

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK MELALUI
PERMAINAN SENI MOZAIK PADA KELOMPOK B TK PERTIWI
JATIBARANG KABUPATEN BREBES
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Umi Aenun Najibah
Ratna Wahyu Pusari

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang berkembangnya kreativitas seni rupa anak, kurang beragamnya permainan yang mampu mengembangkan kreativitas seni rupa anak dan masih adanya pembelajaran yang monoton pada anak usia dini sehingga belum adanya inovasi yang lebih kreatif dalam kegiatannya. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan seni mozaik dapat mengembangkan kreativitas seni rupa anak? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada kreativitas seni rupa anak melalui permainan seni mozaik pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes Tahun Ajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah mendapatkan perlakuan menggunakan permainan seni mozaik, menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari kreativitas seni rupa anak kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan rata-rata kreativitas seni rupa anak pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes tahun ajaran 2012/2013 dari sebelum treatment adalah sebesar 20%, dan sesudah dilakukan treatment siklus 1, meningkat menjadi 40%, dan dilakukan lagi treatment siklus yang kedua, maka dihasilkan peningkatan kreativitas seni rupa anak menjadi 86,7%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “menggunakan permainan seni mozaik dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes tahun ajaran 2012/2013.

Saran yang dapat peneliti sampaikan, hendaknya Guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak dengan permainan dapat dijadikan cara bermain sambil belajar dan dapat memunculkan rasa antusiasme anak dalam belajar. Guru tidak hanya memberikan kegiatan yang hanya membutuhkan kemampuan individu anak saja, namun harus juga memberikan kegiatan dan permainan yang lebih inovatif untuk mengembangkan kreativitas seni rupa anak.

Kata Kunci : Kreativitas Seni Rupa Anak, Permainan Seni Mozaik

ABSTRACT

This research is based on the lack of creativity of children's art, the lack of diversity of games that can develop the creativity of children's art and still the monotonous learning in early childhood so that there is no more creative innovation in their activities. The problems revealed in this research is how the influence of mosaic art game can develop the creativity of children's art? The purpose of this research is to know the improvement that happened to the creativity of the fine art of children through the art of mosaic game in group B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes Academic Year 2012/2013.

Based on the results of analysis of research data after getting treatment using mosaic art game, showing the positive and significant influence of creativity of fine arts of children group B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes academic year 2012/2013. The average increase of creativity of children's art in group B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes academic year 2012/2013 from before treatment is 20%, and after the treatment of cycle 1, increased to 40%, and done again the second treatment cycle, then Resulting in an increase in children's art creativity to 86.7%. Therefore, it can be concluded that "using mosaic art game can improve the creativity of the fine arts of children group B TK Pertiwi Jatibarang Kab Brebes academic year 2012/2013.

Suggestions that researchers can convey, should Teachers in providing learning to children with the game can be used as a way to play while learning and can create a sense of enthusiasm of children in learning. Teachers not only provide activities that only require the individual ability of the child, but must also provide activities and games that are more innovative to develop the creativity of the fine arts of children.

Keywords: Creativity of Fine Arts, Mosaic Art Game

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Setiap anak memiliki sifat rasa ingintahu yang tinggi serta senang dengan sesuatu yang baru bagi anak. Hal ini tentu saja mempengaruhi cara berpikir anak. Dalam perkembangan berpikir anak, mereka akan cenderung mengimitasi sesuatu dengan cara mereka sendiri. Oleh karena itu anak banyak bereksplorasi yang dilakukan pada saat anak bermain. Dari sinilah akan muncul pemikiran kreatif untuk mewujudkan ide gagasan mereka dan jika distimulasi serta didorong dari pihak *ekstern*, akan muncul sebuah kreativitas yang membanggakan. Melalui latihan-latihan tertentu agar anak memperoleh acuan dalam mengembangkan ide gagasannya.

Kenyataan di lapangan kegiatan pembelajaran masih monoton dan konvensional, guru belum mengoptimalkan kegiatan permainan yang mendukung kreativitas anak khususnya seni rupa, sehingga perkembangan kreativitas seni rupa anak dapat dikatakan kurang berkembang.

Solusinya melalui permainan seni mozaik, kreativitas seni rupa anak kelompok B TK Pertiwi Jatibarang kab Brebes tahun ajaran 2012/2013 dapat meningkat.

2. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui permainan seni mozaik pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang kab Brebes tahun ajaran 2012/2013.

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

1. Pengertian Kreativitas Seni Rupa Anak

Menurut Supriadi dalam (Rachmawati dan Kurniati, 2010:13) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Seni menurut Ida dalam (Sumanto, 2005: 7) adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batin nya pada orang lain, yang divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat menimbulkan kesan rasa senang atau puas bagi yang menghayatinya.

Seni rupa anak adalah cabang seni yang diciptakan oleh anak usia dini dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata (Sumanto, 2005:8).

2. Permainan Seni Mozaik

Menurut Afifah (2010: 14) permainan adalah suatu kegiatan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain atau sekelompok orang dengan dikenai sejumlah peraturan.

Adapun mozaik itu sendiri adalah suatu cara membuat kreasi gambar, lukisan, hiasan yang dilakukan dengan cara menempelkan atau merekatkan potongan-potongan bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil (Sumanto, 2005: 87).

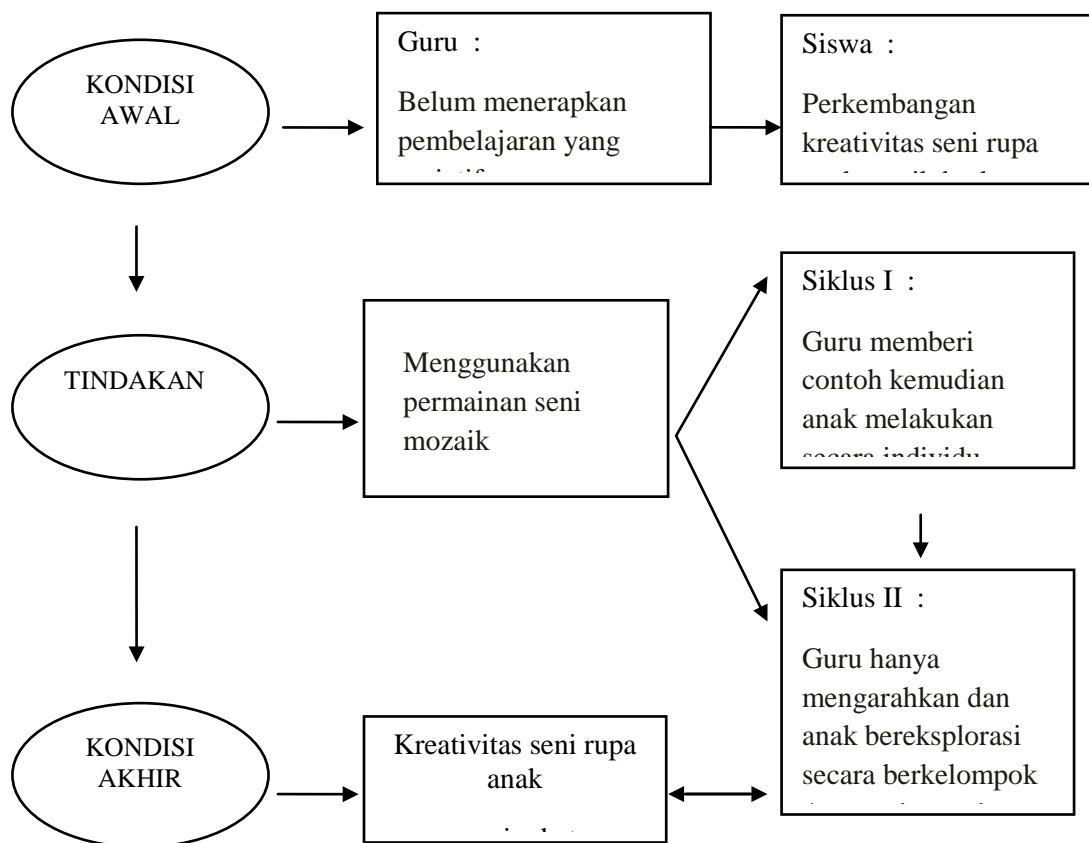
3. Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Seni Mozaik

Kreativitas seni rupa anak yang dikembangkan melalui permainan seni mozaik memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk mengembangkan pemahaman mengenai seni rupa pada anak. Agar anak dapat mengerti sejak dini yang berkaitan dengan kegiatan karya seni rupa. Serta tidak terpacu pada satu tindakan yang biasa dilakukan.

Permainan seni mozaik merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan sebagai kegiatan belajar sambil bermain untuk meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak. Kegiatan nya pun mudah dimengerti dan dilakukan anak, akan tetapi memiliki inti pembelajaran yang mengarah pada aspek-aspek kemampuan anak seperti, kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kreativitas seni rupa anak dapat dilakukan dengan permainan seni mozaik.

Bagan Kerangka Berpikir



4. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas hipotesis penelitian tindakan kelas ini yaitu “melalui permainan seni mozaik dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2012/2013”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Setting Penelitian

a. Waktu Penelitian

Siklus pertama direncanakan minggu ke 2 bulan Juni 2013 sedangkan siklus kedua direncanakan minggu ke 3 bulan Juni 2013.

b. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Pertiwi jalan pramuka no 96 Jatibarang Kabupaten Brebes.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok B di TK Pertiwi Jatibarang Kabupaten Brebes tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

3. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil dengan baik apabila mencapai 80 % keberhasilannya.

4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu observasi, dan dokumentasi.

5. Prosedur Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus yang masing – masing siklus terdapat empat tahapan, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Tabel 1 : Kreativitas seni rupa anak pada kondisi awal

NO	Nilai kreativitas seni rupa anak	Nilai	Jumlah Anak	Tingkat Keberhasilan (%)
1	Baik	•	3	20 %
2	Cukup	√	5	33,3 %
3	Kurang	O	7	46,7 %
4	Jumlah		15	
Persentase (%)				100%

Dari hasil tabel di atas dapat diperoleh kreativitas seni rupa anak kelompok B masih sangat rendah, dari hasil analisa dengan keberhasilan anak yaitu 20 % anak telah berhasil baik, 33,33 % anak cukup baik, dan 46,7 % anak kurang baik.

2. Deskripsi Siklus I

Pada siklus I, penulis menggunakan permainan seni mozaik tentang indikator melakukan permainan dengan teknik mozaik yaitu anak melakukan permainan seni mozaik secara individu dan dengan arahan guru.

Tabel 2 Kreativitas seni rupa anak siklus I

Indikator	Siklus I		Persentase (%)
	Tingkat pencapaian perkembangan	Jumlah anak	
Melakukan permainan seni mozaik	Baik	6	40 %
	Cukup	5	33,33%
	Kurang	4	26,67%
Jumlah		15	100 %

Dari hasil tabel di atas dapat diperoleh kreativitas seni rupa anak kelompok B dari hasil analisa dengan rata-rata keberhasilan anak yaitu 40% anak telah berhasil baik, 33,33% kemampuan anak cukup, dan 26,67% kemampuan anak kurang. Ini berarti anak belum memuaskan tingkat keberhasilannya sehingga perlu dilaksanakan siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

Pada siklus II, penulis menggunakan permainan seni mozaik tentang indikator melakukan permainan dengan teknik mozaik yaitu anak melakukan permainan seni mozaik secara berkelompok.

Tabel 4.3 : kreativitas seni rupa anak pada siklus II

Indikator	Siklus II		Persentase (%)
	Tingkat pencapaian perkembangan	Jumlah anak	
Menyelesaikan permainan mozaik dengan kerja kelompok	Baik	13	86,67%
	Cukup	2	13,33 %
	Kurang	-	0.0 %
Jumlah		15	100 %

Dari hasil tabel di atas dapat diperoleh kreativitas seni rupa anak kelompok B dari hasil analisa dengan rata-rata keberhasilan anak yaitu 86,67% anak telah berhasil baik, dan 13,33% kemampuan anak cukup. Ini berarti kreativitas seni rupa anak telah berhasil, sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

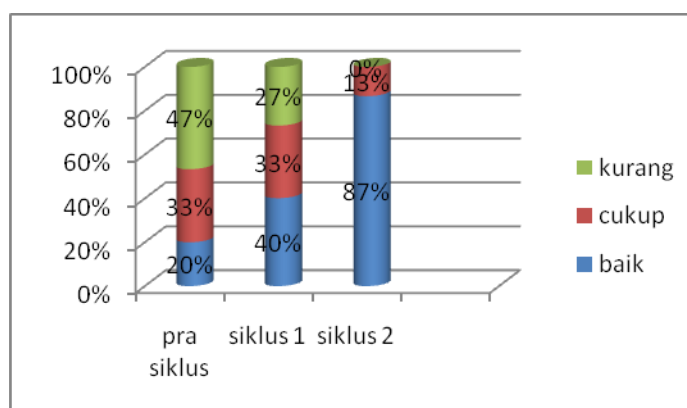
4. Pembahasan

Berdasarkan observasi dan evaluasi pada kondisi awal dan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa melalui permainan seni mozaik, kreativitas seni rupa anak pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang kabupaten Brebes meningkat. Selengkapnya dapat disajikan dalam tabel berikut ini :

No	Siklus	Baik (●)	Cukup (√)	Kurang (○)
1.	Pra Siklus	20 %	33,33%	46,67 %
2.	I	40 %	33,33 %	26,67%
3.	II	86,67 %	13,33%	0 %

Tabel 4 : Tabel Persentase Kemampuan Kognitif Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada peningkatan yang sangat signifikan pada kreativitas seni rupa anak, dari pra siklus 20 %, siklus I 40 % dan siklus II 86,67 %. Selengkapnya dapat dilihat dalam grafik berikut :



Grafik 1 : kreativitas seni rupa anak Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

BAB V

PENUTUP

1. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas selama dua bulan di TK Pertiwi Jatibarang kab Brebes tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa “melalui permainan seni mozaik dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang kab Brebes tahun ajaran 2012/2013”. Berarti penelitian tindakan kelas ini dinyatakan telah berhasil.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Melalui permainan seni mozaik diharapkan anak dapat mengembangkan kreativitas seni rupanya lebih baik lagi dan dapat lebih ekspresif dalam mengemukakan ide gagasannya.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih memperhatikan kegiatan bermain secara langsung untuk anak, dan menstimulasi, membantu, memotivasi anak didik untuk mengungkapkan imajinasinya lewat kegiatan fisik, dan mental mereka sendiri.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya dari pihak sekolah memberikan dukungan bagi terlaksananya kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi anak, dengan memberikan kegiatan secara langsung, dan memfasilitasi anak dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Terutama dalam mengembangkan kreativitas seni rupa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara
- Nur, Afifah. 2010. *Game untuk Training dan Outbond*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Pamadhi, Hajar dan Sukardi, Evan. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pekerti, Widia, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Soefandi, Indra. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Supriyo, Agus. 2009. *112 Permainan Kreatif Untuk Memotivasi Anak*. Jakarta: Pustaka Bina Swadaya.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi
- Suyatno. 2005. *Permainan pendukung pembelajaran bahasa dan sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Tocharman, Maman. 2006. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: UPI PRESS.