

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab V ini akan membahas dan menghubungkan antara teori dari temuan sebelumnya dengan teori temuan saat penelitian. Setelah data dipaparkan dan menghasilkan temuan-temuan, maka kegiatan berikutnya adalah mengkaji hakikat dan makna temuan penelitian. Masing-masing temuan penelitian akan dibahas dengan mengacu pada teori dari pendapat para ahli yang kompeten. Pada uraian ini peneliti akan mengungkapkan mengenai hasil penelitian dengan cara membandingkan atau mengkonfirmasi sesuai fokus penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

#### **A. Perencanaan Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Tematik**

1. Perencanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar kolase pada mata pelajaran tematik dimulai dari pemilihan media.

Seorang guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses KBM (kegiatan belajar mengajar) pembelajaran harus ada pertimbangan baik dari jenis, kriteria, dan prinsip-prinsipnya. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa

seorang pendidik memilih salah satu media dalam kegiatannya dikelas atas dasar pertimbangan, seperti yang dijelaskan menurut Azhar Arsyad:

- a. Pendidikan merasa sudah akrab dengan media itu
- b. Pendidik merasakan bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri.
- c. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisir.
- d. Pendidik ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret.<sup>1</sup>

Sehingga dari klasifikasi di atas dapat dijelaskan bahwa dalam menyusun perencanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase, guru kelas IV MI Al Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung memiliki dasar pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sudah akrab dengan media tersebut, media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri untuk menarik minat dan perhatian peserta didik.

Jadi, dengan dasar pertimbangan inilah yang diharapkan oleh pendidik agar dapat memenuhi kebutuhannya dalam mengajar. Beberapa

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 67

faktor perlu dipertimbangkan, misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam keputusan pemilihan media.

Mengingat begitu banyaknya media yang kita pilih untuk menyesuaikan tema dan criteria diatas, Azhar Arsyad pada dasarnya kita bisa memilih media berdasarkan criteria sebagai berikut:

1) Kelayakan Praktis

Hal ini berhubungan dengan keakraban pengajar dengan media, ketersediaan media setempat, ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, ketersediaan sarana dan fasilitas pendukung.

2) Kelayakan Teknis

Hal ini berkaitan dengan terpenuhinya persyaratan bahwa yang dipilih mampu untuk merangsang dan mendukung proses belajar peserta didik. Di dalam hal ini terdapat dua macam mutu yang perlu dipertimbangkan. *Pertama* kualitas pesan, yang meliputi relevansi dengan tujuan belajar, kejelasan dengan struktur pengajaran, kemudahan untuk dipahami, sistematika yang logis. *Kedua* kualitas visual, hal ini mengikuti prinsip-prinsip visualisasi seperti keindahan (menarik membangkitkan motivasi), kesederhanaan (sederhana jelas

terbaca), penonjolan (penekanan pada hal yang penting), keutuhan (keaslian konseptual) keseimbangan (seimbang dan harmonis).<sup>2</sup>

Kemudian dalam memilih media pembelajaran, yang terpenting adalah adanya patokan yang digunakan pada proses pemilihan media itu. Pemilihan dan penggunaan suatu media pembelajaran harus melibatkan tenaga yang mampu, trampil, dan professional untuk memanfaatkannya di setiap lembaga pendidikan.

2. Memilih media kolase sebagai media yang mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Di dalam memilih media pembelajaran, guru menyesuaikan arahan di dalam buku tema. Pemilihan media kolase sebagai media yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dibuktikan dengan adanya kelebihan-kelebihan yang diperoleh saat anak melakukan pembuatan media belajar berbasis kolase pada mata pelajaran tematik, yaitu:

Menurut Rully Ramdhamsyah, kelebihan dengan menggunakan media kolase dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Media kolase menggunakan bahan yang mudah didapatkan, seperti memanfaatkan kertas bekas atau barang-barang lain yang sudah tidak terpakai.

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 72-74

- b. Media kolase juga dapat berperan sebagai bentuk hiburan bagi anak, sebagai imbang mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.
- c. Pembelajaran menggunakan media kolase memiliki peran dan fungsi sebagai alat atau media menyampaikan sasaran pendidikan secara umum.
- d. Pembelajaran dengan media kolase dapat mengembangkan kreativitas anak dan pembelajaran tidak menjadi membosankan lagi, sehingga anak lebih berani dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif, bahan dan teknik untuk menghasilkan karya kolase yang unik.
- e. Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan anak didik yang memiliki keterampilan kreatif dan inovatif.
- f. Adanya prinsip kepraktisan, prinsip ini mendasarkan pada tawaran pemanfaatan potensi lingkungan untuk media kolase, material apapun dapat anda manfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik.
- g. Bermain media kolase membuat anak dapat melatih konsentrasi pada saat melepas dan menempel dan dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata, koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak yang sangat pesat.

- h. Melatih memecahkan masalah, kolase merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetapi bukan masalah sebenarnya melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak. Masalah yang membuat anak dilatih untuk memecahkan masalah dan memperkuat kemampuan anak untuk keluar dari permasalahan.
  - i. Siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri bila anak mampu menyelesaikannya, dia akan mendapatkan kepuasan tersendiri, dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri kalau dia mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.
  - j. Kemudahan dalam media kolase guru dapat mentransfer sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena media ini berbentuk konkrit dan dapat lebih menarik perhatian siswa dibandingkan menggunakan ceramah.<sup>3</sup>
3. Unsur-unsur pendidikan yang terdapat dalam pembuatan media kbelajar berbasis kolase.

Pembuatan media belajar berbasis kolase terkesan hanya bermain-main tanpa adanya kepentingan bagi kegiatan belajar mengajar. Pada kenyataanya pembuatan media belajar berbasis kolase memiliki unsur-unsur pendidikan yang layak dijadikan media untuk menyampaikan materi

---

<sup>3</sup>Rully Ramdhansya, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), hlm. 30

kepada anak. Dilihat dari sisi siswa unsur pendidikan kegiatan belajar mengajar dalam pembuatan media kolase adalah minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat tinggi, karena siswa berperan secara langsung untuk inti pembelajaran yang menggunakan media kolase.

Hal-hal yang bisa diperoleh dari bermain kolase antara lain:

- a. Dapat menambah rasa ingin tahu anak agar menjadi kreatif.
- b. Membantu anak untuk menentukan konsekuensi dari tingkah laku ketika di dalam kelompok.<sup>4</sup>
- c. Membantu anak agar memiliki sifat mandiri dan bertanggungjawab akan tugas yang telah diberikan guru kepada mereka.

Menurut Irfan Hasuki, ada 9 unsur pendidikan dalam pembuatan kolase untuk anak adalah:

#### 1) Melatih Motorik Halus

Menstimulasi kemampuan motorik halus. Jemari-jemarinya akan siap untuk diajak belajar menulis. Kemampuan motorik halus anak sangat berpengaruh karena terhadap aktivitas anak sehari-hari.

#### 2) Melatih Kreativitas

Pilihan permainan kolase yang juga memancing kreativitas.

---

<sup>4</sup> Sumanto, *Perkembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK...*, hlm. 9

### 3) Melatih konsentrasi.

Pada saat melakukan menempel dan melepaskan dibutuhkan koordinasi pergerakan mata dan tangan. Koordinasi ini untuk merangsang pertumbuhan otak anak.

### 4) Mengenal Warna

Kolase terdiri atas banyak warna, merah, hijau, kuning, biru dan lainnya. Anak akan mengenal warna agar wawasan dan kosakata bertambah.

### 5) Mengenal Bentuk

Selain warna, beragam bentuk ada pada kolase, misalnya: bunga, bola, mangga, layang-layang, strawberry, dan kupu-kupu. Anak akan memahami lingkungannya dengan baik. Pemahaman ini membuat kerja otak anak tumbuh maksimal.

### 6) Melatih Memecahkan Masalah

Kolase bisa dikatakan sebuah masalah yang harus diselesaikan anak. Tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang dilakukan atau harus dikerjakan oleh seorang anak.



#### 7) Mengasah Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial adalah kemampuan seseorang mengenal dan memahami ruang. Karena, banyak terdapat bentuk potongan kertas yang ukurannya berbeda-beda dan anak harus menyesuaikan potongan kertas dengan ruang yang ada di outline gambar. Dengan ini kemampuan anak akan terasah

#### 8) Melatih ketekunan

Tidak mudah menyelesaikan kolase dalam waktu cepat. Butuh ketekunan dan kesabaran saat mengerjakannya.

#### 9) Meningkatkan Kepercayaan Diri

Bila anak mampu menyelesaikan kolase, ia akan mendapatkan kepercayaan diri. Kepercayaan diri anak bisa akan tumbuh lebih besar bila ia berhasil lebih cepat menyusun kolase lebih cepat dari teman-temannya.<sup>5</sup>

Pada sisi guru yaitu dapat mentransfer belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan mudah, karena siswa lebih tertarik pada media kolase dibandingkan dengan ceramah.

---

<sup>5</sup> Liza Purnama, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna*, (Bengkulu: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hlm. 37-39

#### 4. Merencanakan bentuk kolase.

Pada langkah perencanaan ini, gurulah yang menyiapkan gambar yaitu membuat kolase kelinci, kura-kura, bebek, ikan yang sudah dipilih dan memberikan contoh yang telah dibuat serta ditempel dipapan tulis agar anak-anak dapat membuat seperti contoh yang telah diberikan oleh guru.

Langkah ini merupakan kegiatan awal dalam kegiatan pelaksanaan pembuatan media kolase, dengan adanya perencanaan dalam pemilihan gambar ini, diharapkan guru dapat menentukan gambar yang banyak disukai anak dengan tujuan untuk membangkitkan minat anak serta mengajak anak untuk memperhatikan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Seperti yang disampaikan Syakir Muharar dalam langkah-langkah keterampilan membentuk kolase yang pertama adalah merencanakan gambar yang akan dibuat.<sup>6</sup>

#### 5. Memilih alat dan bahan membuat media kolase.

Pada langkah selanjutnya, yakni kegiatan penyediaan alat dan bahan pada langkah ini guru sudah menyiapkan alat dan bahan. Guru harus cermat dalam pemilihan alat dan bahan pembelajaran, jangan sampai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar mengandung unsur berbahaya bagi anak, baik dari segi bentuk alat dan bahan tersebut seperti pisau.

---

<sup>6</sup> Syakir Muharar dan Sri Verayanti, *Kolase Montase dan Mozaik...* , hlm. 31

Bahan yang dipilih haruslah mudah didapatkan. Bahan yang mudah didapatkan akan mempercepat kegiatan pembelajaran. Bahan tersebut bisa dari koran bekas, dedaunan kering yang ada disekolah, bungkus bekas makanan mereka jajan adalah bahan yang biasanya digunakan dalam pembuatan media belajar berbasis kolase, tidak perlu biaya mahal untuk membelinya dan tentu saja disetiap anak memilikinya dirumah.

Menurut sumanto bahan pembuat kolase dengan bahan sobekan/potongan kertas Koran, kertas majalah, kalender, kertas lipat, kertas berwarna atau bahan-bahan yang tersedia dilingkungan sekitar.<sup>7</sup> Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi menambahkan bahan pembuatan kolase yaitu kertas, kain, gabus, lem, daun kering, sedotan, gelas bekas aqua, potongan kayu dadu, benang, biji-bijian, sendok plastik, karet, benang, manik-manik, atau masih banyak media lain.<sup>8</sup>

Selanjutnya menurut Tim Bina Karya Guru bahan kolase dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, dan barubatuan).
- b. Bahan-bahan olahan (plastik, logam, dan karet).

---

<sup>7</sup> Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK...*, hlm. 94

<sup>8</sup> Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak...*, hlm. 39

- c. Bahan bekas (majalah bekas, tutup botol, bungkus permen atau coklat).<sup>9</sup>

Di samping memilih alat dan bahan yang sesuai prosedur seorang guru juga harus memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan bahan-bahan yang sesuai dengan selera dan yang mereka sukai. Menurut Mary Mayesky, berikan dorongan kepada anak-anak untuk menggunakan bahan-bahan yang sesuai dengan selera dan yang mereka sukai, agar memberikan arahan yang tepat, guru juga menyarankan car-cara untuk memilih bahan-bahan untuk variasi bentuk, ukuran, warna dan tekstur.<sup>10</sup>

6. Melihat kreativitas anak melalui strategi 4P.

Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja. Untuk dapat menciptakan suatu yang bermakna diperlukan persiapan. Masa seorang anak didik dibangku sekolah termasuk juga merupakan pendidikan untuk mempersiapkan agar anak dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Dengan demikian, semua data memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabungkan unsur-unsur yang ada menjadi baru.

Strategi 4P yang digunakan guru dalam menilai kreativitas anak adalah, melihat aktivitas anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Ditinjau dari segi pribadi, proses, pendorong, dan produk.

---

<sup>9</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensind, 2007), hlm. 41

<sup>10</sup> Mary Mayesky, *Aktifitas-Aktifitas Seni Kreatif*, (Jakarta Barat: Indeks, 2011), hlm. 3

Ditinjau dari segi pribadi kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu. Ciri-ciri tersebut terdiri dari perilaku efektif, kognitif, dan psikomotorik.

Ditinjau dari segi prosesnya kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri saat kegiatan pembelajaran namun lebih menghargai keasyikan individu yang timbul dari keterlibatannya dalam kegiatan yang penuh tantangan. Dilihat dari segi pendorong kreativitas diartikan sebagai pendorong baik berupa internal maupun eksternal. Dilihat dari ketika anak menyibukkan diri untuk segera menyelesaikan tugasnya. Ditinjau dari produknya, kreativitas diartikan sebagai kemampuan anak untuk mengerjakan tugasnya secara mandiri.

Istilah kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui strategi 4P, yaitu sebagai berikut:

a. Pribadi

Ditinjau dari segi pribadi, kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu. Ciri-ciri tersebut terdiri dari perilaku efektif, kognitif, dan psikomotorik. Dari segi ini, orangtua dan pendidik harus yakin bahwa setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif, hanya bidang dan derajatnya saja yang berbeda. Namun, perbedaan inilah yang menunjukkan keunikan pada tiap-tiap individu. Keunikan ini harus senantiasa dihargai pada setiap

anak sehingga mereka tidak selalu dituntut akan hal-hal yang sama dengan anak lain.

b. Proses

Ditinjau dari prosesnya, kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna. Individu bermain dengan gagasan-gagasannya tanpa perlu menekankan pada apa yang dihasilkan pada proses tersebut, namun lebih menghargai keasyikan individu yang timbul dari keterlibatannya dalam kegiatan yang penuh tantangan.

c. Pendorong

Kreativitas diartikan sebagai pendorong baik berupa internal maupun eksternal. Internal diartikan bahwa tenaga pendorong berasal dari diri sendiri meliputi hasrat dan motivasi yang kuat pada individu seperti pengalaman-pengalaman, sikap orangtua yang menghargai kreativitas anak, tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang sikap kreatif. Untuk itu, bila orangtua dan pendidik sudah mengenal potensi pribadi anak, maka akan ada penghargaan atas keunikan kreativitas anak yang selanjutnya akan ditunjang dengan dorongan eksternal serta internal dan dilain pihak anak dengan sendirinya akan menyibukkan diri dalam aktivitas yang kreatif.

d. Produk

Ditinjau dari produknya, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Pengertian “baru” di sini tidak perlu berarti benar-benar baru namun dapat berarti kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah ada. Dalam hal ini data, informasi, serta bahan-bahan pengalaman yang kaya sangat dibutuhkan dalam menciptakan produk baru itu.<sup>11</sup>

**B. Pelaksanaan Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Tematik**

Ada tiga tahapan dalam pelaksanaan kegiatan. Guru harus mampu menguasai ketiga tahapan dalam pelaksanaan kegiatan peningkatan kreativitas mulai dari mengenalkan, membimbing dan menjelaskan proses peningkatan kreativitas dalam pembuatan media kolase kepada siswa.

Tahapan pertama guru menjelaskan dan mengenalkan alat-alat serta bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran diharapkan akan muncul rasa antusias anak dalam kegiatan belajar-mengajar. Pada tingkat pelaksanaan tahap pertama guru sudah memasuki langkah awal kegiatan pembelajaran dikelas, yakni menjelaskan dan mengenalkan alat-alat yang digunakan untuk membuat media kolase dan cara penggunaannya. Penjelasan

---

<sup>11</sup> Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi*, (Jakarta: Edsa Mahkota, 2006), hlm. 91-146

ini bertujuan untuk membangkitkan minat anak serta mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, sehingga secara perlahan-lahan mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahapan kedua guru membimbing anak untuk menempelkan bahan pada pola dengan cara memberi perekat. Guru memancing anak untuk berani berbicara dan mandiri. Pada tahap kedua ini, guru mendemonstrasikan kepada anak cara untuk menempelkan gambar yang baik dan benar pada pola gambar yang sudah disajikan guru. Tahap ini mengajarkan ketelitian dan kerapihan bagi anak dalam mengerjakan sesuatu. Ketelitian diperlukan ketika anak menempelkan kolase pada pola gambar.

Tahapan ketiga guru menjelaskan posisi untuk menempelkan bahan pada pola gambar dengan benar. ketelitian guru sangat dibutuhkan ketika tahapan ini karena mengajarkan ketelitian dan kerapihan bagi anak dalam mengerjakan sesuatu, seperti halnya membuat media kolase. Pada tahap ketiga tidak jauh dari tahap keempat, dimana guru harus bisa menjelaskan posisi untuk menempelkan gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambarnya dan tidak keluar dari garis yang telah ditetapkan sebagai pola. Tahapan ini mengajarkan ketelitian dan kerapihan bagi anak untuk mengerjakan sesuatu. Ketelitian diperlukan ketika anak menempelkan kolase pada pola gambar, sedangkan untuk kerapihannya diperlukan ketika anak menambahkan lem perekat pada kolase.



Kegiatan pembuatan media belajar berbasis kolase dilakukan berulang-ulang sesuai tema. Pada langkah terakhir guru mengajarkan materi kepada anak-anak tidak hanya satu kali pertemuan saja, namun bisa diberikan dua sampai tiga kali pertemuan dengan tujuan agar anak benar-benar memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Sependapat dengan Ali Mudlopir, kegiatan pembelajaran kepada peserta didik sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Kegiatan pembelajaran hendaknya direncanakan sedemikian rupa sehingga membuat peserta didik terlibat secara fisik dan psikis.<sup>12</sup>

Beberapa tahapan pelaksanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan Syakir Muhharar dalam keterampilan membentuk kolase.

1. Menjelaskan dan mengenalkan alat-alat yang digunakan untuk keterampilan kolase dan cara penggunaannya.
2. Membimbing anak untuk menempelkan pola gambar pada gambar dengan cara memberi perekat dengan lem, lalu menempelkan pada gambar.
3. Menjelaskan posisi untuk menempelkan pola gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikannya, sehingga hasil penempelannya tidak keluar garis.

---

<sup>12</sup> Ali Mudlopir, *Pendidik Profesional*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 185

4. Latihan hendaknya diulang-ulang agar kreativitas anak terlatih, karena keterampilan kolase ini mencakup gerak-gerakan kecil seperti menjepit, mengelem, dan menempel benda kecil sehingga koordinasi jari-jari tangannya terlatih.<sup>13</sup>

Menurut Sumanto langkah langkah guru dalam mengajarkan pembuatan karya kolase adalah:

- a. Guru memandu langkah kerja membuat kolase dimulai dari, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, memberi lem pada bahan yang akan ditempelkan dan cara menempelkan bahan yang telah diberi lem sampai menjadi kolase.
- b. Guru mengingatkan pada anak agar melakukannya dengan tertib dan setelah selesai mengerjakan harus merapikan serta membersihkannya.<sup>14</sup>

Berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembuatan media kolase yaitu, mengenalkan, membimbing, menjelaskan proses peningkatkan kreativitas dalam pembuatan media kolase kepada siswa, dan latihan dilakukan berulang-ulang agar kreativitas anak terlatih.

### **C. Evaluasi Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase Pada Mata Pelajaran Tematik**

---

<sup>13</sup> Priyanto, *Pendidikan Keterampilan*, (Jakarta: Erlangga, 2010), hlm. 11

<sup>14</sup> Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK...*, hlm. 96

1. Tes kreativitas sebagai alat evaluasi yang digunakan guru.

Guru harus mampu menjalankan proses evaluasi dengan benar untuk menilai hasil karya siswanya. Tes kreativitas yang dimaksudkan merupakan metode penelitian kreativitas yang menekankan pada kemampuan berfikir kreatif. Guru lebih menekankan pada aspek keunikan, keluwesan, kelancaran, dan penguraian.

Keunikan adalah keaslian dari karya yang dibuat. Keluwesan yaitu sejauh manakah perbedaan antara yang satu dengan yang lain berbeda-beda tidak monoton. Kelancaran yaitu beberapa banyak jumlah jawaban. Penguraian yaitu seberapa rinci jawaban yang diberikan.

Ada lima pendekatan yang di paparkan Supriadi dalam menilai kreativitas yaitu, tes kreativitas merupakan metode penelitian kreativitas yang menekankan pada kemampuan berfikir kreatif. Tes kreativitas di bedakandalam dua hal, yakni tes verbal dan figural. Tes verbal lebih menekankan pada aspek keunikan, keluwesan, dan penguraian.

Keunikan adalah keaslian dari karya yang dibuat. Keluwesan yaitu sejauh manakah perbedaan antara yang satu dengan yang lain berbeda-beda tidak monoton. Kelancaran yaitu beberapa banyak jumlah jawaban. Penguraian yaitu seberapa rinci jawaban yang di berikan.

Menurut Depdiknas pencatatan hasil penilaian harian pelaksanaannya adalah catatan hasil penilaian perkembangan anak pada

kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH). Anak yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dan dari beberapa indikator hanya mampu melaksanakan satu indikator atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda bulat kosong (o). Anak yang sudah melebihi indikator yang diharapkan atau mampu melaksanakan tugas, tanpa bantuan guru secara tepat/cepat dan lengkap dan benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan penuh (●). Jika anak hanya dapat melaksanakan beberapa indikator misalnya dua dari empat indikator, maka pada kolom penilaian di tulis nama anak dan di beri tanda check list (√).

Menurut Anita pencatatan penilaian dapat menggunakan skala penilaian berupa memuaskan, berhasil, dan belum berhasil atau dengan lambang (o) artinya berhasil melakukan beberapa kriteria yang ditentukan, lambang (√) bisa melakukan separuh dari kriteria yang telah ditentukan dan tanda (x) untuk siswa yang belum dapat memenuhi criteria yang ditentukan. Menurut Depdiknas tahun 2010 pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memenuhi semua kriteria maka diberi nilai bintang (4) artinya berkembang sangat baik/optimal, bintang (3) artinya berkembang sesuai harapan, sedangkan

bintang (2) artinya mulai berkembang, dan bintang (1) artinya anak belum berkembang, dari beberapa indikator/kriteria yang telah ditetapkan guru.<sup>15</sup>

2. Indikator kreativitas dalam mengkategorikan hasil karya.

Di dalam menilai kreativitas hasil karya anak guru menggunakan indikator dalam aspek seni, yaitu sebagai berikut:

- a. Mampu menggambar berbagai bentuk dengan rapi.
- b. Mampu menggunting sesuai dengan pola.
- c. Mampu menempelkan kertas diatas bentuk gambar sederhana dengan rapi, baik gambar yang dibuat sendiri maupun gambar yang disajikan oleh guru.
- d. Mampu mengkombinasikan bentuk potongan kertas maupun bahan lain yang sesuai dengan media tempel dengan lengkap dan proporsional.
- e. Mampu memadukan warna dari bahan yang akan ditempel di atas media gambar.

Dengan adanya indikator-indikator tersebut diharapkan dengan mudah guru mengevaluasi kegiatan peningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan media belajar berbasis kolase.

---

<sup>15</sup> Liza Purnama, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B Paud Mustika Perumnas Kayukunyit Manna...*, hlm. 52-54

Selanjutnya Munandar menunjukkan indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.<sup>16</sup>

**Tabel 5.1**

**Indikator Kreativitas**

No	Indikator
1	Lancar dalam menggunakan lem dan peralatan lainnya.
2	Luwes untuk menghasilkan berbagai ide atau menambah bentuk dari yang ada.
3	Komposisi bentuk proposional dan rinci.
4	Keaslian kreativitas kolase anak.

---

<sup>16</sup> Liza Purnama, *Upaya Meningkatkan...*, hlm. 55

3. Perubahan individu yang dapat dilihat setelah melakukan kegiatan kolase melalui tahapan proses kreatif.

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahapan-tahapan tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu.

Menurut Melly dalam *Melyloelhabox*, Proses kreasi atau proses kreatif merupakan tahapan yang harus dilalui oleh seseorang dalam suatu karya seni yang dalam hal ini adalah kolase. Mulai dari proses memperoleh dan menemukan sumber ilham atau inspirasi, gagasan hingga proses mewujudkan dalam karya kolase. Dalam hal ini impresi yang dirasakan, dipikirkan, dan dihayati oleh seseorang dituangkan sebagai ekspresi yang personal dalam wujud karya kolase, mozaik, dan montase. Kreasi dalam pembuatan karya tersebut melalui tahapan-tahapan, yaitu: tahap rasa, tahap karsa, tahap cinta dan tahap karya. Tahapan dari yang bersifat rasa dan karsa sampai ke bentuk yang bersifat fisik.

- a. Tahap Rasa

Merupakan proses psikologi yang terjadi dalam diri seseorang pada saat stimulus ditangkap oleh seseorang melalui fungsi indrawi. Hal ini melalui proses pengamatan, pemusatan perhatian dan kesadaran estetika terhadap objek yang kemudian diapresiasi sehingga memperoleh rangsangan yang bersifat internal yang berasal dari luar dirinya. Stimulus yang berupa rangsangan ini menimbulkan semacam

getaran atau dalam istilahnya *Cicelia* “sensasi indrawi”. Sensasi ini pada idealnya belum memiliki makna, tetapi lama kelamaan dapat menjadi bermakna karena bertambahnya pengalaman personal yang selalu berdekatan dengan seni.

Selanjutnya proses mempersepsi, proses ini merupakan lanjutan dari proses rasa sensasi, lalu setelah dirasakan akan menimbulkan kesan yang memiliki makna tertentu pada dirinya. Dalam proses penerapan ini terjadilah asosiasi dan mekanisme kemampuan (intelektual) yang lain, yaitu: kemampuan membedakan (diferensiasi), kemampuan membandingkan (komparasi). Kemampuan persamaan (analogi) yang akhirnya dapat menyimpulkan (sintesis). Dan kesemuanya ini menghasilkan pengalaman bermakna yang lebih luas dari sebelumnya.

b. Tahapan Karsa

Merupakan proses psikologi yang terjadi pada diri seseorang yang memiliki kaitan dengan rangkaian proses merenungkan, proses menanggapi, proses menikmati kesan pada saat akan menuangkan gagasan dalam berkarya.

Proses merenungkan, merupakan proses dalam membangun tanggapan-tanggapan yang mendalam terhadap sensasi-sensasi indrawi yang sering disebut pula sebagai kesan (impresi). Adapun tanggapan atau kesan (impersi) yang ada kaitannya dengan pemikiran secara



sadar disebut interpretasi, sedangkan tanggapan-tanggapan atau kesan yang ada hubungannya dengan perasaan seseorang disebut emosi.

Untuk merespon atau menanggapi kesan yang lebih mendalam dibutuhkan fungsi aktif intelektual yang kemudian dipadukan dengan emosi. Dari perpaduan fungsi-fungsi ini akan membentuk pemahaman yang dalam mengenai apa yang telah dirasakan oleh seseorang dalam proses menikmati sesuatu seni. Emosi estetis adalah emosi timbul karena impresi (kesan) yang mendalam terhadap perasaan pada waktu terjadi sensasi pada proses penikmatan seni. Maka tanpa faktor impresi, suatu proses penikmatan seni tidak dapat tercapai.

Rasa dan karsa merupakan rangkaian proses yang saling berhubungan dan merupakan tahapan yang sangat penting, karena proses ini sebagai sumber munculnya gagasan atau inspirasi yang kemudian diekspresikan. Gagasan atau inspirasi merupakan sumber untuk prosesnya kreasi yang kemudian dimunculkan berupa ungkapan secara spontan dan melalui proses pencarian / terencana tentang ide dengan diupayakan secara sengaja. Jadi, pemunculan gagasan atau inspirasi dapat dengan cara spontan dan secara sengaja (terencana).

#### c. Tahap Cipta

Mencipta, maksudnya merupakan proses memanifestasikan atau menghadirkan sesuatu gagasan atau imajinasi seni menjadi bentuk karya fisik berupa karya dua dimensional. Gagasan atau imajinasi yang berupa rancangan pikiran abstrak kemudian melalui proses pemfisikan

menjadi bentuk fisik yang bersifat indrawi. Kesan yang dirasakan dan dipersepsikan oleh seseorang pada saat penikmatan seni kemudian diolah dalam proses fisik menjadi bentuk fisik.

d. Tahap Karya

Karya merupakan proses dari gagasan atau ide dan berkembang menjadi fisik (cipta) yang pada akhirnya terbentuklah “karya seni rupa”. Seperti kolase, mozaik, dan montase. Hasil karya pengaplikasiannya mengikuti kaidahkaidah estetika namun bentuk fisiknya tergantung dari tehnik (imitasi dan modifikasi) yang digunakan.

Bentuk imitasi adalah meniru hal-hal yang telah ada, sehingga dalam berkarya berusaha menciptakan karya sesuaidengan bentuk yang sebenarnya. Bentuk modifikasi dibagi beberapa cara, yaitu: stilisasi, adalah mengubah bentukdengan cara deformasi adalh mengubah bentuk dengan caramenyederhanakan bentuk struktur bentuk sebuah objek estetis, distori adalah proses perubahan bentuk-bentuk dengan cara menghancurkan struktur bentuk sebuah objek estetis. Hal ini banyak terjadi pada pembuatan karya seni mozaik.