

**IMPLEMENTASI MOZAIK UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS ANAK KELAS V
DI MIN 6 PONOROGO PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA**

SKRIPSI



Oleh:

LAILA MAULIDATUR ROHMAH

NIM. 203180062

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

ABSTRAK

Rohmah, Laila Maulidatur. 2022. *Implementasi Mozaik untuk Membangun Kreativitas Anak Kelas V di MIN 6 Ponorogo pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Tirta Dimas Wahyu Negara, M.Pd.

Kata Kunci: Penerapan, Kreativitas, Mozaik

Dalam membuat karya diharapkan siswa dapat membangun kreativitasnya sendiri ke dalam produk yang mereka buat dan bisa memunculkan imajinasi dan ide yang bagus. Namun demikian kreativitas siswa dalam membuat karya seni mozaik masih kurang, hal tersebut dibuktikan siswa terlihat kebingungan dalam membuat ide gambar mozaik dan cenderung meniru karya temannya, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran terlalu berfokus pada buku, guru masih menggunakan contoh karya mozaik melalui gambar saja tidak mempraktikkan kepada siswa mengakibatkan rasa ingin tahu siswa kurang terhadap karya yang akan dibuatnya. Melalui kegiatan pembuatan mozaik dengan persiapan dan cara mengajar yang tidak monoton dapat membangun kreativitas siswa menjadi lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan mozaik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, (2) mendeskripsikan dampak pembuatan karya mozaik dalam membangun kreativitas anak.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dibatasi pada implementasi mozaik untuk membangun kreativitas anak kelas V di MIN 6 Ponorogo pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) semester 2 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Analisis data menggunakan Teknik Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembuatan mozaik diantaranya: Sebelum pembuatan mozaik dimulai yaitu menyiapkan mozaik yang telah jadi untuk diperlihatkan ke siswa dan video tutorial membuat mozaik Kedua, guru memberikan pengarahan mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam membuat mozaik, juga memberikan arahan kepada siswa untuk menggambar sketsa mozaik bertemakan flora dan fauna terlebih dahulu. Jika sketsa mozaik telah selesai siswa bisa melanjutkan membuat mozaik secara mandiri. Ketiga, penilaian hasil karya. Indikator penilaian kreativitas siswa meliputi: ide/gagasan, kualitas visual, dan keterampilan teknis. Adapun langkah-langkah yang dilakukan siswa untuk membuat mozaik: Pertama, siswa menyiapkan alat dan bahan. Kedua, siswa membuat sketsa gambar manual menggunakan pensil, Ketiga, siswa menempelkan media. Langkah akhir yang siswa lakukan dari membuat mozaik yaitu merapikan karya dan memberi pewarnaan agar tampilan mozaik lebih menarik. 2) Pembuatan mozaik memberikan dampak positif dalam membangun kreativitas anak. kreativitas berhubungan dengan aspek kognitif dan non kognitif memberikan dampak diantaranya yaitu Dampak Kognitif: Memberikan pengalaman seperti pengenalan bentuk, warna, tekstur, anak terbiasa menciptakan suatu ide karya seni dengan orisinal, menjadikan anak luwes dalam berfikir. Sedangkan Dampak Non kognitifnya: Mendorong anak untuk menciptakan karya dan memanfaatkan bahan dari alam sekitar, menjadikan anak bertanggung jawab menjalankan tugasnya, menjadikan anak mandiri dalam beraktivitas, dan melatih ketekunan

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Laila Maulidatur Rohmah
NIM : 203180062
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Mozaik untuk Membangun Kreativitas Anak Kelas V di MIN 6
Ponorogo pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Dosen Pembimbing



Tirta Dimas Wahyu Negara, M.Pd.

NIP. 199104162019031016

Ponorogo, 22 September 2022

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Ponorogo



Tirta Dimas Wahyu Negara, M.Pd.
NIP. 198512032015032003

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Laila Maulidatur Rohmah

NIM : 203180062

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Implementasi Mozaik Untuk Membangun Kreativitas Anak Kelas V di MIN 6 Ponorogo pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin

Tanggal: 24 Oktober 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Kamis

Tanggal: 3 November 2022

Ponorogo, 3 November 2022

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Muli Muamir, Lc, M. Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Sofwan Hadi, M. Si

Penguji 1 : Lia Amalia, M. Si

Penguji 2 : Tirta Dimas Wahyu Negara, M. Pd


(.....)
(.....)
(.....)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

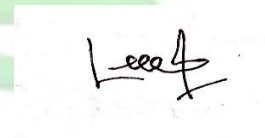
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laila Maulidatur Rohmah
NIM : 203180062
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Implementasi Mozaik untuk Membangun Kreativitas Siswa Kelas V di MIN 6 Ponorogo pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 19 Oktober 2022



Laila Maulidatur Rohmah
NIM. 203180062



IAIN
PONOROGO

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laila Maulidatur Rohmah

NIM : 203180062

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : IMPLEMENTASI MOZAIK UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS ANAK
KELAS V DI MIN 6 PONOROGO PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 22 September 2022

Yang membuat pernyataan



Laila Maulidatur Rohmah

203180062

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
DAFTAR ISI.....	vi

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Pembahasan	8

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Mozaik.....	9
2. Hakikat Kreativitas	13
3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	25
4. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	27
B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu.....	29

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
---	----

B. Kehadiran Peneliti.....	36
C. Lokasi Penelitian.....	36
D. Data dan Sumber Data.....	36
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	41

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian.....	43
1. Sejarah Berdirinya Madrasah.....	43
2. Visi misi dan Tujuan Madrasah.....	44
3. Profil Singkat Madrasah.....	46
B. Paparan Data.....	47
1. Data tentang Praktik Pembuatan Karya Seni Mozaik pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.....	47
2. Data tentang Dampak Pembuatan Mozaik dalam Membangun Kreativitas Anak Kelas V MIN 6 Ponorogo.....	54
C. Pembahasan.....	55
1. Analisis tentang Praktik Pembuatan Karya Seni Mozaik pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.....	55
2. Analisis tentang Dampak Pembuatan Mozaik dalam Membangun Kreativitas Anak Kelas V MIN 6 Ponorogo.....	67

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan.....70

B. Saran.....71

DAFTAR PUSTAKA.....72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah usaha sadar yang dilakukan untuk memanusiakan manusia.¹ Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, atau pengendalian diri, atau kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan dalam Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Dalam pendidikan seni budaya dan prakarya, kegiatan berkesenian wajib menampung keunikan yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Seluruhnya ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beraneka ragam.³

Berdasarkan kutipan diatas dapat diartikan pendidikan seni budaya dan prakarya dapat membantu peserta didik menemukan talenta dan mengembangkan imajinasinya. Mata pelajaran seni budaya dan prakarya memberikan *treatment* berbeda karena mereka dibebaskan mengenal seni, berekspresi, dan melatih kreativitas pada bentuk karya dalam upaya mengembangkan bakat dan minatnya

¹ Rici Rulmalia dan Zulminiati, “Efektivitas Mozaik Bahan Alam Sisik Ikan Terhadap Motorik Halus Anak,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2 (Oktober, 2019), 109.

² Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003.

³ Ulil Hidayah dan Irmawati Aprilia, “Mengembangkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar”, *Al-Ibtidaiyah* Vol 2 No. 1 (2021), 17-18.

Pendidikan seni budaya dan prakarya mempunyai peranan pada pembelajaran siswa yang serasi dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis, kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual moral, dan kecerdasan emosional.⁴ Dapat disimpulkan bahwa multikecerdasan merupakan jenis kecerdasan majemuk yang dimiliki setiap individu. Masing-masing individu tentu memiliki jenis kecerdasan yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini fokus penelitian berpusat pada kecerdasan kreativitas anak, karena anak yang memiliki kreativitas yang baik mereka dapat menciptakan hal-hal baru dan kedepannya menghasilkan karya yang menarik.

Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan generasi muda kreatif yang mampu memberikan sumbangan berupa penemuan ilmu pengetahuan, teknologi maupun kebudayaan. Pendidikan diharapkan tidak hanya untuk mencetak anak yang memiliki intelektual dan kemampuan saja, tetapi hendaknya juga dapat mengembangkan kreativitas anak agar kelak menjadi generasi yang menghasilkan penemuan-penemuan dari hasil kreativitasnya, sehingga bermanfaat untuk kebutuhan pribadi maupun kebutuhan masyarakat dan negara.⁵

Kreativitas dari segi operasional mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir. Kreativitas juga dapat dilihat dari konsep 4P yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Kreativitas sebagai pribadi menunjukkan bahwa kreativitas dimiliki setiap orang. Sebagai pendorong, kreativitas diartikan seberapa besar lingkungan memberikan bagian dalam memberikan dorongan. Kreativitas sebagai proses menunjukkan pada bagaimana suatu hasil dapat dinikmati.⁶

⁴ Ariska Setiana dan Sungkowo Soetopo, "Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas III SD Negeri 166 Palembang," *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 2 (2017), 2.

⁵ Danang Febtiansyah dan Atip Nurharini, "Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif," *Jurnal Unnes Joyful Learning Journal*, 2 (Juni, 2019), 70.

⁶ Natasha Liunardi dan Nina Carina, "Ruang Pembelajaran Kreativitas di BSD," *Jurnal Stupa*, 1 (April, 2020), 770.

Menurut Sugiarto kreativitas merupakan tindakan, ide atau produk yang mengandung unsur kebaruan yang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain atau memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru.⁷ Sedangkan menurut Middy dan Ari kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat original baik berupa ide-ide, kegiatan dan performa unik yang dapat menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah.⁸

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi anak, yaitu: a) kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang besar penghargannya untuk perkembangan kepribadiannya, karena mereka dapat menciptakan sesuatu sendiri, b) kreativitas membantu anak untuk mencapai keberhasilan di bidang yang diminati oleh mereka, c) anak akan belajar memberi usulan atau bagaimana bertanggung jawab sebagai pemimpin di kelompok bermainnya.⁹

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah keterampilan seseorang memberikan, memadukan gagasan dan ide baru dalam memecahkan masalah, mampu menjawab banyak kemungkinan yang bersifat original (asli). Pemberian rangsangan (stimulasi) yang tepat dapat mengembangkan keterampilan, kreativitas dan potensi yang dimilikinya dengan lebih baik. Pengembangan kreativitas dilakukan sejak masuk pendidikan sekolah dasar akan berpengaruh terhadap kehidupan anak. Maka dibutuhkan kegiatan yang dapat menstimulasi kreativitas anak dimulai dari lingkungan keluarga, masyarakat, maupun di lingkungan pendidikan formal.

⁷Eko Sugiarto, "Kearifan Ekologi sebagai Sumber Belajar Seni Rupa Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang," *Jurnal Imajinasi*, 2 (Juli 2017), 11.

⁸Middy Boty dan Ari Handoyo, "Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang," *Jurnal Ilmiah PGMI*, 1 (Juni, 2018), 45.

⁹Fia Alifah Putri, Rahmawati dan Suyadi, "Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta," *Al-Aulad Journal of Islamic Primary Education*, 1 (Maret, 2020), 2.

Di usia sekolah dasar kegiatan berkarya seni adalah salah satu kegiatan yang sesuai untuk menyampaikan ungkapan emosi atau perasaan anak. Karya yang diekspresikan oleh setiap anak memiliki perbedaan satu sama lain. Hal ini dikarenakan anak memiliki sudut pandang tersendiri dalam mengungkapkan ide dan hasil pengamatannya. Sebagaimana menurut Piaget Perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan berkembang rasa ingin tahunya. Anak sudah dapat mengamati, menimbang, mengevaluasi, dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dengan cara yang lebih objektif.¹⁰ Sehingga karya seni anak lebih banyak berhubungan dengan realitas dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Rici dan Zulminiati mozaik adalah sebuah karya seni yang terbuat dari elemen-elemen yang disusun dan ditempelkan dengan perekat diatas sebuah permukaan bidang.¹¹ Kepingan elemen mozaik berupa benda padat dengan bentuk lempengan, kotak-kotak kecil, potongan-potongan, biji-bijian dan lain sebagainya. Bahan yang dapat dijadikan mozaik banyak ditemukan di alam. Sifat bahan dibedakan menjadi 2 yaitu bahan lunak dan bahan keras (kaku). Contoh bahan lunak yaitu: kertas, plastik, daun-daunan, kulit tumbuhan, biji-bijian dan lain sebagainya. Sedangkan, bahan kaku contohnya: kayu, kaca, logam, tempurung kelapa, keramik dan lain sebagainya.¹²

Mozaik bermanfaat dalam membangun kreativitas anak karena memiliki kelebihan antara lain: 1) dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan sosio-emosi anak, 2) langkah pengerjaan mudah dimengerti anak, 3) melatih fokus atau konsentrasi, kesabaran

¹⁰ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (2018), 41.

¹¹ Rici Rulmalia dan Zulminiati, "Efektivitas Mozaik Bahan Alam Sisik Ikan Terhadap Motorik Halus Anak," 110.

¹² Nurlaili, *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), 27-28.

dan kemandirian anak, 4) alat dan bahan pembuatan mozaik mudah didapat, 5) memiliki tampilan menarik.¹³

Hasil penelitian Syafaatunnisa mengemukakan bahwa kegiatan membuat mozaik dapat mengembangkan kreativitas anak dengan baik. Mozaik sebagai karya seni memiliki keunikan yang bisa dinikmati keindahannya juga berguna untuk hiasan dinding, pintu dan lain sebagainya. Seni mozaik ini dipilih karena langkah pembuatannya yang mudah bisa dilakukan oleh anak SD, dengan membuat mozaik ini kreativitas anak menjadi terlatih dan berkembang dengan baik, karena pada saat membuat mozaik anak dilatih untuk menuangkan ide berdasarkan kreasinya sendiri.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu kegiatan yang dapat melatih kreativitas anak yaitu membuat karya mozaik. mozaik adalah seni gambar yang dibuat dengan cara menempelkan susunan kepingan benda kecil pada bidang membentuk pola tertentu. Bahan yang digunakan bebas berbentuk kepingan atau serpihan yang dapat disusun rapi. Sedangkan bahan perekat harus disesuaikan dengan jenis kepingan yang akan direkatkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan kepada siswa kelas V MIN 6 Ponorogo pada 31 Januari 2022 diperoleh informasi bahwa: (1) kreativitas siswa dalam membuat karya seni mozaik masih kurang, hal tersebut dibuktikan siswa terlihat kebingungan dalam membuat ide gambar mozaik dan cenderung meniru karya temannya (2) siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran terlalu berfokus pada buku, (3) guru masih menggunakan contoh karya mozaik melalui gambar saja tidak mempraktikkan kepada siswa mengakibatkan rasa ingin tahu siswa kurang terhadap karya yang akan dibuatnya. Dalam membuat karya seni mozaik diharapkan siswa dapat membangun kreativitasnya sendiri ke dalam produk yang mereka buat dan bisa memunculkan imajinasi dan ide yang bagus.¹⁴

¹³ Moh Fauziddin, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota," *Journal of SECE Studies in Early Childhood Education*, 1 (Desember, 2018), 8.

¹⁴ Observasi, MIN 6 Ponorogo, 31 Januari 2022.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti merasa perlu lebih mendalami kreativitas anak kelas V di MIN 6 Ponorogo dengan judul “Implementasi Mozaik untuk Membangun Kreativitas Anak Kelas V di MIN 6 Ponorogo pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya”. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan dan dampak membuat karya mozaik dalam membangun kreativitas. Pembuatan karya mozaik di MIN 6 Ponorogo menggunakan bahan lunak seperti: kertas lipat, daun kering dan biji-bijian. Karya yang dibuat berukuran 30×20 Cm dan pengerjaannya dilakukan secara individu.

B. Fokus Penelitian

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada, maka dalam penelitian dibatasi pada implementasi mozaik untuk membangun kreativitas anak kelas V di MIN 6 Ponorogo pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) semester 2 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik membuat karya mozaik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya?
2. Bagaimana dampak pembuatan karya mozaik dalam membangun kreativitas anak?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan praktik membuat karya mozaik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
2. Mendeskripsikan dampak pembuatan karya mozaik dalam membangun kreativitas anak.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi sumbangan teori terhadap kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia sekolah dasar.
- b. Dapat menjadi salah satu landasan ilmiah dalam memecahkan persoalan serupa dengan kreativitas anak usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan hasilnya dapat menjadi bagian dalam pengembangan kreativitas anak usia sekolah dasar.

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sarana untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan masa perkembangan kreativitas anak sehingga meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

b. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Melatih anak untuk belajar konsentrasi, melatih koordinasi tangan dan mata, serta melatih kreativitas anak dalam menghasilkan karya seni.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai kegiatan mozaik yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia sekolah dasar.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam mempermudah penyusunan laporan skripsi maka pembahasan laporan penelitian dikelompokkan menjadi beberapa bab. Masing-masing bab terdiri dari sub-sub saling berhubungan satu sama lain, sehingga didapatkan pemahaman yang utuh dan terpadu. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang berisi suatu pengantar atau pola dasar yang memberikan suatu gambaran secara umum dari seluruh isi skripsi yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka yang berisi kajian teori dan hasil penelitian terdahulu sebagai pedoman umum yang digunakan untuk menganalisa dalam melakukan penelitian terkait implementasi pembuatan mozaik untuk membangun kreativitas anak pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Bab III Metode penelitian yang digunakan dalam penggalian data yakni memuat pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data pengecekan keabsahan data serta tahapan penelitian.

Bab IV berisi temuan dan hasil penelitian mengenai gambaran umum lokasi penelitian, paparan data dan pembahasan data khusus yang berupa implementasi seni mozaik untuk membangun kreativitas anak pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Bab V Penutup berisi mengenai kesimpulan dan saran dalam penelitian implementasi pembuatan mozaik untuk membangun kreativitas anak pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Mozaik

a. Pengertian Mozaik

Seni menempel dibagi menjadi 3 yaitu: kolase, montase, dan mozaik. Kolase adalah seni menempelkan potongan berbagai bahan seperti kertas, kain.¹⁵ Montase adalah seni gunting tempel dengan menyisipkan potongan gambar yang dikomposisikan untuk menjadi suatu cerita sederhana.¹⁶ Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada seni mozaik.

Menurut Hajar Pamadhi dalam Alipuddin mozaik yaitu pembuatan karya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong yang kemudian disusun dengan cara ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem.¹⁷

Menurut Sandora mozaik merupakan salah satu jenis latihan motorik halus dengan cara menyusun helaian potongan-potongan kertas, memberi lem, kemudian ditempel pada sebuah pola gambar.¹⁸

Menurut Rici dan Zulminiati mozaik adalah sebuah karya seni yang terbuat dari elemen-elemen yang disusun dan ditempelkan dengan perekat diatas sebuah permukaan bidang.¹⁹ Bahan yang dapat dijadikan mozaik banyak ditemukan di

¹⁵ Ani Oktarina dkk., "Penggunaan Media Kolase dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Al-Athfal*, 2 (Desember, 2020), 190.

¹⁶ Azlin Atika Putri, "Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi*, 2 (Juli, 2021), 969.

¹⁷ Alipuddin dkk., "Pelatihan Mozaik Bagi Siswa-Siswi di SMP Muhammadiyah Padangpanjang," *Selaparang*, 1 (Desember, 2021), 927

¹⁸ Sandora Salim, "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Katulistiwa*, 2 (2018), 2.

¹⁹ Rici Rulmalia dan Zulminiati, "Efektivitas Mozaik Bahan Alam Sisik Ikan Terhadap Motorik Halus Anak," 110.

alam. Sifat bahan dibedakan menjadi 2 yaitu bahan lunak dan bahan keras (kaku). Contoh bahan lunak yaitu: kertas, plastik, daun-daunan, kulit tumbuhan, biji-bijian dan lain sebagainya. Sedangkan, bahan kaku contohnya: kayu, kaca, logam, tempurung kelapa, keramik dan lain sebagainya.²⁰ Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan mozaik adalah seni gambar yang dibuat dengan cara menempelkan susunan kepingan benda kecil pada bidang yang membentuk pola tertentu.

b. Prinsip Mozaik

Menurut Fauziddin mengutip pendapat dari Sidhartani, “sebuah komposisi visual tersusun dari berbagai elemen visual seperti bentuk, warna, tekstur dengan tatanan yang dapat mewakili prinsip-prinsip desain tertentu. Dalam penciptaan sebuah karya selain unsur, prinsip seni juga harus diperhatikan dalam mengamati sebuah karya agar lebih memiliki kesan menarik dalam setiap perpaduannya. kaidah-kaidah prinsip rancangan yang dapat diaplikasikan pada mozaik antara lain:

- 1) *Balance* (keseimbangan) keseimbangan pada kesan visual dapat dilihat pada karya yang penempatan unsur-unsurnya sudah memiliki kesan yang sebanding.
- 2) *Rythm* (irama) irama dimaknai sebagai perulangan unsur-unsur yang dilakukan secara teratur atau terus menerus. Misalnya, dalam membuat bentuk pola objek anak akan mengulangi bentuk pola tersebut secara terus menerus hingga memenuhi sebuah bidang.
- 3) *Unity* (kesatuan) kesatuan dalam bentuk visual merupakan keseluruhan sebuah bentuk yang dipadukan menjadi karya yang memiliki kesatuan. Dalam bentuk yang digambar anak dapat diartikan anak mampu menciptakan suatu bentuk yang mereka ceritakan dalam sebuah wujud bentuk yang anak buat.

²⁰ Nurlaili, *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), 27-28.

- 4) *Point of interest* (pusat perhatian/dominasi) dominasi disebut sebagai pokok atau inti dalam sebuah kesatuan, dalam sebuah karya terdapat sebuah poin khusus dalam menggambarkan prinsip tersebut.
- 5) *Proportion* (kesebandingan) kesebandingan merupakan penyusunan unsur seni agar setiap bentuk secara keseluruhan mendapatkan kesan keserasian dalam setiap bentuk.
- 6) *Harmony* (keserasian) keserasian merupakan kesesuaian unsur-unsur yang memiliki karakter dalam setiap bentuknya akan tetapi dapat dilihat serasi bila dipadukan. Misalnya; anak membuat bentuk rumah dengan segitiga sebagai atap, dimana bentuk tersebut tentu memiliki keserasian yang memiliki fungsi.²¹

c. Langkah Pembuatan Mozaik

Dalam pembuatan karya mozaik ini secara umum terdiri dari 4 langkah yaitu: mempersiapkan alat dan bahan, mempersiapkan desain, teknik penempelan, dan *finishing*.

1) Mempersiapkan Alat dan Bahan

Bahan dan peralatan dalam membuat mozaik terdiri atas:

- a) Bahan untuk berkreasi mozaik dapat memanfaatkan bahan alam dan bahan buatan. Bahan alam jenisnya yaitu biji-bijian kering seperti kacang hijau, kulit kacang, padi, jagung dan sebagainya. Sedangkan bahan buatan dapat berupa aneka kertas berwarna, monte, manik- manik dan lainnya.
- b) Bidang dasar antara lain karton, kertas gambar, benda fungsional atau benda yang akan dihias.
- c) Peralatan kerja yaitu: gunting, alat pemotong lainnya, lem/perekat.²²

²¹ Husni Mubarat dan Muhsin Ilhaq, "Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual," *Jurnal Ekspresi Seni*, 1 (Juni, 2021), 129.

²² Julia dkk., "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kerajinan Mozaik di PAUD Al-Hilal Kabupaten Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (November, 2021), 25.

Bahan yang digunakan dalam membuat mozaik berupa bahan lunak atau bahan keras. Bahan yang lunak contohnya: kertas, plastik, daun. Sedangkan bahan keras contohnya: batu, kaca, keramik, kayu. Bahan yang akan ditempelkan untuk membuat seni mozaik banyak jenisnya yang penting bahan tersebut bisa dipotong-potong menjadi lempengan atau butiran. Bentuk lempengan bisa bebas yang terpenting apabila lempengan tersebut ditempelkan bisa disusun dengan rapi. Dalam penyusunannya warna sangat menentukan hasil karya. Pewarnaan terjadi tidak dicat tetapi gambarnya terbentuk karena susunan warna yang di pakai. Bahan yang digunakan sebenarnya bebas yang terpenting berbentuk kepingan atau serpihan yang dapat disusun rapi. Sedangkan bahan perekat harus disesuaikan dengan jenis kepingan yang akan direkatkan.

2) Mempersiapkan Desain

Dalam membuat desain perlu merancang tema karya yang akan dibuat. Setelah itu dilanjutkan membuat sketsa gambar pada bidang datar yang disesuaikan dengan tema. Untuk pembuatan sketsa gambar bisa dibuat dengan manual menggunakan pensil atau bisa dibuat dengan digital dalam bentuk *print out*.

3) Menempelkan

Kepingan benda ditempelkan dengan lem dioleskan pada gambar yang sudah dibuat. Cara mengoleskan sedikit demi sedikit pada sebagian bidang gambar, karena jika dioleskan ke seluruh bidang gambar lem akan cepat mengering dan kepingan kurang merekat.

4) Finishing

Finishing merupakan tahap akhir dari pembuatan karya. Pada tahap akhir ini karya mozaik dirapikan. Kepingan yang terlihat masih renggang bisa diperbaiki dan kalau ada penempatan warna yang kurang sesuai bisa diperbaiki. *Finishing*

karya pada *background* media mozaik diberi pewarnaan menggunakan krayon atau pensil warna. Karya mozaik bisa dikemas dengan memberikan bingkai²³

2. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Sugiarto kreativitas merupakan tindakan, ide atau produk yang mengandung unsur kebaruan yang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain atau memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru.²⁴ Jadi, kreativitas adalah sesuatu yang baru dan menciptakan keunikan tersendiri.

Sedangkan menurut Middy dan Ari kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat original baik berupa ide-ide, kegiatan dan performa unik yang dapat menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah.²⁵ Jadi dapat dipahami bahwa, kreativitas tidak harus sesuatu yang baru, namun merupakan gabungan suatu hal yang sudah ada dan dialami sebelumnya.

Menurut Danang yang mengutip pendapat Yuliati Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.²⁶ Saat ini banyak orang yang beranggapan bahwa kreativitas merupakan sebuah unsur bawaan sejak lahir yang hanya dimiliki oleh sebagian orang saja dan dianggap akan berkembang secara

²³ Hasnawati dan Dwi Anggraini, "Mozaik Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas dan Keterampilan," *Jurnal PGSD*, 2 (2016), 228-229.

²⁴ Eko Sugiarto, "Kearifan Ekologi sebagai Sumber Belajar Seni Rupa Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang," *Jurnal Imajinasi*, 2 (Juli, 2017), 11.

²⁵ Middy Boty dan Ari Handoyo, "Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang," *Jurnal Ilmiah PGMI*, 1 (Juni, 2018), 45.

²⁶ Danang Febriansyah, "Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif," *Jurnal Unnes*, 2 (Juni, 2019), 70.

otomatis, tanpa perlu untuk diasah dan tidak membutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan. Anggapan tersebut adalah sebuah anggapan yang salah, sebab pada dasarnya semua orang memiliki potensi untuk menjadi orang yang kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda

Kreativitas dari segi operasional mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir. Kreativitas juga dapat dilihat dari konsep 4P yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Kreativitas sebagai pribadi menunjukkan bahwa kreativitas dimiliki setiap orang. Sebagai pendorong, kreativitas diartikan sebagai seberapa besar lingkungan dapat memberikan bagian dalam memberikan dorongan. Proses menunjukkan pada bagaimana suatu hasil dapat dinikmati.²⁷

Ada masa-masa kritis dalam perkembangan kreativitas anak di usia sekolah dasar. Ada 2 masa kritis pertama yang dapat menghambat kreativitas anak di usia 5 sampai 6 tahun sebelum anak masuk sekolah, anak diajarkan untuk menerima apa yang ditetapkan oleh tokoh otoriter. Mematuhi aturan dan keputusan orang dewasa dilingkungan rumahnya, yang kemudian ini semua akan berkembang dilingkungan sekolah. Lingkungan yang sangat otoriter akan menghambat kreativitas anak. Di usia 8 sampai 10 tahun masa ini merupakan masa di mana ada kebutuhan untuk dapat diterima sebagai anggota dalam kelompok teman sebaya. Agar bisa diterima kelompoknya maka anak menerima pola-pola yang ditetapkan kelompoknya. Dapat dijelaskan bahwa meskipun setiap tahapan usia memiliki masa kritis dalam perkembangan kreativitasnya. Namun perlu disadari bahwa faktor lingkungan tetap diperlukan untuk mewujudkan kreativitasnya.²⁸

²⁷ Ariyanto, M. Syahwami dan Hamirul, "Penelitian Kreativitas Mahasiswa Universitas Putra Indonesia Cianjur," *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 4 (Desember, 2019), 4.

²⁸ Wendi Muharianto, Kaswari dan Tahmid Sabri, "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Alam Sekitar Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1 (2018), 1.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah keterampilan seseorang memberikan atau mengelaborasi gagasan dan ide baru dalam memecahkan masalah, mampu menjawab banyak kemungkinan yang bersifat original.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri Kreativitas Anak menurut Rohani mengutip pendapat dari Utami Munandar meliputi:²⁹

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik,
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni
- 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang
- 8) Mempunyai rasa humor yang luas
- 9) Mempunyai daya imajinasi
- 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat diatas menunjukkan bahwa secara baik kegiatan yang membangun kreativitas dapat memberikan dorongan yang kuat sebagai sarana pengembangan keterampilan, dengan kegiatan kreativitas anak dihadapkan pada pengalaman nyata dan memperoleh pengalaman dari perwujudan khayalannya, kegiatan kreativitas dapat membantu anak dalam menstabilkan emosi jiwanya, dengan kreativitas anak mengenal keindahan berbagai pengalaman lain yang berhubungan dengan keindahan, kreativitas memberikan lebih nilai dalam hal menanamkan serta pengembangan kepekaan perasaan.

²⁹ Rohani, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas," *Raudhah*, 2 (Juli-Desember, 2017), 15.

c. Tahap-tahap Kreativitas

Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa, pedoman yang dikembangkan oleh Wallas, yang menyatakan proses kreatif meliputi empat tahap yaitu:³⁰

- 1) Persiapan, yaitu tahapan pemecahan masalah dengan mengumpulkan data, belajar berfikir, mencari pendekatan dan penyelesaiannya.
- 2) Inkubasi, merupakan awal proses timbulnya inspirasi dan penemuan yang baru
- 3) Iluminasi, dimana seseorang mendapatkan sebuah masalah dari ide dan gagasan baru
- 4) Verifikasi, seseorang menguji dan memeriksa pemecahan masalah.

Sedangkan, menurut Hurlock tahap kritis perkembangan kreativitas berdasarkan usia yaitu: ³¹

- 1) Usia 5 sampai 6 tahun

Usia ini merupakan masa dimana anak harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan di sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut.

- 2) Usia 8 sampai 10 tahun

Keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok sosialnya mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola kelompoknya tersebut.

³⁰ Rusdi, "Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta," *Muslim Heritage*, 2 (April, 2018), 263-268.

³¹Elizabeth.B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid II*. Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa. (Jakarta: Erlangga, 1980) 8.

3) Usia 13 sampai 15 tahun

Seperti halnya anak yang berada pada usia dalam kelompoknya, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan.

4) Usia 17 sampai 19 tahun

Pada usia ini pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagaimana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin, hal itu akan membekukan kreativitas.

Perkembangan kreativitas juga merupakan perkembangan proses kognitif maka kreativitas dapat ditinjau melalui proses perkembangan kognitif berdasarkan teori yang diajukan oleh Jean Piaget. Menurut Jean Piaget ada empat tahap perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut:³²

1) Tahap Sensori-Motoris

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun. Menurut Piaget, pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk orang tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya. Dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, termasuk juga dengan orang tuanya, anak mengembangkan kemampuannya untuk mempersepsi, melakukan sentuhan-sentuhan, melakukan berbagai gerakan, dan secara perlahan-lahan belajar mengoordinasikan tindakannya.

Mengenai kreativitasnya, menurut Piaget, pada tahap ini belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya. Sebab, pada tahap ini tindakan anak masih berupa tindakan fisik yang bersifat refleksi, pandangannya terhadap objek masih belum permanen, belum memiliki konsep tentang sebab-

³²Oscos Parmonangan Sijabat dkk., *Perkembangan Peserta Didik Tingkat Dasar dan Menengah* (Tasikmalaya: PRCI, 2021), 122.

akibat, bentuk permainannya masih merupakan pengulangan refleks-refleks, belum memiliki tentang diri, dan belum memiliki kemampuan berbahasa. Piaget juga mengatakan bahwa kemampuan yang paling tinggi pada tahap ini terjadi pada umur 18-24 bulan, yaitu sudah mulai terjadi transisi dari representasi tertutup menuju representasi terbuka. Pada umur ini, anak sudah mulai dapat mereproduksi sesuatu yang ada dalam memori dan dapat menggunakan simbol-simbol untuk merujuk kepada objek-objek yang tidak ada.

2) Tahap Pra Operasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif. Artinya, semua perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran tetapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini, menurut Jean Piaget anak sangat bersifat egosentris sehingga seringkali mengalami masalah dalam berinteraksi dalam lingkungannya, termasuk dengan orang tuannya.

Pada akhir tahap ini, menurut Jean Piaget kemampuan mengembangkan kreativitas sudah mulai tumbuh karena anak sudah mulai mengembangkan memori dan telah memiliki kemampuan untuk memikirkan masa lalu dan masa yang akan datang, meskipun dalam jangka pendek. Di samping itu, anak memiliki kemampuan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam di lingkungannya secara animistik dan antropomorfik. Penjelasan animistik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan

perumpamaan hewan. Adapun penjelasan antropomorfik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan manusia.³³

3) Tahap Operasional Konkret

Tahap ini berlangsung antara usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menyesuaikan diri dengan relitas konkret dan berkembang rasa ingin tahunya. Menurut Jean Piaget interaksinya dengan lingkungan, termasuk dengan orang tua, sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkurang. Menurut Jean Piaget kreativitasnya juga sudah semakin berkembang.

Faktor-faktor memungkinkan semakin berkembangnya kreativitas itu adalah sebagai berikut:

- a) Anak mulai mampu berpikir logis dalam bentuk sederhana.
- b) Anak mulai berkembang kemampuannya untuk memelihara identitas diri.
- c) Anak sudah amat menyadari akan adanya masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang.
- d) Anak sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek konkret.

4) Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak pada usai 11 tahun ke atas. Pada tahap ini, menurut Jean Piaget, interaksinya dengan lingkungan sudah amat luas menjangkau banyak teman sebayanya dan bahkan berusaha untuk dapat berinteraksi dengan orang dewasa. Pada tahap ini ada semacam tarik-menarik antara ingin bebas dengan ingin dilindungi.

Pada tahapan operasional formal perkembangan kreativitasnya, menurut Jean Piaget, sedang berada pada tahap yang amat potensial bagi perkembangan

³³ Osco Parmonangan Sijabat dkk., *Perkembangan Peserta Didik Tingkat Dasar dan Menengah*, 123.

kreativitas. Beberapa faktor yang mendukung berkembangnya potensi kreativitas, antara lain sebagai berikut:³⁴

- a) Remaja sudah mampu melakukan kombinasi tindakan secara proporsional berdasarkan pemikiran logis.
- b) Remaja sudah mampu melakukan kombinasi objek-objek secara proporsional berdasarkan pemikiran logis.
- c) Remaja sudah mampu melakukan pemisahan dan pengendalian variabel-variabel dalam menghadapi masalah yang kompleks.
- d) Remaja sudah mampu melakukan abstraksi reflektif dan berpikir hipotesis.
- e) Remaja sudah menguasai bahasa abstrak.

d. Indikator Kreativitas

Dalam kegiatan berkarya seni khususnya di sekolah diperlukan adanya penilaian hasil akhir untuk mengetahui ketepatan, kelayakan dan keindahan suatu karya yang dibuat oleh siswa. Menurut Syafaatunnisa mengutip pendapat Ismiyanto penilaian hasil karya perlu dilakukan dengan pencermatan tentang keberadaan komponen-komponen dalam tampilan karya, Indikator tingkat kreativitas yang terdiri dari:

- 1) Visual, meliputi: keanekaragaman unsur-unsur motif, subjek, figur, warna dan sebagainya.
- 2) Ide atau gagasan, meliputi: kebenaran dan keaslian tampilan.
- 3) Keterampilan teknis, meliputi: kemampuan penataan komposisi unsur-unsur³⁵

³⁴ Osco Parmonangan Sijabat dkk., *Perkembangan Peserta Didik Tingkat Dasar dan Menengah*, 123.

³⁵ Syafaatunnisa Arba, "Kreativitas Berkarya Mozaik Dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang Studi Kasus Pada Siswa Kelas Iv Sdn Grinting 1 Kabupaten Brebes," (Skripsi: Mahasiswa jurusan seni rupa UNNES, 2020), 26-27.

Berikut Indikator kreativitas membuat karya mozaik yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 2.1
Indikator Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Deskripsi
1.	Ide/gagasan	Mozaik dibuat sesuai tema dengan orisinil (mandiri)
2.	Visual	Mozaik dibuat dengan bentuk proporsional dan mengkombinasi berbagai warna
3.	Keterampilan Teknis	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel.

Yuli mengutip pendapat Jamaris memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah, yaitu:

- 1) Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
- 2) Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- 3) Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- 4) Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain
- 5) Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu”.³⁶

³⁶ Yuli Nur Khasanah dan Ichsan, “Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak,” *Jurnal ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1 (Maret, 2019), 72.

e. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Fia Alifah Putri dkk. mengutip pendapat dari Elizabeth kondisi yang mempengaruhi Kreativitas Ada delapan kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas individu, yaitu:³⁷

1) Waktu

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

2) Kesempatan

Menyendiri hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Anak menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

3) Dorongan

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

4) Sarana

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

5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan

³⁷ Fia Alifah Putri, Rahmawati dan Suyadi, "Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta," *Al-aulad*, 1 (Maret,2020), 3-4.

mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

6) Hubungan orang tua – anak yang tidak posesif

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

7) Cara mendidik anak

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

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

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

Sedangkan faktor penghambat kreativitas antara lain:³⁸

- 1) Terlalu banyak larangan, larangan secara otomatis menghambat pengalaman belajar. Jika pengalaman belajar terlambat, kreativitas tidak akan bisa berkembang.
- 2) Memaksakan hanya satu cara, yang mungkin sudah *out of date*.
- 3) Kurang menghargai karya anak, sehingga anak berhenti berkarya. Padahal, penghargaan bisa diberikan melalui cara yang paling sederhana, seperti sapaan, pelukan, senyuman dan pujian.
- 4) Kurang mengembangkan humor dalam proses pembelajaran. Humor tidak saja membuat relaks, tapi juga menyehatkan fisik dan mental.

^{38 38} Fia Alifah Putri, Rahmawati dan Suyadi, "Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta," *Al-aulad*, 1 (Maret,2020), 4.

- 5) Terlalu banyak komentar negatif atau kritik.
- 6) Kurangnya pembiasaan membaca dirumah atau literasi.
- 7) Adanya pewarisan kebiasaan buruk yang ditularkan orang tua kepada anak.

f. Manfaat Kreativitas

Rachmawati dan Kurniati menuliskan, selain bermanfaat baik bagi pengembangan diri, kreativitas juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri. Dengan kreativitas anak dapat mengekspresikan dirinya, oleh sebab itu kreativitas perlu dibatasi dengan perkembangan nilai dan moral yang baik, agar anak dapat mewujudkan diri dengan benar melalui kreativitasnya.³⁹

Manfaat kreativitas bagi anak antara lain :

1) Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain. Menurut Maslow diperlukan kreativitas yang berfungsi untuk memantapkan dirinya diperlukan untuk perwujudan diri.

2) Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan

Kreativitas atau pikiran yang berdaya atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan.

3) Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi yang bersangkutan.

³⁹Dian Miranda, "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kreativitas AUD," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 8 (2018), 19.

4) Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Orang yang memiliki banyak ide, memiliki penemuan-penemuan baru, dan menguasai teknologi baru jelas akan memiliki peluang pendapatan yang lebih baik dibandingkan yang tidak memilikinya. Manfaat lain yang dapat diperoleh oleh anak yaitu bagaimana anak dapat mengembangkan bakat yang telah dimilikinya dan juga mengembangkan kreativitasnya.⁴⁰

3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Usia 7-11 tahun merupakan usia ketika anak sudah memasuki masa sekolah. Sebagaimana menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret (*concrete operational*). Makna operasional konkret yang dimaksud oleh Piaget yaitu kondisi dimana anak-anak sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik. Akan tetapi, kekurangan dari pada fase ini adalah ketika anak dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak (secara verbal) tanpa adanya objek nyata, maka ia akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu untuk menyelesaikannya dengan baik. Penalaran anak masih terbatas, kendati dapat menalar secara logis dan memahami hubungan-hubungan kausal, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis atau abstrak.⁴¹

⁴⁰ Sri Yulia Sari dkk, "Hubungan Keberbakatan dan Kreativitas Anak Usia Dini," *Prosiding Seminar Nasional Ikip Budi Utomo* 1 (2021), 613.

⁴¹ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (2018), 41.

Anak hanya dapat memecahkan suatu masalah ketika objek dari masalah tersebut bersifat empirik (nyata) atau ditangkap oleh panca indra mereka, bukan yang bersifat khayal. Misalnya, pada anak kelas satu, ketika diberi pernyataan ada tiga gelas berwarna merah, hitam dan putih. Kemudian ditanyakan, gelas berwarna apa yang akan terlihat lebih terang dan jelas. Pada kondisi ini, anak akan mengalami kesulitan dalam menjawab, kemampuan kognitif anak memiliki keterbatasan untuk bernalar, sehingga kemungkinan jawaban anak akan bervariasi karena tidak berdasarkan penalaran ilmiah dan objektif. Pertanyaan tersebut akan terjawab dengan baik ketika ketiga gelas berwarna tersebut dihadirkan dihadapan si anak.⁴²

Pada fase ini, kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan yang pesat. Dalam keadaan normal, kemampuan anak usia sekolah dasar berkembang secara bertahap. Pada masa sebelumnya kemampuan berfikir anak masih bersifat imajinatif, subjektif dan egosentris, sedangkan ketika anak memasuki masa sekolah, daya pikir anak akan berkembang secara perlahan kearah berfikir konkret dan egosentris juga berkurang. Ketika memandang sesuatu dihadapannya, anak mulai memfungsikan akal untuk berfikir secara rasional dan objektif serta sudah dapat memecahkan suatu masalah secara logis.⁴³

Pada masa ini anak diharapkan mendapat pengetahuan dasar dan keterampilan tertentu yang dipandang perlu bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Beberapa keterampilan seperti dapat membantu diri sendiri, keterampilan sosial, keterampilan sekolah dan keterampilan bermain, merupakan beberapa keterampilan yang perlu dikuasai oleh anak pada tahapan ini. Tahapan di masa ini sering juga disebut

⁴² Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," 41.

⁴³ Ibid.

sebagai masa intelektual, yaitu masa dimana adanya keterbukaan dan keinginan anak untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.⁴⁴

Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock bahwa pada usia ini pembendaharaan kata, cara pemakaian kata, rangkaian kata, percakapan, kemajuan dalam memahami makna pembicaraan orang lain dan isi pembicaraan, berkembang pesat dibandingkan dengan masa usia sebelumnya. masa anak adalah masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu, karena anak pada dasarnya lebih senang mengulang kegiatan yang menyenangkan.⁴⁵

4. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

a. Konsep Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya

Seni adalah hasil karya manusia atau hasil ungkapan jiwa manusia, tetapi tidak semua hasil ciptaan manusia bisa disebut sebagai karya seni atau dikategorikan sebagai seni karena memang tidak semua hasil karya manusia dimaksudkan sebagai karya seni. Menurut Dickie, sebuah karya ciptaan manusia mendapat predikat sebagai karya seni jika dengan sengaja dibuat untuk dinikmati atau diapresiasi oleh masyarakat.⁴⁶ Jadi, seni adalah sebuah sistem simbol yang perwujudannya (ekspresinya) terungkap dalam bentuk yang memiliki nilai atau cita rasa keindahan.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.⁴⁷ Budaya dengan demikian, dapat

⁴⁴ Murhima A. Kau, "Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar," *Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium dan Jurnal Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKNi*, (Agustus, 2017), 162.

⁴⁵ Maulida Rizqia dkk, "Analisis Psikomotorik Halus Siswa Ditinjau dari Keterampilan Menggambar Anak Usia Dasar SD," *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2 (2019), 46.

⁴⁶ Moh. Rondhi, "Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni," *Jurnal Imajinasi*, 1 (Januari, 2017), 10.

⁴⁷ Normina, "Pendidikan dalam Kebudayaan," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 28 (Oktober, 2017), 20.

diartikan sebagai keseluruhan pengetahuan, kepercayaan, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh manusia sebagai makhluk sosial yang berisi perangkat-perangkat model pengetahuan atau sistem-sistem makna yang terjalin secara menyeluruh dalam simbol-simbol yang ditransmisikan secara historis.

Prakarya atau kerajinan tangan adalah kegiatan yang berkaitan dengan pembuatan suatu barang atau produk yang dihasilkan dari kerja terampil tangan.⁴⁸ Jadi, prakarya adalah kegiatan membuat suatu produk dengan mengandalkan keterampilan tangan. Proses karya yang didapatkan tidak membutuhkan alat berat maupun alat canggih, sehingga keterampilan dalam pembelajaran prakarya ini memerlukan ide, kreativitas yang tinggi dalam mengolah bahan setengah berfungsi atau barang bekas yang tidak berfungsi menjadi barang atau benda yang memiliki nilai seni maupun nilai jual yang dapat dinikmati. Umumnya benda yang dipakai berasal dari alam yang dikelola secara baik dengan teknik tertentu. Contohnya pengelolaan makanan dari barang mentah menjadi makanan siap saji, atau karya seni rajut, anyaman, sulam, ronce, maupun pengelolaan barang bekas sebagai barang daya guna. Seperti membuat tas, gantungan kunci, boneka, pakaian dan lainnya.

Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBDP ini adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 dan berlaku untuk Sekolah Dasar. Pada Seni Budaya dan Prakarya peserta didik akan mempelajari hal-hal yang mengenai budaya dan juga berkarya seni. Mata pelajaran ini terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Matematika, dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan kurikulum 2013 tersusun dalam tema-tema yang didalamnya ada beberapa pembelajaran. Setiap pembelajaran yang berlangsung, akan disampaikan untuk satu hari efektif kegiatan belajar mengajar.

⁴⁸ Sumanto, Gipayana, M., & Rumidjan, "Kerajinan Tangan di Blitar sebagai Sumber Belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Sekolah Dasar," *Jurnal Sekolah Dasar*, 2 (2015), 111–123.

Dalam satu pembelajaran terdapat beberapa macam mata pelajaran yang terintegrasi satu dengan lainnya. Sehingga mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini dilakukan oleh guru kelas.⁴⁹

b. Kreativitas dalam Seni Budaya dan Prakarya

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Kreativitas adalah proses menghasilkan produk yang unik dengan transformasi produk yang ada. Produk-produk ini harus unik hanya untuk sang pencipta, dan harus memenuhi kriteria tujuan dan nilai yang ditetapkan oleh sang pencipta. Pembelajaran kreatif dapat membuat peserta didik mengembangkan kreativitasnya, itu berarti bahwa pembelajaran kreatif itu membuat peserta didik aktif mengembangkan kreativitasnya sendiri. Kreativitas siswa erat hubungannya dengan pendidikan seni dan dengan adanya mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah itu dapat memperkuat bahwa pengembangan kreativitas siswa itu sangat dibutuhkan. Pembelajaran SBdP pada sekolah dasar yang baik akan lebih menekankan proses kreatif agar memacu aktivitas siswa untuk berkreasi berdasarkan imajinasinya. Siswa akan memperoleh suatu perubahan sebagai hasil dari usaha yang dilakukan dengan cara belajar.⁵⁰

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indra Kusuma mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris pada tahun 2021 di IAIN Bengkulu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas IV

⁴⁹ Ni Nyoman Mariani, “Internalisasi Permainan Tradisional Pada Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Untuk Membangun Karakter Sekolah Dasar,” *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (April, 2017), 51-52.

⁵⁰ Intan Dita Komalasari, Nurul dan Muhammad Tahir, “Pengaruh Penggunaan Media *Stick Figure* Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas 5 Di Sdn 20 Ampenan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3 (November, 2021), 283.

SDN 166 Seluma”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas IV yang di asumsikan pembelajaran menggunakan media mozaik di kelas Eksperimen dengan praktek membuat karya mozaik lebih baik dari pada kelas Kontrol yang hanya menggunakan pemahaman materi di SDN 166 Seluma. Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design*.

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapat pada nilai signifikansi (2-tailed) 0,01 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁵¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pertama, sama-sama meneliti kreativitas anak SD menggunakan mozaik. Kedua, penelitian sama-sama dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Sedangkan perbedaannya pertama, Indra Kusuma menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Kedua penelitian terdahulu dilakukan pada anak kelas IV, sedangkan penelitian ini dilakukan pada anak kelas V.

Penelitian terdahulu ini memberi sumbangsih pemikiran positif mengenai adanya pengaruh mozaik terhadap kreativitas siswa sekolah dasar untuk penelitian ini.

⁵¹ Indra Kusuma, “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma,” (Skripsi: Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, 2021), 7.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rusdi pada tahun 2017 dengan judul “Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy’ari Cabean Yogyakarta”.

Hasil Penelitian menjelaskan tentang implementasi teori Kreativitas Graham Wallas yang diterapkan pada sekolah kepenulisan di Pesantren Hasyim Asy’ari Yogyakarta. Tahap-tahap dalam proses berfikir kreatif menjadi pedoman dalam menulis. Rusdi mendeskripsikan implementasi teori Wallas melalui empat tahap yakni; (1) Persiapan, (2) Inkubasi, (3) Iluminasi, dan (4) Verifikasi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mendeskripsikan teori proses berfikir kreatif Graham Wallas, sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini digunakan pada bidang seni sedangkan Rusdi pada bidang kepenulisan. Pada penelitian ini Rusdi menerapkan teori sesuai dengan implementasi dalam kegiatan penulisan.⁵²

Penelitian terdahulu ini memberi sumbangsih acuan dalam menganalisis hasil penelitian dan memberikan gambaran teori wallas mengenai tahap proses berfikir kreatif untuk penelitian ini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Adelia Lestia Ningsih dan Rakimahwati mahasiswa prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada tahun 2020 di Universitas Negeri Padang dengan judul “Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui urgensi mozaik terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Metode penelitian yang dilakukan adalah studi literatur. Teknik pengumpulan data dengan menelaah sumber primer berupa buku referensi dan jurnal yang relevan dengan masalah penelitian. Setelah mendapat data yang diperlukan maka dilanjutkan dengan menganalisis data.

⁵² Rusdi, “Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy’ari Cabean Yogyakarta,” *Muslim Heritage*, 2 (April, 2018), 259.

Analisis dilakukan dengan menghubungkan antara masalah dengan konsep teori yang relevan.

Hasil penelitian ini yaitu didasarkan atas temuan urgensi mozaik dari sisi: bisa mengembangkan segala aspek yang dimiliki anak yaitu aspek kognitif, seni, bahasa, sosial emosional, dan motorik, dapat dilakukan dengan cara bermain, dapat mengembangkan imajinasi anak, melatih tingkat kesabaran dan konsentrasi anak, anak dapat mengenal warna, anak dapat membentuk suatu karya, alat dan bahan mudah didapat. Mozaik dapat mengasah kreatifitas anak dalam membentuk suatu karya yang bagus, dalam kegiatan mozaik anak akan mengeluarkan ide-ide dan imajinasi yang dimilikinya dengan cara menempelkan suatu benda kecil ke suatu media, kegiatan ini dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan karyanya sendiri dan mendorong anak untuk melakukan kegiatan dengan lebih baik dalam mengembangkan kreativitas anak secara optimal.⁵³

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan mozaik dalam membangun kreativitas. Sedangkan perbedaannya pertama, metode penelitian terdahulu menggunakan *library research* sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Kedua tingkat jenjang pendidikan, di penelitian terdahulu tingkat pendidikan yang akan diteliti pada anak usia dini 4-6 tahun, sedangkan pada penelitian ini yang akan diteliti pada siswa kelas V di MIN 6 Ponorogo.

Sumbangsih Penelitian terdahulu untuk penelitian ini antara lain memberikan teori urgensi mozaik dalam mengembangkan kreativitas anak, sebagai acuan peneliti dalam menganalisis hasil temuan penelitian.

⁵³ Adelia Lestia Ningsih dan Rakimahwati, "Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2 (2020), 1101. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/573/502>

Tabel 2.2

Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Tahun Penelitian, Judul Penelitian, Asal Lembaga	Persamaan	Perbedaan
1.	Indra Kusuma, 2021, Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas IV SDN 166 Seluma, IAIN Bengkulu	meneliti kreativitas anak SD menggunakan mozaik. Kedua, penelitian sama-sama dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.	Indra Kusuma menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Kedua penelitian terdahulu dilakukan pada anak kelas IV, sedangkan penelitian ini dilakukan pada anak kelas V.
2.	Rusdi, 2017, Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabean Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.	mendeskripsikan teori proses berfikir kreatif Graham Wallas, sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	penelitian ini digunakan pada bidang seni mozaik sedangkan Rusdi pada bidang kepenulisan.
3.	Adelia Lestia Ningsih dan Rakimahwati, 2020, Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak, Universitas Negeri Padang.	sama-sama meneliti tentang penggunaan mozaik dalam membangun kreativitas.	pertama, metode penelitian terdahulu menggunakan <i>library research</i> sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Kedua tingkat jenjang pendidikan, di penelitian terdahulu tingkat pendidikan yang akan diteliti pada anak usia dini 4-6 tahun , sedangkan pada penelitian ini yang akan diteliti pada siswa kelas V Di MIN 6 Ponorogo

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Borg and Gall yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Pengamat atau peneliti dalam penelitian kualitatif sangatlah berperan dalam proses pengumpulan data atau dalam kata lain yang menjadi instrumen dalam penelitian kualitatif adalah penelitian itu sendiri. Penelitian ini dilakukan dengan objek yang alamiah yang berkembang apa adanya, tanpa ada manipulasi oleh peneliti. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna tersebut merupakan data yang sebenarnya.⁵⁴

Pendekatan kualitatif berjenis deskriptif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.⁵⁵ Alasan menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif karena peneliti ingin menganalisis dan mendeskripsikan mengenai praktik membuat mozaik dan dampaknya untuk membangun kreativitas anak kelas 5 pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang ada di lingkungan sekolah MIN 6 Ponorogo. Adapun objek Penelitian kualitatif yang dilakukan di MIN 6 Ponorogo dengan subjek penelitian siswa kelas V.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 15.

⁵⁵ Deny Nofriyansyah, *Penelitian Kualitatif: Analisis Kinerja Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 8.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan dari pengamatan berperan serta, sebab peranan peneliti yang menentukan keseluruhan skenarionya.⁵⁶ Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai partisipan penuh dalam melakukan pengamatan berperan serta melakukan interaksi sosial dengan subjek dalam waktu yang lama dan selama itu data dalam bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 6 Ponorogo yang beralamatkan di Jl. KH. Muhtarom No. 8, Desa Paju, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo. Alasan memilih lokasi tersebut karena terletak di pinggiran kota yang mayoritas orangtua siswa di MIN 6 Ponorogo memiliki kesibukan bekerja di pasar sehingga kurang dalam memperhatikan perkembangan anak secara keseluruhan, tidak terkecuali dalam perkembangan kreativitas dan keterampilan anak.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 6 Ponorogo yang berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari laki-laki 11 siswa dan perempuan 19 siswa. Siswa kelas V dipilih karena siswa cenderung pasif dalam pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya), pembelajaran terlalu berfokus pada buku, selain itu guru masih menggunakan contoh karya mozaik melalui gambar saja tidak mempraktikkan terlebih dahulu kepada siswa. Sehingga ada beberapa siswa yang kebingungan dalam membuat karya seni mozaik tersebut.

D. Data Dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah tambahan, seperti dokumen dan lainnya. Maksud dari kata-kata dan tindakan yaitu kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati dan diwawancarai, sedangkan sumber data tertulis,

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 218-219.

foto serta hal-hal lain yang diperlukan merupakan pelengkap dari pengguna metode wawancara dan observasi.⁵⁷

Dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan, sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁵⁸

Sumber primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa: observasi dan wawancara dengan semua pihak sekolah baik itu kepala sekolah, guru, siswa di MIN 6 Ponorogo. Sedangkan sumber sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen profil sekolah, data siswa, foto proses pembuatan mozaik dan lain sebagainya.

Data pada penelitian ini didapatkan dari informasi yang dihimpun dari sumber-sumber data yang ada di MIN 6 Ponorogo. Data tersebut berupa data tertulis hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi. Karena dengan adanya data tertulis yang didapatkan melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi diharapkan dapat memperjelas hasil penelitian

E. Prosedur Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati dan diteliti.⁵⁹

⁵⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 5.

⁵⁸ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 225.

⁵⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 86.

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Melalui teknik ini bertujuan agar peneliti dapat melihat secara langsung situasi dan kondisi dilapangan. Peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua aktivitas siswa dan guru kelas V pada proses pembuatan mozaik. Observasi dilakukan pada siswa kelas V di MIN 6 Ponorogo untuk memperoleh data anak yang berkaitan dengan aspek-aspek kreativitas anak dalam membuat mozaik. Selain itu juga dilakukan observasi pada guru kelas V untuk memperoleh informasi cara mengajar guru dalam proses pembuatan mozaik berlangsung. Hasil observasi dalam penelitian ini dicatat dalam catatan lapangan, sebab catatan lapangan merupakan alat yang sangat penting dalam penelitian kualitatif.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti yang bertatap muka dengan informan. Adanya wawancara akan terbentuk komunikasi 2 arah antara peneliti dengan sumber data dalam upaya mendapatkan data penelitian yang digunakan.⁶⁰

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, yakni peneliti akan menggali data dari wawancara secara menyeluruh agar mendapatkan data yang lebih akurat dan mendalam. Wawancara ditujukan pada:

- a. Agus Prawoto, S.Sos selaku kepala sekolah MIN 6 Ponorogo. Wawancara dilakukan pada 31 Maret 2022 di ruang Kepala Sekolah untuk memperoleh data atau informasi mengenai dampak mozaik dalam membangun kreativitas terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas V.
- b. Agus Prayitno, S.Pd. selaku wali kelas V sekaligus guru mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Wawancara dilakukan pada 25-29 Maret 2022 di ruang guru untuk

⁶⁰ Nur Sayidah, *Metodologi penelitian* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018), 146.

memperoleh data atau informasi mengenai bagaimana penerapan seni mozaik dalam membangun kreativitas anak kelas V, faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa juga dampak mozaik dalam membangun kreativitas terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas V.

- c. Siswa kelas V di MIN 6 Ponorogo yang terlibat dalam pembuatan mozaik dipilih perwakilan sebanyak 3 siswa. Wawancara ini dilaksanakan pada 29 Maret 2022 saat jam istirahat. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data kemampuan anak dalam mengutarakan ide atau gagasan, pendapat atau alasan anak dalam karya yang dibuat serta perasaan anak setelah melakukan kegiatan pembuatan mozaik. Data tersebut digunakan sebagai pendukung data-data dari hasil observasi. Kegiatan wawancara dilakukan dengan pedoman wawancara yang disesuaikan dengan peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, ledger, agenda dan sebagainya.⁶¹ Dokumentasi digunakan sebagai bukti fisik dalam kegiatan penelitian.

Dalam penelitian ini, dokumentasi yang diperlukan yaitu berupa: surat-surat, catatan khusus dokumen profil sekolah, data daftar siswa kelas 5, data hasil penilaian karya mozaik, foto dokumentasi diambil pada saat kegiatan pembuatan mozaik berlangsung di MIN 6 Ponorogo.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul dan dikelola, maka langkah berikutnya adalah analisis data. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam

⁶¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2006.

pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan konsep yang diberikan Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian, sehingga sampai tuntas, dan datanya sampai jenuh. Aktifitas dalam analisis data meliputi: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion*.⁶²

1. *Data reduction*

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk pengumpulan data selanjutnya.⁶³

Dalam penelitian ini reduksi data dilakukan setelah catatan lapangan dikumpulkan, selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan guru Seni Budaya dan Prakarya di MIN 6 Ponorogo untuk memilih informasi yang pokok dalam aspek kreativitas siswa dan dampaknya. Lalu membuang data yang tidak diperlukan, sehingga memperoleh temuan yang signifikan.

2. *Data display*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data maka data dapat terorganisasikan tersusun dalam pola hubungan sehingga mudah difahami.⁶⁴ Dalam penelitian ini penyajian data berbentuk teks naratif untuk memahami apa yang terjadi pada aspek kreativitas dan dampaknya. Lalu merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 337.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 247.

⁶⁴ *Ibid.*, 249.

3. *Concluding Data*

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.⁶⁵

Dalam penelitian ini data disimpulkan berupa deskripsi atau gambaran mengenai aspek kreativitas siswa dan dampaknya yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektif).⁶⁶ Dalam penelitian ini peneliti ingin mengambil keabsahan data yang uji kredibilitas. Dimana pada penelitian ini akan dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Melalui cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis. Selain itu meningkatkan ketekunan peneliti dapat memberikan deskripsi yang akurat dan sistematis tentang apa yang diteliti.

2. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber.⁶⁷

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari siswa, guru, dan kepala sekolah dideskripsikan, dikategorikan, mana pendapat yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 252-253.

⁶⁶ *Ibid.*, 401-402.

⁶⁷ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, 219.

suatu kesimpulan. Selain itu, membandingkan data dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi yang diperoleh, akan menghasilkan bukti yang berbeda, dan akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran. Dengan demikian diharapkan mampu memberikan informasi tentang kondisi implementasi seni mozaik untuk membangun kreativitas anak kelas V di MIN 6 Ponorogo pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Madrasah

MIN 6 Ponorogo berawal dari Madrasah Ibtidaiyah Fillial Bogem yang terletak di Kelurahan Kauman Kecamatan Ponorogo, yang pada perkembangannya ternyata masyarakat lingkungan tidak ada perhatian terutama tidak adanya minat menyekolahkan putra-putrinya ke Madrasah. Sehingga sebagai alternatif pemecahan adalah harus relokasi di daerah lain. Masih dalam wilayah kota, di kelurahan Paju Ponorogo, Madrasah mendapatkan tanah wakaf dari Ibu Rohmah untuk lokasi pembangunan madrasah. Pada tanggal 03 Pebruari 1997, Madrasah ini telah berubah status menjadi Madrasah Negeri yaitu MIN 6 Ponorogo yang sekaligus satu-satunya MIN pertama di wilayah Kecamatan kota Ponorogo, namun masih bertempat di rumah Ibu Rohmah. Perkembangan gedung MIN 6 baru terialisir 1 tahun setelah penegerian yaitu tahun 1998 yang merupakan dana dari APBN Kabupaten Ponorogo dan pada tahun 1999 mendapatkan dana dari Proyek Inpres TA 1998/1999 untuk pembangunan 2 lokal (kelas) dan 1 kantor.

Sejak penegerian dan menempati gedung MIN 6 Ponorogo, sampai sekarang madrasah tetap eksis dalam menunjang program pemerintah untuk mengembangkan anak didik yang memiliki integritas kepribadian yang utuh, cerdas, trampil, dan mampu menjadi uswatun hasanah di tengah-tengah masyarakat. Adapun yang menjadi latar belakang berdirinya MIN di Kecamatan Ponorogo ini adalah adanya tuntutan dan harapan masyarakat tentang pentingnya pendidikan berciri khas Islam di tengah-tengah lingkungan masyarakat yang agami.

Dengan mengacu pada gambaran singkat dan latar belakang inilah kini MIN 6 Ponorogo mulai berbenah diri untuk memenuhi segala harapan, tuntutan masyarakat agar nantinya MIN 6 Ponorogo menjadi Madrasah yang berkualitas yang mendapatkan dukungan pemerintah maupun masyarakat sekitar.

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah/Madrasah

a. Visi

“Terwujudnya Madrasah Berkualitas, Berakhlak Mulia, dan Berwawasan Qur’ani” Indikatornya :

- 1) Tenaga Pendidik dan Kependidikan berkualitas, Berakhlak Mulia berwawasan Qur’ani.
- 2) Output lulusan berkualitas mampu menerapkan nilai-nilai Al-Qur’an dalam lingkungan hidupnya.
- 3) Output lulusan berkualitas ditandai dengan keunggulan prestasi dalam US dan UAMBD, Kemampuan menghafal Al-Quran.
- 4) Peserta didik mampu bersaing dalam bidang akademik maupun non akademik.
- 5) Tercipta lingkungan madrasah aman, nyaman, bersih, sehat, dan indah bernuansa islami.
- 6) Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang representatif.
- 7) Terjadinya peningkatan kualitas setiap elemen Madrasah.

b. Misi

- 1) Melaksanakan Pembelajaran Tematik *Integrated*, menggunakan Pendekatan *Scientific* dan Penilaian *Outentik*.
- 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara PAKEM sebagai upaya mewujudkan madrasah sebagai pusat keunggulan dalam berprestasi.

- 3) Melaksanakan kegiatan keagamaan baik secara akademik maupun non akademik agar siswa berakhlak mulia.
- 4) Melaksanakan kegiatan *ekstrakurikuler* untuk memupuk bakat dan kreatifitas peserta didik.
- 5) Memberikan keteladanan akhlakul karimah melalui kegiatan pembiasaan apel pagi, sholat dhuha dan cinta Al-Qur'an.
- 6) Menumbuhkembangkan kecintaan terhadap seni budaya bangsa, serta peduli terhadap kelestarian lingkungan.
- 7) Mempersiapkan peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

c. Tujuan Pendidikan

- 1) Tujuan Pendidikan Dasar
 - a) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia.
 - b) Meningkatkan potensi, kecerdasan, dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan serta didik.
 - c) Membekali peserta didik dengan pengetahuan yang memadai agar dapat melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi.
 - d) Mendukung pelaksanaan pembangunan daerah dan nasional.
 - e) Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
 - f) Menunjang kelestarian dan keragaman budaya
 - g) Mendorong tumbuh kembangnya kesetaraan gender.
 - h) Mengembangkan visi, misi, tujuan sekolah kondisi dan ciri khas sekolah
- 2) Tujuan Pendidikan Madrasah

Dengan berpedoman pada Visi dan Misi yang telah dirumuskan serta kondisi di madrasah.

- a) Tercipta manajemen madrasah yang partisipasif, transparan dan *akuntabel*.

- b) Terselenggara Proses Belajar Mengajar yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)
- c) Terwujud peran serta masyarakat yang optimal dalam mengembangkan madrasah.
- d) Peningkatan prestasi akademik dan non akademik madrasah.
- e) Memfasilitasi kegiatan dalam rangka pemupukan bakat dan kreatifitas peserta didik.
- f) Meningkatkan kegiatan keagamaan melalui hafalan Al'Quran, pembinaan akhlakulkarimah serta sholat berjamaah.
- g) Membudayakan semboyan “ S3 “ (Senyum, Salam, Sapa).
- h) Meningkatkan layanan perpustakaan.
- i) Meningkatkan penerapan pendidikan karakter bangsa.
- j) Mengembangkan budaya sekolah meliputi bidang agama, olahraga, seni dan peduli lingkungan.
- k) Terciptanya kerukunan warga sekolah yang kondusif melalui pendidikan karakter bangsa

3. Profil Singkat Sekolah

- a. Nama Madrasah : MI Negeri 6 Ponorogo
- b. N.S.M : 1111.350.20003
- c. N.I.S : 6024729
- d. NPSN : 2051040120510438
- e. Otonomi : Daerah Kabupaten Ponorogo
- f. Alamat : Jl.KH Al- Muhtarom No : 8
- Desa : Paju
- Kecamatan : Ponorogo

Kabupaten	: Ponorogo
Propinsi	: Jawa Timur
g. Kode pos	: 63415
h. Telp	: 0352 487864
i. Status Sekolah/ Akreditasi	: Negeri/A
j. Tahun Berdiri	: 1997
k. Bangunan Sekolah	: Milik Lembaga
l. Luas Bangunan	: 427.40 m ²
m. Jarak ke pusat kecamatan	: 3 km
n. Jarak ke pusat otoda	: 1.5 km
o. Terletak pada lintasan	: Desa
p. Jumlah Keanggotaan rayon	: 14 Madrasah
q. Organisasi Penyelenggara	: Kementerian Agama
r. Status Kepemilikan Tanah	: Tanah BMN dan tanah Wakaf
s. Email	: min.paju.ponorogo@gmail.com

B. Paparan Data

1. Data tentang Praktik Pembuatan Karya Seni Mozaik pada Mata Pelajaran Seni

Budaya dan Prakarya di MIN 6 Ponorogo

Penerapan seni mozaik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 6 Ponorogo. karena dapat membangun kreativitas siswa. Seperti halnya hasil wawancara dengan Bapak Agus wali kelas V yang menyatakan bahwa:

*Mozaik ini merupakan karya seni yang Langkah pembuatannya mudah dilakukan oleh siswa selain itu bermanfaat untuk membangun kreativitas mereka.*⁶⁸

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/25-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

Sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan RPP agar alur pembelajaran tertata dengan jelas dan bisa dijadikan tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan Bapak Agus selaku wali kelas V:

Sebelum mengajarkan materi perlu menyiapkan RPP, karena dengan adanya RPP alur pembelajaran bisa terarah sehingga tujuan pembelajaran tercapai.⁶⁹

Metode pembelajaran yang digunakan guru pada pembuatan mozaik yaitu: metode ceramah dan demonstrasi. Seperti halnya yang disampaikan oleh Bapak Agus selaku wali kelas V:

Saya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dalam pembelajaran mozaik ini, Saya memilih metode tersebut karena jika anak tidak diberi sedikit penjelasan dan diberikan contoh dalam membuat karya mereka akan kebingungan memulai membuatnya.⁷⁰

Dalam penerapannya berdasarkan observasi dan wawancara guru memberikan sedikit gambaran mengenai seni mozaik dengan memperlihatkan video tutorial membuat mozaik dan contoh karya seni mozaik yang telah jadi. Setelah itu siswa secara individu membuat mozaik dengan tema flora dan fauna.

Langkah awal, yang dilakukan guru sebelum pembuatan mozaik dimulai yaitu menyiapkan mozaik yang telah jadi untuk diperlihatkan ke siswa dan video tutorial membuat mozaik agar siswa mengetahui tahap demi tahap dalam pembuatan mozaik, Langkah kedua, guru memberikan pengarahan mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam membuat mozaik, juga memberikan arahan kepada siswa untuk menggambar sketsa mozaik bertemakan flora dan fauna terlebih dahulu. Jika sketsa mozaik telah selesai siswa bisa melanjutkan membuat mozaik secara mandiri,⁷¹

Tema flora dan fauna dipilih dalam membuat mozaik karena sesuai dengan imajinasi anak yang menyukai hewan dan tumbuhan disekitarnya. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Bapak Agus wali kelas V:

Tema flora dan fauna saya pilih dalam pembuatan mozaik karena kebanyakan anak menyukai tokoh kartun hewan dan tumbuhan dan juga hewan dan tumbuhan yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari.⁷²

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/25-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁷⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/25-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/25-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁷² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/25-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

Setelah karya selesai dibuat oleh siswa, selanjutnya siswa yang berani mempresentasikan hasil karya mozaiknya ke depan mendapat *reward*. Selanjutnya karya mozaik dikumpulkan ke guru untuk dinilai. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh Bapak Agus wali kelas V:

*Siswa yang telah menyelesaikan karya mozaiknya bagi yang berani mempresentasikan karyanya di depan kelas mendapat reward berupa tepuk tangan dan nilai tambahan, lalu semua karya mozaik yang sudah jadi dikumpulkan ke guru untuk dinilai.*⁷³

Langkah yang dilakukan siswa dalam membuat mozaik: 1) menyiapkan alat dan bahan, 2) membuat sketsa gambar, 3) menempelkan media, 4) finishing. hal tersebut sejalan dengan hasil dokumen dan wawancara yang disampaikan Bapak Agus wali kelas V:

*Dalam membuat mozaik Langkah yang dilakukan siswa: pertama menyiapkan alat dan bahan seperti alat tulis, lem, kertas origami, biji-bijian dan lain sebagainya, kedua siswa membuat sketsa gambar flora atau fauna pada kertas sesuai dengan imajinasi mereka, ketiga siswa menempelkan media berupa biji-bijian atau kertas origami dipotongi menjadi kepingan kecil pada pola gambar yang telah dibuat, Langkah terakhir merapikan hasil karya apabila ada kepngan yang belum menempel dengan kuat atau masih ada bagian renggang.*⁷⁴

Berikut ini merupakan gambar yang menunjukkan kegiatan yang dilakukan siswa dalam membuat mozaik:



Gambar 4.1. Alat dan Bahan Mozaik



Gambar 4.2 Siswa membuat pola mozaik

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/26-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/26-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.



Gambar 4.3 Siswa menempel kepingan mozaik Gambar 4.4 Finishing hasil karya mozaik

Dalam membuat mozaik siswa mengerjakan secara mandiri tidak berkelompok agar kreativitas setiap anak dapat terlihat, karena jika dibuat kelompok ada beberapa anak yang bergantung pada teman lainnya dan tidak ikut mengerjakan tugas yang diberikan guru. Seperti halnya disampaikan oleh bapak Agus wali kelas V:

Ketika membuat mozaik siswa mengerjakan mandiri tidak dibuat kelompok, karena kalau dibuat kelompok ada beberapa siswa yang tidak mau mengerjakan dan malah mengandalkan temannya.⁷⁵

Indikator untuk menilai kreativitas siswa dalam membuat mozaik yaitu: ide/gagasan, kualitas visual, keterampilan teknis. berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Agus wali kelas V:

Indikator penilaian kreativitas yang saya nilai meliputi: ide/gagasan, kualitas visual, keterampilan teknis sebelum mendapat perlakuan kreativitas siswa dalam membuat mozaik hasilnya kurang optimal. Namun setelah mendapat perlakuan dengan mempraktikkan secara langsung cara membuat mozaik berbantu video tutorial kreativitas siswa dalam membuat mozaik hasilnya bagus.⁷⁶

Berikut data hasil kreativitas siswa dalam membuat mozaik sebelum perlakuan:

Tabel 4.1 hasil kreativitas siswa dalam membuat mozaik sebelum perlakuan

Nama Siswa	Indikator yang Diamati			Nilai	Ket.
	Ide/gagasan	Kualitas Visual	Keterampilan Teknis		
1. AN	3	2	3	8 = 67	T. Tuntas
2. ARR	3	2	4	9 = 75	Tuntas

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/26-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁷⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/28-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

Nama Siswa	Indikator yang Diamati			Nilai	Ket.
	Ide/gagasan	Kualitas Visual	Keterampilan Teknis		
3. AMH	3	2	3	8= 67	T. Tuntas
4. APH	3	2	4	9= 75	Tuntas
5. ATA	3	2	2	7= 58	T. Tuntas
6. AS	3	2	4	9 = 75	Tuntas
7. AHA	4	3	3	10= 83	Tuntas
8. BS	3	3	4	10= 83	Tuntas
9. DA	3	3	3	9 = 75	Tuntas
10. DAR	4	3	3	10 = 83	Tuntas
11. DHI	3	3	3	9= 75	Tuntas
12. DSA	4	3	3	10= 83	Tuntas
13. FHP	3	3	4	10= 83	Tuntas
14. FNA	4	3	3	10= 83	Tuntas
15. GNI	3	3	3	9= 75	Tuntas
16. KDN	4	3	3	10= 83	Tuntas
17. KDNu	4	3	3	10= 83	Tuntas
18. MAYDK	3	2	3	8= 67	T. Tuntas
19. MFNW	4	3	3	10= 83	Tuntas
20. MWAG	3	3	4	10= 83	Tuntas
21. NIA	4	3	3	10= 83	Tuntas
22. QAA	3	3	3	9= 75	Tuntas
23. RMS	3	2	4	9= 75	Tuntas
24. RS	3	3	3	9= 75	Tuntas
25. RSN	3	3	3	9= 75	Tuntas
26. SUA	3	2	4	9= 75	Tuntas
27. SAN	4	3	3	10= 83	Tuntas
28. YMD	3	3	4	10= 83	Tuntas
29. ZNZ	3	3	3	9= 75	Tuntas

Nama Siswa	Indikator yang Diamati			Nilai	Ket.
	Ide/gagasan	Kualitas Visual	Keterampilan Teknis		
30. ZAM	4	3	3	10= 83	Tuntas

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa sebelum perlakuan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, guru menjelaskan langkah pembuatan mozaik dengan penjelasan singkat dan tidak mempraktikannya secara langsung sehingga kreativitas siswa dalam membuat mozaik kurang optimal. Hasil penilaian sebelum perlakuan dapat diketahui nilai tertinggi dalam membuat mozaik yaitu 83, nilai rata-rata yaitu 77, sedangkan yang tidak tuntas nilainya 58 dan 67.

Tabel 4.2 Pedoman penilaian

No.	Aspek Analisis	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
2.	Ide/gagasan	Mozaik dibuat sesuai tema flora fauna dengan orisinil (mandiri)	Mozaik dibuat sesuai tema flora fauna dengan mencontoh gambar teman.	Mozaik dibuat sesuai tema, flora fauna dengan menebali pola gambar.	Mozaik dibuat tidak sesuai tema flora fauna dan tidak mandiri
2.	Visual	Mozaik dibuat dengan bentuk proporsional dan mengkombinasi berbagai warna	Mozaik dibuat dengan bentuk proporsional dan mengkombinasi dengan dua warna	Mozaik dibuat dengan bentuk kurang proporsional dan mengkombinasi dengan satu warna	Tidak menghadirkan bentuk yang proporsional dan tidak mengkombinasi warna
3.	Keterampilan Teknis	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang sangat baik.	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel sedikit renggang.	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan hasil menempel banyak yang renggang	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel tidak mengikuti pola.

Penentuan nilai= $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = 100$

Skor maksimal

Nilai > 75= Tuntas

Nilai < 75= Tidak Tuntas

. Dapat diamati dari hasil nilai tersebut kreativitas yang dimiliki siswa berbeda-beda. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan cara mendidik anak. Seperti yang disampaikan Bapak Agus wali kelas V:

Menurut saya hal tersebut bisa dipengaruhi oleh faktor lingkungan, baik lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk membangun kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan. Kedua, cara mendidik anak. mendidik anak dengan memberi kebebasan atau demokratis dapat mengembangkan kreativitas anak. sedangkan mendidik anak dengan cara mengekang dan terlalu banyak aturan menjadikan kreativitas anak kurang berkembang.⁷⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Agus wali kelas V rata-rata anak sudah mampu mengeluarkan idenya sendiri dalam menggambar pola mozaik, ada 5 anak yang masih meniru gambar teman-nya hal tersebut disebabkan oleh oleh beberapa faktor baik dari faktor dari dalam maupun luar.

faktor dari luar anak tidak terbiasa menggambar sendiri dan selalu minta bantuan orang dewasa ketika ada tugas menggambar. Sedangkan faktor dari dalamnya siswa kurang berminat dalam menggambar.⁷⁸

Kendala yang dialami saat pembuatan mozaik ada 2 siswa yang tidak membawa bahan untuk membuat mozaik seperti lem, biji-bijian, kertas lipat. Untuk mengatasi kendala tersebut siswa yang tidak membawa diberi peringatan agar membawa bahan untuk membuat mozaik, untuk sementara waktu siswa yang tidak membawa bahan meminjam kepada temannya. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Bapak Agus wali kelas V:

⁷⁷Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/29-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁷⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/29-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

Kendala yang dialami dalam pembuatan mozaik ada 2 siswa yang tidak membawa bahan, sehingga meminta bahan dari temannya. Saya memberi peringatan pada siswa tersebut agar besok tidak lupa membawa bahan untuk membuat mozaik.⁷⁹

Kegiatan penerapan mozaik yang dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya mendapat sambutan antusias dari siswa karena biasanya kegiatan pembelajaran hanya fokus mendengarkan penjelasan dari guru dan mengerjakan soal saja, dengan pembuatan mozaik pada pembelajaran menarik perhatian siswa karena langkah pembuatannya mudah bisa dilakukan oleh siswa. Selain itu, memberikan kegiatan baru tidak sekedar mendengarkan penjelasan dari guru tapi juga memberikan kesempatan siswa untuk menciptakan karya sesuai imajinasi mereka. Seperti yang disampaikan oleh Sabikisma, Annie dan Gattan.

Saya sangat senang dengan kegiatan pembuatan mozaik karena langkah pembuatannya mudah bisa dilakukan oleh siswa. Selain itu, memberikan kegiatan baru tidak sekedar mendengarkan penjelasan dari guru.⁸⁰

Saya sangat senang dengan kegiatan pembuatan mozaik karena memberikan kesempatan siswa untuk membuat karya sesuai apa yang ada dalam pikiran.⁸¹

Saya sangat senang dengan kegiatan pembuatan mozaik karena bebas membuatnya sesuai keinginan saya.⁸²

Dari pernyataan tersebut bahwa dengan membuat mozaik, siswa dapat menuangkan ide mereka dalam seni, karena siswa diberi kebebasan membuat sketsa gambar, memilih bahan mozaik. Siswa yang biasanya pasif terlihat aktif semua.

2. Data tentang Dampak Pembuatan Mozaik dalam Membangun Kreativitas Anak Kelas V MIN 6 Ponorogo

Penerapan mozaik memberikan dampak positif dalam membangun kreativitas anak kelas V di MIN 6 Ponorogo. Diperoleh data dari hasil wawancara dengan Bapak Agus Prawoto selaku kepala sekolah MIN 6 Ponorogo:

⁷⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/28-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁸⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/29-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁸¹ Ibid.

⁸² Ibid.

Dengan membuat mozaik memberikan dampak yang positif bagi anak. Dampaknya bagi anak kreativitas mereka meningkat, menambah prestasi siswa disekolah, memberikan pengalaman seni tersendiri, anak terbiasa menciptakan suatu ide karya seni dengan orisinal, dan menjadikan anak luwes dalam berfikir.⁸³

Senada dengan yang disampaikan Bapak Agus Prayitno selaku wali kelas V:

Penerapan mozaik memberikan dampak positif untuk siswa. Diantaranya: siswa yang biasanya pasif menjadi aktif dalam pembelajaran, melatih kreativitas siswa dalam berkesenian, melatih kemandirian, tanggungjawab dan ketekunan anak selain itu juga Memotivasi mereka untuk menciptakan karya dan memanfaatkan bahan dari alam sekitar.⁸⁴

Menurut perwakilan anak kelas V Sabikisma, dan Gattan. Pertama, menurut Sabikisma dampak dari pembuatan mozaik, yaitu:

Membuat mozaik memberikan dampak baik bagi saya dan teman-teman yang merasa senang dengan kegiatan mozaik karena menjadikan kita bergerak dalam pembelajaran tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, juga bebas membuat mozaik sesuai dengan keinginan kita,⁸⁵

Sedangkan, menurut Gattan dampak dari penerapan mozaik bagi siswa, yaitu:

Membuat mozaik menghilangkan kebosanan dari pembelajaran yang hanya pada buku, kreativitas seni saya dapat tersampaikan melalui mozaik, mulai dari menggunakan berbagai macam bahan sampai dengan menjelaskan karya yang saya buat.⁸⁶

C. PEMBAHASAN

1. Analisis tentang Praktik Pembuatan Karya Seni Mozaik pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 6 Ponorogo

Dari hasil paparan data penerapan mozaik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 6 Ponorogo guru sudah menyiapkan RPP sebelum pembelajaran. Sehingga alur pembelajaran terarah dan tertata sedemikian rupa mulai dari kegiatan awal pembelajaran sampai evaluasi yang menjadikan tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran.

⁸³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/31-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁸⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/30-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁸⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/30-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

⁸⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/30-3/2022 dalam lampiran laporan hasil penelitian ini.

Peneliti setuju dengan hal itu, bahwa RPP adalah rancangan skenario pembelajaran yang di dalamnya berisi rancangan materi yang akan disampaikan, metode dan model pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. RPP memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas. Selain itu sasaran materi juga bisa dilihat sehingga tujuan pembelajaran bisa disesuaikan dengan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembuatan mozaik yaitu:

a. Persiapan

Langkah awal yang dilakukan guru sebelum pembuatan mozaik dimulai yaitu menyiapkan mozaik yang telah jadi untuk diperlihatkan ke siswa dan video tutorial membuat mozaik agar siswa mengetahui tahap demi tahap dalam pembuatan mozaik. Guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dalam pembuatan mozaik ini agar siswa paham caranya membuat mozaik.

Peneliti setuju dengan penggunaan metode demonstrasi dalam pembuatan mozaik ini siswa menjadi tidak bingung dan mudah memahami cara membuat mozaik. Apabila tidak diperagakan cara membuatnya siswa akan kebingungan karena siswa kelas V rata-rata berusia 11 tahun yang perkembangan kognitifnya berada di tahap operasional konkret.

b. Pelaksanaan

Langkah kedua, guru memberikan pengarahan mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam membuat mozaik, juga memberikan arahan kepada siswa untuk menggambar sketsa mozaik bertemakan flora dan fauna terlebih dahulu. Jika sketsa mozaik telah selesai siswa bisa melanjutkan membuat mozaik secara mandiri.

Pemilihan tema flora dan fauna sesuai dengan karakter anak yang menyukai hewan dan tumbuhan yang ada dalam tokoh kartun atau yang pernah di temui dalam

kesehariannya. Karena perkembangan anak sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret sehingga belum mampu membuat gambar yang rumit. Seperti yang disampaikan oleh Piaget bahwa: usia 7-11 tahun merupakan usia ketika anak sudah memasuki masa sekolah. Sebagaimana menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret.⁸⁷

Makna operasional konkret yang dimaksud oleh Piaget yaitu kondisi dimana anak-anak sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik. Akan tetapi, kekurangan dari pada fase ini adalah ketika anak dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak (secara verbal) tanpa adanya objek nyata, maka ia akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu untuk menyelesaikannya dengan baik. Penalaran anak masih terbatas, kendati dapat menalar secara logis dan memahami hubungan-hubungan kausal, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis atau abstrak.⁸⁸

Anak hanya dapat memecahkan suatu masalah ketika objek dari masalah tersebut bersifat empirik (nyata) atau ditangkap oleh panca indra mereka, bukan yang bersifat khayal. Misalnya, pada anak kelas satu, ketika diberi pernyataan ada tiga gelas berwarna merah, hitam dan putih. Kemudian ditanyakan, gelas berwarna apa yang akan terlihat lebih terang dan jelas. Pada kondisi ini, anak akan mengalami kesulitan dalam menjawab, kemampuan kognitif anak memiliki keterbatasan untuk bernalar, sehingga kemungkinan jawaban anak akan bervariasi karena tidak berdasarkan penalaran ilmiah

⁸⁷ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," 41.

⁸⁸ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," 41.

dan objektif. Pertanyaan tersebut akan terjawab dengan baik ketika ketiga gelas berwarna tersebut dihadirkan dihadapan si anak.

c. Penilaian

Langkah ketiga, penilaian hasil karya. Siswa yang telah menyelesaikan karya mozaiknya bagi yang berani mempresentasikan karyanya di depan kelas mendapat *reward*, lalu semua karya mozaik yang sudah jadi dikumpulkan ke guru untuk dinilai.

Tabel 4.3 hasil kreativitas siswa dalam membuat mozaik sesudah perlakuan

Nama Siswa	Indikator yang Diamati			Nilai	Ket.
	Ide/gagasan	Kualitas Visual	Keterampilan Teknis		
1. AN	4	2	3	9 = 75	Tuntas
2. ARR	4	2	4	10= 83	Tuntas
3. AMH	4	2	4	10= 83	Tuntas
4. APH	4	2	4	10= 83	Tuntas
5. ATA	4	2	2	8= 67	T. Tuntas
6. AS	4	2	4	10 = 83	Tuntas
7. AHA	4	3	4	11= 92	Tuntas
8. BS	4	3	4	11= 92	Tuntas
9. DA	4	3	3	10= 83	Tuntas
10. DAR	4	3	4	11 = 92	Tuntas
11. DHI	3	3	3	9= 75	Tuntas
12. DSA	4	3	4	11= 92	Tuntas
13. FHP	4	3	4	11= 92	Tuntas
14. FNA	4	3	4	11= 92	Tuntas
15. GNI	4	3	3	10= 83	Tuntas
16. KDN	4	3	4	11= 92	Tuntas
17. KDNu	4	3	4	11= 92	Tuntas

Nama Siswa	Indikator yang Diamati			Nilai	Ket.
	Ide/gagasan	Kualitas Visual	Keterampilan Teknis		
18. MAYDK	4	2	3	9= 75	Tuntas
19. MFNW	4	3	4	11= 92	Tuntas
20. MWAG	3	3	4	10= 83	Tuntas
21. NIA	4	3	4	11= 92	Tuntas
22. QAA	3	3	3	9= 75	Tuntas
23. RMS	4	2	4	10= 83	Tuntas
24. RS	3	3	3	9= 75	Tuntas
25. RSN	4	3	3	10= 83	Tuntas
26. SUA	3	2	4	9= 75	Tuntas
27. SAN	4	3	4	11= 92	Tuntas
28. YMD	4	3	4	11= 92	Tuntas
29. ZNZ	4	3	3	10= 83	Tuntas
30. ZAM	4	4	3	11= 92	Tuntas

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa setelah perlakuan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan guru menjelaskan langkah pembuatan mozaik berbantu video tutorial dan mempraktikan secara langsung kreativitas siswa dalam membuat mozaik hasilnya bagus. Dapat diketahui nilai tertinggi dalam membuat mozaik yaitu 92, nilai rata-rata yaitu 84,76 dan tidak tuntas nilainya 67.

Tabel 4.4 Pedoman penilaian

No.	Aspek Analisis	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
3.	Ide/gagasan	Mozaik dibuat sesuai tema flora fauna dengan orisinil (mandiri)	Mozaik dibuat sesuai tema flora fauna dengan mencontoh gambar teman.	Mozaik dibuat sesuai tema, flora fauna dengan menebali pola gambar.	Mozaik dibuat tidak sesuai tema flora fauna dan tidak mandiri
2.	Visual	Mozaik dibuat dengan bentuk proporsional dan mengkombinasi berbagai warna	Mozaik dibuat dengan bentuk proporsional dan mengkombinasi dengan dua warna	Mozaik dibuat dengan bentuk kurang proporsional dan mengkombinasi dengan satu warna	Tidak menghadirkan bentuk yang proporsional dan tidak mengkombinasi warna
3.	Keterampilan Teknis	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang sangat baik.	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel sedikit renggang.	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan hasil menempel banyak yang renggang	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel tidak mengikuti pola.

Penentuan nilai= $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = 100$

Skor maksimal

Nilai > 75= Tuntas

Nilai < 75= Tidak Tuntas

Indikator penilaian kreativitas siswa berdasarkan data wawancara dan dokumentasi yaitu:

1) Ide/gagasan:

Mozaik dibuat sesuai tema flora fauna dengan orisinil dikerjakan mandiri tanpa bantuan orang lain. Dari data penilaian anak sudah mampu membuat mozaik dengan ide sendiri, ada 5 siswa yang meniru ide teman namun mereka tetap menggambar sendiri

tidak meminta bantuan teman atau guru untuk menggambarkan. Anak belum mampu mengeluarkan idenya disebabkan oleh beberapa faktor baik dari faktor dari dalam maupun luar. Faktor dari luar anak tidak terbiasa menggambar sendiri dan selalu minta bantuan orang dewasa ketika ada tugas menggambar. Sedangkan faktor dari dalamnya siswa kurang berminat dalam menggambar.

2) Kualitas visual

Dari data hasil penilaian siswa dalam membuat mozaik komposisi unsur visual sudah baik dan serasi. Kombinasi pemilihan warna pada gambar sesuai dengan warna asli dari tumbuhan atau hewan tersebut. Sedangkan pada bentuk gambar rata-rata anak mampu membentuk gambar mozaik dengan proporsional.

3) Keterampilan teknis

Dari data hasil penilaian teknik menempel disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel sangat baik. Anak sudah mampu menempel sendiri tanpa bantuan orang lain dan susunan kepingan bahan yang ditempel rapi.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 Maret 2022 dengan Bapak Agus selaku wali kelas V kreativitas setiap anak berbeda-beda hal tersebut dipengaruhi oleh faktor:

- a) Faktor lingkungan, baik lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk membangun kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan.
- b) Cara mendidik anak. mendidik anak dengan memberi kebebasan atau demokratis dapat mengembangkan kreativitas anak. sedangkan mendidik anak dengan cara mengekang dan terlalu banyak aturan menjadikan kreativitas anak kurang berkembang.

d. Langkah Pembuatan Mozaik

Adapun langkah-langkah yang dilakukan siswa untuk membuat mozaik meliputi:

1) Menyiapkan alat dan bahan

Alat yang digunakan siswa untuk membuat mozaik yaitu gunting, pensil, penghapus. Sedangkan bahan yang disiapkan siswa yaitu lem, buku gambar untuk media mozaik, bahan menempel berupa kertas lipat yang telah dipotong menjadi kepingan kecil, biji-bijian

2) Membuat sketsa gambar

Siswa mendesain gambar dibuat dengan manual menggunakan pensil, lalu ditebali menggunakan spidol agar pola gambar terlihat jelas dan memudahkan dalam menempel bahan.

3) Menempelkan media

Siswa menempel bahan kertas lipat yang sudah dipotong membentuk kepingan pada media yang sudah dibuat polanya, Sebagian siswa ada juga yang menggunakan biji-bijian seperti beras, kedelai. Dalam menempel siswa mengoleskan lem pada media gambar dengan memperhatikan bahan yang ditempel tidak sampai keluar pola dan kepingan tersusun rapi beraturan.

4) *Finishing.*

Langkah akhir yang siswa lakukan dari membuat mozaik yaitu merapikan karya dan memberi pewarnaan agar tampilan mozaik lebih menarik. Kepingan yang belum merekat dengan baik diperbaiki dan jika ada yang renggang dirapikan.

e. Praktik Berkarya Mozaik

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat mozaik sejalan dengan proses kreatif anak menggunakan teori menurut Wallas meliputi 4 tahap⁸⁹ yaitu:

1) Persiapan

Yaitu tahapan pemecahan masalah dengan mengumpulkan data, belajar berfikir, mencari pendekatan dan penyelesaiannya.

Persiapan yang dilakukan siswa kelas V MIN 6 Ponorogo yaitu menyiapkan alat dan bahan membuat mozaik. Guru membimbing siswa memberi pilihan media menggunakan kertas buku gambar dengan ukuran 30×20 Cm. Siswa dibebaskan memilih bahan untuk menempel seperti: biji-bijian, kertas lipat, daun kering. Siswa diberi kebebasan bertujuan untuk mengeksplor proses berpikir kreatifnya.

a) Alat

- (1) Pensil
- (2) Gunting
- (3) Spidol
- (4) Penghapus

b) Bahan

- (1) Buku gambar
- (2) Kertas lipat
- (3) Biji-bijian
- (4) Daun kering
- (5) Lem

Teknik menempel yang digunakan siswa dengan tanpa alat mengikuti pola gambar yang telah dibuat dan teknik saling menutup. Pada tahap persiapan ini guru

⁸⁹ Rusdi, "Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta," *Muslim Heritage*, 2 (April, 2018), 263-268.

mengarahkan siswa mengumpulkan informasi dengan bekal pengalaman pribadi serta usaha yang sudah siswa lakukan. Tidak menjadi masalah apabila dalam usahanya mengalami kesalahan, hal tersebut bertujuan sebagai persiapan menuju proses kreatif.

Informasi yang didapat menjadi jawaban untuk ide dalam membuat karya mozaiknya dengan mengamati objek yang ada disekitar lingkungan seperti: tumbuhan dan binatang. Dengan kreativitas sendiri terbentuk dari persiapan berupa: mengumpulkan data yang berasal dari pengalaman diri sendiri maupun pengalaman dari luar ketika proses mengamati objek dari lingkungan.

Siswa secara mandiri menyiapkan bahan yang digunakan untuk membuat mozaik. Kemampun siswa dalam menuangkan ide sendiri menjadi faktor yang relevan bahwa dengan adanya pengalaman, pengetahuan siswa dapat bertambah luas sehingga pengalaman dapat diaktualisasikan sebagai pengetahuan. Pengalaman mendalam dengan fokus di satu titik tertentu memungkinkan anak membangun keahliannya yang dapat dijadikan landasan untuk bisa memiliki kreativitas untuk mengembangkan cara yang berbeda dan baru.⁹⁰

Pengalaman yang dimiliki siswa yaitu sumber pengetahuan yang diperoleh mereka dari belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak hanya berasal dari dalam buku, tetapi juga dari interaksi siswa dengan pengalaman atau peristiwa yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari.

⁹⁰ Anne Rumondang Malau dan Yohana Epipaniyas Hutabarat, "Pengaruh Pengalaman Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Kreativitas Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Hkbp Nommensen," *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 2 (Juni, 2018), 1.

Pada tahap persiapan guru mengupayakan dalam proses kreatif siswa dengan menjadikan buku mata pelajaran tidak lagi sebagai bahan bacaan saja. Melainkan memberikan pengalaman yang benar-benar dirasakan dan dialami siswa.

2) Inkubasi

Merupakan awal proses timbulnya inspirasi dan penemuan yang baru. Informasi yang telah didapatkan siswa disimpan dan akhirnya menghasilkan inspirasi. Tahap inkubasi dalam proses berfikir kreatif diawali dengan proses memilih tema. Berlangsungnya tahap inkubasi tergantung pada persiapan yang benar-benar matang yaitu siswa diajak guru untuk memilih tema karya mozaik secara bersama berpedoman pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) hingga dipilihlah tema flora fauna sehingga mempermudah siswa ketika mencari ide dalam membuat karya mozaik.

Dalam proses inkubasi pembuatan karya seni mozaik siswa kelas V di MIN 6 Ponorogo ditunjukkan guru sebelumnya menunjukkan contoh menggambar di papan tulis lalu dihapus lagi, hal itu bertujuan untuk merangsang siswa untuk berfikir kreatif untuk karya yang dibuatnya. Dapat diketahui bahwa dalam membuat karya didasarkan dari pengalaman yang pernah mereka alami secara nyata. Selanjutnya siswa mendapat pengalaman tersebut dituangkan menjadi suatu karya.

3) Iluminasi

Dimana seseorang mendapatkan sebuah masalah dari ide dan gagasan baru. Pada tahap ini muncul wawasan atau *insight*. Wawasan ada karena inspirasi, gagasan baru dan proses psikologi yang mengikuti adanya inspirasi tersebut. Pada tahap iluminasi ide/gagasan diungkapkan dengan hal yang unik dan mempunyai nilai kebaruan. Mampu atau tidaknya dalam mengekspresikan ide dapat dilakukan dengan banyak bertanya dan berdiskusi. Pada tahap ini siswa sudah mengetahui hubungan antara tema

dengan ide sehingga dapat mengetahui cara mengekspresikannya dalam bentuk sebuah karya.

Pada tahap iluminasi pembuatan karya mozaik siswa kelas V di MIN 6 Ponorogo, guru memberi motivasi kepada siswa untuk mengolah ide yang sudah didapat dari pengalaman siswa sehingga menghasilkan sebuah karya/ objek baru. Objek dibuat dengan mengembangkan ide yang telah didapat untuk memperoleh penyelesaian dengan cara menghubungkan mozaik yang berkaitan dengan tema flora atau fauna. Sedangkan siswa yang telah menemukan ide gambar mozaik, lalu mengerjakan mozaiknya dengan menyusun kepingan bahan sampai menjadi sebuah karya mozaik.

4) Verifikasi

Seseorang menguji dan memeriksa pemecahan masalah. Tahap verifikasi merupakan tahap akhir dari proses berfikir kreatif. Dalam proses verifikasi semua ide sebelumnya telah disiapkan, disimpan dan diekspresikan, selanjutnya diuji kelayakannya. Dengan keterampilan dan kreativitas nanti dapat diketahui keterampilan siswa dalam mengolah gagasan yang selanjutnya dikembangkan menjadi suatu karya inovatif dan menarik

Dalam proses verifikasi pembuatan karya seni mozaik siswa kelas V di MIN 6 Ponorogo ditunjukkan ketika guru memerintahkan siswa mengungkapkan hasil idenya dalam bentuk karya melalui presentasi diperlihatkan dengan cara sederhana. Selain itu, guru juga menilai karya mozaik siswa sesuai dengan indikator kreativitas yang telah ditetapkan.

Penerapan mozaik mendapat respon positif dari siswa karena langkah pembuatannya mudah bisa dilakukan oleh siswa, memberikan kegiatan baru tidak sekedar mendengarkan penjelasan dari guru, memberikan kesempatan siswa untuk menciptakan karya sesuai imajinasi, menuangkan ide siswa dalam berkesenian.

2. Analisis Dampak Pembuatan Karya Mozaik dalam Membangun Kreativitas Anak

Mozaik dalam membangun kreativitas memberikan dampak positif untuk anak. Kreativitas memiliki hubungan dalam ranah kognitif karena kreativitas merupakan salah satu jenis kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh setiap individu. Kognitif merupakan aspek intelektual dalam berpikir atau bernalar. Contohnya kemampuan menghafal, kemampuan memahami, kemampuan mengaplikasi, kemampuan menganalisis, kemampuan mensintesis, kemampuan mengevaluasi dan lain sebagainya.⁹¹

Sebagaimana pembuatan mozaik yang diterapkan di MIN 6 Ponorogo memberikan dampak kognitif pada anak seperti:

- 1) Anak terbiasa menciptakan suatu ide karya seni dengan orisinal.

Adanya kegiatan membuat mozaik menjadikan anak terlatih dan terampil dalam membuat karya seni sehingga menghasilkan karya seni yang inovatif. Hal tersebut ditunjukkan anak terampil dalam mengaplikasikan berbagai bahan, mampu membuat pola, menempel bahan dan memberi pewarnaan dilakukan dengan kemampuan anak sendiri.

- 2) Menjadikan anak luwes dalam berfikir.

Pembuatan karya mozaik menjadikan anak berfikir luwes. Berfikir luwes adalah kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide yang bervariasi, dapat, mencari alternatif atau cara yang berbeda dalam memecahkan masalah. Hal tersebut ditunjukkan siswa dalam pembuatan mozaik. Pertama, saat menggunakan bahan kepingan yang ditempel ada yang menggunakan kertas lipat, ada yang menggunakan beras yang telah diberi pewarna dan juga dari daun kering maupun biji-bijian. Kedua, dalam proses *finishing* terdapat siswa yang memberikan pewarnaan pada *background* mozaik untuk memperindah tampilan mozaik.

⁹¹ Ariska Setiana dan Sungkowo Soetopo, "Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas III SD Negeri 166 Palembang," *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 2 (2017), 2.

Selain itu kreativitas berhubungan dengan ranah non kognitif diantaranya motivasi dan sikap (kepribadian) kreatif. Kecerdasan yang tidak diimbangi dengan kepribadian kreatif dan motivasi tidak dapat menghasilkan apapun.⁹²

Sebagaimana pembuatan mozaik yang diterapkan di MIN 6 Ponorogo memberikan dampak positif pada ranah non kognitif yaitu:

- 1) Mendorong (memotivasi) anak untuk menciptakan karya dan memanfaatkan bahan dari alam sekitar.

Adanya kegiatan pembuatan mozaik mendorong anak untuk mengeksplor apa yang ada di alam atau lingkungan sekitar. Ketika anak mengamati ada daun kering dan bij-bijian anak menjadi terinspirasi untuk menciptakan suatu karya menggunakan kreativitasnya sendiri.

- 2) Menjadikan anak bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya.

Kegiatan membuat mozaik dikerjakan sampai dengan selesai menggunakan kemampuan anak sendiri tanpa bantuan orang lain, menjadikan anak bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya baik di lingkungan sekitar maupun sekolah.

- 3) Menjadikan anak mandiri dalam beraktivitas.

Kegiatan membuat mozaik dikerjakan dengan kemampuan anak sendiri tanpa bantuan orang lain. Mulai dari menyiapkan alat dan bahan, menggambar pola, menempel bahan dan *finishing* dikerjakan dengan mandiri. Hal tersebut menjadikan anak mandiri dalam beraktivitas sehari-hari.

- 4) Melatih ketekunan.

Dalam membuat mozaik langkah demi langkah dilakukan dengan penuh ketelitian dan ketekunan. Jika anak kurang tekun dan teliti dalam membuat karya mozaik hasilnya kurang bagus. Contohnya ketika menempel bahan satu per satu

⁹² Ika Meika dan Asep Sujana, "Kemampuan Berpikir kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA," *JPPM*, 2 (2017), 9.

kepingan ditempel dengan teliti agar susunannya rapi, apabila anak kurang tekun dan teliti dalam menempel susunan mozaik menjadi kurang rapi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian implementasi mozaik untuk membangun kreativitas anak kelas V di MIN 6 Ponorogo pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Praktik mozaik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Dalam membuat mozaik sejalan dengan proses kreatif anak menggunakan teori menurut Wallas meliputi 4 tahap, yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi. Pertama persiapan, siswa menyiapkan alat dan bahan membuat mozaik. Siswa dibebaskan memilih bahan untuk menempel untuk mengeksplor proses berpikir kreatifnya. Selanjutnya tahap inkubasi, guru sebelumnya menunjukkan contoh menggambar di papan tulis lalu dihapus lagi, hal itu bertujuan merangsang siswa berfikir kreatif untuk karya yang dibuatnya. Sehingga siswa mendapat pengalaman dituangkan menjadi suatu karya. Ketiga tahap iluminasi, guru memberi motivasi kepada siswa untuk mengolah ide yang sudah didapat dari pengalaman. Siswa yang telah menemukan ide gambar mengerjakan mozaiknya dengan menyusun kepingan bahan sampai menjadi sebuah karya mozaik. Terakhir tahap verifikasi, guru memerintahkan siswa mengungkapkan hasil idenya dalam bentuk karya melalui presentasi. Lalu guru menilai karya mozaik siswa. Melalui 4 tahap tersebut mampu membangun kreativitas pada anak kelas V MIN 6 Ponorogo

2. Dampak pembuatan karya mozaik dalam membangun kreativitas anak

Pembuatan mozaik memberikan dampak positif dalam membangun kreativitas anak. Kreativitas berhubungan dengan aspek kognitif dan non kognitif. Dampak kognitifnya yaitu: anak terbiasa menciptakan suatu ide karya seni dengan orisinal, menjadikan anak (memotivasi) anak untuk menciptakan karya dan memanfaatkan bahan dari alam sekitar.

luwes dalam berfikir. Sedangkan dampak Non kognitifnya yaitu: Mendorong menjadikan anak bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya, menjadikan anak mandiri dalam beraktivitas, melatih ketekunan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memfasilitasi media berkarya siswa dalam kesenian dengan lebih bervariasi. Sehingga dapat mendorong kreativitas siswa agar berkembang dengan optimal.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media dan strategi dalam pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat membangun kreativitas siswa dalam menerima materi tersebut.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih giat belajar dan mengespresikan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya dan penelitian selanjutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam lagi mengenai karya seni mozaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah Putri, Fia, Rahmawati dan Suyadi. Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta. *Al-Aulad Journal of Islamic Primary Education*, (online), No. 1 Tahun 2020 (<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/4603>, diakses 20 Maret 2022).
- Alipuddin dkk. Pelatihan Mozaik Bagi Siswa-Siswi di SMP Muhammadiyah Padangpanjang. *Selaparang*,(online), No. 1 Tahun 2021. (<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6226>,diakses 24 April 2022).
- Andesta Bujuri, Dian. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*, (online), No. 1 Tahun 2018. (<https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/720>, diakses 11 Februari 2022).
- Arba, Syafaatunnisa. *Kreativitas Berkarya Mozaik Dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes*, (Skripsi: Mahasiswa jurusan seni rupa UNNES, 2020).
- Ariyanto, M. Syahwami dan Hamirul. Penelitian Kreativitas Mahasiswa Universitas Putra Indonesia Cianjur. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, (online), No. 4 Tahun 2019. (<http://ojs.unitas-pdg.ac.id/index.php/manajemen/article/view/542>, diakses 5 April 2022).
- Asia Rahim, Nur. Muhammad Akil Musi dan Rusmayadi. Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Nusa Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, (online), No. 1 Tahun 2020. (<http://103.76.50.195/tematik/article/view/14434>, diakses 26 Desember 2021).
- Boty, Middy dan Ari Handoyo. Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, (online), No. 1 Tahun 2018. (<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/2265>, diakses 11 Februari 2022).
- Fauziddin, Moh. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of SECE Studies in Early Childhood Education*, (online), No. 1 Tahun 2018. (<http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sece/article/view/581>, diakses 26 Desember 2021).
- Febtiansyah Danang dan Atip Nurharini. Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif. *Jurnal Unnes Joyful Learning Journal*, (online), No. 2 Tahun 2019. (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/32482>, diakses 20 Maret 2022).
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Hasnawati dan Dwi Anggraini. Mozaik Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas dan Keterampilan. *Jurnal PGSD*, (online), No. 2 Tahun 2016. (<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd/article/download/4619/2512>, diakses 26 Desember 2021).

- Hidayah, Ulil dan Irmawati Aprilia. Mengembangkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar. *Al-Ibtidaiyah*, (online), No.1 Tahun 2021. (<http://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Ibtidaiyah/article/view/169>, diakses 26 Desember 2021).
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid II*. Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga, 1980.
- Julia dkk. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kerajinan Mozaik di PAUD Al-Hilal Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, (online), No.4 Tahun 2021. (<http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/18952>, diakses 5 April 2022).
- Kau, Murhima A. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium dan Jurnal Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKNi*, (online), Tahun 2017. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1281>, diakses 5 April 2022).
- Khasanah Yuli Nur dan Ichsan. Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak. *Jurnal ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, (online), No. 1 Tahun 2019. (<http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/2362>, diakses 5 April 2022).
- Kusuma, Indra. *Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma* (Skripsi: Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, 2021).
- Liunardi, Natasha dan Nina Carina. Ruang Pembelajaran Kreativitas di BSD. *Jurnal Stupa*, (online), No.1 Tahun 2020. (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/6831>, diakses 20 Maret 2022).
- Malau, Anne Rumondang dan Yohana Epipani Hutabarat, Pengaruh Pengalaman Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Kreativitas Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Hkbp Nommensen, *Jurnal Ilmiah Maksitek*, (online), No. 2 Tahun 2018. (<https://makarioz.sciencemakarioz.org/index.php/JIM/article/download/141/135>, diakses 5 April 2022).
- Meika, Ika dan Asep Sujana. Kemampuan Berpikir kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA, *JPPM*, (online), No. 2 Tahun 2017. (<http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2025>, diakses 5 April 2022).
- Miranda, Dian. Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, (online), No. 8 Tahun 2018. (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/25975>, diakses 20 Desember 2021).
- Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

- Mubarat, Husni dan Muhsin Ilhaq. Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Jurnal Ekspresi Seni*, (online), No. 1 Tahun 2021. (<https://journal.isipadangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi/article/view/397>, diakses 5 April 2022).
- Muharianto, Wendi. Kaswari dan Tahmid Sabri. Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Alam Sekitar Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, (online), No. 1 Tahun 2018. (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23310>, diakses 26 Desember 2021).
- Mujahid, Abdul Malik. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, terj. Fadhal Arba Ar Bafadal. Riyadh: Darussalam, 2006.
- Ningsih, Adelia Lestia dan Rakimahwati. Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (online), No. 2 Tahun 2020. (<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/573/502>, diakses 5 April 2022).
- Nofriyansyah, Deny. *Penelitian Kualitatif: Analisis Kinerja Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Normina. Pendidikan dalam Kebudayaan. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, (online), No. 28 Tahun 2017. (<http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ittihad/article/view/1930>, diakses 5 April 2022).
- Nurlaili. *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019).
- Nyoman Mariani, Ni. Internalisasi Permainan Tradisional Pada Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Untuk Membangun Karakter Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, (online), No.1 Tahun 2017. (<http://www.ejournal.iidn.ac.id/index.php/AW/article/view/954>, 26 Januari 2022).
- Oktarina, Ani dkk. Penggunaan Media Kolase dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfal*, (online), No. 2 Tahun 2020. (<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>, diakses 24 April 2022).
- Pangestu, Nanda S. dan Tri N.H. Yunianta. Proses Berpikir Kreatif Matematis Siswa Extrovert dan Introvert SMP Kelas VII Berdasarkan Tahapan Wallas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, (online), No. 2 Tahun 2019. (https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv8n2_04, diakses 5 April 2022).
- Putri, Azlin Atika. Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, (online), No. 2 Tahun 2021. (DOI: 10.31004/obsesi.v6i2.1624, diakses 24 April 2022).
- Rizqia, Maulida dkk. Analisis Psikomorik Halus Siswa Ditinjau dari Keterampilan Menggambar Anak Usia Dasar SD. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, (online), No. 2 Tahun 2019. (<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/5212/0>, diakses 20 Desember 2021).
- Rohani. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas. *Raudhah*, (online), No. 2 Tahun 2017. (<http://jurnaltribiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/181>, diakses 26 Desember 2021).

- Rondhi, Moh. Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, (online), No. 1 Tahun 2017. (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/11182>, diakses 5 April 2022).
- Rulmalia, Rici dan Zulminiati. Efektivitas Mozaik Bahan Alam Sisik Ikan Terhadap Motorik Halus Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, (online), No.2 Tahun 2019. (<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/6152>, diakses 26 Desember 2021).
- Rusdi. Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. *Muslim Heritage*, (online), No. 2 Tahun 2018. (<https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/muslimheritage/article/view/1111/778>, diakses 5 April 2022).
- Salim, Sandora. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Katulistwa*, (online), No. 2 Tahun 2018 (<http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i2.24161>, diakses 24 April 2022).
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Sari, Sri Yulia dkk. Hubungan Keberbakatan dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Ikip Budi Utomo*, (online), No. 1 Tahun 2021. (<http://202.57.31.74/index.php/prosiding/article/view/1527>, diakses 5 April 2022).
- Sayidah, Nur. *Metodologi penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018.
- Setiana, Ariska dan Sungkowo Soetopo. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas III SD Negeri 166 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. (online), No. 2 Tahun 2017. (<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/8342>, diakses 11 Februari 2022).
- Sijabat, Osco Parmonangan dkk. *Perkembangan Peserta Didik Tingkat Dasar dan Menengah*. Tasikmalaya: PRCI, 2021.
- Sugiarto, Eko. Kearifan Ekologi sebagai Sumber Belajar Seni Rupa Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang. *Jurnal Imajinasi*. (online), No. 2 Tahun 2017. (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/12815>, diakses 11 Februari 2022).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumanto, Gipayana, M., & Rumidjan. Kerajinan Tangan di Blitar sebagai Sumber Belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, (online), No. 2 Tahun 2015. (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8879>, diakses 26 Desember 2021).
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003.