mereka, disamping merealisasikan berbagai tujuan. Di sinilah letak berbagai gejala kreativitas yang paling menonjol.

- j. Melepaskan diri dari kecenderungan taklid (keyakinan atau kepercayaan terhadap suatu pendapat orang lain) dan berbagai persepsi umum bukan karena keinginan untuk keluar dari sesuatu yang sudah diketahui oleh banyak orang, tetapi untuk selalu berambisi dalam berpikir, mengekspresikan, dan melukiskan berbagai tujuan.
- k. Kemampuan yang tinggi dalam memahami berbagai masalah dan mendiskusikannya dengan lapang dada serta menghadapinya dengan pikiran positif dan bijaksana.
- l. Melihat ke depan untuk maju dan tidak menjadikan masa lalu atau sekarang sebagai penghambat kreativitas.

Selain kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas seperti yang dikemukakan Hjjaj di atas, Hurlock (Susanto, 2012: 124) juga mengemukakan berbagai faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- a. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan di atur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

b. Kesempatan Menyendiri

Anak akan menjadi kreatif apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial. Singer menerangkan “ Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya” .

c. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali di lontarkan pada anak yang kreatif.

d. Sarana

Sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

e. Lingkungan yang Merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Hal ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

f. Hubungan Orangtua - Anak yang Tidak Posesif

Orangtua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

g. Cara Mendidik Anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah untuk meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

h. Kesempatan untuk Memperoleh Pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Kreativitas anak agar dapat berkembang dengan baik memerlukan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Menurut Munandar (2009: 37-38) faktor pendorong kreativitas yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

Kreativitas pada diri seseorang dapat dikembangkan yaitu dengan mewujudkan potensi yang dimiliki, mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimiliki.

b. Motivasi Ekstrinsik

Menurut pengalaman Rogers dalam Munandar (2009: 38) penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif.

1) Keamanan psikologis

Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses, yaitu:

- a) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
- b) Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam.
- c) Memberikan pengertian secara empatik, dapat menghayati perasaan anak, pemikirannya, tindakannya, dapat melihat dari sudut pandang anak dan tetap menerimanya.

2) Kebebasan psikologis

Kebebasan psikologis dari lingkungan berupa memberi kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran atau perasaannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa kreativitas dapat muncul dan berkembang dipengaruhi atau disebabkan oleh faktor-faktor baik dari diri sendiri maupun dari luar diri sendiri. Misalnya merasa bebas dan belajar secara rasional atau berada dilingkungan yang tidak otoriter dalam memutuskan sesuatu didiskusikan dengan lapang dada serta menghadapinya dengan pikiran positif dan bijaksana. Selain itu, faktor yang berpengaruh terhadap kreativitas yaitu selalu melihat kedepan untuk maju dan tidak menjadikan masa lalu atau sekarang sebagai penghambat kreativitas.

5. Karakteristik Kreativitas dalam Proses Berpikir Saat Seseorang Memecahkan Masalah

Setiap orang memiliki kemampuan untuk berpikir dalam memecahkan suatu masalah, kemampuan berpikir tersebut setiap orang memiliki ciri-ciri yang berbeda. Jamaris dalam Sujiono (2010: 38) memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan:

- a. *Kelancaran* dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide;
- b. *Kelenturan* berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah;

- c. *Keaslian* berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri;
- d. *Elaborasi* berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain; serta
- e. *Keuletan dan kesabaran* dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu

Menurut Hajjaj (2013: 81-84) berpikir kreatif memiliki elemen-elemen penting yang bisa diringkas dalam poin-poin dibawah ini:

a. Kecakapan

Kecakapan berarti kemampuan melahirkan banyak alternatif, sinonim, ide, solusi, kecepatan, kemudahan dalam melahirkan sebuah karya.

b. Fleksibilitas

Fleksibel merupakan kebalikan dari sifat kaku, yang hanya menyakini pola-pola pikir tertentu seperti sebelumnya.

Fleksibilitas menuntut kecenderungan untuk mengubah pemikiran seseorang berdasarkan perubahan sikap dan ketetapan, serta melihat banyak hal dari sejumlah sisi berbeda dan tidak terbatas pada satu sisi.

c. Originalitas

Originalitas dianggap sebagai unsur terbesar yang berkaitan dengan berpikir kreatif, karena berdasar pada usaha melahirkan ide-ide baru atau cara baru dalam tatanan nilai di masyarakat dan lahir dari dalam diri seseorang.

d. Kecakapan memberikan nilai tambah

Kecakapan ini diartikan sebagai kemampuan untuk menambah penjelasan-penjelasan baru dan beragam ide atau solusi bagi masalah. Penjelasan tersebut membantu mengembangkan, memperkaya ide, atau solusi bagi masalah.

e. Kepekaan terhadap masalah

Artinya kemampuan seseorang untuk melihat berbagai masalah dari jauh atau kesadarannya mengenai banyak masalah dalam berbagai hal yang wajar, yang disadari oleh orang biasa. Selain itu, ini tentu berarti bahwa orang yang kreatif lebih menyadari masalah dan menyelesaikannya. Oleh sebab itu, orang seperti itu lebih cepat mencari solusi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Purnamasari (2009: 195) ciri-ciri pribadi kreatif adalah mampu berpikir divergen yang diwujudkan dalam fluency of thinking (kelancaran berpikir), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), elaboration (penguraian), redefinition (perumusan kembali).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai karakteristik kreativitas dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah dapat disimpulkan bahwa karakteristik berpikir kreatif yaitu kelancaran / kecakapan dalam melahirkan ide, kelenturan dalam menemukan ide tidak terbatas pada satu sudut pandang saja tetapi dari berbagai sudut pandang, keaslian produk atau karya yang dibuat hasil pemikiran sendiri, elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain, keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi atau masalah yang tidak menentu.

6. Tahap Proses Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah

Proses berpikir kreatif utamanya di gunakan seseorang untuk memecahkan masalah. Mengutip pendapat Jamaris dalam Sujiono (2010: 41) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah proses yang terjadi dalam 4 (empat) fase, yaitu:

- a) Fase persiapan, berupa pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang di pecahkan;
- b) Fase pematangan, informasi yang telah terkumpul berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya dalam rangka pemecahan masalah;

- c) Fase iluminasi, berupa penemuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah; dan
- d) Fase verifikasi, berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

Proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah memerlukan beberapa tahap yang harus dilalui seseorang agar masalah yang ada dapat memperoleh penyelesaian yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut teori Wallas (Munandar, 2009: 39) proses kreatif meliputi empat tahap yaitu:

- a) Persiapan yaitu seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya.
- b) Inkubasi yaitu kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi
- c) Iluminasi yaitu tahap timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.
- d) Verifikasi atau tahap evaluasi yaitu dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas dengan demikian memerlukan pemikiran kritis dan konvergen. Oleh karena itu

proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Katherine (Hajjaj, 2010: 28-30) membagi proses kreativitas menjadi empat fase. Keempat fase tersebut sebagai berikut:

a) Fase persiapan

Fase ini menjelaskan seseorang yang kreatif berkesempatan untuk mendapatkan banyak data, keterampilan, dan pengalaman yang dapat membuatnya menguasai objek kreativitas atau menentukan masalah. Fase ini merupakan fase terpenting, hal ini ditegaskan berdasarkan berbagai hasil riset eksperimen yang dilakukan oleh dua orang ilmuan, Wallace dan Stein.

Wallace dan Stein memahami setelah para ahli riset membagi tema eksperimen inovasi ke dalam dua tingkatan kreativitas. Orang-orang yang memiliki tingkat kreativitas tinggi mengalokasikan sebagian besar waktunya untuk fase pertama, yang berkaitan dengan analisis masalah dan memahami unsur-unsur masalah sebelum mulai berusaha untuk memecahkannya. Selain itu, orang-orang yang memiliki tingkat kreativitas rendah tergesa-gesa dalam menyelesaikan masalah dan membutuhkan waktu lebih sedikit untuk langkah pertama.

b) Fase inkubasi

Fase yang identik dengan usaha keras yang dikerahkan oleh seorang yang kreatif dalam memecahkan masalah atau menanggapi objek yang sedang ia pikirkan .

c) Fase iluminasi

Fase ini berkaitan dengan fase pembuatan detail dan akurat otak dalam proses penciptaan. Fase ini mencakup kesempatan untuk melahirkan ide baru untuk memecahkan masalah atau mengkristalisasikan ide umum untuk berkreasi. Oleh karena itu, fase ini berkaitan dengan inspirasi yang dibicarakan oleh banyak seniman dan ilmuan.

d) Fase implementasi

Fase ini adalah fase final yang mencakup penerapan ide inovatif terhadap ilmu dan standarisasinya, membentuk dan menjelaskan ide umum dalam seni.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara garis besar tahap proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah terdapat empat tahap yaitu fase persiapan, fase pematangan, fase iluminasi, dan fase verifikasi. Keempat fase tersebut saling berkaitan satu sama lain yaitu pada saat fase persiapan yang dilakukan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang di pecahkan kemudian informasi yang telah terkumpul berusaha dipahami keterkaitan

satu informasi dengan informasi yang lainnya. Selanjutnya, fase iluminasi yaitu berusaha menemukan cara-cara untuk memecahkan masalah dan yang terakhir yaitu fase kelima, fase verifikasi berupa kegiatan mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

B. Media Bahan Limbah

1. Pengertian Media Bahan Limbah

Proses kegiatan belajar mengajar dikelas dapat berjalan dengan baik apabila tercapainya pemahaman yang sama antara guru dan murid. Pemanfaatan media dapat digunakan untuk mengkonkritkan konsep atau gagasan materi pembelajaran sehingga terjadi suatu pemahaman yang sama antara guru dan siswa mengenai materi pembelajaran. Guru apabila mengajar tidak menggunakan media maka dapat menyebabkan perbedaan makna dari materi yang disampaikan antara anak yang satu dengan yang lainnya. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” (Arsyad,

2007: 3). Gelach & Ely (Arsyad, 2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini menunjukkan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pembelajaran adalah perantara atau alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Anni, 2012: 161). Media pembelajaran dapat membantu menyajikan materi pembelajaran dikelas menjadi mudah dimengerti anak karena menyajikan materi secara konkret.

Menurut Astuti (2015: 11) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan definisi mengenai media dan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara, alat/ wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pembelajaran secara konkret kepada siswa sehingga materi pembelajaran mudah dimengerti.

Lingkungan sekitar menyediakan beranekaragam bahan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Guru yang selalu berinovasi akan mencoba mencari bahan dari lingkungan sekitar

untuk dibuat media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan juga untuk menambah pengetahuan anak tentang pemanfaatan bahan limbah yang ada dilingkungan tempat tinggal anak. Indonesia merupakan wilayah yang memiliki penduduk yang banyak. Penduduk yang banyak menyebabkan konsumsi terhadap suatu barang juga meningkat, setelah kegiatan konsumsi pasti menghasilkan limbah. Warsidi (Hayuningtyas, 2013: 21) mengatakan bahwa limbah merupakan buangan yang dihasilkan dari proses produksi misalnya industri domestik (rumah tangga) menghasilkan limbah yang lebih dikenal dengan sebutan sampah yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis.

Pujiyanto (2008: 305) mengatakan bahwa limbah merupakan sisa-sisa aktivitas manusia yang sudah tidak digunakan lagi dan limbah tersebut dapat berupa limbah padat, misalnya sampah kertas dan plastik, atau berupa limbah cair dan limbah berdasarkan jenis bahannya dapat berupa limbah organik dan limbah anorganik. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian limbah dapat disimpulkan limbah adalah buangan atau sisa-sisa aktivitas manusia yang sudah tidak digunakan lagi yang dihasilkan dari proses produksi misalnya industri domestik (rumah tangga) menghasilkan limbah yang lebih dikenal dengan sebutan sampah

misalnya sampah kertas dan plastik, atau berupa limbah organik dan limbah anorganik.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pengertian media dan pengertian bahan limbah dapat disimpulkan media bahan limbah adalah suatu perantara atau alat yang terbuat dari bahan buangan misalnya sampah kertas dan plastik, atau berupa limbah organik dan limbah anorganik yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pembelajaran secara konkret sehingga materi pembelajaran mudah dimengerti.

2. Jenis Bahan Limbah

Media pembelajaran yang menggunakan bahan limbah tidak membutuhkan biaya yang mahal karena dibuat dari bahan yang mudah didapat dari lingkungan sekitar. Bahan limbah yang ada di lingkungan sekitar memiliki jenis yang beragam. Nilawati (Hayuningtyas, 2013: 22) menggolongkan sampah/limbah sesuai dengan sifatnya yaitu:

- a. Limbah organik merupakan sampah yang dapat diuraikan kembali.

Limbah organik contohnya seperti daun, kertas, kardus dan lain sebagainya.

- b. Limbah anorganik sampah yang tidak dapat diuraikan kembali.

Limbah anorganik contohnya seperti botol, sedotan, plastik dan lain sebagainya.

Pemilihan bahan untuk media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan untuk pembelajaran dan yang sangat penting yaitu bahan yang digunakan untuk media merupakan bahan yang aman untuk anak. Media yang tidak aman dapat membahayakan anak misalnya bahan yang ujungnya runcing dapat melukai anak, bahan yang mengandung bahan kimia. Menurut Pujiyanto (2008: 305-307) menyatakan bahwa limbah berdasarkan jenis bahan penyusunnya dapat dibedakan menjadi:

a. Limbah organik

Limbah organik merupakan sisa-sisa bahan hidup, seperti sampah daun, kertas, sisa-sisa bahan pertanian (misalnya, jerami serta sisa batang tebu), dan kulit atau kotoran hewan. Limbah organik tersusun atas bahan-bahan organik sehingga mudah diuraikan oleh organisme pengurai. Selain dapat diuraikan oleh organisme pengurai, limbah organik dapat dimanfaatkan kembali (*reuse*), baik dengan cara daur ulang (*recycle*) maupun tanpa didaur ulang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
1) Dengan Daur Ulang

Limbah-limbah organik tertentu, seperti sampah sayuran, sampah daun, atau ranting, dapat kita manfaatkan kembali dengan cara di daur ulang. Kertas bekas merupakan limbah organik yang juga dapat didaur ulang menjadi kertas pembungkus, kertas tisu, kertas koran, dan kertas tulis.

2) Tanpa Daur Ulang

Limbah organik padat tidak semuanya harus didaur ulang terlebih dahulu sebelum dapat digunakan kembali. Beberapa limbah organik padat itu, antara lain:

- a) Ban karet bekas dapat dijadikan tempat sampah, ember, sandal, meja, atau kursi;
- b) Serbuk gergaji kayu dapat digunakan sebagai media tanam jamur tiram;
- c) Kulit jagung dapat dijadikan bunga hiasan.

Limbah organik tersebut salah satunya dapat digunakan untuk media pembelajaran melukis seperti kulit jagung. Selain itu, jika melihat disekitar lingkungan rumah maupun sekolah banyak limbah organik yang dapat dimanfaatkan kembali misalnya daun-daunan yang memiliki warna bermacam-macam dapat dipotong-potong kecil dan dapat digunakan untuk media melukis dengan teknik mozaik.

b. Limbah anorganik.

Limbah anorganik merupakan sisa-sisa aktivitas yang berasal dari bahan-bahan tak hidup atau bahan sintetis, seperti minyak bumi, sisa-sisa bahan kimia, kaleng alumunium, kasa, besi

dan lain sebagainya Limbah anorganik dapat dimanfaatkan kembali, baik dengan cara daur ulang maupun tanpa daur ulang.

1) Dengan daur ulang

Beberapa limbah anorganik, seperti kaleng aluminium, besi baja, pecahan botol dan toples kaca serta botol, gelas, atau ember plastik dapat dilebur dan diolah berulang kali. Pecahan botol dan toples kaca dapat didaur ulang menjadi botol dan toples baru, demikian juga dengan botol, gelas, dan ember plastik. Botol dan gelas plastik bekas air minum dapat didaur ulang menjadi serbuk plastik (*crumb*), yaitu bahan baku dacron (kapas sintesis untuk bantal atau guling).

2) Tanpa daur ulang

Beberapa jenis bahan limbah anorganik dapat dimanfaatkan kembali tanpa melalui proses daur ulang yaitu dijadikan bermacam-macam barang-barang yang terkadang memiliki harga jual yang tinggi. Misalnya botol dan gelas plastik bekas kemasan air minum dijadikan mainan anak-anak, pot tanaman, atau hiasan. Limbah anorganik seperti botol dan gelas plastik bekas air minum juga dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu untuk media melukis dengan teknik mozaik. Botol dan gelas plastik bekas air minum yang sudah tidak terpakai dibersihkan terlebih dahulu kemudian dapat digunakan untuk menempel

potongan-potongan kecil bahan bekas yang memiliki bermacam-macam warna.

Menurut Rosyid (2006: 61) ada dua macam limbah yaitu:

- 1) Limbah anorganik yaitu sampah yang berasal dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, seperti mineral dan minyak bumi. Secara keseluruhan tidak dapat diuraikan.
- 2) Limbah organik yaitu sampah bahan penyusunnya terdiri dari bahan penyusun makhluk hidup yang diambil dari alam atau dihasilkan dari kegiatan manusia dalam hal ini mudah diurai secara alami.

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis bahan limbah dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis bahan limbah dapat dibagi menjadi limbah organik dan limbah anorganik, limbah organik merupakan sisa-sisa bahan hidup yang dapat diuraikan oleh organisme pengurai dan dapat dimanfaatkan kembali (*reuse*), baik dengan cara daur ulang (*recycle*) maupun tanpa didaur ulang, sedangkan limbah anorganik merupakan sisa-sisa aktivitas yang berasal dari bahan-bahan tak hidup atau bahan sintetis yang tidak dapat diuraikan oleh organisme pengurai tetapi limbah anorganik dapat dimanfaatkan kembali, baik dengan cara daur ulang maupun tanpa daur ulang.

C. Melukis dengan Teknik Mozaik menggunakan Media Bahan Limbah

Melukis merupakan kegiatan yang baik untuk aspek perkembangan anak-anak karena dengan melukis daya imajinasi anak akan berkembang dalam menghasilkan sebuah karya. Melukis merupakan usaha seseorang untuk menyalurkan ungkapan perasaan dengan menggunakan media seni rupa lazimnya adalah media cat minyak diatas kanvas atau cat air diatas kanvas.

Hamalik (Arsyad, 2007: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat anak, media pembelajaran juga dapat membantu anak meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2007: 16). Selain itu, kegiatan dalam pembelajaran juga harus menarik agar anak tidak cepat bosan. Kegiatan yang dapat dilakukan yaitu melukis dengan teknik mozaik.

Mozaik itu sendiri merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/ unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang (Verayanti, 2013: 66). Mozaik menggunakan potongan – potongan kecil yang biasanya dikenal dengan *tesserae*, potongan kecil yang digunakan untuk membuat pola atau gambar (Sunaryo dalam Verayanti, 2013: 66). Bahan yang digunakan untuk mozaik dikatakan menggunakan potongan-potongan kecil, sehingga mozaik dapat menggunakan bahan limbah seperti kain perca, kertas, plastik dan lain sebagainya yang sudah dipotong-potong menjadi potongan kecil.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 930) mosaik merupakan seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Dewi, dkk (2014: 3) mengatakan bahwa mozaik adalah sebuah karya seni lukis yang mana dalam pembuatannya menggunakan kepingan atau potongan benda-benda yang direkatkan dengan lem dan disusun sedemikian rupa pada bidang datar sehingga membentuk sebuah gambar atau desain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mozaik bahan limbah adalah seni dekorasi bidang gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan potongan-potongan

kecil bahan limbah organik atau limbah anorganik yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang.

Mozaik merupakan karya seni yang terus berkembang sepanjang zaman. Semakin berkembangnya zaman menuju zaman yang modern banyak para seniman khususnya seniman dibidang seni rupa atau yang dikenal sebagai perupa yang menuangkan ide-ide kreatif mereka melalui karya mozaik. Menurut Verayanti (2013: 68-71) mozaik berdasarkan jenisnya dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Menurut Fungsi

Fungsi mozaik itu sendiri menurut Verayanti (2013: 68-69) selain sebagai penghias atau dekorasi yang diterapkan pada benda pakai maupun benda hias juga sebagai media ekspresi yang menghadirkan seni murni. Aplikasi mozaik sebagai fungsi hias umumnya lebih menampilkan komposisi yang memiliki kualitas artistik yang bersifat dekoratif. Sedangkan aplikasi mozaik sebagai fungsi ekspresi lebih bebas dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif untuk menghasilkan karya yang unik.

Levie & Lentz (Arsyad, 2007: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi ke dalam teks dan mengingatnya kembali.

Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat dipahami bahwa mozaik merupakan media pembelajaran yang memiliki berbagai fungsi yaitu fungsi terapan dan fungsi seni murni, selain itu jika mozaik digunakan sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

b. Menurut Matra

Jenis mozaik menurut matra atau dimensi di bagi menjadi dua yaitu mozaik dua dimensi (dwimatra) dan mozaik tiga dimensi (trimatra). Karya seni mozaik dua dimensi dapat dilihat dari satu arah pandang biasanya karya seni mozaik dua dimensi memiliki bidang yang datar karena hanya memiliki dimensi panjang dan lebar.

Sedangkan karya seni mozaik tiga dimensi memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau memiliki volume dan memiliki ruang. Sehingga karya seni mozaik tiga dimensi dapat dilihat berbagai arah pandang.

c. Menurut Corak

Corak mozaik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu corak representatif dan nonrepresentatif. Corak representatif menampilkan objek sebagaimana realitas bentuk objek tersebut yang terlihat oleh indra penglihatan, atau menggambarkan

objek apa adanya. Corak mozaik nonrepresentatif lebih bersifat abstrak, mungkin hanya berupa komposisi warna atau bentuk-bentuk geometris.

Karya seni mozaik dapat dihasilkan dari berbagai macam material meliputi bahan-bahan alam maupun sintetis. Material untuk membuat mozaik mudah didapat karena dapat memanfaatkan lingkungan sekitar. Bahan yang digunakan untuk mozaik misalnya kertas warna, biji-bijian, kulit, mika, karet, batu-batuan, kaca, logam, keramik, dan porselen. Material mozaik tersebut akan dapat ditempelkan pada berbagai jenis permukaan (kayu, plastik, kaca, kertas, kain, logam, batu, dan sebagainya) asalkan relatif rata (Verayanti, 2013: 72).

Lingkungan sekitar banyak terdapat benda yang tidak terpakai. Benda tersebut biasanya dibiarkan begitu saja atau bahkan dibuang oleh pemiliknya karena dianggap sudah tidak dapat digunakan lagi sedangkan benda/limbah tersebut masih dapat dimanfaatkan misalnya untuk membuat media pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak. Media pembelajaran bagi anak tidak harus selalu mahal, dari limbah lingkungan sekitar dapat didaur ulang menjadi media yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan melukis dengan teknik mozaik. Bean (Hayuningtyas, 2013: 22) mengatakan bahwa limbah merupakan media atau bahan kreatif yang dapat menunjang pengembangan

kegiatan kreativitas anak. Bahan limbah yang ada dilingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk bahan melukis dengan teknik mozaik misalnya kain perca, surat kabar, plastik, kardus, dan lain sebagainya. Bahan-bahan tersebut jika dipotong-potong menjadi ukuran yang lebih kecil dan disusun membentuk sebuah karya mozaik akan menghasilkan karya yang indah karena bahan tersebut memiliki warna yang beragam.

Pembuatan karya mozaik membutuhkan jenis peralatan yang harus disesuaikan dengan jenis material yang digunakan, karena setiap jenis material memiliki spesifikasi masing-masing. Verayanti (2013: 74) memaparkan secara umum peralatan utama yang dibutuhkan untuk membuat mozaik adalah :

- a. Alat potong seperti pisau, gunting, gergaji, tang, dan sebagainya.
- b. Bahan perekat seperti lem kertas, lem plastik, dan jenis perekat lainnya (d disesuaikan dengan material).

Membuat mozaik dapat dibuat dari peralatan yang sederhana dan mudah didapat. Peralatan yang digunakan adalah bahan limbah yang sudah dibersihkan, untuk perekat dapat menggunakan lem kertas, lem kayu atau jenis perekat lain (d disesuaikan dengan material), kertas atau benda lain yang dapat digunakan untuk menempelkan potongan bahan limbah yang digunakan.

Karya seni memiliki banyak jenis salah satunya seni rupa. Mozaik merupakan karya seni rupa yang memiliki unsur-unsur rupa seperti karya seni rupa lainnya. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI) unsur merupakan bagian terkecil dari suatu benda; bagian benda yang tidak dapat dibagi-bagi lagi dengan proses kimia; bahan asal; zat asal; elemen; kelompok kecil dari kelompok yang besar.

Menurut Verayanti (2013: 74) mozaik memiliki unsur-unsur rupa antara lain: titik dan bintik, garis, bidang, warna, tekstur, gelap –terang, dan bentuk. Wujud karya seni rupa tersusun dari satu kesatuan unsur rupa tersebut. Menata komposisi sebuah karya seni mozaik perlu memperhatikan penerapan prinsip rancangan. Keindahan atau keunikan struktur dan keutuhan maknanya ditentukan oleh ketetapan dalam mengolah unsur rupa sesuai prinsip rancangan. Beberapa prinsip rancangan yang dapat diterapkan pada mozaik antara lain: irama, keseimbangan, kesatuan, dan pusat perhatian.

D. Penelitian yang Relevan

1. Miameita (2015: 7) penelitian yang berjudul upaya meningkatkan kreativitas melalui teknik mozaik pada anak kelompok B di TK Mutiara Mutiara Ilmu Juwiring Klaten tahun ajaran 2014/2015 hasil penelitian menyatakan bahwa melalui teknik mozaik kreativitas anak kelompok B di TK Mutiara Ilmu Juwiring Klaten dapat berkembang.

Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas anak dari sebelum tindakan kreativitas anak prasiklus hanya 41,1%, siklus I mencapai 61,05% dan siklus II mencapai 85,57%. Miameita dalam melakukan penelitian menggunakan berbagai variasi seperti pemberian tepuk semangat, bernyanyi, bercerita, pemberian reward pujian serta motivasi dan penghargaan dalam setiap kegiatan yang anak kerjakan.

2. Penelitian lain yang dilakukan oleh Asih dkk (2015: 1), hasil penelitian peningkatan kreativitas melalui teknik mozaik dengan media bahan alam (kulit kayu) melalui perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di TK Efatha Kabupaten Bengkayang diperoleh bahwa penggunaan media kulit kayu dengan teknik mozaik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak, yang dilaksanakan dalam dua siklus, meningkat pada semua aspek yaitu, anak membuat berbagai bentuk potongan dari kulit kayu sesuai dengan idenya sendiri, anak menempel tanpa pola, anak berkreasi dengan warna sesuai dengan imajinasinya, terjadi peningkatan sebesar 60%. Keberhasilan ini juga disebabkan oleh penguatan yang dilakukan guru untuk memotivasi anak. Penguatan tersebut berupa verbal maupun non verbal (mendekati anak, beri acungan jempol, tepuk tangan, dan pemberian hadiah).

3. Martinis (2012) dalam penelitiannya yang berjudul peningkatan kreativitas anak melalui melukis menggunakan sikat gigi taman kanak-kanak Padang, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan refleksi didapatkan hasil belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus kedua yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal peneliti melakukan pembelajaran dan kegiatan yang lebih menarik lagi kepada anak agar anak termotivasi dalam melakukan kegiatan sehingga terlihat peningkatan keberhasilan belajar pada anak di siklus II ini. Anak dalam kegiatan ini sangat antusias sekali dan penuh semangat ini terlihat pada aspek penilaian anak sudah dapat menggunakan sikat gigi, anak sudah dapat berimajinasi dengan pola yang bervariasi sesuai keinginan mereka dan anak sudah rapi dan teliti dalam melukis menggunakan sikat gigi. Sehingga dapat disimpulkan dengan melukis menggunakan sikat gigi dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Padang.
4. Penelitian lain yang dilakukan Dewi dkk berjudul penerapan teknik mozaik berbantuan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas melukis anak usia dini. Hasil penelitian menjelaskan terdapat peningkatan kreativitas melukis anak kelompok B semester

II tahun pelajaran 2013/2014 di TK Dwi Jaya Marga setelah menerapkan teknik mozaik berbantuan media bahan alam sebesar 15,30 %. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata presentase kreativitas melukis anak pada siklus I sebesar 72,35 % yang tergolong sedang menjadi sebesar 87,65% yang tergolong pada kategori tinggi. Oleh karena itu, penerapan teknik mozaik berbantuan media bahan alam sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas melukis anak, karena anak diajak untuk membuat karya seni yang unik dan kreatif sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak menggunakan bahan-bahan alam yang ada di lingkungan sekitar.

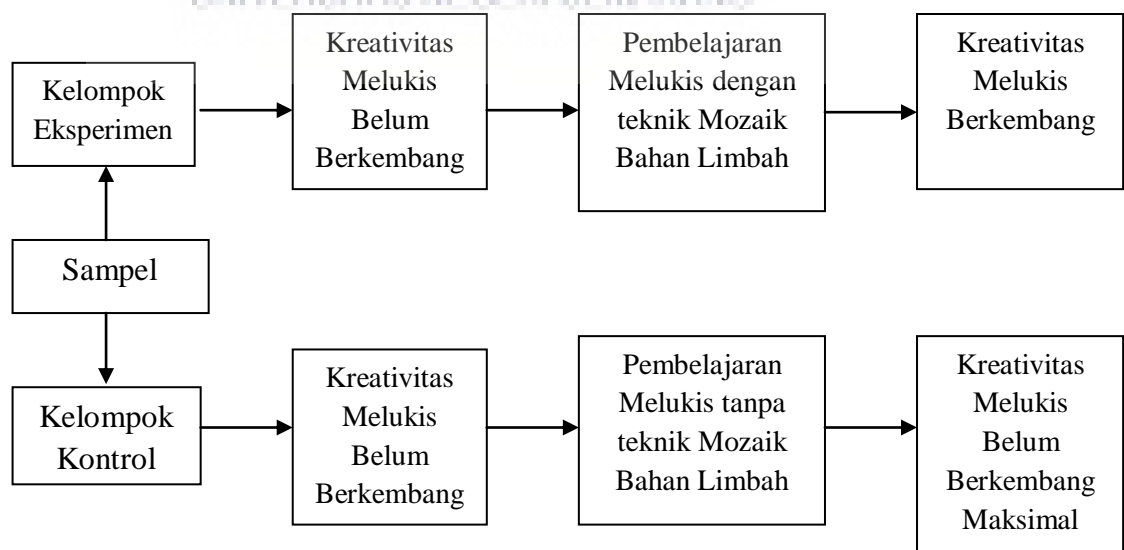
5. Penelitian Witarsa dengan judul Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Keterampilan Melukis Potret Menggunakan Media Pensil Koran pada Pelajaran Seni Budaya. Data primer dikumpulkan dari lembar pengamatan praktik pada pembelajaran reguler, pembelajaran siklus I, siklus II, dan siklus III, data tersebut dianalisis dengan pendekatan kuantitatif. Sementara data sekunder dihimpun dari hasil pengamatan observer, angket dan refleksi diri peneliti, data ini dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menggambarkan bahwa menggunakan media pensil koran berpengaruh pada peningkatan keterampilan melukis potret. Hal ini tergambar secara signifikan dari rata-rata nilai hasil tes praktik siklus I = 2,61, siklus II = 2,76, dan siklus III = 3,10, serta perolehan

prestasi belajar peserta didik (*gain score*) sebesar 1,00. Interpretasi angket tanggapan peserta didik terhadap media pensil koran adalah 84% (sedikit di bawah sangat kuat) maknanya bahwa melukis potret dengan menggunakan pensil koran membuat peserta didik belajar lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

6. Kartikawati dalam penelitian yang berjudul Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B di TK Among Putro Kecamatan Berbah, Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membuat mozaik dapat meningkat menggunakan berbagai bahan pada anak kelompok B di TK Among Putro Kecamatan Berbah, Sleman. Keberhasilan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Peneliti mengganti media potongan-potongan kertas dengan biji-bijian yang meliputi biji jagung, kedelai, kacang hijau, dan kwaci agar lebih mudah, (2) Guru menjelaskan teknik membuat mozaik lebih diperjelas dengan mendemonstrasikan sampai selesai, (3) Guru memperlihatkan contoh hasil karya yang sudah jadi sehingga anak paham, dan (4) Guru mendampingi dan memotivasi anak. Berdasarkan hasil observasi yaitu kondisi pra tindakan sebesar 30%, siklus I sebesar 70% dengan peningkatan 40% dan pada siklus II sebesar 95% dengan peningkatan 25% sehingga persentase peningkatan keterampilan anak melalui kegiatan membuat mozaik melebihi indikator keberhasilan yaitu 85%.

7. Penelitian Kurnia (2015) yang berjudul Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, 2) terdapat pengaruh interaksi antara kegiatan *painting* dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis, 3) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus tinggi yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, 4) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah yang diberi kegiatan *finger painting* lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*.

E. Kerangka Berpikir



Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan untuk anak usia 0 sampai 6 tahun dan memegang peran penting untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak. Pengembangan kreativitas dan keterampilan anak salah satunya dapat melalui kegiatan melukis. Guru saat memberikan kegiatan pembelajaran di kelas selalu menggunakan lembar kerja siswa dan saat memberikan kegiatan melukis kepada anak biasanya hanya menggunakan krayon atau pensil warna, hal ini membuat anak merasa bosan dan menyebabkan kreativitas anak belum berkembang. Seorang guru harus dapat berinovasi dalam membuat kegiatan pembelajaran yang membuat anak tertarik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pernyataan disebuah jurnal (Nisa, 2014) inovasi guru berfokus pada anak-anak dalam menciptakan kegiatan yang menarik yang menjadi upaya untuk mengembangkan potensi anak-anak seperti kreativitas mereka.

Kegiatan melukis sebenarnya tidak hanya menggunakan krayon atau pensil warna saja tetapi juga dapat menggunakan media bahan limbah. Melukis menggunakan media bahan limbah dapat menggunakan teknik mozaik. Melukis dengan menggunakan teknik mozaik membuat anak dapat menyusun potongan bahan melukis dengan kreasi sendiri karena potongan bahan mozaik yang digunakan memiliki berbagai macam warna dan bentuk. Anak dapat menyusun potongan bahan mozaik sesuai dengan kreativitas masing-masing.

F. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan kreativitas melukis anak usia dini melalui media bahan limbah.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian mengenai kreativitas melukis anak usia dini melalui media bahan limbah di PAUD Islamic Centre Kabupaten Brebes dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kreativitas melukis anak usia dini yang menggunakan media bahan limbah lebih tinggi daripada kreativitas melukis anak usia dini tanpa menggunakan bahan limbah. Berdasarkan perhitungan statistik, didapatkan nilai *mean* sebesar 94,75 untuk kelompok eksperimen dan 86,13 untuk kelompok kontrol. Perhitungan statistik tersebut dapat di artikan bahwa rata-rata nilai anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yaitu $94,75 > 86,13$.

B. Saran

1. Bagi Guru

Hendaknya guru memvariasikan kegiatan melukis dengan teknik mozaik dengan bahan-bahan tidak hanya menggunakan kertas, tetapi juga bahan limbah yang ada di lingkungan sekitar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan pada penelitian berikutnya khususnya yang menyangkut tentang kreativitas melukis anak usia dini melalui media bahan limbah . Peneliti selanjutnya diharapkan memiliki teori yang lebih kuat terhadap setiap variabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, A. R. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Astuti, D. Y. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Papan Musik Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Pertiwi Kecamatan Gunungpati Semarang*. Semarang: Skripsi Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Semarang.
- Azizah, R. (2012). *Pelaksanaan Metode Bercerita di Pembelajaran di TK Annur Tugu Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*.
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Devianti, A. (2013). *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Araska.
- Hajjaj, Y. A. (2010). *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif atau Mati*. Surakarta: Al Jadid.
- Hayuningtyas, H. (2013). *Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus Untuk Mengembangkan Konsep Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen di TK Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang)*. *Proposal Skripsi Jurusan PG PAUD Universitas Negeri Semarang*.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Kartikawati, D. (2015). *Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B di TK Among Putro Kecamatan Berbah, Sleman*. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Kurnia, S. D. (November 2015). Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis. *Pendidikan Anak Usia Dini* , volume 9 edisi 2.
- Martani, W. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada* , volume 39 No 1 Juni 112.
- Martinis. (2012). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Melukis Menggunakan Sikat Gigi Taman Kanak-Kanak Padang. *Jurnal Pesona PAUD* , Vol.1 No.1.
- Mia Asih, M. A. (2015). Peningkatan Kreativitas Melalui Mozaik dengan MediaBahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak* .
- Miameita, Y. (2015). Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Ilmu Klaten Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ni Wayan Risna Dewi, G. R. (2014). PENERAPAN TEKNIK MOZAIK BERBANTUAN MEDIA BAHAN ALAM. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* , volume 2 No 1 .
- Nisa, A. M. (2014). Developing Young Children's Creativity through "Batik" Painting Activity in Pembina State Kindergarten of Pekalongan. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces> . , <diunduh tanggal 11 Januari 2017>.

- Pujiyanto, S. (2008). *Menjelajah Dunia Biologi 1*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Purnamasari, N. T. (2009). Kreativitas Siswa SMP N ditinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu. *Jurnal Psikologi Indonesia* , Vol.VI No 2.
- Rosyid. (2006). *Star Idola Biologi untuk SMA Sederajat*. Solo: Putra Kertonatan.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A. P. (2015). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Melukis Pada Kelompok A Di TK 02 Kaling Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2014-2015. *Artikel Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta* .
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sulistyo, E. T. (2005). *Tinjauan Seni Lukis Indonesia*. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang UPT MKU dan UNS Press.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Prenada Media Grup (Kencana).
- Suyadi. (2009). *Buku Pegangan Bimbingan Konseling untuk PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: DIVA Press .
- Suyatmi. (2014). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktiviitas Menggambar pada Anak di Kelompok A di TK ABA Ngabean 2.
- Ulfah, S. d. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Verayanti, S. M. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Esensi.

Witarsa, E. (2016). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Keterampilan Melukis Potret Menggunakan Media Pensil Koran pada Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Sosioreligi* , volume 14 nomor 2.

