
**PENGEMBANGAN KREATIVITAS SENI ANAK MELALUI BERMAIN
MOZAIK DI TK PERTIWI SUKOSONO KEDUNG JEPARA**

Maimanah¹

¹TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara

Abstrak

Penelitian “Pengembangan Kreativitas Seni Anak Melalui Bermain Mozaik” di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas seni anak melalui bermain mozaik di lembaga TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Lokasi penelitian di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain mozaik dapat meningkatkan kreativitas seni anak. Peningkatan ini dapat dilihat dari proses pembelajaran anak. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa tingkat keberhasilan anak dari pembelajaran siklus melalui bermain mozaik sebesar 50% anak memiliki kreativitas tinggi, 30% sedang, dan 20% rendah dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dimana murid yang memiliki kreativitas tinggi sebesar 85%, sedang sebanyak 10%, dan 5% dalam kategori rendah. Pembelajaran pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan. Perubahan kreativitas yang semakin tinggi pada siklus II dibandingkan dengan nilai pada siklus I membuktikan bahwa peningkatan kreativitas anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain mozaik.

Kata Kunci: Kreativitas Seni Anak, Bermain, Mozaik

History Article

Received 2 Februari 2021

Approved 10 Februari 2021

Published 15 Februari 2021

How to Cite

Maimanah. (2021). Pengembangan Kreativitas Seni Anak Melalui Bermain Mozaik Di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara. *Wawasan Pendidikan*, 1(1), 115-126.

Coressponding Author:

Ngabul Jokosari RT 02/ RW 05 Tahunan Jepara, Jawa Tengah.

E-mail: maym16382@gmail.com

PENDAHULUAN

Prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Menurut psikolog sebagian besar orang tua menganggap awal masa kanak-kanak sebagai usia yang mengandung masalah. Mereka bandel, keras kepala, tidak menurut dan melawan atau sering kali marah tanpa alasan.

Disisi lain masa kanak-kanak awal seringkali dianggap sebagai usia bermain yang sesungguhnya. Berbagai studi tentang cara bermain dengan menggunakan mainan mencapai puncaknya pada tahun awal masa kanak-kanak dan kemudian menurun ketika anak mulai memasuki sekolah dasar. Dapat dikatakan usia 3-5 tahun adalah usia keemasan bagi anak. Selain itu, ditandai dengan munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangan. Masa ini ditandai dengan berbagai bentuk kreativitas dalam bermain yang muncul dari daya imajinasi anak. Pemberian stimulus yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadikan mereka lebih matang baik dari segi fisik maupun psikis.

Periode usia 3-5 tahun merupakan masa yang penting bagi kelangsungan perkembangan anak di masa yang akan datang. Berhasil atau gagalnya anak dalam menjalani periode tersebut akan menentukan proses selanjutnya. Jika anak berhasil maka diperkirakan anak tidak mengalami hambatan yang berarti dalam kehidupan anak kelak. Namun bila anak gagal atau terlambat melewati masa-masa tersebut dikhawatirkan akan terjadi ketidakharmonisan didalam perkembangannya sebagaimana terdapat dalam garis besar program kegiatan belajar taman kanak-kanak. Dimana tujuan dari program kegiatan belajar taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dipelakukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Bermain merupakan salah satu cara belajar yang ditanamkan untuk anak di taman kanak-kanak. Dengan bermain seorang anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Melalui bermain secara berkelompok, anak akan mengenal dirinya dan temannya. Artinya anak dapat menyesuaikan dirinya sendiri, teman-teman, dan lingkungannya mengenai perkembangan dan kemampuan diri, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dihadapi anak pada waktu bermain. Peran guru dalam penggunaan alat permainan sangat diperlakukan dari perencanaan sebelum bermain sampai kegiatan bermain selesai. Misal alat yang digunakan untuk bermain tidak membahayakan anak serta dalam pelaksanaannya anak harus mendapat kesempatan untuk melakukan dan dapat merasakan hasilnya.

Kebutuhan anak untuk kegiatan bermain sangat beragam jenisnya ada yang bersifat bongkar pasang, menyusun, mengelompokkan, memasangkaan, merangkai, membentuk, menempel, dan lain-lain. Anak akan mendapat tambahan pengetahuan melalui bermain dengan alat. Alat bermain merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Sehingga dengan pemahaman yang cukup, anak diharapkan dapat merancang suatu hal baru dan berbeda yang dapat menimbulkan kepuasan diri dan pada akhirnya seorang anak akan menjadi lebih kreatif dan

inovatif. Anak dikatakan kreatif jika dia mampu mengekspresikan diri dan menciptakan suatu bentuk benda dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika mempunyai ide, pokok pikiran yang baru sehingga anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya bagi pengalaman dengan berbagai permainan.

Alat permainan berfungsi untuk mengenalkan anak pada lingkungan sekitar dan membimbing anak untuk mengenali kemampuan dirinya mengenai daya cipta dan daya berpikir anak. Secara tidak langsung dalam bermain anak menggunakan paca inderanya secara aktif sehingga dapat meningkatkan sel otak dan dapat memperlancar proses pembelajaran anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam membuat dan menciptakan alat bermain dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memperhatikan perkembangan anak didik.

Salah satu bentuk permainan yang diajarkan pada anak di taman kanak-kanak adalah bermain mozaik. Tujuan dari bermain mozaik adalah untuk mengenalkan bentuk-bentuk yang tak beraturan, melatih daya pengamatan, konsentrasi, daya cipta melalui jari-jarinya. Namun, disini hanya sebagian anak didik yang mampu melakukan kegiatan ini karena terbatasnya media dan pengetahuan yang dimiliki guru dan permainan mozaik belum tentu dikemas secara menarik sehingga anak belum memiliki rasa tertarik.

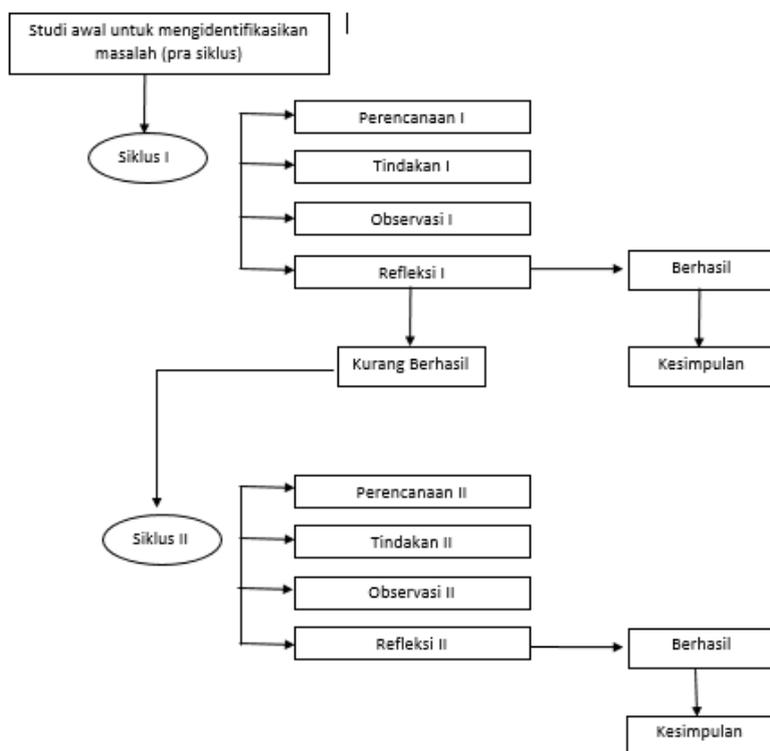
Kemampuan kreativitas seni anak dalam bermain di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara masih rendah, anak sulit diajak untuk berkreativitas dalam berkreasi dan menuangkan ide-ide kreatif melalui jari-jari tangannya. Sebagai pendidik perlu mempersiapkan permainan yang lebih bervariasi untuk mengembangkan kreativitas anak agar lebih berkreasi dan mengembangkan imajinasinya. Berdasarkan uraian tersebut maka penting diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Kreativitas Seni Anak Melalui Bermain Mozaik di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara.”

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini sebagai upaya untuk memperbaiki hasil pembelajaran yang terbagi dalam dua siklus, yaitu siklus 1 dan 2. Penelitian ini bermaksud untuk memperoleh gambaran secara mendalam tentang pengembangan kreativitas anak melalui bermain mozaik dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Hal ini disesuaikan dengan tujuan pokok dari penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan dan menganalisa tentang pengembangan kreativitas seni anak melalui bermain mozaik.

Penelitian mengenai pengembangan kreativitas seni anak melalui bermain mozaik dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Juli tahun 2016. Adapun tempat penelitian adalah di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara. Tempat tersebut dipilih karena peneliti merupakan pengajar di TK ini sehingga dengan keadaan tersebut mempermudah dan memperlancar pelaksanaan penelitian yang dilakukan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari proses kegiatan pada lembar kerja anak, sedangkan sumber data sekunder dapat diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan guru mengenai partisipasi anak selama tindakan berlangsung.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Wardani (2010:2) direncanakan berlangsung selama dua siklus dan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya, tahapan tersebut tertuang dalam bagan berikut



Pra Siklus adalah kegiatan yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus I, peneliti mempersiapkan antara lain:

- Menyusun jadwal penelitian
- Menentukan observer atau penilai
- Membuat rencana pengorganisasian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yang terdiri atas dua siklus.

Siklus I

- Perencanaan, menyusun pembelajaran (SKH) dan instrumen penelitian secara lengkap.
- Pelaksanaan, menjelaskan dan menugaskan anak untuk bermain mozaik yang terbuat dari potongan kertas.
- Pengamatan data, pengamatan dengan bantuan teman sejawat untuk mengisi lembar pengamatan selama pengamatan berlangsung untuk melakukan penilaian
- Refleksi, bersama teman sejawat menyiapkan siklus II karena siklus I belum mencapai ketuntasan.

Siklus II

- Perencanaan perbaikan, menyusun rencana perbaikan pembelajaran dan instrumen penelitian setelah menemukan penyebab permasalahan yang timbul
- Pelaksanaan, memberi penjelasan pada anak tentang materi dan bahan, kegiatan didalam ruangan, anak bebas membuat pola, bahan dari kancing baju dan dilakukan secara individu.
- Pengamatan data, minta bantuan teman sejawat untuk melakukan pengamatan dalam penilaian pada anak.

d. Refleksi, menyimpulkan hasil kegiatan bersama teman sejawat.

Teknik Pengumpulan Data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi/pengamatan adalah pengamatan awal yang dilakukan untuk mengamati kebiasaan-kebiasaan anak dalam belajar terutama kaitannya dengan keterampilan siswa dalam membaca, kesulitan siswa dalam belajar dan tingkat kemampuan siswa dalam penelitian sederhana serta kebiasaan siswa dalam belajar (Paizaluddin, 2013). Wawancara/ interview adalah metode yang dilakukan dengan cara dialog oleh seorang pewawancara (Interviewer) untuk memperoleh data dari terwawancara. Menurut Esterberg dan Sugiyono, wawancara/interview merupakan pertemuan 2 orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik cerita. Arikunto (2006:231) berpendapat bahwa metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan sebagainya.

Analisis data adalah proses mencari kebenaran dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan pada orang lain. Analisis data yang dilakukan peneliti adalah menggunakan diskriptif kualitatif. Analisis data menurut Huberman dalam Sugiyono (2008:332), dilakukan oleh penulis dari pengumpulan data yang direduksi dan disajikan sesuai pengelompokan data, selanjutnya data diolah dan dibahas dengan mengacu pada hasil reduksi data untuk diambil kesimpulan hasil penelitian. Dalam menganalisis data kualitatif tersebut, penulis melakukan tahapan antara lain :

1. Penyusunan Data

- Hanya memasukkan data penting dan benar-benar dibutuhkan
- Hanya memasukkan data yang bersifat obyektif
- Hanya memasukkan data autentik perlu dibedakan antara data informasi dengan kesan pribadi responden (Sudijono, 2000:24)

2. Pengolahan data dan pengklasifikasian data

Pengolahan dan pengklasifikasian data tersebut dilakukan dengan tiga teknik (Arikunto, 2002:142) sebagai berikut:

- *Editing*, yaitu teknik pemeriksaan kembali kelengkapan jawaban yang telah diperoleh
- *Coding*, teknik pemberian kode pada masing-masing jawaban responden
- *Tabulating*, teknik memutuskan data pada tabel atau grafik untuk keperluan tersebut sesuai dengan jenis kodenya.

3. Pengolahan data

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data diskriptif kualitatif dengan menganalisis data hasil pemberian tugas pada siswa menggunakan rumus :

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Ket: P = angka prosentase

F = frekuensi

N = jumlah individu

Keberhasilan dalam penelitian ini dirumuskan dalam indikator keberhasilan sebagai acuan. Keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah adanya pengembangan

keaktivitas seni anak melalui bermain mozaik di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara yang melebihi 75%.

Indikator perkembangan anak

Kriteria pengembangan kreativitas seni anak diukur dari hasil per siklus minimal 75% peserta didik aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, dan dapat melakukan perintah dari guru. Rumus perhitungan skor sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{P \times 100\%}{N}$$

Ket: P = jumlah peserta didik dengan kategori tinggi

N = jumlah keseluruhan peserta didik

No.	Indikator	Nilai		
		Baik	Cukup	Kurang
1.	Membuat berbagai bentuk dari potongan kertas			
2.	Menempelkan potongan kertas sehingga membentuk pola pada gambar			
3.	Membuat gambar dengan teknik mozaik dan memakai berbagai bentuk/bahan			

Indikator kinerja guru

Kinerja guru dalam melakukan pembelajaran dikelompokkan dalam bagian persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Nama :

Kelas :

No.	Aspek yang Dinilai
A	Persiapan
1.	Kemampuan guru menyiapkan kelas sesuai dengan tema
2.	Kemampuan guru menyiapkan murid (baris, salam, dst.)
3.	Kemampuan guru memberikan apersepsi
4.	Penyiapan alat peraga
B	Pelaksanaan
1.	Kemampuan guru menjelaskan kegiatan inti
2.	Kemampuan guru menggunakan alat peraga saat menerangkan sesuai dengan fungsinya
3.	Kemampuan guru mengatur area yang digunakan dalam KBM
C	Penutup
1.	Kemampuan guru mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan
2.	Keterampilan guru menilai pekerjaan anak
3.	Penggunaan bahasa yang standar dan mudah dipahami anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

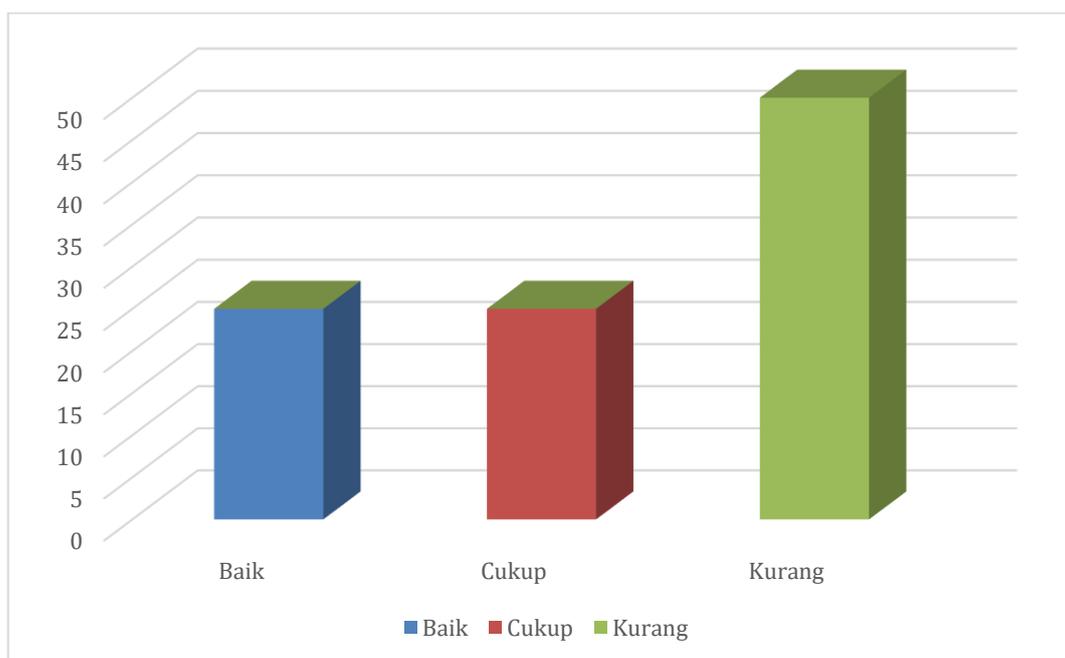
Pra Siklus

Kemampuan kreativitas seni awal siswa TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara dalam bermain mozaik sangat kurang. Dari 20 siswa yang ada 10 anak diantaranya belum mampu mengembangkan kreativitas seninya dalam bermain mozaik. Dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 1. Pra Siklus Hasil Kreativitas Seni Anak dalam Bermain Mozaik.

Kemampuan yang Dicapai		
Baik	Cukup	Kurang
5	5	10
$\frac{5 \times 100\%}{20} = 25\%$	$\frac{5 \times 100\%}{20} = 25\%$	$\frac{10 \times 100\%}{20} = 50\%$

Melihat tabel diatas, 10 dari 20 anak (50%) belum mampu mengembangkan kreativitas seninya dalam bermain mozaik, yakni belum dapat membentuk berbagai bentuk dari potongan kertas, menempelkan potongan kertas membentuk pola gambar, dan membuat gambar dengan teknik mozaik dan memaknai bentuk/ bahan.



Gambar 1. Grafik Hasil Prosentase Pra Siklus

Kondisi awal menunjukkan kemampuan kreativitas seni anak sangat kurang yaitu 25%, maka dilakukan siklus I dengan mengajak anak untuk bermain mozaik.

Siklus I

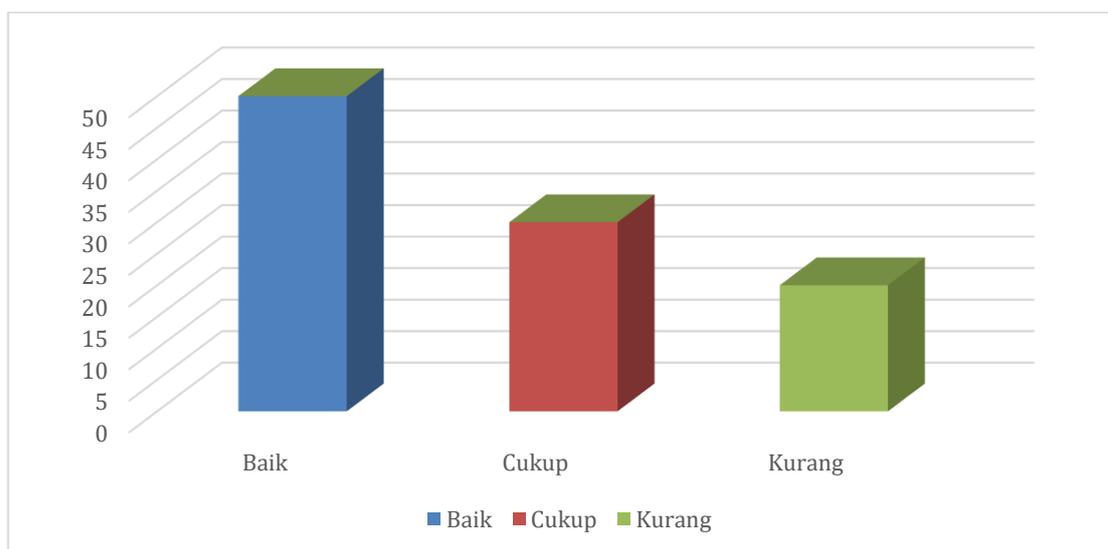
Pada penelitian ini, guru bertindak sebagai observer. Pembelajaran mengacu pada skenario pembelajaran yang termuat dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Observasi dan penilaian yang dilakukan pada siklus I termuat dalam tabel 2

Tabel 2. Prosentase Siklus I

Kemampuan yang Dicapai		
Baik	Cukup	Kurang
10	6	4
$\frac{10 \times 100\%}{20} = 50\%$	$\frac{6 \times 100\%}{20} = 30\%$	$\frac{4 \times 100\%}{20} = 20\%$

Dari prosentase siklus pertama dapat dilihat bahwa anak memiliki kemampuan kreativitas seni yang tinggi yang dapat mencapai peningkatan 50% (10 anak), sedang 30% (6 anak), dan rendah 20% (4 anak).

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pada siklus I anak yang dapat melakukan permainan mozaik dari 10 anak yang mengikuti pembelajaran baru 50% anak yang kreativitas seninya baik, terlihat anak sudah mengenal dan mampu menyusun potongan menjadi bentuk sesuai pola gambar yang ada, Dan 30% (6 anak) masih pasif dan 20% (4 anak) yang belum dapat melakukannya. Data dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 2. Grafik Hasil Prosentase Siklus I

Grafik diatas menunjukkan bahwa kreatifitas seni anak terlihat mengalami peningkatan, namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75% sehingga perlu diadakan siklus II.

Siklus II

Siklus II diadakan untuk memperbaiki kualitas dan kuantitas dalam memotivasi siswa yang masih kurang dalam siklus I. Observasi dan penilaian yang dilakukan pada siklus II ini, yang dapat dilihat pada tabel 3

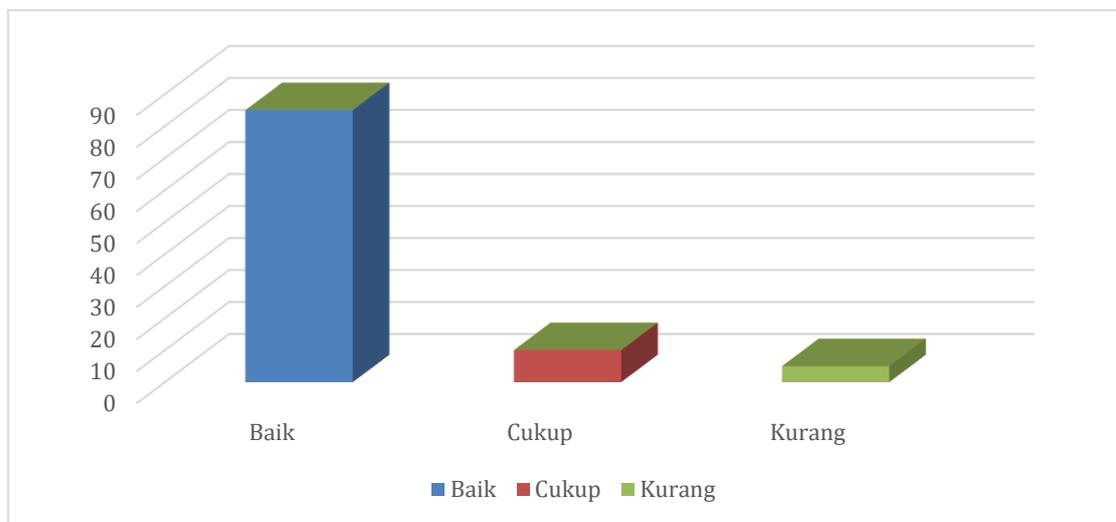
Tabel 3. Prosentase Siklus II

Kemampuan yang Dicapai		
Baik	Cukup	Kurang
17	2	1
$\frac{17 \times 100\%}{20} = 85\%$	$\frac{2 \times 100\%}{20} = 10\%$	$\frac{1 \times 100\%}{20} = 5\%$

Berdasarkan prosentase siklus kedua dapat dilihat bahwa anak yang memiliki kemampuan kreativitas seni tinggi mencapai 85% (17 anak), sedang 10% (2 anak), rendah 5% (1 anak), sedangkan tahap Observasi dilaksanakan secara langsung bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar dengan rencana yang disusun sebelumnya.

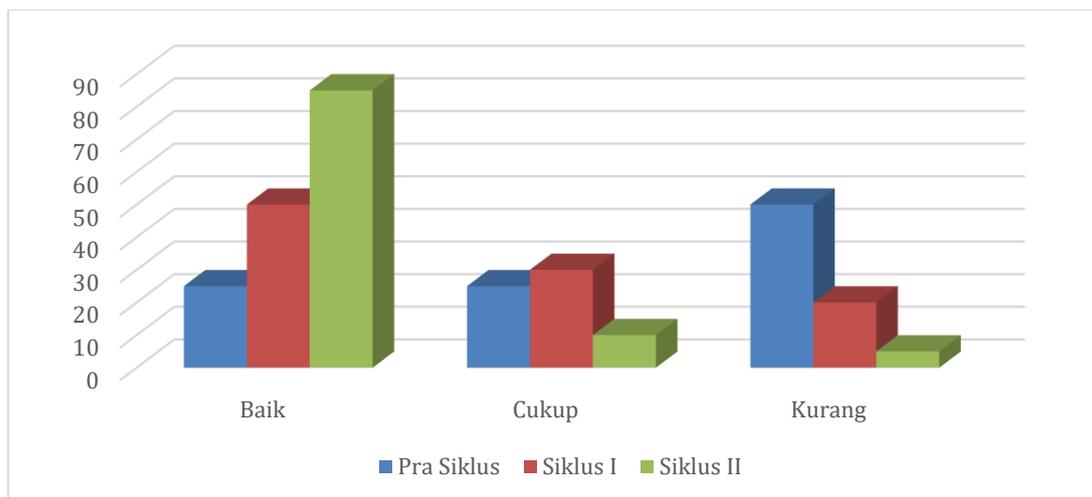
Siklus II menghasilkan dari 20 anak yang mengikuti pembelajaran sudah 85% anak yang mampu bermain mozaik dan menyusun kancing baju menjadi pola gambar. Ada 10% anak yang masih pasif kemampuan kreativitas seninya dalam bermain mozaik dan menyusun kancing baju menjadi pola gambar, dan 5% lagi yang kurang mampu dalam kemampuan kreativitas seninya dalam bermain mozaik.

Pada siklus ini anak yang kurang mampu jumlahnya tidak signifikan dan murid yang mampu telah mencapai kriteria ketuntasan minimal sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 3. Grafik Hasil Prosentase Siklus II

Pada tabel ini terlihat bahwa kemampuan kreativitas seni anak sudah mengalami perubahan pada siklus ke II. Hambatan-hambatan pada siklus I sudah sangat minim terjadi pada siklus II. Dan ternyata mereka tertarik pada permainan mozaik yang diterapkan oleh guru. Adapun peningkatan kreativitas seni anak dari pra siklus hingga siklus ke II dapat dilihat dalam grafik berikut:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Kreativitas Seni Pra Siklus - Siklus II

PEMBAHASAN

Pra Siklus

Bermain konstruktif adalah bermain yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan hasil karya tertentu (Hurlock dalam Meyke Sugianto,1994:42). Bermain menggunakan alat atau media anak bisa menciptakan hasil karya, ini dapat dilihat dari TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara sebelum diadakan perbaikan siklus I dan siklus II kemampuan anak bermain mozaik yakni menyusun potongan kertas masih kurang yakni 5 dari 20 anak atau 25% yang masuk dalam kategori memiliki kreativitas seni tinggi.

Siklus I

Penerapan kegiatan bermain mozaik di TK Pertiwi Sukosono Kedung Jepara tidak menyimpang dari jalur prinsip yang ditentukan. Bermain mozaik merupakan salah satu program pembelajaran yang perlu dikembangkan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan metode mozaik dalam kegiatan belajar mengajar, menyusun potongan kertas dan kancing baju menjadi pola gambar. Setelah guru mengubah strategi pembelajaran dengan menggunakan media bermain mozaik anak dapat termotivasi dan antusias untuk berkreasi menjadi tinggi.

Ini terbukti dari penilaian hasil karya anak menyusun pola potongan kertas. Pada perbaikan pembelajaran pada siklus I kemampuan anak tercapai 50%. Hal ini sesuai dengan pendapat Meyke (1995:12) bahwa dengan bermain dan belajar memberi kesempatan pada anak untuk belajar memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkandan mendapat bermacam-macam konsep. Namun hasil dicapai belum sepenuhnya memenuhi kriteria yang ditetapkan yaitu masih dibawah 75% sehingga masih perlu diadakan tindakan pada siklus ke II.

Siklus II

Pada siklus II ini proses perbaikan masih menggunakan permainan mozaik dengan menggunakan kancing baju. Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, kreativitas seni anak meningkat yaitu anak sudah mampu mengenal dan menyusun kancing baju menjadi pola gambar yang mereka inginkan. sehingga anak mengalami peningkatan prestasi yang menyenangkan. Hasil nilai perbaikan pembelajaran pada grafik siklus II mencapai 85%, kreativitas seni anak khususnya kemampuan bermain mozaik mencipta bentuk

yang semula kemampuan kreativitas seninya hanya 25% pada tahap pra siklus naik menjadi 50% pada siklus I, kemudian bertambah lagi pada siklus II menjadi 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan yaitu dari kondisi awal (pra siklus), siklus I, siklus II dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain mozaik dapat mengembangkan kreativitas seni anak melalui kegiatan menyusun kancing baju. Secara khusus penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kegiatan bermain mozaik dapat mengembangkan kemampuan kreativitas seni anak hal ini dapat dilihat pada pra siklus kemampuan kreativitas seni anak ada 5 anak atau 25 % dan siklus I kemampuan kreativitas seni bermain mozaik anak bertambah menjadi 10 atau 50% dan pada siklus II kemampuan kreativitas seni anak bermain mozaik ada 17 anak atau 86%.
2. Pembelajaran melalui bermain mozaik dapat melatih motorik halus anak dan membiasakan untuk menciptakan inovasi dan kreasi baru. Selain itu menambah wawasan bagi guru dalam mengelola kelas.
3. Dengan bermain dapat melatih kemampuan kreativitas seni anak sejak dini dan mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifuddin. (2003). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Depdikbud. (1999). *Bahan Penelitian Tindakan*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikdasmen, Dikmenum.
- Hadi, Sutrisno. (1981). *Metode Reserch jilid I dan II*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Hurlock, Elizabeth B. (2005). *Perkembangan Anak*. Bandung: Penerbit PT Remaja Resada Karya.
- Elyawati, Cucu. (2005). *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen PT. Direktorat ketenagaan.
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode Penelitian Masyarakat*. Bandung: PT. Cipta Aditya.
- Litfiah.(2006). *Perkembangan Kognitif dan kreativitas*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mayke, Sugianto, T. (2008). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen PT Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.

Paizaluddin, dkk. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Reserch)*. Bandung: Alfabeta.

Pamadhi, Hajar, Sukardi Evan S.(2008). *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Patmonodewo, Soemantri.(1995).*Buku Ajar Pendidikan Prasekolah Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Tinggi proyek pendidikan Tenaga Akademik.

Sujono, Bambang T. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Nuraini Yulianna. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.