

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN PAPIER-MACHE DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Retno Wulandari¹, Issaura Dwi Selvi²

Pascasarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email: wulanbdison@gmail.com¹, issaura.dwiselvi@yahoo.com²

Wulandari, Retno. Issaura Dwi Selvi. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak
melalui Permainan Papier-Mache di Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 92-103.
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1150>

Diterima: 02-11-2020

Disetujui: 20-11-2020

Dipublikasikan: 15-12-2020

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di Sebiduk Sehaluan Dwi Asih Rawabening. Data diperoleh dengan observasi pada setiap siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak tahun ajaran 2015-2016. Berdasarkan dari analisis data yang diperoleh peningkatan kreativitas dari prasiklus, siklus I dan siklus 2, secara berturut-turut adalah 2 anak (15%) meningkat menjadi 4 anak 31%, dan meningkat menjadi 11 anak (85%) yang mendapatkan nilai minimal berkembang sesuai dengan harapan (BSH). Hal ini terlihat pada setiap indikator yang sering muncul adalah *fluency* sebanyak 87% , *flexibility* 85% dan *originality* sebanyak (100%), sedangkan indikator yang tidak sering muncul adalah *elaboration* yang hanya muncul sebanyak 31% dan *redifinition* sebanyak 31% .

Kata kunci: Kreativitas, Bermain, Papier-Mache, Anak Usia Dini

Abstract: *This study aims to increase creativity in group B children in Sebiduk Sehaluan Dwi Asih Rawabening. Data obtained by observation in each cycle. The subjects in this study were children aged 5-6 years, totaling 13 children in the 2015-2016 school year. Based on the data analysis, it was obtained that the increase in creativity from pre-cycle, cycle I and cycle 2, respectively, 2 children (15%) increased to 4 children 31%, and increased to 11 children (85%) who got the minimum score developed accordingly. with hope (BSH). This can be seen in each indicator that often appears is fluency as much as 87%, flexibility 85% and originality as much as (100%), while indicators that do not appear frequently are elaboration which only appears as much as 31% and redifinition as much as 31%.*

Keywords: *Creativity, Play, Papier-Mache, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Penelitian ini berdasarkan pengamatan di lapangan pada tanggal 18 Januari 2016 sampai 28 Februari 2016. Hasil observasi terdapat 9 (69%) dari 13 orang anak yang memiliki tingkat kreativitasnya masih rendah. Hal ini terbukti pada saat kegiatan membuat karya dari plastisin dan mewarnai batik banyak anak yang cenderung membuat hasil karya dari plastisin dan batik sama persis yang dicontohkan guru. Pada kegiatan menggambar bebas pun anak banyak membutuhkan bantuan guru dan ada juga anak yang tidak mampu menyelesaikan tugas tersebut.

Berdasarkan Permendiknas RI No 146 anak pada usia 5-6 tahun 2014 anak sudah mampu menyajikan berbagai karya dalam bentuk gambar, bernyanyi dan gerak tubuh. Untuk itu untuk kemudian saat kegiatan menggambar bebas, anak lebih monoton meniru gambar yang dicontohkan guru di depan kelas. Permasalahan lainnya adalah anak-anak sering tidak menyelesaikan tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan hasil karya yang kreatif dan inovatif, kebanyakan dari mereka masih banyak membutuhkan bantuan dari guru. Dan saat kegiatan pembelajaran anak-anak lebih monoton mengacu pada guru yang berarti anak hanya diam dan tidak mengungkapkan ide maupun hal yang dirasakan. Sedangkan jika kita tinjau kembali menurut Susanto (2012:118-119) mengatakan bahwa anak yang kreatif itu adalah anak yang lancar dan luwes dalam menghasilkan dan mengungkapkan ide-ide maupun karya yang bervariasi serta mampu mengkombinasikan karya yang sudah ada dengan hasil pemikirannya.

Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut adalah guru belum memanfaatkan media secara maksimal yang disediakan oleh pihak sekolah dimana menurut Elvida (2012:2) bahwa kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran juga menghambat pengembangan kreativitas anak dalam mengembangkan ide-ide untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Selanjutnya kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang bervariasi, hanya mengembangkan pada aspek kognitif dan bahasa, sedangkan pada aspek seni dan kreativitas hanya dilakukan diakhir semester. Padahal seharusnya kegiatan seni dan kreativitas terintegrasi dalam

kegiatan pengembangan aspek kognitif, bahasa, moral dan agama, sosial dan fisik motorik.

Kreativitas mula-mula diambil dari Bahasa Inggris yaitu dari kata dasar "to create" yang berarti "to cause" dan "to exist", "produce (*something new*)" yang menyebabkan (sesuatu yang baru) dan menghasilkan sesuatu yang baru (Sejati, 2013:3). Kemudian menurut Rothemberg dikutip Mutiah (2012:42) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang memiliki kreativitas adalah anak yang memiliki kemampuan berfikir kreatif, yakni: (1) *Fluency* (kelancaran); (2) *flexibility* (keluwesan); (3) *originality* (keaslian); (3) *originality* (keaslian); (4) *elaboration* (keterperincian); (5) *redifinition* (perumusan kembali); Guilford dikutip Susanto (2012:117). Lima sifat yang dimiliki oleh anak kreatif tersebut dipaparkan oleh Nursito dikutip Rachmawati dan Kurniati (2012:04-05) yaitu; (1) *fluency* (kelancaran); yang berarti kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, (2) *flexibility* (keluwesan); yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa, (3) *originality* (keaslian); yaitu kemampuan memberikan repon yang unik. Selanjutnya yang ke (4) *elaboration* (keterperincian); kemampuan untuk menyatakan ide secara terperinci dan mewujudkan ide tersebut menjadi nyata dan yang terakhir yaitu (5) *sensitivity* (kepekaan); yaitu menangkap suatu permasalahan sebagai tanggapan dari suatu situasi.

Berdasarkan rujukan di atas, ciri-ciri anak yang memiliki sifat kreatif adalah anak yang dengan lancar (*Fluency*) melakukan tahapan untuk memperoleh suatu ide maupun karya, selanjutnya yaitu, mampu membuat karya, ide, produk, secara (*flexibility*) dimana anak mampu secara luwes menyelesaikan tugas ataupun memecahkan masalah sendiri dengan kreatif dan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar, *originality*, *elaboration* dan *redifinition*. Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, sehingga anak-anak tidak terlalu terbebani. Hal ini senada dengan pendapat Suyadi (2010:12) dimana salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar.

Asal mula *papier-mache* (bubur kertas) sama kunonya dengan penemuan kertas itu sendiri,

kertas dikembangkan di Cina selama Dinasti Han, dan penggunaan awal kertas untuk membuat objek tiga dimensi terjadi di beberapa artefak, seperti helm dan tutup panci, sering dikaitkan dengan dinasti han dan mulai berkembang pada abad ke-20 dan dipatenkan oleh Amerika, pada tahun 1600 di Eropa mulai berkembang, kemudian merambah hingga negara bagian timur, Inggris, Perancis, dan Jepang (Reyden dan Williams, 1992). Selanjutnya Reyden dan Williams mengatakan bahwa "*Papier-mâché, is a term that has been applied to innumerable three-dimensional objects having a paper core, yang berarti bahwa papier-mache*" adalah istilah yang telah diterapkan pada benda tiga dimensi tak terhitung memiliki inti kertas.

Selaras dengan Reyden dan Williams, Muchlas (2013:31) mengatakan bahwa bubur kertas adalah hasil pelarutan kertas dalam air sehingga bentuk kertas yang berupa lembaran tidak tampak lagi karena telah bercampur dengan air. Nurwarjani dikutip Sejati (2013:6) menyebutkan bahwa bubur kertas merupakan salah satu bahan yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran atau permainan kreativitas yang berupa model (benda tiruan) maupun peta timbul. Komponen dari bubur kertas itu sendiri adalah sobekan kertas koran, air, dan bubur kanji yang telah jadi, bermain Papier-mache juga termasuk dalam salah satu kegiatan eksperimen sederhana yang dapat dilakukan bersama anak ditaman kanak-kanak (Rachmawati dan Kurniati, 2012:135-142). Berdasarkan pendapat di atas papier-mache (bubur kertas) adalah karya ataupun produk yang berbahan utamakan sobekan kertas yang direndam dengan air dan bercampur lem, untuk membuat suatu karya seni dan bisa digunakan sebagai media permainan kreativitas.

Beberapa manfaat bermain bubur kertas yang dikemukakan oleh Yahya dalam Sejati (2013:13) sebagai berikut : (1) menumbuhkan jiwa seni pada anak sejak dini; (2) memanfaatkan barang-barang bekas; (3) meningkatkan kreatifitas anak sejak dini; (4) memberikan rasa percaya diri dan kesenangan sekaligus mengajak anak untuk berfikir rasional; (5) membangkitkan minat dan perhatian anak; (6) meningkatkan rasa ingin tahu dan aktivitas belajar anak; (7) memfasilitasi dan mengembangkan rasa ingin tau, tekun, terbuka, kritis, tanggung jawab, kerjasama dan mandiri; (8) membantu anak agar mampu menggunakan barang bekas dan mampu memecahkan masalah yang di temukan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan bermain Papier-Mache bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas serta melatih

originalitas dalam berkarya (Rachmawati dan Kurniati,2012:142).

Kegiatan yang dilakukan pada anak Paud kelompok B mengenai Papier-mache (Bubur Kertas) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas serta melatih originalitas dalam berkarya. Pertama-tama guru harus menyiapkan beberapa perlengkapan untuk bermain Papier-mache, yakni mempersiapkan bubur kanji terlebih dahulu bahan bubur kanji yaitu tepung kanji dan air, adapun cara pembuatannya yaitu dengan cara memasak kanji dan air hingga mendidih dan mengental mirip lem, sedangkan bahan Papier-mache (Bubur Kertas) sobekan kertas, dalam hal ini menggunakan kertas hvs, air, dan bubur kanji yang telah jadi.

Guru juga dapat menyediakan cat air atau bisa digantikan dengan pewarna makanan yang aman bagi anak-anak, perlengkapan lainnya seperti, mangkuk, gelas, papan triplek, kuas, palet, cetakan agar-agar, mata-mata boneka, lem tembak, peniti. Sebelum memulai kegiatan guru dapat bercerita tentang Papier-mache (bubur kertas) merupakan seni budaya khas afrika barat dan mulai merajalela di negara Prancis, Jepang dan China. Untuk memudahkan pengawasan, guru dapat membagi anak dalam kelompok kecil. Guru membagikan bahan-bahan secara proposional untuk setiap kelompok atau individu. Untuk membuat Papier-mache (bubur kertas) anak dapat menggunting atau menyobek kertas hingga kecil-kecil kemudian sobekan koran direndam dalam air hingga air terserap dan koran hancur setelah itu tiriskan.

Kegiatan selanjutnya biarkan anak mencampur kertas yang telah hancur, dengan bubur kanji. Adonan diaduk sehingga dapat dibentuk. Anak-anak dapat membuat patung ataupun benda tertentu dengan papier-mache (bubur kertas). Selain itu, anak juga dapat menggunakan cetakan seperti mangkuk dan cetakan agar, untuk membuat indah dan papier-mache (bubur kertas). Setelah cetakan ataupun bentuk telah dibuat anak bisa memberinya warna atau menghiasinya dengan hiasan lain. Anak-anak dapat membuat bentuk dengan cetakan yang berbeda. Setelah anak selesai membuat benda tersebut, mereka diminta untuk menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya. Guru bersama anak lainnya memberikan penghargaan atas hasil karya yang telah dibuat anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah

proses spiral yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi yang berkelanjutan (Semiawan dikutip Masitoh, 2014:4.31). Penelitian tindakan kelas adalah pengamatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada kelas (Masitoh,2014:4.29). Menurut Suhardjono dikutip Dimiyati (2013:117) tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelasnya. Berdasarkan beberapa pendapat yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan yang disengaja untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu agar memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun 2016-2017. Di PAUD Sebiduk Sehaluan Dwi Asih Rawabening.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di Paud Sebiduk Sehaluan Dwi Asih Rawabening pada semester ganjil tahun ajaran 2016-2017 dengan jumlah 13 anak siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Prosedur

Penelitian ini dirancang dengan melakukan tahapan-tahapan yang akan digambarkan seperti di bawah ini. Ada empat tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu (1) perencanaan (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak kelompok B di PAUD Sebiduk Sehaluan Dwi Asih. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes perbuatan, wawancara dan lembar observasi hasil kerja anak. Instrumen penelitian ini yaitu; kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), elaborasi (elaboration) perumusan kembali (redifinition).

Pengamatan oleh peneliti terhadap proses tindakan yang sedang dilakukan oleh guru. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan setiap siklus selama PTK. Variabel yang diobservasi dengan menggunakan lembar observasi meliputi sebagai berikut;

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kreativitas

Indikator	Item Soal	Jumlah
Kelancaran anak dalam membuat adonan <i>papier-</i>	1	1

mache (Fluency)

Keluwesan atau kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas dengan cara menghasilkan karya/produk dari <i>papier-mache (Flexibility)</i>	1	1
Keaslian karya dari <i>papier-mache</i> yang dibuat oleh anak (<i>Originality</i>)	1	1
Penggalian ide/gagasan (<i>Elaboration</i>)	1	1
Menceritakan kembali kegiatan bermain <i>Papier-mache (Redifinition)</i>	1	1
	5	

Teknik pengumpulan data melalui teknik tes, wawancara dan observasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak setelah diberikan perlakuan dengan bermain *Papier-mache*. Tes berupa tes perbuatan. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengukur elaboration dan redifination alasan anak dalam menjelaskan karya yang dibuatnya dan untuk mengukur pengembangan ide/gagasan anak atau elaborasi. Wawancara dilakukan oleh guru dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan dengan apa yang dibuat atau dilakukan anak pada saat kegiatan menggambar. Wawancara bertujuan untuk mengetahui keluwesan alasan anak dan pengembangan idenya tentang gambar yang dibuatnya. Sedangkan observasi dilakukan Observasi tersebut dilakukan oleh peneliti untuk mengamati guru serta aktivitas anak tanpa mengganggu kegiatan anak. Dalam hal ini peneliti mempersiapkan pedoman pengamatan secara detail sekaligus menyediakan daftar *chek list* yang bisa digunakan sebagai pedoman pengamatan.

Teknik Analisis Data

Tabel 2. Kriteria Keberhasilan Kreativitas Anak

Interval	Kriteria
82-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)
63-81	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
44-62	Mulai Berkembang (MB)
25-43	Belum Berkembang (BB)

Kriteria keberhasilan tindakan didasarkan pada kesepakatan peneliti dan kolaborator untuk mendapatkan hasil peningkatan kreativitas anak di PAUD Sebiduk Sehaluan Dwi Asih Rawabening, kemudian penelitian ini akan dinyatakan berhasil

apabila mencapai batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak adalah 75-80% (Sudjana dikutip Dimiyati, 2013:105) yang mendapatkan nilai minimal berkembang sesuai harapan. Maka berdasarkan hasil diskusi peneliti dan kolaborator, rata-rata persentase kelas untuk kreativitas anak disepakati sebesar 75% berada pada minimal kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Batas minimal jumlah keseluruhan anak kelompok B yang berjumlah 13 anak yaitu 10 orang anak (75%). Maka, apabila jumlah anak sudah memenuhi batas minimal kriteria maka tahapan siklus dapat dihentikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di PAUD Sebiduk Sehaluan Srikandi Rawabening Oku Timur. Teknik pengumpulan data anak dilakukan dengan melakukan tes perbuatan dan alat pengumpul data berupa lembar observasi yang digunakan pada setiap pertemuan, dokumentasi, dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan yaitu dari tanggal 05 September 2016 sampai tanggal 17 September 2016 pada anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak pada tahun ajaran 2015/2016.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung dan setelah proses pembelajaran. Pengumpulan data pada saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan mengisi lembar observasi. Lembar observasi berisi indikator dan deskriptor untuk melihat kreativitas anak melalui bermain *papier-mache*. Adapun hasil penelitian yang akan diuraikan yaitu pelaksanaan dan hasil pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Hasil Observasi Keseluruhan Kreativitas melalui *Papier-mache* pada Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada pra siklus bahwa ada 9 (69%) anak yang kreativitasnya belum berkembang (BB) yaitu OC, ND, YD, HF, IT, DY, VN, KML, dan VD. Ada 2 (15%) anak yang kreativitasnya mulai berkembang (MB) yaitu AG, dan SF. Selanjutnya ada 1 (8%) anak yang kreativitasnya berkembang sesuai harapan (BSH), yaitu YG, dan sebanyak 1 (8%) anak yaitu WF yang tingkat kreativitasnya berkembang sangat baik (BSB). Permasalahan yang terlihat pada saat itu adalah anak belum mengerti cara bermain *papier-mache* dan apa itu *papier-mache*, selain itu anak banyak tidak terlalu

memperhatikan guru, mereka banyak yang asik sendiri, anak-anak tidak tertib saat pembagian kelompok, mereka terlalu sibuk ingin sekelompok dengan temannya, kemudian saat pembagian alat dan bahan anak-anak sibuk melihat alat dan bahan yang mereka pegang saat itu, sehingga saat guru memberikan penjelasan banyak anak yang tidak memperhatikan anak akan penjelasan dari guru.

Data observasi pada siklus 1 terdiri dari 3 kali pertemuan dan diperoleh hasil akhir setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, yaitu ada 2 (15%) anak yang mendapatkan nilai 25-43 pada kriteria belum berkembang yaitu YD, dan HF, selanjutnya ada 7 anak (54%) anak yang mendapatkan nilai 44-62 dengan kriteria Mulai Berkembang yaitu YG, AG, ND, IT, DY, VN dan KML. Terdapat 4 anak (31%) anak yang mendapatkan rentang nilai 63-81 dengan kriteria berkembang sesuai harapan yaitu, OC, WF, SF, dan VD. Belum ada anak yang mendapatkan nilai 82-100 dengan kriteria berkembang sangat baik. Penilaian tersebut berdasarkan perolehan skor anak dari 5 indikator dengan masing-masing indikator terdiri dari 4 deskriptor.

Pada indikator pertama yaitu fluency, hal yang diungkapkan disini adalah kelancaran anak dalam membuat adonan *papier-mache* (dengan cara merobek dan meremas kertas kemudian memeras dan mencampur bubuk kertas dengan lem) dengan 4 deskriptor, yaitu; a) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan *papier-mache*, dan menyelesaikannya hanya sampai pada kegiatan merobek kertas saja anak mendapatkan skor 1; b) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan *papier-mache*, dan menyelesaikannya hanya sampai pada kegiatan merobek kertas dan meremas kertas didalam air anak mendapatkan skor 2; c) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan *papier-mache*, dan menyelesaikannya sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremasnya didalam air dan memeras bubuk kertas, anak mendapatkan skor 3; d) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan *papier-mache*, sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremas kertas didalam air selanjutnya memeras dan mencampur bubuk kertas dengan lem anak mendapatkan skor 4.

Data didapat pada pertemuan 1 yaitu sebanyak 1 anak yang mendapatkan skor 4 anak tersebut adalah SF. Selanjutnya terdapat 4 anak yang mendapat skor 3, anak tersebut adalah YG, OC, WF, VD dan 5 anak mendapatkan skor 2 yaitu AG, ND, IT, VN, KML kemudian 3 anak yang lainnya mendapatkan skor 1 mereka adalah YD, HF, DY. Kemudian pada pertemuan ke 2 anak

yang mendapatkan skor 4 meningkat menjadi 4 anak, yaitu YG, OC, SF, dan VD. 3 anak mendapatkan skor 3 yaitu ND, HF, dan WF. Terjadi penurunan untuk anak yang mendapatkan skor 1 yaitu tidak ditemukan anak pada deskriptor jika anak melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya hanya sampai pada kegiatan merobek kertas saja. Kemudian untuk anak yang memperoleh skor 2 meningkat menjadi 6 anak yaitu AG, YD, IT, DY, VN, KML. Selanjutnya pada pertemuan 3 mengalami peningkatan yang signifikan pada indikator fluency ini yaitu sebanyak 4 anak yang mendapatkan skor 4 yaitu YG, OC, WF, VD kemudian 8 anak mendapatkan skor 3 yaitu AG, ND, YD, HF, DY, VN, KML, SF dan hanya 1 anak yang mendapatkan skor 2 yaitu IT.

Berdasarkan uraian di atas mengenai indikator fluency pada pertemuan 1, 2 dan 3 secara berturut-turut pada siklus 1 diperoleh persentase sebanyak 61% atau setara dengan 8 anak yang mendapatkan skor 3 yang berarti jika anak melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremasnya didalam air dan memeras bubur kertas, anak mendapatkan skor dan skor 4 jika anak melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremas kertas didalam air selanjutnya memeras dan mencampur bubur kertas dengan lem dimana menurut Susanto (2012:120) mengatakan bahwa komponen dasar kreativitas adalah fluency dimana kelancaran ditandai dengan keberhasilan yang diperoleh melalui usaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pada penelitian ini adalah membentuk anak untuk menjadi anak yang kreatif dan terampil dengan membuat karya dari papier-mache dan memanfaatkan peralatan rumah tangga sederhana seperti mangkuk, gelas, dan cetakan agar-agar hal ini senada dengan Lee dikutip Elvida (2012:10) yang mengatakan bahwa sebagian besar peralatan rumah tangga atau barang rongsokkan yang tidak lagi terpakai dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan karya yang inovatif.

Indikator ke 2 pada penelitian ini adalah flexibility, hal yang diungkapkan pada indikator ini adalah keluwesan anak dalam menyelesaikan tugas dengan cara menghasilkan karya/produk dari papier-mache. Deskriptor dari indikator flexibility yaitu, a) jika anak tidak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache anak mendapatkan skor 1; b) jika anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache hanya sampai pada

membentuk papier-mache anak mendapatkan skor 2; c) jika anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache hanya sampai pada membentuk papier-mache dan mewarnai papier-mache anak mendapatkan skor 3; d) jika anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache sampai pada membentuk, mewarnai, dan menghias papier-mache anak mendapatkan skor 4. Data didapat pada pertemuan 1 yaitu sebanyak 1 anak yang mendapatkan skor 4 anak tersebut adalah WF. Selanjutnya terdapat 8 anak yang mendapat skor 3, anak tersebut adalah YG, AG, OC, SF, VD dan 3 anak mendapatkan skor 2 yaitu, ND, HF, DY, VN, KML kemudian 2 anak yang lainnya mendapatkan skor 1 mereka adalah YD, dan IT. Pada pertemuan ke 2 mengalami penurunan yaitu tidak ada anak yang mendapatkan skor 4 kemudian anak yang mendapatkan skor 3 sebanyak 7 anak yaitu OC, WF, DY, VN, KML, SF, dan VD untuk jumlah anak yang mengalami skor 2 terjadi peningkatan dari 3 anak pada pertemuan pertama menjadi 4 anak yaitu YG, ND, AG, dan YD dan terdapat 2 anak yang memperoleh skor 1 yaitu HF dan IT. Penurunan ini terjadi dikarenakan pada pertemuan kedua ini anak membuat karya berupa peralatan makan, meskipun dengan menggunakan bantuan cetakan seperti mangkuk plastik dan piring plastik anak masih merasakan kesulitan dengan demikian untuk pertemuan ketiga peneliti kembali menggunakan kegiatan membuat karya berupa peralatan makan dengan bantuan cetakan dan memberikan dorongan motivasi agar anak termotivasi dan semangat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache meskipun mengalami kesulitan. Sehingga didapatkan peningkatan pada pertemuan ketiga ini yaitu 1 anak yang mendapatkan skor 4 yaitu VD kemudian untuk anak yang mendapatkan skor 3 sebanyak 8 anak yaitu, YG, ND, YD, DY, VN, KML, SF dan 1 anak mendapatkan skor 1 yaitu HF. Berdasarkan penjabaran di atas mengenai perolehan skor anak pada indikator Flexibility secara berturut-turut pada pertemuan 1, 2, dan 3 diperoleh persentase 69% atau setara dengan 9 anak yang sudah mencapai indikator Flexibility dimana pada Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 disebutkan bahwa anak yang kreatif dan terampil adalah anak yang menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam dalam bentuk gambar, bernyanyi dan gerak tubuh. Indikator ke 3 yaitu originality, hal yang diungkapkan disini adalah keaslian karya dari papier-mache yang dibuat oleh anak dengan 4 deskriptor, yaitu a) jika anak membuat karya dari papier-mache dengan meniru contoh dan minta

dibantu oleh guru maupun temannya, anak mendapatkan skor 1; b) jika anak membuat karya dari papier-mache dengan meniru contoh dari guru maupun temannya, anak mendapatkan skor 2; c) jika anak membuat karya dari papier-mache dengan meniru dan mengkombinasikan dengan idenya, anak mendapatkan skor 3; d) jika anak membuat karya dari papier-mache sesuai dengan idenya dan berbeda dari temannya, anak mendapatkan skor 4. Data yang didapat pada pertemuan pertama terdapat 1 anak yang mendapatkan skor 4 yaitu VD dan 5 anak yang mendapatkan skor 3 yaitu WF, DY, VN, KML, SF. Kemudian 3 anak mendapatkan skor 2 yaitu YG, OC, dan IT dan 4 anak yang mendapatkan skor 1 yaitu AG, ND, YD, HF. Permasalahannya yaitu anak masih baru dengan kegiatan bermain papier-mache sehingga kebanyakan dari mereka meniru dengan yang dicontohkan guru hal ini dikarenakan selama ini kegiatan pembelajaran yang menghasilkan karya seni maupun kreativitas pada anak, mereka lebih cenderung menirukan contoh dari guru.

Pada pertemuan ke 2 guru lebih meyakinkan kepada anak untuk membuat karya berdasarkan imajinasi mereka sendiri sehingga ditemukan 4 anak yang mendapatkan skor 4 yaitu WF, DY, VN, KML, 5 anak mendapatkan skor 3 yaitu OC, ND, IT, SF, dan VD, selanjutnya 4 anak mendapatkan skor 2 yaitu YG, AG, YD, dan HF. Hasil data pada pertemuan 3 yaitu terdapat 3 anak yang mendapatkan skor 4 ke 3 anak tersebut adalah WF, DY, VN. Terjadi peningkatan pada anak yang mendapatkan skor 3 yaitu sebanyak 6 anak, keenam anak tersebut adalah YG, OC, ND, IT, SF, dan VD selanjutnya anak yang mendapatkan skor 2 sebanyak 4 anak, yaitu AG, YD, HF, dan KML. Berdasarkan uraian diatas mengenai indikator originality pada pertemuan 1, 2, dan 3 diperoleh persentase sebanyak 77% atau 9 anak yang dapat membuat karya dari papier-mache dengan meniru dan mengkombinasikan dengan idenya atau membuat karya dari papier-mache tanpa meniru dan berdasarkan idenya anak itu sendiri dimana, menurut Sujiono dan Sujiono (2010:38) mengatakan bahwa keaslian berupa kemampuan anak untuk menghasilkan karya asli dari pemikiran sendiri.

Indikator ke 4 pada penelitian ini adalah elaboration dimana pada indikator ini merupakan penggalan ide ataupun gagasan anak terhadap hasil karyanya sendiri. Untuk memperoleh data dari indikator ini peneliti menggunakan metode wawancara dengan 4 deskriptor, yaitu: a) jika anak mau menceritakan ide ataupun gagasannya

walaupun dengan anggukan saja, anak mendapatkan skor 1; b) jika anak dapat menceritakan ide ataupun gagasan dari hasil karya yang dibuatnya dengan bimbingan guru, anak mendapatkan skor 2; c) jika anak dapat menceritakan ide ataupun gagasan dari hasil karya yang dibuatnya dan tidak detail, maka anak mendapatkan skor 3; d) jika anak dapat menceritakan ide ataupun gagasan dari hasil karya yang dibuatnya secara detail meskipun hasil karyanya tidak sesuai dengan ide gagasannya, maka anak mendapatkan skor 4.

Data yang didapat pada pertemuan pertama terdapat 7 anak yang mendapatkan skor 2, anak-anak tersebut adalah, AG, OC, IT, WF, DY, VN, dan KML selanjutnya terdapat 5 anak yang mendapatkan skor 1 YG, ND, YD, HF, SF dan VD. Banyak anak yang mendapat skor rendah pada indikator elaborasi, setelah dilakukan percakapan dengan pihak guru hal ini dikarenakan proses wawancara dilakukan oleh peneliti sehingga anak-anak masih malu terhadap orang baru. Untuk itu proses wawancara pada pertemuan kedua dan selanjutnya dilaksanakan oleh guru dari pihak Paud Dwi Asih sehingga terjadi peningkatan pada pertemuan kedua ini dan ditemukan sebanyak 3 anak yang memperoleh skor 3 yaitu AG, OC, WF dan 7 anak yang mendapatkan skor 2 yaitu ND, HF, IT, DY, VN, KML, VD. Selanjutnya untuk anak yang memperoleh skor 1 mengalami penurunan dari 5 menjadi 3, ke 3 anak tersebut adalah YG, YD, dan SF. Data yang didapatkan pada pertemuan ke 3 yaitu terdapat 1 anak yang mendapatkan skor 4 anak tersebut adalah WF. Selanjutnya 4 anak yang mendapatkan skor 3 yaitu AG, OC, SF, dan VD, 7 anak yang mendapatkan skor 2 yaitu YG, ND, HF, IT, DY, VN, KML dan hanya 1 anak yang mendapatkan skor 1 yaitu YD. Berdasarkan uraian diatas mengenai indikator elaborasi pada pertemuan 1, 2, dan 3 pada siklus 1 diperoleh persentase sebanyak 15% atau 2 anak yang dapat menceritakan ide ataupun gagasan mereka secara detail dan jelas, proses wawancara pada indikator elaborasi ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan idenya.

Indikator ke 5 pada penelitian ini adalah, redifinition yang berarti kemampuan anak dalam menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan 4 deskriptor yaitu : a) jika anak menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan bahasa isyarat atau anggukan saja, maka anak mendapatkan skor 1; b) jika anak dapat menceritakan kembali tahapan membuat papier-mache dengan bimbingan guru, maka anak mendapatkan skor 2; c) jika anak dapat

menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan urutan yang belum benar, maka anak mendapatkan skor 3; d) jika anak, dapat menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan urutan yang benar maka anak mendapatkan skor 4. Perolehan data pada indikator redifinition, metode yang digunakan adalah wawancara.

Selanjutnya diperoleh data pada pertemuan pertama sebanyak 6 anak yang mendapatkan skor 1 yaitu YG, AG, ND, YD, HF, dan KML. Sebanyak 5 anak yang memperoleh skor 2 yaitu OC, IT, WF, DY, VN dan 2 anak yang memperoleh skor 3 yaitu SF dan VD hal ini dikarenakan saat kegiatan bermain papier-mache anak masih banyak yang belum faham mengenai apa yang harus dilakukan terlebih dahulu, dan bagaimana memulai bermain papier-mache sehingga banyak anak saat ditanya apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu kalau mau bermain papier-mache mereka cenderung diam atau mengganggu saja sebagai ungkapan dia sependapat dengan pernyataan yang dikatakan oleh guru saat wawancara.

Pertemuan ke 2 diperoleh 4 anak yang mendapatkan skor 1 yaitu ND, HF, IT, dan KML, kemudian untuk anak yang mendapatkan skor 2 sebanyak 8 anak yaitu YG, AG, OC, YD, WF, DY, VN, dan SF. Hanya 1 anak yang mendapatkan skor 3 yaitu VD. Pada pertemuan ke 3 terjadi peningkatan dimana anak yang mendapatkan skor 3 meningkat menjadi 3 anak, ke 3 anak tersebut adalah OC, WF, VD. Peningkatan lainnya diperoleh 9 anak yang mendapatkan skor 2 dan hanya 1 anak yang mendapatkan skor 1, 9 anak yang mendapatkan skor 2 adalah YG, AG, ND, YD, HF, IT, DY, VN, dan SF. 1 anak yang mendapatkan skor 1 adalah KML. Berdasarkan uraian di atas mengenai indikator redifinition, pada pertemuan 1, 2, 3 secara berturut-turut didapatkan data sebanyak 31 % atau 4 anak yang mampu menceritakan kembali cara bermain papier-mache dimana menurut Sternberg dikutip Mutiah (2012:44) bahwa anak yang kreatif adalah anak yang meninjau, merefleksikan atau mengungkapkan kembali tahapan kemajuan yang telah dicapai.

Berdasarkan uraian 5 indikator di pertemuan 1, 2, dan 3 pada siklus ke 1 serta hasil rekapitulasi hasil pengamatan pada siklus 1, tingkat kreativitas anak kelompok di Paud Sebiduk Sehaluan Dwi Asih Rawabening masih rendah yaitu sebanyak 4 (31%) anak yang mendapatkan nilai minimum berkembang sesuai harapan (BSH), sehingga peneliti melanjutkan ke siklus ke 2. Data observasi pada siklus 2 terdiri dari 3 kali pertemuan dan diperoleh hasil akhir setelah dilakukan tindakan

pada siklus 2, yaitu diketahui bahwa hasil akhir setelah dilakukan tindakan pada siklus 2, tidak ada anak yang mendapatkan nilai 25-43 pada kriteria belum berkembang, dan terdapat 2 anak (15%) nilai 44-62 dengan kriteria mulai berkembang (MB) yaitu HF dan KML. Ada 8 anak (62%) anak yang mendapatkan rentang nilai 63-81 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu, AG, OC, ND, YD, DY, VN, dan SF. Selanjutnya terdapat 3 anak yang mendapatkan nilai 82-100 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSH) yaitu YG, WF, dan VD.

Perolehan nilai pada siklus ke 2 setelah dilakukan pengamatan pada setiap indikator, dimana masing-masing indikator memiliki 4 deskriptor. Indikator pertama yaitu fluency, hal yang diungkapkan disini adalah kelancaran anak dalam membuat adonan papier-mache (dengan cara merobek dan meremas kertas kemudian memeras dan mencampur bubur kertas dengan lem) dengan 4 deskriptor, yaitu; a) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya hanya sampai pada kegiatan merobek kertas saja anak mendapatkan skor 1; b) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya hanya sampai pada kegiatan merobek kertas dan meremas kertas didalam air anak mendapatkan skor 2; c) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremasnya didalam air dan memeras bubur kertas, anak mendapatkan skor 3; d) jika anak melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremas kertas didalam air selanjutnya memeras dan mencampur bubur kertas dengan lem anak mendapatkan skor 4.

Pertemuan pertama yang berlangsung pada Selasa, 13 September 2016 pada indikator fluency, diperoleh data yaitu sebanyak 8 anak yang mendapatkan skor 4, 8 anak yang melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremas kertas didalam air selanjutnya memeras dan mencampur bubur kertas dengan lem adalah YG, OC, ND, IT, WF, KML, SF, VD. Selanjutnya 5 anak yang mendapatkan skor 3 atau yang sudah melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremasnya didalam air dan memeras bubur kertas, 5 anak tersebut adalah AG, YD, HF, DY, VN. Pertemuan kedua berlangsung pada pada hari Kamis, 15 September diperoleh data yaitu sebanyak 9 anak yang mendapatkan skor 4, adalah YG, AG, OC,

ND, YD, IT, WF, SF dan VD, kemudian 4 anak mendapatkan skor 3 yaitu HF, DY, VN, KML. Jumlah anak yang memperoleh skor 4 pada indikator fluency ini mengalami konsistensi hingga pertemuan ke 3 yang berlangsung pada hari Sabtu, 17 September 2016, yaitu ditemukan sebanyak 9 anak yang melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremas kertas didalam air selanjutnya memeras dan mencampur bubur kertas dengan lem adalah YG, AG, OC, YD, IT, WF, KML, SF, VD. Selanjutnya untuk anak yang mendapatkan skor 3 yaitu sebanyak 4 anak, 4 anak yang sudah melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremasnya didalam air dan memeras bubur kertas adalah ND, HF, DY, VN.

Berdasarkan uraian di atas mengenai indikator fluency pada pertemuan 1, 2 dan 3 secara berturut-turut pada siklus 1 diperoleh persentase sebanyak 87% anak dapat melakukan kegiatan membuat adonan papier-mache, dan menyelesaikannya sampai pada kegiatan merobek kertas kemudian meremasnya didalam air dan memeras bubur kertas, dimana menurut Susanto (2012:120) mengatakan bahwa komponen dasar kreativitas adalah fluency dimana kelancaran ditandai dengan keberhasilan yang diperoleh melalui usaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kemudian Permendikbud RI No 146 Tahun 2014 menyebutkan bahwa anak yang kreatif adalah anak yang dapat menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.

Indikator ke 2 pada penelitian ini adalah flexibility, hal yang diungkapkan pada indikator ini adalah keluwesan anak dalam menyelesaikan tugas dengan cara menghasilkan karya/produk dari papier-mache. Deskriptor dari indikator flexibility yaitu, a) jika anak tidak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache anak mendapatkan skor 1; b) jika anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache hanya sampai pada membentuk papier-mache anak mendapatkan skor 2; c) jika anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache hanya sampai pada membentuk papier-mache dan mewarnai papier-mache anak mendapatkan skor 3; d) jika anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache sampai pada membentuk, mewarnai, dan menghias papier-mache anak mendapatkan skor 4. Perolehan data pada pertemuan ke 1 yaitu sebanyak 4 anak yang mendapatkan skor 4 yaitu YG, WF, KML, dan VD, 7 anak yang mendapatkan skor 3 yaitu AG, OC, ND, IT, DY,

VN, dan SF. Selanjutnya masing-masing 1 anak yang mendapatkan skor 1 dan 2 yaitu HF dan YD. Pada pertemuan ke 2 terdapat 4 anak yang dapat menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache sampai pada membentuk, mewarnai, dan menghias papier-mache anak mendapatkan skor 4, keempat anak tersebut adalah YG, WF, DY dan WF. Selanjutnya anak yang menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache hanya sampai pada membentuk papier-mache dan mewarnai papier-mache 5 anak yaitu AG, OC, ND, HF, IT dan 4 anak mendapatkan skor 2, pada pertemuan kedua ini indikator flexibility mengalami penurunan dikarenakan kegiatan bermain hari Kamis, 15 September 2016 ini adalah membuat bros sehingga ada beberapa anak yang menyerah hingga tahap mewarnai saja. Meski demikian tidak ditemukan anak yang mendapatkan skor 1 atau anak pada deskriptor anak menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache hanya sampai kegiatan mencetak papier-mache dengan cetakan agar saja.

Selanjutnya pada pertemuan ke 3 mengalami peningkatan anak yang mendapatkan skor 3 atau pada deskriptor menyelesaikan kegiatan bermain papier-mache hanya sampai pada membentuk papier-mache dan mewarnai papier-mache yaitu sebanyak 8 anak ke delapan anak tersebut adalah AG, OC, ND, YD, IT, DY, VN, dan KML. Berikutnya HF dan SF memperoleh skor 2 karena pada pertemuan ke 3 ini mereka hanya membentuk papier-mache saja sedangkan kegiatan mewarnai papier-mache dibantu oleh VD dan DY. Berdasarkan penjabaran di atas mengenai perolehan skor anak pada indikator Flexibility secara berturut-turut pada pertemuan 1, 2, dan 3 diperoleh persentase 85% atau setara dengan 11 anak yang sudah mencapai indikator Flexibility dimana pada Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa anak yang kreatif dan terampil adalah anak yang membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan.

Indikator ke 3 yaitu originality, hal yang diungkapkan disini adalah keaslian karya dari papier-mache yang dibuat oleh anak dengan 4 deskriptor, yaitu a) jika anak membuat karya dari papier-mache dengan meniru contoh dan minta dibantu oleh guru maupun temannya, anak mendapatkan skor 1; b) jika anak membuat karya dari papier-mache dengan meniru contoh dari guru maupun temannya, anak mendapatkan skor 2; c) jika anak membuat karya dari papier-mache dengan meniru dan mengombinasikan dengan idenya, anak mendapatkan skor 3; d) jika anak membuat karya dari papier-mache sesuai dengan

idenya dan berbeda dari temannya, anak mendapatkan skor 4.

IT, WF, DY, VN, KML, VD dapat membuat lukisan timbul dari papier-mach sesuai dengan idenya dan berbeda dari temannya dan yang dicontohkan oleh guru, untuk itu mereka memperoleh skor 4 pada pertemuan pertama. Berikutnya YG, AG, OC, ND, HF, mereka mengkombinasikan ide yang mereka miliki dengan ide dari temannya atau dari contoh guru, sehingga mereka mendapatkan skor 3. Dua anak lainnya yang meminta untuk diberi contoh oleh guru dan mendapatkan skor 2 adalah YD dan SF. Pertemuan kedua yaitu membuat bros dari cetakan agar-agar, ditemukan 5 anak yang membuat bros dengan cetakan agar namun mewarnai dan menghias berdasarkan ide mereka sendiri, sehingga mendapatkan skor 4. 5 anak tersebut adalah, YG, WF, DY, VN, VD. Anak yang mendapatkan skor 3 juga berjumlah 5 pada pertemuan ke 2 ini, kelima anak tersebut adalah AG, OC, ND, HF, IT, dan YD, KML, SF mendapatkan skor 2 karena mereka meminta untuk diberi contoh saat mewarnai bros karya mereka sendiri. Pada pertemuan ke 3, 6 anak memperoleh skor 4 yaitu YG, AG, OC, WF, VN dan VD. ND, HF, IT, DY, dan SF mendapatkan skor 3. YD dan KML mendapatkan skor 2.

Berdasarkan uraian diatas mengenai indikator originality pada pertemuan 1, 2, dan 3 diperoleh persentase rata-rata sebanyak 100% atau 13 anak yang dapat membuat karya dari papier-mache dengan meniru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan idenya atau membuat karya dari papier-mache tanpa meniru dan berdasarkan ide anak itu sendiri dimana, disebutkan pada Permendikbud No 137 tahun 2014, anak yang kreatif adalah anak yang membentuk berdasarkan objek yang dilihat dan mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai.

Indikator ke 4 pada penelitian ini adalah elaboration dimana pada indikator ini merupakan penggalian ide ataupun gagasan anak terhadap hasil karyanya sendiri. Untuk memperoleh data dari indikator ini peneliti menggunakan metode wawancara dengan 4 deskriptor, yaitu: a) jika anak mau menceritakan ide ataupun gagasannya walaupun dengan anggukan saja, anak mendapatkan skor 1; b) jika anak dapat menceritakan ide ataupun gagasan dari hasil karya yang dibuatnya dengan bimbingan guru, anak mendapatkan skor 2; c) jika anak dapat menceritakan ide ataupun gagasan dari hasil karya yang dibuatnya dan tidak detail, maka anak mendapatkan skor 3; d) jika anak dapat

menceritakan ide ataupun gagasan dari hasil karya yang dibuatnya secara detail meskipun hasil karyanya tidak sesuai dengan ide gagasannya, maka anak mendapatkan skor 4.

Pada pertemuan 1 siklus ke 2 YG, AG, OC, WF, SF dan VD dapat melakukan kegiatan wawancara dengan baik, mereka menceritakan ide ataupun alasan mengapa mereka membuat lukisan timbul yang berbeda dengan yang dicontohkan oleh guru meskipun tidak secara detail mereka menceritakan ide mereka, sehingga 6 anak tersebut mendapatkan skor 3. Berikutnya ada 6 anak juga yang menjawab pertanyaan guru, mengapa membuat lukisan timbul ini dengan bimbingan guru, 6 anak tersebut adalah ND, YD, IT, DY, VN, KML dan YD hanya mengangguk saja saat ditanya oleh guru sehingga YD mendapatkan skor 1. Pertemuan kedua ditemukan 1 anak yang menceritakan idenya mengenai warna bros yang dia gunakan dengan jelas tanpa bimbingan oleh guru, anak tersebut adalah WF. Berikutnya YG, AG, OC, VN, SF, VD, menceritakan ide mengenai bros yang mereka buat, meskipun tidak secara detail, misalnya pada sesi ini guru bertanya pada YG, YG kenapa membuat bros berbentuk kura-kura? YG menjawab, "karna saya lucu bu". Sehingga mereka mendapatkan skor 3. HF mendapatkan skor 1. Pada pertemuan ke 3 YG, mendapatkan skor 4 kemudian IT dan VD juga mendapatkan skor 4. AG, OC, VN, mendapatkan skor 3 dan OC, YD, HF, WF, DY, KML, SF mendapatkan skor 2.

Berdasarkan uraian di atas mengenai indikator elaborasi pada pertemuan 1, 2, dan 3 pada siklus 2 diperoleh persentase rata-rata sebanyak 31% atau 4 anak yang dapat menceritakan ide ataupun gagasan mereka secara terperinci dan jelas, proses wawancara pada indikator elaborasi ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan idenya dimana menurut Guildford dalam Mutiah (2012:42) mengatakan bahwa elaboration kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

Indikator ke 5 pada penelitian ini adalah, redifinition yang berarti kemampuan anak dalam menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan 4 deskriptor yaitu : a) jika anak menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan bahasa isyarat atau anggukan saja, maka anak mendapatkan skor 1; b) jika anak dapat menceritakan kembali tahapan membuat papier-mache dengan bimbingan guru, maka anak mendapatkan skor 2; c) jika anak dapat menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan urutan yang belum benar, maka anak mendapatkan skor 3; d) jika anak, dapat menceritakan kembali cara membuat karya dari

papier-mache dengan urutan yang benar maka anak mendapatkan skor 4. Perolehan data pada indikator redifinition, metode yang digunakan adalah wawancara.

Pada pertemuan pertama siklus kedua, berlangsung pada Selasa, 13 September 2016, OC, IT, WF, VD mereka dapat menceritakan kembali cara membuat karya dari papier-mache dengan urutan yang belum benar, sehingga mereka mendapatkan skor 3. Berikutnya YG, AG, ND, YD, HF, DY, mendapatkan skor 2 karena mereka menceritakan kembali kegiatan bermain papier-mache dengan bimbingan guru, selanjutnya VN, KML, dan SF hanya mengangguk saja, ataupun hanya bilang iya dan tidak pada saat wawancara sehingga mereka mendapatkan skor 1. Pertemuan kedua pada hari Kamis, 15 September 2016 WF dan Vd bisa dengan lancar menceritakan kegiatan bermain papier-mache dengan benar sehingga mereka mendapatkan skor 4, dan 6 anak mendapatkan skor 3 YG, OC, DY, VN, KML, SF. AG, ND, YD, HF, IT, mendapatkan skor 2.

Pertemuan ke 3 pada hari Sabtu, 17 September 2016, anak yang mendapatkan skor 4 yaitu WF dan VD, dan anak yang mendapatkan skor 3 adalah YG dan OC. Berikutnya AG, ND, YD, HF, IT, DY, VN, KML, SF mendapatkan skor 2. Berdasarkan uraian di atas mengenai indikator redifinition, pada pertemuan 1, 2, 3 secara berturut-turut didapatkan data sebanyak 31 % atau 4 anak yang mampu menceritakan kembali cara bermain papier-mache hal ini senada dengan permendikbud No 146 tahun 2014, anak yang kreatif adalah anak yang menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).

Berdasarkan hasil penelitian kreativitas anak pada akhir siklus 2 adalah sebanyak 11 anak (85%) terdapat dalam kriteria berhasil. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini bisa dikatakan berhasil hal ini dikarenakan batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak adalah 75-80% (Sudjana dikutip Dimiyati, 2013:105). Tingkat keberhasilan ini dijadikan landasan bagi peneliti untuk tidak melanjutkan tindakan penelitian selanjutnya. Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh pendapat Kurniati (2012:135) yang menyatakan bahwa kegiatan eksperimen seperti bermain papier-mache dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan kreativitas Anak. Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nunik Wiji Sejati (2013) yang berjudul “Pengaruh Bermain Papier-Mache Terhadap Kreativitas Anak Di TK Pertiwi IV Srimulyo Sragen Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan analisis data, penelitian

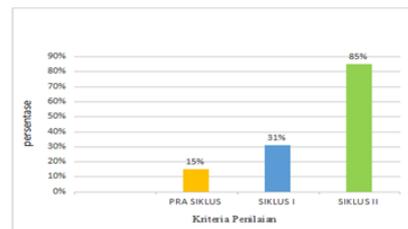
ini dinyatakan berhasil dan telah melebihi target yang ditentukan.

Data hasil observasi rekapitulasi, terlihat kreativitas anak melalui bermain Papier-mache dari Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2 mengalami peningkatan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3.10 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Rekapitulasi Hasil Keseluruhan		
Prasiklus	Siklus I	Siklus II
15%	31%	85%

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan dari prasiklus, siklus I dan siklus 2, secara berturut-turut yaitu dari 15% meningkat sebanyak 16% sehingga menjadi 31%, dan hasil siklus 2 meningkat sebanyak 54% sehingga menjadi 85%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar grafik rekapitulasi hasil observasi kreativitas anak melalui bermain *Papier-mache* dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Hasil Rekapitulasi Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya peningkatan hasil rekapitulasi pada prasiklus, siklus I dan siklus 2, peningkatannya yaitu dari prasiklus didapatkan 2 (15%) anak yang sudah dapat dikatakan sebagai anak yang kreatif yaitu YG dan WF. Kemudian pada siklus 1 meningkat sebanyak 16% sehingga menjadi 4 (31%) anak yang sudah dapat dikatakan sebagai anak yang kreatif yaitu OC, WF, SF, dan VD, dan hasil siklus 2 meningkat sebanyak 54% sehingga menjadi 11 (85%) anak yang sudah dapat dikatakan sebagai anak yang kreatif yaitu YG, AG, OC, ND, IT, WF, DY, VN, KML, SF, dan VD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data diperoleh peningkatan kreativitas dari prasiklus, siklus I dan siklus 2, secara berturut-turut adalah 2 anak (15%) meningkat menjadi 4 anak 31%, dan meningkat menjadi 11 anak (85%) yang mendapatkan nilai minimal berkembang sesuai

dengan harapan (BSH). Hal ini terlihat pada setiap indikator yang sering muncul adalah *fluency* sebanyak 87%, *flexibility* 85% dan *originality* sebanyak (100%), sedangkan indikator yang tidak sering muncul adalah *elaboration* yang hanya muncul sebanyak 31% dan *redifinition* sebanyak 31%. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain *papier-mache* dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di PAUD Sebiduk Sehaluan Dwi Asih Rawabening.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Elvida. 2012. Peningkatan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Bahan Sisa Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri. *Jurnal*. Padang. Universitas Negeri Padang. Diakses pada tanggal 02 Oktober 2015.
- Masitoh, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sejati, Nunik Wiwik. 2013. *Pengaruh Permainan Bubur Kertas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Tk Pertiwi Iv Srimulyo Sragen*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhamaddiya Surakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, 2013. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. & Sujiono B. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: Pedagogia.

