

**MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN KOLASE TIGA
DIMENSI MENGGUNAKAN BAHAN BEKAS UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN
DAN KREATIVITAS ANAK DI TKIT BUNAYYA 7
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN**

TESIS

OLEH

**DONI HARDIANI SIREGAR
NPM. 16804108**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019**

**MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN KOLASE TIGA
DIMENSI MENGGUNAKAN BAHAN BEKAS UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN
DAN KREATIVITAS ANAK DI TKIT BUNAYYA 7
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN**

TESIS

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Studi Magister Psikologi Program Pascasarjana
Universitas Medan Area*

OLEH

**DONI HARDIANI SIREGAR
NPM. 16804108**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

**JUDUL : Model *Creative Art* Dalam Bermain Kolase
Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas
Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan
Dan Kreativitas Anak di TKIT Bunayya 7
Kecamatan Percut Sei Tuan**

NAMA : Doni Hardiani Siregar

NPM : 16804108

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Sri Milfayetty.,MS.,Kons., S.Psi

Dr. Amanah Surbakti., S.Psi

Mengetahui

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**

Direktur

Prof. Dr. Sri Milfayetty.,MS.,Kons., S.Psi

Prof. Dr. Ir. Retno Astuti K.,MS

Telah di Uji Pada Tanggal 28 Agustus 2019

NAMA : Doni Hardiani Siregar

NPM : 16804108



Panitia penguji Tesis :

Ketua : Dr. M. Rajab Lubis, MS

Sekretaris : Suryani Harjo, S.Psi, M.A

Anggota I : Dr. Amanah Surbakti, M.Psi

Anggota II : Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS., Kons, S.Psi

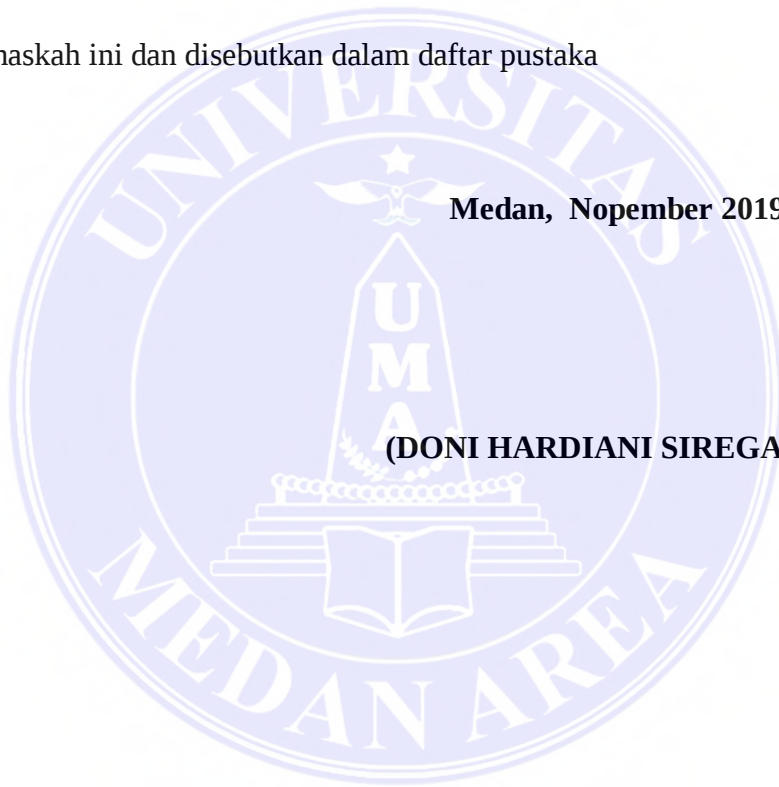
Penguji Tamu : Dr. Masganti, M.Ag

P E R N Y A T A A N

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau ditebitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Medan, Nopember 2019

(DONI HARDIANI SIREGAR)



KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Model *Creative Art* Dalam Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak di TKIT Bunayya 7 Kecamatan Percut Sei Tuan”. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaan dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah

Medan, Nopember 2019

Doni Hardiani Siregar

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan tesis berjudul “Model Creative Art Dalam Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak di TKIT Bunayya 7 Kecamatan Percut Sei Tuan”.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil berupa dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Bapak Prof. Dr. Dadian Ramdan, M.Eng., M.Sc
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani, MS
3. Ketua program Studi Pagister Psikologi, Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons., S.Psi
4. Pembimbing I Ibu Dr. Amanah Surbakti, M.Psi, dan Pembimbing II Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS., Kons, S.Psi
5. Almarhum Ayah dan Ibunda serta suami, ananda semua saudara/keluarga
6. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2019
7. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area
8. Pihak sekolah TKIT Bunayya 7
9. Semua pihak yang telah membantu
10. Sahabat-sahabat tersayang

ABSTRAK

DONI HARDIANI. Model Creative Art Dalam Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak di TKIT Bunayya 7. Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area. 2019

Masalah dalam penelitian ini adalah karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun, yang kurang berkembang di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menghasilkan buku dengan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) yang dilaksanakan dalam empat tahap yang dinamakan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Dalam penelitian ini, buku yang disusun telah divalidasi oleh ahli dan kemudian dilakukan uji coba penggunaannya di Taman Kanak-Kanak. Populasi penelitian adalah siswa kelompok B TKIT Bunayya 7 yang terdiri dari 40 orang anak. Besar sampel 10 orang anak yang diambil secara random yang dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan konvensional dan kelompok yang diberi perlakuan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi untuk mengukur karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. Pretes dan posttes digunakan untuk mengukur perubahan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan buku panduan guru bermain kolase tiga dimensi bahan bekas dalam model *creative art* dapat membantu perkembangan karakter peduli lingkungan anak dengan peningkatan dari sebelum dan sesudah perlakuan yakni untuk perkembangan karakter peduli lingkungan sebesar 52,84% meningkat setelah perlakuan menjadi 83% . Sedangkan untuk pengembangan buku panduan guru bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dalam model *creative art* dapat membantu perkembangan kreativitas anak yang ditunjukkan peningkatan dari sebelum dan sesudah perlakuan yakni untuk perkembangan kreativitas sebesar 47% meningkat setelah perlakuan menjadi 79%. Analisis data untuk mengukur keefektifan buku panduan model *creative art* bermain kolase bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas, menggunakan persentase dan statistik *paired sample t test*. Hasil statistik *paired sample t test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yaitu ada perbedaan antara perlakuan pada saat pretes dan posttes. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model *creative art* dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. Dengan demikian disarankan agar model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas sebagai alternatif dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak.

Kata kunci : Creative Art, bermain kolase tiga dimensi, karakter peduli lingkungan dan kreativitas

ABSTRACT

DONI HARDIANI. Creative Art Models in Playing Three-Dimensional Collage Using Used Materials to Enhance Character of Environmental Concern and Creativity of Children at TKIT Bunayya 7. Masters in Psychology, Postgraduate Program, University of Medan Area. 2019

The problem in this study is the character of caring for the environment and creativity of children aged 5-6 years, who are less developed in kindergarten. This study produced a book with a creative art model in playing three-dimensional collages to enhance environmental care and creativity of children aged 5-6 years in kindergarten. The method used is research and development carried out in four stages called 4D (define, design, develop, disseminate). In this research, the books compiled have been validated by experts and then tested for use in kindergartens. The study population was students of Group B TKIT Bunayya 7 consisting of 40 children. A large sample of 10 children were taken randomly divided into two groups, namely groups that were given conventional treatment and groups that were treated with creative art models in playing three-dimensional collages. Data is collected through observation sheets to measure the characters' environmental care and children's creativity. Pretest and posttest are used to measure changes in the character of caring for the environment and creativity of children. From the results of this study it can be seen that the development of a teacher's guide book playing a three-dimensional collage of used materials in the creative art model can help the development of children's environmental care character which is shown by an increase from before and after treatment namely for the development of environmental care characters by 52.84% increase after the treatment became 83%. Whereas for the development of a three-dimensional collage teacher's guide book using used materials in the creative art model can help the development of children's creativity as indicated by an increase from before and after treatment namely for the development of creativity by 47% increase after treatment to 79%. Data analysis to measure the effectiveness of the creative art playbook model of collage used materials to improve environmental character and creativity, using percentages and paired sample t test statistics. Statistical results from paired sample t test showed that there was a significant difference (2-tailed) <0.05 , then H_0 was rejected and H_a was accepted. That is, there is a difference between the pretest and posttest treatments. This study concludes that the use of creative art models can enhance the character of caring for the environment and creativity of children. Thus it is recommended that creative art models in playing three-dimensional collages use used materials as an alternative in developing environmental care and character of children's creativity in kindergarten

Keywords: Creative Art, play three-dimensional collage, character care for the environment and creativit

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan.....	i
Kata Pengantar	ii
Ucapan Terima Kasih	iii
Abstrak	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	x
Daftar Grafik	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3.Rumusan Masalah.....	10
1.4.Tujuan Penelitian	11
1.5.Manfaat penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teori	14
2.1.1. Konsep Karakter Peduli Lingkungan	17
1). Aspek-aspek Karakter Peduli Lingkungan	18
2). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Karakter Peduli	

Lingkungan.....	22
2.1.2. Konsep Kreativitas	25
1). Aspek-aspek Kreativitas	28
2). Faktor-Faktor Pendorong Kreativitas	31
2.1.3. Konsep Bermain Kolase	32
1). Aspek-aspek Kolase.....	38
2). Faktor-faktor yang mempengaruhi Bermain Kolase.....	39
2.1.4. Model <i>Creative Art</i>	40
1). Aspek yang dikembangkan dalam <i>creative art</i>	41
2). Manfaat dalam <i>creative art</i>	42
3). Model <i>creative art</i> bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk Meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak.....	43
2.2. Kerangka Konseptual.....	63
2.3. Hipotesis	64
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	
3.1. Disain Penelitian	65
3.2. Langkah-Langkah Penelitian	66
3.3. Metode Penelitian Tahap 1	68
1). Identifikasi Variabel	67
2). Populasi dan sampel	70
3). Teknik Pengumpulan Data	70
4). Instrumen Penelitian	70
5). Analisa Data	72
6). Perencanaan Disain Produk	73

7). Validasi Ahli	73
3.4. Metode Penelitian Tahap II	74
1). Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Model	75
2). Populasi dan Sampel	75
3). Teknik Pengumpulan Data	75
4). Instrumen Penelitian	77
5). Teknik Analisa Data	78
3.5. Penyusunan Buku Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Orientasi Kancan	87
1). Gambaran Umum TK Islam Terpadu Bunayya 7	87
4.2. Persiapan Penelitian	89
4.3. Analisa Data dan Hasil Penelitian.....	90
4.3.1. Data Penelitian Pengembangan Model (Tahap I)	91
1). Tahap Pendefinisian (<i>define</i>)	93
4.3.2. Data Penelitian Pengembangan Tahap II.....	98
1). Tahap Perancangan (<i>disain</i>)	98
2). Perancangan Awal (<i>initial design</i>)	99
4.3.3. Data Penelitian Pengembangan Tahap III.....	117
1). Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	117
2). Tahap Uji Coba Produk Lapangan	123
3). Deskripsi keefektifan Modul Bermain Kolase Tiga Dimensi	

Dalam Model <i>Creative Art</i>	126
4).Rancangan model <i>creative art</i> bermain kolase tiga dimensi Menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli Lingkungan dan kreativitas anak 5-6 tahun.....	128
5). Data Hasil Pretes dan Postes.....	146
A. Data karakter peduli lingkungan	146
B. Data perkembangan kreativitas.....	147
C. Data Hipotesis.....	147
4.3.4. Data Penelitian Pengembangan Tahap IV.....	153
4.4. Pembahasan Penelitian	155
1. Penggunaan model <i>creative art</i> dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat digunakan untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.....	157
2. Keefektifan penggunaan model <i>creative art</i> dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.....	160
3. Keterpakaian rancangan buku panduan model <i>creative art</i> dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak TK kelompok B ini layak untuk dibuat menjadi buku panduan yang efektif dan efisien.....	168

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	170
B. Saran	172
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN	176

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
1. Tabel 3.1. Disain Penelitian	74
2. Tabel 3.2. Kisi- kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh ahli materi.....	79
3. Tabel 3.3. Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Disain Grafis.....	80
4. Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Bahasa.....	81
5. Tabel 3.5 Adapun kisi-kisi angket kepraktisan terdapat Dalam tabel berikut.....	84
6. Tabel 3.6 Komponen keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas.....	84
7. Tabel 4.1.Data Tenaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan di TK Islam Terpadu Bunayya 7.....	88
8. Tabel 4.2. Analisis Materi Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas	95
9. Tabel 4.3. Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas untuk Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan..	100
10. Tabel 4.4. Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas untuk Pengembangan Kreativitas	101
11. Tabel 4.5. Validasi Bahasa Buku Panduan Guru	118
12. Tabel 4.6. Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru.....	120
13. Tabel 4.7. Validasi Materi Buku Panduan Guru.....	122
14. Tabel 4.8. Rangkuman Hasil Wawancara Guru I	124

15. Tabel 4.9. Rangkuman Hasil Wawancara Guru II.....	125
16. Tabel 4.10. Penilaian Model Bermain Kolase Tiga Dimensi Untuk Membantu Perkembangan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak Uji coba oleh Guru I	126
17. Tabel 4.11. Penilaian Model Bermain Kolase Tiga Dimensi Untuk Membantu Perkembangan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak Uji coba oleh Guru.....	127
18. Tabel 4.12. Pre Test dan Post paired Sample Statistic untuk Karakter Peduli Pendidikan.....	148
19. Tabel 4.13. Paired Samples Correlations untuk Karakter Peduli Lingkungan	149
20. Tabel 4.14 Paired Samples Test untuk Karakter Peduli Lingkungan	150
21. Tabel 4.15. Paired Samples Statistic untuk Kreativitas	151
22. Tabel 4.16 Paired Sample Correlations.....	152
23. Tabel 4.17. Paired Samples Test Untuk Kreativitas	153
24. Tabel 4.18. Hasil Penilaian Buku Model Bermain Kolase Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas.....	154

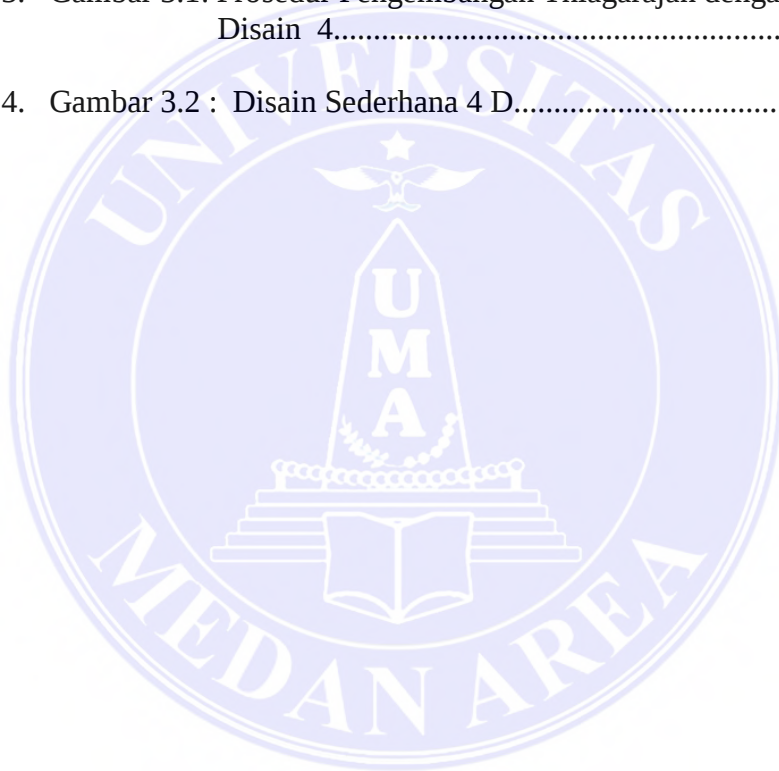
DAFTAR GRAFIK*Halaman*

1. Grafik 4.1. Hasil Pretes-Potes Indikator Karakter Peduli
Lingkungan Anak di TK Islam Terpadu Bunayya 7... 145
2. Grafik 4.1. Hasil Pretes-Potes Indikator Karakter Peduli
Lingkungan Anak di TK Islam Terpadu Bunayya 7.... 146



DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
1. Gambar 2.1 : Dialektika Lickona.....	19
2. Gambar 2.2 : Kerangka berfikir	63
3. Gambar 3.1: Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Disain 4.....	65
4. Gambar 3.2 : Disain Sederhana 4 D.....	67



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Doni Hardiani Siregar, S.Pd

Tempat/Tanggal Lahir : Medan/ 16 Mei 1975

Alamat : Jl. Empat no. B 73 Pulo Brayan Bengkel

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 44 Tahun

Kebangsaan : Indonesia

Orangtua

Nama Ayah : H. Baharuddin

Nama Ibu : Hj. Dahlimah Harahap

Alamat : Jl. Tangguk Bongkar X No. 15 Medan

Pendidikan

1982 – 1988 : SD Negeri 065853 Medan

1989 – 1991 : SMP Negeri 3 Medan

1991 – 1994 : SMU Negeri 5 Medan

1994 – 1999 : IKIP Medan FPMIPA Jurusan Kimia

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhana Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmatNya yang sangat besar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan buku panduan model *creative art* dalam bermain kolase bahan bekas bagi anak usia dini untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak.

Buku panduan ini dibuat dalam rangka mengembangkan model bermain anak dengan menggunakan bahan bekas. Karena dengan menggunakan bahan bekas dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. Selama ini, bahan bekas dianggap bahan yang biasa saja. Padahal, bahan bekas bisa menjadi alat permainan edukatif sederhana bagi anak.

Dalam pembuatan buku panduan bermain ini, peneliti dibantu oleh banyak pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh staff pengajar di TKIT Bunayya 7 karena telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan pengujian cobaan model yang peneliti buat. Dan terkhusus kepada Ibu Dr. Amanah Surbakti, M.Psi dan Ibu Prof. Sri Milfayetty, MS Kons., S.Psi yang senantiasa bekerjasama, membantu dan memberi bimbingan dalam menyelesaikan buku panduan ini.

Medan, Nopember 2019

Penulis

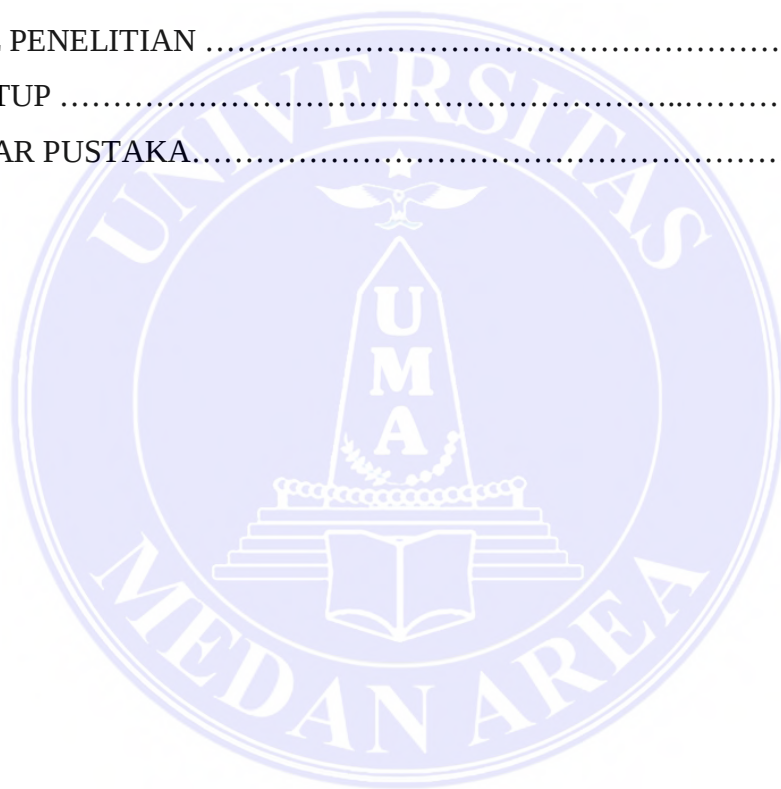
Doni Hardiani Siregar

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
PENDAHULUAN	1
PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU	3
KEGIATAN 1 BERMAIN KOLASE TIGA DIMENSI.....	4
A. Bermain Kolase.....	4
B. Alat dan Bahan Bermain Kolase tiga Dimensi	5
C. Tujuan dan Manfaat Bermain Kolase Tiga Dimensi	6
D. Rangkuman	6
KEGIATAN 2 KARATER PEDULI LINGKUNGAN.....	7
A. Pengantar	7
B. Pengertian Karakter.....	9
D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Karakter Peduli Lingkungan ..	10
E. Rangkuman	11
KEGIATAN 3 PERKEMBANGAN KREATIVITAS.....	13
A. Pengantar	13
B. Pengertian Kreativitas	13
C. Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini.....	14
D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas...	16
E. Rangkuman	16
KEGIATAN 4 MODEL <i>CREATIVE ART</i>	18
A. Pengantar	18
B. Pengertian <i>Creative Art</i>	18
C. Aspek Yang Dikembangkan Dalam <i>Creative Art</i>	19
D. Manfaat Bermain Dalam Model <i>Creative Art</i>	20
E. Rangkuman	21
KEGIATAN SKENARIO BERMAIN KOLASE TIGA DIMENSI MENGUNAKAN BAHAN BEKAS DALAM MODEL <i>CREATIVE ART</i>	22
A. Pengantar	22
B. Alat dan Bahan Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Dalam Model <i>Creative Art</i>	22

C. Skenario Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan	
Bekas Dalam Model <i>Creative Art</i>	24
Sesi Pertama.....	24
Sesi Kedua	30
Sesp Ketiga.....	35
Sesi Keempat.....	39
Sesi Kelima.....	43
Sesi Keenam.....	48

LEMBAR EVALUASI SISWA BERMAIN KOLASE TIGA DIMENSI DALAM MODEL <i>CREATIVE ART</i>	53
--	----

HASIL PENELITIAN	59
PENUTUP	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71





BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak adalah sosok yang sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Usia dini (usia 4-6 tahun) merupakan masa kritis konsisten pembentukan karakter seseorang. Menurut para pakar penelitian anak dalam perkembangan otak manusia (*neuroscience*) apabila pada usia dini pada anak tidak diberi pendidikan, pengasuhan, stimulasi yang baik maka akan berpengaruh terhadap struktur perkembangan otaknya, hal ini terjadi karena perkembangan otak amat pesat terjadi pada usia dibawah 7 tahun, dimana 90 persen otak sudah terbentuk pada usia dini.

Karakter berasal dari kata Yunani *charassein* yang berarti mengukir sehingga terbentuk suatu pola. Karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku yang ditampilkan (Simon Philips dalam Heri Gunawan, 2017:2). Karakter yang baik adalah tidak secara otomatis dimiliki setiap manusia begitu ia dilahirkan tetapi memerlukan proses panjang melalui pengasuhan dan pendidikan. Anak akan

tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter dengan peran serta keluarga, sekolah dan seluruh komponen yang ada di masyarakat.

Karakter peduli terhadap lingkungan tidak bisa diperoleh secara instan, akan tetapi membutuhkan proses yang panjang dan waktu yang relatif lama. Seseorang akan memiliki sikap peduli terhadap lingkungan karena adanya pembiasaan-pembiasaan yang berlangsung secara kontinyu dan berkesinambungan dari usia dini. Pembiasaan-pembiasaan yang berlangsung secara kontinyu tersebut akan tertanam dengan kuat di alam pikiran bawah sadar, sehingga nantinya akan diekspresikan tindakan dalam kehidupannya sehari-hari sebagai karakter yang telah dimilikinya. Seorang anak yang memiliki karakter peduli terhadap lingkungan akan berdampak positif bagi kelangsungan hidup lingkungan di sekitarnya. Karakter peduli lingkungan yang sudah tertanam sejak usia dini tidak akan mudah luntur ketika dia beranjak dewasa. Bahkan dengan pendidikan yang benar, karakter tersebut akan semakin tumbuh dan kuat sampai anak tadi dewasa.

Implementasi penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini mempunyai prinsip tertentu yang perlu diperhatikan oleh pendidik dan lembaga pendidikan (PAUD). Ada tujuh prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu : 1). Melalui contoh dan keteladanan; 2). Dilakukan secara berkelanjutan; 3). Menyeluruh, terintegrasi dalam seluruh aspek perkembangan; 4). Menciptakan suasana kasih sayang; 5). Aktif memotivasi anak; 6). Melibatkan pendidik dan tenaga kependidikan, orangtua dan masyarakat; dan 7). Adanya penilaian

Fenomena yang ditemukan, masih banyak anak-anak yang belum terbentuk karakter peduli dengan lingkungan di Taman kanak-kanak yang ada di kecamatan Percut Sei Tuan. Wawancara yang dilakukan pada lima belas orang guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak yang ada di Kecamatan Percut Sei Tuan pada awal bulan Desember, menunjukkan bahwa fenomena karakter peduli lingkungan belum terbangun dalam diri anak terjadi. Hampir 50% anak-anak yang berada di Taman Kanak-kanak belum memiliki karakter peduli lingkungan. Ini ditandai dengan masih banyak anak-anak yang melakukan membuang sampah sembarangan, tidak suka membersihkan setelah melakukan kegiatan yang kotor saat bermain dan menyerahkan semuanya pada guru untuk membersihkannya, setiap habis jajan biasanya anak akan suka membuang tempat dan juga bungkus makanan tanpa berupaya memandang bahwa bahan bekas bisa menjadi sesuatu yang bermanfaat.

Hal ini disebabkan tidak adanya rencana pengembangan pembelajaran yang mendukung tumbuhnya karakter peduli lingkungan. Walaupun ada, rancangan rencana pengembangan pembelajaran yang mendukung karakter peduli lingkungan juga hanya menjadi pelengkap dalam catatan rencana mengajar guru, padahal karakter ini sangat diperlukan untuk menjaga keasrian lingkungan. Penyebab utamanya adalah guru dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak belum merancang rencana pengembangan pembelajaran yang mendukung karakter peduli lingkungan dalam diri anak. Seperti bagaimana ide menjadikan bahan-bahan yang ada disekitar, yang habis pakai bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan alat permainan. Diduga hal ini dilatar belakangi penggunaan

model bermain yang konvensional. Acapkali guru hanya memandang media pembelajaran dan alat permainan yang bisa dibeli sebagai satu-satunya alat dan media yang bisa mendukung anak untuk bermain. Padahal bahan-bahan bekas yang ada di sekitar lingkungan, yang dianggap sampah tidak berguna, dapat dimanfaatkan sebagai bahan atau media pembelajaran buat anak. Guru seharusnya mampu memberdayakan dirinya untuk mengajarkan karakter dengan dimulai dari dirinya sendiri (Rosworth Kidder dalam Heri Gunawan, 2017 : 37)

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial (Haefele dalam Munandar, 2012 : 21). Definisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur-unsurnya bisa saja sudah lama atau sebelumnya. Sebagai contoh, kursi dan roda sudah ada selama berabad-abad, tetapi gagasan pertama untuk menggabungkan kursi dan roda menjadi kursi roda merupakan gagasan yang kreatif. Definisi Haefele menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna.

Jika dihubungkan dengan fenomena belum terbentuknya karakter peduli lingkungan dan kreativitas maka ada dugaan bahwa karakter peduli lingkungan dengan kreativitas berhubungan. Ternyata dugaan ini tidak salah, karena kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan (Munandar, 2012 : 12).

Berbagai hal yang dapat menyebabkan tidak terbentuknya karakter peduli lingkungan dalam diri anak, ini terjadi karena berbagai faktor didalam dan diluar diri anak tidak mendorong untuk terbentuknya karakter peduli lingkungan. Karakter merupakan gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan (Doni Koesoema dalam Hery Gunawan, 2017 : 2). Hasil penelusuran lebih mendalam terhadap peningkatan karakter peduli lingkungan di Taman Kanak-kanak yang ada di Kecamatan Percut Sei Tuan menunjukkan kondisi yang relatif sama. Hampir semua Taman Kanak-kanak menggunakan model bermain yang konvensional. Guru belum menciptakan pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain yang dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan. Jarang sekali guru merancang pembelajaran yang mendukung meningkatnya karakter peduli lingkungan. Bahan bekas yang ada disekitar lingkungan anak, sebenarnya bisa menjadi bahan media pengembangan pembelajaran. Bahan yang terlihat tidak berguna, sebenarnya dengan pemikiran yang kreatif bisa menjadi sesuatu yang bermanfaat. Guru acapkali menyediakan bahan bermain dengan sesuatu yang harus dibeli, mahal dan menggunakan dana yang besar. Padahal bahan bekas, yang ada disekitar lingkungan anak bisa menjadi sebuah hasil karya yang menarik dan berguna buat anak bermain. Sehingga dengan karya tersebut akan muncul sebuah kreatifitas yang sangat menarik. Dengan adanya pemanfaatan bahan bekas ini, yang menjadi alat dan bahan dalam kegiatan bermain anak, diharapkan akan muncul sikap dan selalu berupaya dalam diri anak untuk mencegah kerusakan lingkungan sejak usia dini.

Selain belum memanfaatkan bahan bekas yang sederhana, bermain yang dilakukan juga masih bersifat sederhana. Tanpa ada proses pengembangan yang bersifat inovasi dalam proses bermain di Taman Kanak-kanak. Misalnya kegiatan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas, belum ada dilakukan di Taman Kanak-kanak pada kecamatan percut sei tuan. Kegiatan bermain kolase tiga dimensi ini, anak dapat menempel, menyusun dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai pada bidang tiga dimensi dengan daya imajinasi masing-masing, serta dalam memperoleh bahan-bahan tidak diperlukan banyak biaya, dapat menggunakan barang-barang bekas serta bahan alam yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar anak.

Kolase adalah teknik menempel berbagai macam unsur kedalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Kolase tiga dimensi artinya kolase yang menggunakan benda yang tiga dimensi. Bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas, yaitu bermain yang menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai, akan tetapi bahan tersebut masih dapat dimanfaatkan sebagai media dalam bermain anak. Dengan menggunakan bahan bekas sebagai bahan bermain, diharapkan anak usia dini memiliki karakter peduli terhadap lingkungannya, yang pada akhirnya terbentuk sikap selalu ingin menjaga lingkungannya. Ini sejalan dengan teori bermain Groos yang mengatakan bermain adalah latihan fungsi-fungsi yang penting dalam kehidupan dewasa nanti (Khadijah dan Armanila, 2017 : 22). Jika anak sejak usia dini diajak untuk peduli dengan lingkungan dengan cara selalu memanfaatkan bahan bekas sebagai bahan bermain, maka diharapkan kelak

nanti ia dewasa, selalu akan menjaga lingkungan dan peduli untuk menjaga kebersihan lingkungannya.

Fenomena tentang belum terbentuknya karakter peduli lingkungan menunjukkan bahwa model konvensional tidak sepenuhnya bisa menstimulasi karakter anak, terutama karakter peduli lingkungan. Bagi anak-anak yang sudah ada dorongan dan motivasi di dalam keluarga, perkembangan karakternya bisa jadi sudah sangat baik. Tetapi bagaimana dengan anak yang di dalam keluarganya belum tercipta suasana dan motivasi untuk menjaga lingkungan sekitarnya. Dalam kondisi seperti ini perlu diupayakan model bermain lain yang dapat menstimulasi karakter peduli lingkungan secara sistemik dan menyeluruh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain kolase dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan (Yora Harlistyarintica, Hana Wahyuni, Widiyawanti, Nur Yono, Indah Permata Sari dan Nur Cholimah, M.Pd ; Juni 2017). Penelitian lain menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas dapat distimulasi melalui bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas (Cita Rosalyn, Karya Jayadi, Arifin Manggau; April 2018). Dalam konteks bermain kolase menggunakan bahan bekas, peserta didik menyediakan kegiatan berupa pengumpulan bahan bekas yang ada di rumah seperti botol plastik bekas, pipet, cangkang telur, ampas kelapa dan kulit kacang. Bahan bekas yang selama ini dianggap sebagai sampah, dapat dimanfaatkan guru dan anak untuk bermain kolase tiga dimensi. Peserta didik diajak untuk melakukan kolase dengan semua bahan bekas ini. Diharapkan, melalui kegiatan ini anak-anak mempunyai kegiatan positif dan memiliki rasa cinta terhadap lingkungan. Sehingga anak tidak mau lagi

membuang sampah sembarangan, tetapi sudah berfikir bagaimana membuat bahan bekas menjadi alat bermain yang menarik.

Pengembangan model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas melalui penelitian dan pengembangan. Dengan cara ini diharapkan diperoleh suatu produk model bermain yang dilengkapi dengan buku pedoman pelaksanaan bermain di Taman Kanak-kanak bari guru. Dengan prosuk ini guru dapat mengidentifikasi kebutuhan anak. kedua menetapkan tujuan dan materi belajar untuk membuat rancangan kegaitan bermain, kemudian mengembangkan rancangan kegiatan bermain dengan model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas secara holistik dan sekaligus media yang relevan serta evaluasi kegiatan bermain dan meningkatnya karakter peduli lingkungan pada diri anak. Beranjak dengan pemikiran ini maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Model *Creative Art* Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak usia 5-6 tahun di TKIT Bunayya 7 Al hijrah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”.

1.2. Identifikasi Masalah

Fenomena yang ditemukan di Taman Kanak-kanak Kecamatan Percut Sei Tuan adalah banyak anak-anak yang melakukan membuang sampah sembarangan, tidak suka membersihkan setelah melakukan kegiatan yang kotor saat bermain dan menyerahkan semuanya pada guru untuk membersihkannya, setiap habis jajan biasanya anak akan suka membuang tempat dan juga bungkus makanan tanpa

berupaya memandang bahwa bahan bekas bisa menjadi sesuatu yang bermanfaat. Anak belum memiliki kemampuan untuk mengkreasikan bahan bekas plastik yang ada dilingkungan sebagai alat bermain di sekolah.

Fenomena ini berkaitan dengan kondisi pengembangan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. Penyebab utamanya adalah kesempatan yang diperoleh anak untuk menstimulasi perkembangan ini terbatas. diduga hal ini dilatarbelakangi model bermain yang masih konvensional yang tidak dapat menstimulasi perkembangan anak secara sistematis dan menyeluruh. Sedangkan model bermain lainnya seperti *creative art* belum banyak digunakan di Taman Kanak-kanak di kecamatan Percut Sei Tuan. Model bermain ini masih belum banyak dikenal dan dipahami guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa perlu dan sangat tertarik untuk mengembangkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak melalui kolase tiga dimensi. Beranjak dari fenomena ini maka diidentifikasi sejumlah permasalahan di Taman Kanak-Kanak sebagai berikut :

- a. Masih terdapat anak Taman Kanak-Kanak berusia 5-6 tahun yang belum memiliki karakter peduli dengan lingkungannya
- b. Anak-anak tidak mendapat kesempatan yang cukup untuk membentuk karakter peduli lingkungannya
- c. Anak-anak juga mengalami hambatan dalam perkembangan kreativitas akibat kurangnya stimulasi perkembangan

- d. Model bermain yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara sistematis holistik seperti *creative art* belum diterapkan di Taman Kanak-Kanak
- e. Guru-guru taman Kanak-Kanak belum memahami menggunakan model *Creative Art*
- f. Kolase tiga dimensi di Taman Kanak-Kanak sangat jarang digunakan, padahal sangat mudah sekali dilakukan oleh anak dan dapat menstimulasi karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak secara simultan

Kondisi beragam masalah yang dihadapi sehubungan dengan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pembatasan ini dimaksudkan agar lebih fokus dalam menggunakan waktu penelitian yang relatif terbatas.

1.3.Rumusan Masalah

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana model *creative art* dalam kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak dapat dikembangkan?

- 2) Apakah *model creative art* dalam kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak?
- 3) Apakah *model creative art* dalam kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak?
- 4) Apakah *model creative art* dalam kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan dan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak?
- 5) Apakah rancangan buku panduan *model creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak TK kelompok B di TKIT Bunayya 7 Al Hijrah ini layak untuk dibuat menjadi buku panduan yang efektif dan efisien?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

- a. Menyusun *model creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-Kanak dapat tersusun dengan spesifikasi, sintaks, sistem sosial, prinsip-prinsip reaksi yang dituangkan dalam buku panduan pelaksanaan berikut lembar perkembangan.

- b. Mengungkap pelaksanaan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak
- c. Mengungkapkan pelaksanaan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak
- d. Mengungkap pelaksanaan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak

1.5. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

1.5.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam hal bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas serta memberikan gambaran bagaimana penumbuhan karakter peduli lingkungan dan kreativitas pada anak taman kanak-kanak

- a) Pengembangan keilmuan tentang model peningkatan karakter anak khususnya penggunaan model *creative art* bermain kolase tiga dimensi

menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak.

- b) Menambah referensi bagi peneliti lain atau penelitian lanjutan, khususnya pada objek yang sama dan tempat yang berbeda

1.5.2. Manfaat Praktis

Setelah diadakan penelitian di TKIT Bunayya 7 Al Hijrah diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a). Anak

Membantu stimulasi peningkatan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun melalui model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas.

- b. Bagi guru

Memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan model kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

- c. Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun melalui bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Konsep Karakter Peduli Lingkungan

Karakter berasal dari bahasa latin Kharakter, *kharassaein*, dan *kharax*. Dalam bahasa Yunani *character* berasal dari kata *Charassein*, yang berarti membuat tajam dan membuat dalam. Dalam bahasa Indonesia lazim digunakan dengan istilah karakter. Maka istilah berkarakter artinya memiliki karakter, memiliki kepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak. Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dirinya, sesama lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya/perasaannya (Depdiknas, 2010)

Filosof Yunani Aristoteles mendefinisikan karakter yang baik sebagai hidup dengan tingkah laku yang benar – tingkah laku benar dalam berhubungan dengan orang lain dan berhubungan dengan diri sendiri. Aristoteles mengingatkan kita tentang sesuatu yang di zaman modern cenderung kita lupakan. Hidup dengan berbudi baik untuk diri sendiri (misalnya kontrol diri dan tidak berlebih-lebihan) maupun untuk orang lain (seperti dermawan dan rasa simpati) dan kedua macam budi pekerti saling berhubungan (Thomas Lickona, 2018: 72)

Karakter menurut pengamatan filosof kontemporer Micheal Novak (2018:72), adalah perpaduan harmonis seluruh budi pekerti yang terdapat dalam ajaran-ajaran agama, kisah-kisah sastra, cerita-cerita orang bijak, dan orang-orang berilmu, sejak zaman dahulu sehingga sekarang. Tak seorang pun yang memiliki semua jenis budi pekerti, semua orang pasti punya kekurangan. Orang-orang dengan karakter yang mengagumkan bisa berbeda antara satu dengan lainnya (Novak dalam Thomas Lickona, 2018: 72)

Secara terminologis, makna karakter sebagaimana yang dikemukakan oleh Thomas Lickona (2018:73), karakter mulia (*good character*) meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan, dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan. Dengan kata lain, karakter mengacu pada kepada serangkaian : 1). pengetahuan (*cognitives*), 2). sikap (*attitude*), dan 3). motivasi (*motivation*), serta 4). perilaku (*behaviors*) dan 5). ketrampilan (*skills*).

Thomas Lickona (2018:73) juga berpendapat bahwa, karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral felling*) dan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan baik. Dalam proses pembelajaran pendidikan karakter, setidaknya ada tiga tahapan strategi yang harus dilalui, yaitu:

a. Moral Knowing/Learning to Know

Tahapan ini merupakan langkah pertama dalam penanaman karakter. Dalam tahapan ini tujuan diorientasikan pada penguasaan pengetahuan tentang nilai-nilai. Siswa harus mampu membedakan nilai-nilai moral positif dan moral negatif serta nilai-nilai universal; memahami secara logis dan rasional (bukan secara dogmatis dan doktriner) pentingnya moral positif dan moral tercela dalam kehidupan

b. Moral Loving/Moral Feeling

Tahapan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa cinta dan rasa butuh terhadap nilai-nilai moral. Dalam tahapan ini yang menjadi sasaran guru adalah dimensi emosional siswa, hati, atau jiwa, bukan lagi akal, rasio dan logika. Guru menyentuh emosi siswa sehingga tumbuh kesadaran, keinginan, dan kebutuhan terhadap nilai-nilai moral dalam dirinya.

c. Moral Doing/Learning to do

Tahapan ini diharapkan siswa telah mempraktikkan nilai-nilai moral itu dalam kehidupannya. Selama perubahan belum terlihat dalam perilaku anak walau sedikit, selama itu pula kita memiliki setumpuk pertanyaan yang harus selalu dicari jawabannya. Teladan adalah guru yang paling baik dalam menanamkan nilai. Tindakan selanjutnya adalah pembiasaan dan pemotivasian.

Peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Suyadi, 2012 : 38). Karakter peduli lingkungan perlu dibangun dalam diri anak. Karakter

ini meliputi peduli lingkungan sosial dan lingkungan alam. Karakter peduli lingkungan sosial merupakan sebuah sikap dan tindakan yang menunjukkan upaya untuk memberikan bantuan baik moril maupun materil bagi orang lain yang membutuhkan. Sikap ini menunjukkan kepekaan terhadap kondisi sekitar. Karakter peduli lingkungan alam merupakan sikap yang ditunjukkan dengan perbuatan menjaga lingkungan alam sekitarnya.

Sikap ini juga ditunjukan dengan tindakan memperbaiki kerusakan lingkungan yang terjadi. Karakter ini membuat kelangsungan alam terjaga. Kedua karakter ini perlu dibangun dalam diri anak-anak supaya dapat memiliki sikap yang peka terhadap lingkungan baik sosial dan alam. Karakter ini akan membuat anak mengerti kondisi sesama manusia dan lingkungan alamnya. Tak dapat dipungkiri kedua hal ini merupakan kesatuan yang berjalan beriringan (Ida S Widayanti, 2015 : 45)

1). Aspek-aspek Karakter Peduli Lingkungan

Adapun aspek-aspek dalam pendidikan karakter peduli lingkungan adalah sebagai berikut :

a. Aspek Moralitas

Pendidikan moral menjadi hal yang utama bagi misi setiap sekolah. Pandangan Dewey ini dilatarbelakangi oleh realita pendidikan nilai meliputi pendidikan budi pekerti yang di dalamnya juga menyinggung pendidikan karakter. Namun demikian, pendidikan karakter tidak semata-mata dibebankan kepada hanya pendidikan nilai, karena pendidikan nilai lebih menekankan pada dimensi

pengembangan sisi kognitif atas nilai sementara pendidikan karakter lebih diarahkan pada pengembangan sisi afektif dan motorik atas nilai. Moral dapat diklasifikasi sebagai berikut:

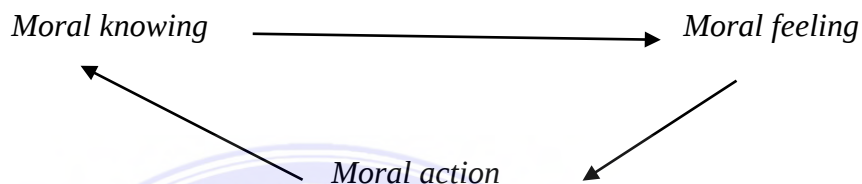
- a) Moral sebagai ajaran kesusilaan, berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan tuntutan untuk melakukan perbuatan-perbuatan baik dan meninggalkan perbuatan jelek yang bertentangan dengan ketentuan yang berlaku dalam suatu masyarakat.
- b) Moral sebagai aturan, berarti ketentuan yang digunakan oleh masyarakat untuk menilai perbuatan seseorang apakah termasuk baik atau sebaliknya buruk.
- c) Moral sebagai gejala kejiwaan yang timbul dalam bentuk perbuatan, seperti: berani, jujur, sabar, gairah, dan sebagainya.

Di antara berbagai teori yang berkembang, ada enam teori yang banyak digunakan; yaitu: pendekatan pengembangan rasional, pendekatan pertimbangan, pendekatan klarifikasi nilai, pendekatan pengembangan moral kognitif, dan pendekatan perilaku sosial. Klasifikasi berbagai teori yang berkembang menjadi tiga, yakni:

- a) pendekatan kognitif,
- b) pendekatan afektif, dan
- c) pendekatan perilaku.

Klasifikasi didasarkan pada tiga unsur moralitas, yang biasa menjadi tumpuan kajian psikologi, yakni: perilaku, kognisi, dan afeksi (Ramli, J.L Elias dalam Ida S. Widayanti 2015 : 15). Dengan pendekatan pengembangan moral, pendidikan

karakter difokuskan pada pendidikan yang berorientasi lahirnya suatu tindakan atau tingkah laku yang sesuai dengan kaidah moral yang ditentukan dengan suatu kesadaran yang berdialektik antara *moral feeling*, *moral knowing* dan *moral action* (Lickona, 1991: 53).



Gambar 2.1 :
Dialektika Lickona

b. Aspek Religiusitas

Salah satu aspek yang tidak dapat dilepaskan dari muatan konsep, kurikulum, dan pembelajaran pendidikan karakter adalah aspek keagamaan atau religiusitas, baik dalam wujud, ajaran, prinsip moral, maupun *value* yang diusung. Bahkan, agama dapat menjadi sumber yang tidak akan ada habis-habisnya dalam membangun rumusan, konsep, gagasan, dan bahan ajar pendidikan karakter. Hal senada dikemukakan oleh Michael Novak. Menurutnya proses identifikasi tentang karakter tidak dapat dilepaskan dari tradisi keagamaan, sebagaimana dikutip oleh Lickona (Lickona, 1991: 51). Meskipun sekadar menunjukkan posisi agama, pandangan Novak di atas menegaskan bahwa agama tidak dapat dilepas sama sekali dari perbincangan tentang karakter. Posisi agama dalam pendidikan karakter di samping menjadi fondasi juga menjadi kontributor bagi rumusan tolok ukur batasan-batasan *good character* yang dimaksudkan.

Tanpa menempatkan agama sebagai salah satu aspek dalam menimbang rumuskan pendidikan karakter akan menjadikan pendidikan karakter kering dari nuansa-nuansa dinamis di dalamnya. Namun demikian, mesti juga dipertimbangkan bahwa karakter manusia baik dalam konteks individu maupun sosial menunjukkan kompleksitas disorientasinya sehingga muncul manusia-manusia yang tidak berkarakter. Kondisi demikian, ketika dialami juga tidak lepas dari dimensi pemahaman keagamaan yang mereka anut. Oleh karena itu, di samping aspek-aspek positif eksistensi agama dalam proses pendidikan karakter, juga perlu ditelaah lebih mendalam persoalan-persoalan yang muncul dari proses doktrinasi agama dalam pembentukan karakter. Dalam perspektif agama, pendidikan terkait dengan suatu nilai ketuhanan (*theistic*). Untuk itu, pendidikan merupakan perpaduan antara keunggulan spiritual dengan kultural. Dengan demikian, manusia yang berkomitmen beragama, sebagai wujud ketaatan terhadap ajaran agama, akan mendorong terbentuknya kepribadian yang memiliki *good character* baik dalam konteks individual maupun sosial. Dari paparan di atas, dapat disederhanakan bahwa aspek agama dalam konsep dan rumusan pendidikan karakter dapat menjadi sumber inspiratif, episteme, dan bahkan ruang, atau media. Namun demikian, jika tidak kritis agama dapat pula mengekang kemungkinan munculnya konsep-konsep karakter yang dikehendaki sesuai dengan perkembangan zaman yang ada

c. Aspek Psikologi

Aspek lain yang tidak kalah pentingnya dalam melihat pendidikan karakter adalah aspek psikologi, karakter inheren di dalam dimensi psikologis manusia.

Melihat dan memahami serta memproyeksikan suatu karakter tanpa melihat dimensi kejiwaan manusia akan muspro karena rancangan bangun karakter manusia ada dan berfondasi pada dimensi kejiwaan manusia. Sisi emosional karakter seperti sisi intelektual yang sangat terbuka untuk dikembangkan baik di lingkungan sekolah maupun di keluarga. Lickona menjelaskan aspek-aspek emosional (baca: psikologis) dalam proses perumusan dan pengembangan pendidikan karakter adalah sebagai berikut;

- (1) *consciousness* atau kesadaran,
- (2) *self-esteem* atau percaya diri,
- (3) *empathy* (rasa peduli pada orang lain)
- (4) *loving the good*, mencintai kebaikan
- (5) *self-control*, jaga diri
- (6) *humility*, terbuka.

Aspek di atas tentu tidak merepresentasi keseluruhan dimensi psikologis manusia. Hal yang lebih penting justru menunjukkan bahwa pemaknaan atas dimensi psikologis lebih mendalam lebih mengena. Hal yang terkait, misalnya tentang proses pembelajaran pendidikan karakter yang betul-betul membutuhkan ruang psikologis yang lebih mapan. Pembelajaran karakter lebih kompleks dibandingkan mengajarkan matematika atau membaca, pembelajaran karakter terkait dengan dimensi-dimensi tumbuh kembang psikologis manusia.

Dengan paparan di atas, dimensi psikologis yang dimaksud di sini tidak menitikberatkan pada aliran psikologi mana yang dimaksud. Dimensi psikologis lebih dimaknai bahwa pendidikan karakter baik dalam arti rumusan materi

pembelajaran maupun rumusan dan praktek pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tidak lepas dan jangan sampai mengabaikan prinsip-prinsip psikologis yang ada. Jika prinsip-prinsip psikologis diabaikan, dari sisi konsep dan materi pendidikan karakter akan mengaburkan rumusan pendidikan karakter itu sendiri. Sedangkan dari sisi proses pembelajaran, jika dimensi dan prinsip psikologis diabaikan akan menghalangi apa yang hendak dicapai dari proses pembelajaran pendidikan karakter itu sendiri.

Berdasarkan pembahasan para ahli tentang konsep karakter peduli lingkungan pada anak, dapat dikemukakan definisi operasional karakter peduli lingkungan adalah sikap yang ditunjukkan perbuatan menjaga lingkungan di sekitar anak. Karakter peduli lingkungan dapat diungkap melalui indikator : 1). Menjaga kebersihan diri, 2). Menjaga kebersihan kelas, 3). Membuang sampah ditempatnya, 4). Menjaga tanaman sekolah, 5). Memanfaatkan bahan bekas plastik

2). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Karakter Peduli Lingkungan

Banyak faktor yang mempengaruhi lingkungan. Dari sekian banyak faktor tersebut, para ahli menggolongkan ke dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal

1. Faktor Internal

Terdapat banyak hal yang mempengaruhi faktor internal ini, diantaranya adalah:

a). Insting atau Naluri

Insting adalah suatu sifat yang dapat menumbuhkan perbuatan yang menyampaikan pada tujuan dengan berfikir dahulu ke arah tujuan itu dan dahului

latihan perbuatan itu (Ahmad Amin dalam Hery Gunawan, 2017 : 19). Pengaruh naluri pada diri sendiri sangat tergantung pada penyalurannya. Naluri dapat menjerumuskan manusia kepada kehinaan (*degradasi*), tetapi juga dapat mengangkat kepada derajat yang tinggi (mulia) jika naluri disalurkan kepada hal yang baik dengan tuntunan yang benar.

b). Adat atau kebiasaan (*habit*)

Yang dimaksud dengan kebiasaan adalah perbuatan yang selalu diulang-ulang sehingga mudah untuk dikerjakan. Sehubungan merupakan perbuatan yang diulang-ulang sehingga mudah dikerjakan maka hendaknya manusia memaksakan diri untuk mengulang-ulang perbuatan yang baik sehingga menjadi kebiasaan dan terbentuklah karakter yang baik padanya.

c). Kehendak/ kemauan (*Iradah*)

Kemauan ialah kemauan untuk melangsungkan segala ide dan segala yang dimaksud walau disertai dengan berbagai rintangan. Walau disertai berbagai rintangan dan kesukaran-kesukaran, namun sekali-kali tidak mau tunduk kepada rintangan-rintangan tersebut. Salah satu kekuatan yang berlandung dibalik tingkah laku adalah kehendak atau kemauan keras (*azam*). Itulah yang menggerakkan dan merupakan kekuatan yang mendorong manusia dengan sungguh-sungguh untuk berkarakter, sebab dari kehendak itu terjelma suatu niat yang baik dan buruk dan tanpa kemauaan pula semua ide. Keyakinan kepercayaan pengetahuan menjadi pasif tak akan ada artinya atau pengaruhnya bagi kehidupan.

d). Suara Batin atau Suara Hati

Suara batin berfungsi memperingatkan bahayanya perbuatan dan berusaha untuk mencegahnya, di samping dorongan untuk melakukan perbuatan baik. Suara hati dapat terus di didik dan di tuntun akan menaiki kekuatan rohani.

e). Keturunan

Keturunan merupakan suatu faktor yang dapat mempengaruhi perbuatan manusia. Dalam kehidupan kita dapat melihat anak-anak yang berperilaku menyerupai orang tuanya bahkan nenek moyangnya, sekalipun sudah jauh. Sifat yang diturunkan itupada garis besarnya ada dua macam yaitu :

- 1) Sifat jasmaniyah, yakni kekuatan dan kelemahan otot-otot dan urat saraf orang tua yang dapat diwariskan kepada anaknya
- 2) Sifat ruhaniyah, yakni lemah dan kuatnya suatu naluri dapat diturunkan pula oleh orang tuanya yang kelak mempengaruhi perilaku anak cucunya

2. Faktor Eksternal

Selain faktor internal (yang bersifat dari dalam) yang mempengaruhi karakter juga faktor eksternal (yang bersifat dari luar) diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Pendidikan

Pendidikan adalah usaha meningkatkan diri dalam segala aspeknya. Pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan karakter, sehingga seseorang baik dan buruknya karakter seseorang pada pendidikan. Pendidikan ikut mematangkan kepribadian manusia sehingga tingkah lakunya sesuai dengan

pendidikan yang telah diterima oleh seseorang baik pendidikan formal, informal maupun non-formal.

b. Lingkungan

Lingkungan (*milie*) adalah suatu yang melingkungi suatu tubuh yang hidup, seperti tumbuh-tumbuhan, keadaan tanah, udara dan pergaulan. Manusia hidup selalu berhubungan dengan manusia lainnya atau juga dengan alam sekitar. Itulah sebabnya manusia harus bergaul dan dalam pergaulan itu saling mempengaruhi pikiran, sifat dan tingkah laku. Adapun lingkungan di bagi ke dalam dua bagian.

1) Lingkungan yang bersifat kebendaan

Alam yang melingkungi manusia merupakan faktor yang mempengaruhi dan menentukan tingkah laku manusia. Lingkungan alam ini dapat mematangkan pertumbuhan bakat yang dibawa seseorang

2) Lingkungan pergaulan yang bersifat kerohanian

Seorang yang hidup dalam lingkungan yang baik secara langsung atau tidak langsung dapat membentuk kepribadiannya menjadi baik, begitu pula sebaliknya seseorang yang hidup dalam lingkungan kurang mendukung dalam pembentukan karakternya maka setidaknya dia akan terpengaruh lingkungan tersebut.

2.1.2. Konsep Kreativitas

Kreativitas bagi individu atau masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting. Pada masa lalu, orang kreatif ditemukan hanya jika mereka telah

membuat suatu produk yang orisinal. Padahal pengertian atau maksud kreativitas tidak hanya sebatas seperti itu saja tetapi memiliki cakupan yang luas.

James J. Gallagher (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kuriniati, 2017 : 13) mengatakan “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or product, or recombines existing ideas and product, in fashion that novel to him or her.*” (kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Lebih lanjut Supriadi (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kuriniati, 2017 : 13) mengutarakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekskalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Carl Monstakis (dalam Munandar, 2012 : 13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *proses*, *produk* dan *pres*, seperti yang diungkapkan Rhodes (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kuriniati, 2017 : 14) yang menyebutkan hal ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat P ini saling berkaitan dengan : Pribadi yang kreatif yang

melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Adapun Semiawan (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kuriniati, 2017 : 14) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Sementara itu Chaplin (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kuriniati, 2017 : 14), mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif , sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kuriniati, 2017 : 14), sebagai berikut :

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan) menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

1). Aspek-aspek dalam kreatifitas

Adapun aspek-aspek dalam kreativitas (Munandar, 2012 : 45) sebagai berikut :

a. Pribadi

Kreatifitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yaitu unik inilah diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya dan jangan mengharapkan semua melakukan yang menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong

Untuk mewujudkan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa apresiasi, dukungan pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lain-lainnya dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jadi bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga, disekolah maupun didalam masyarakat harus ada penghargaan atau dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu, banyak orangtua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking tinggi di dalam kelas. Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau

diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat terhadap bidang tersebut, karena kekhawatiran dapat menurunkan “rangking” di dalam kelas.

Demikian pada beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas-kelas dengan jumlah anak yang banyak, maka tidak ada waktu kreatif memperkaya hidup anak dan tidak sampai merugikan prestasi akademik, justru sebaliknya karena anak merasa senang dan puas bahwa bakat dan minatnya dapat dikembangkan, ia menjadi lebih semangat untuk belajar. Dorongan internal dan eksternal sama-sama diperlukan, dan pendidik harus berupaya dapat memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan dorongan internal anak; namun pendidik perlu berhati-hati pula jangan sampai dengan eksternal yang berlebihan atau tidak pada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal (minat dan kebutuhan anak)

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan yang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya prosuk-produk kreatif yang

bermakna. Misalnya dalam lomba lukis, orang tua karena anak ingin menjadi pemenang terus mengawasi upaya anak, memberikan instruksi atau contoh, sehingga mengurangi spontanitas dan kegembiraan anak untuk berkreasi.

Produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas anak. Hendaknya orangtua dan guru menyadari bahwa waktu luang digunakan seyogyanya untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati anak dan tidak belajar semata-mata atau melakukan kegiatan yang pasif apalagi destruktif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemu kenali bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif anak. Dan dengan dorongan (motivasi internal dan motivasi eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk-produk kreativitas anak dan remaja dipastikan akan timbul. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada

yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Dari penjelasan para ahli mengenai kreativitas, dikemukakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan mental untuk memecahkan masalah. Kreativitas dapat diungkapkan melalui indikator : 1).kemampuan memberi gagasan , 2).kemampuan membuat produk, 3).kemampuan menyampaikan penemuan

2). Faktor-faktor pendorong kreativitas

Faktor pendorong kreativitas terdiri dari dua faktor yaitu faktor luar dan faktor dari dalam (Zainal Aqib , 2017 : 24).

- a. Faktor dari luar yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Keluarga merupakan lingkungan yang paling utama dalam meningkatkan perkembangan anak, terutama orang tua sehingga sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak.

- b. Faktor dari dalam yaitu dari individu sendiri, adanya kemauan untuk melakukan suatu sesuai dengan keinginan sendiri.

Faktor penghambat kreativitas anak yaitu :

- 1) Orang tua

Orang tua adalah peletak dasar yang paling utama dalam mengembangkan kreativitas anak di rumah. Namun banyak tindakan orang tua yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak. Misalnya menghukum anak

jika berbuat salah, tidak memberi kebebasan kepada anak dalam melakukan suatu aktivitas, selalu ketat mengawasi anak, selalu menekan dan memaksa anak dalam menyelesaikan tugasnya. Ada pula orang tua yang sering memberikan hadiah pada anak, padahal memberi hadiah pada anak dapat merusak motivasi dan kreativitas anak

2) Guru

Guru yang kreatif akan menciptakan anak didik yang kreatif. Guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan kesediaan anak untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu memberikan penekanan pada anak bahwa guru selalu benar, penekanan hafalan pada anak, penekanan ketat untuk menyelesaikan pekerjaan, penekanan untuk selalu bekerja dan bermain hanya sekedar untuk rekreasi.

3) Lingkungan yang membatasi.

Belajar dan kreativitas anak tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika belajar dipaksakan dalam lingkungannya serta tidak memberi kebebasan anak untuk berinteraksi dengan teman atau orang-orang yang ada disekitarnya, maka interaksi anak dapat di rusak.

2.1.3. Konsep Bermain Kolase

1). Pengertian Bermain

Sigmund Freud dalam teori psikoanalisa (dalam Jeanne Ellis Ormrod, 2008 : 67). mengemukakan bahwa bermain ialah sama dengan fantasi atau

lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita. Selanjutnya melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif dan memindahkan perasaan negatif ke objek negatif, sebagai contoh anak dapat menyalurkan perasaan marahnya dengan pura-pura memukul boneka, berarti anak membagi perasaan tersebut pada bagian-bagian terkecil yang dapat dikuasanya, sehingga secara perlahan dapat mengasimilasi emosi-emosi negatif dan timbul perasaan lega.

Sedangkan menurut tokoh yang tergabung dalam teori kognitif antara lain; Jean Piaget (dalam Penney Upton, 2012 : 67) mengungkapkan bahwa bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal, sampai kepada bermain sosial yang disertai dengan aturan permainan. Jadi, walaupun bermain bukan penentu utama kognisi. Contoh pada episode bermain peran yang dilakukan seorang anak perempuan bersama teman-temannya, terjadi beberapa transformasi simbolik, seperti pura-pura menggunakan daun sebagai uang, dari bermain itu anak belajar mempraktekkan ketrampilan mempresentasikan apa-apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian, tahap kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya bila anak mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata, kegiatan main mengalami keterbelakangan dibandingkan anak yang lain seusianya.

Vygostky (dalam Penney Upton, 2012 : 67) mengemukakan bahwa bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognisi seorang

anak, anak tidak mampu berfikir abstrak, karena bagi mereka makna (*meaning*), dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya anak tidak dapat berfikir tentang kuda, tanpa melihat kuda yang sesungguhnya. Saat anak terlihat bermain khayal dan menggunakan objek, misalnya sepotong kayu, untuk mewakili benda lain yaitu “kuda” *meaning* mulai terpisah dari objek. Jadi bermain simbolik mempunyai peran penting/krusial dalam perkembangan berfikir abstrak.

Bruner (dalam Alex Sobur, 2003 : 29) memberikan penekanan fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas, dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Selanjutnya dikemukakan bahwa dengan bermain anak akan mencoba menggunakan pengalamannya untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sebenarnya. Perilaku-perilaku rutin yang dipraktekkan dan dipelajari berulang-ulang dalam situasi bermain, akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari-hari. Dengan demikian, bermain dapat mengembangkan fleksibilitas, dengan banyaknya pilihan-pilihan perilaku bagi anak. Fungsi intelek berhubungan erat dengan makna (*meaning*), rekonstruksi pengalaman dan imajinasi.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang

mereka hadapi dalam kehidupan dengan bantuan orang lain (sesama teman, orang tua, saudara dan guru).

2). Pengertian Kolase

Kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut “*collage*” berasal dari kata “*coller*” dalam bahasa Prancis, yang berarti “merekat” (Syakir, 2013:1). Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Menurut Suranto (2009 : 93) Kolase berasal dari bahasa Perancis (*Collage*) yang berarti merekat. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (melukis tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Menurut Pamudhi (dalam Syakir, 2013 : 2), kolase adalah karya seni yang cara memadukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda sehingga menjadi sebuah karya melalui teknik assembling (dengan dilem, las dan paku) dimaksudkan agar dapat menyatu.

Kegiatan kolase adalah kegiatan menempel, merekatkan dan meletakkan sesuatu pada selembar kertas datar dan bahan yang digunakan bisa bermacam-macam jenisnya seperti bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa bekas, dan sebagainya. Kegiatan kolase dalam penelitian ini adalah kegiatan kolase menggunakan bahan bekas dimana anak akan menempelkan atau menyusun berbagai bahan bekas yang sudah disediakan selembar kertas atau bahan lainnya.

3). Langkah-Langkah Membentuk Kolase

Menurut Syakir Muharrar (2013:9) langkah-langkah ketrampilan membentuk kolase yaitu :

- a. Merencanakan gambar yang akan dibuat. Menyediakan alat-alat/bahan. Menjelaskan dan mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk ketrampilan dan mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk ketrampilan kolase dan bagaimana cara penggunaannya
- b. Membimbing anak untuk menempelkan pola gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemostrasikannya sehingga hasil tempelannya tidak keluar garis
- c. Latihan hendaknya diulang-ulang agar motorik halus anak terlatih karena ketrampilan kolase ini mencakup gerakan-gerakan kecil seperti menjepit, mengelem dan menempel benda yang kecil sehingga koordinasi jari-jari tengahnya terlatih

4). Bahan Membuat Kolase

Secara umum peralatan utama yang dibutuhkan adalah:

- a) Alat potong: pisau, gunting, cutter, gergaji, tang dan sebagainya.
- b) Bahan perekat: lem kertas, perekat vinyl, lem putih/PVC, lem, plastik, jarum dan benang jahit, serta jenis perekat lainnya (d disesuaikan dengan jenis bahan).

Dalam hal teknik pada umumnya, karya kolase dapat dibuat dengan teknik yang bervariasi, seperti: teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit,

teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat, dan sebagainya. Dan dua atau lebih teknikpun dapat dikombinasikan untuk membuat sebuah karya kolase. Berbagai metode yang digunakan untuk membuat kolase antara lain:

- a. Tumpang tindih atau saling tutup (*overlapping*)
 - b. Penataan ruang (*spatial arrangement*)
 - c. Repetisi/pengulangan (*repetition*)
 - d. Komposisi/kombinasi beragam jenis tekstur dari berbagai material.
- 5). Pembelajaran Kolase bagi anak PAUD/TK

Pembelajaran kolase bagi anak khususnya di PAUD/TK, tentunya perlu dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal:

- a. Gunakan alat pemotong yang mudah digunakan, misalnya gunting. Namun, sebaiknya guru mendampingi saat anak memotong.
- b. Bahan yang disediakan sebaiknya mudah dipotong sehingga tidak menyulitkan anak. Misalnya daun kering, kertas, karton bekas dan lain-lain.
- c. Bidang dasar kolase menggunakan kertas tebal, karton atau kertas duplex yang tidak terlalu besar sehingga anak tidak kesulitan untuk menempel bidang tersebut secara keseluruhan.
- d. Teknik boleh dipadukan antara gambar tangan dan tempelan atau kolase. Misalnya anak menggambar kepala untuk figure manusia, mungkin

tentang dirinya, ibunya atau temannya. Selanjutnya, bagian lain (baju, celana, rok dan lain-lain) dibuat dengan teknik kolase.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas, maka dapat dikemukakan bahwa definisi operasional dari kolase tiga dimensi adalah : merupakan suatu karya seni dengan menempelkan bahan-bahan tertentu yang bervariasi bisa berupa bahan bekas, bahan dari alam, bahan jadi dan lain sebagainya sehingga menjadi suatu karya seni yang serasi dengan memadukan lukisan tangan atau teknik lainnya pada benda tiga dimensi

1). Aspek-aspek Kolase

Aspek-aspek kolase (Susanto dalam Syakir Muharrar, 2013 : 7) antara lain :

- 1) Titik dan Bintik: titik adalah unit unsur rupa yang terkecil yang tidak mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedang bintik adalah titik yang sedikit lebih besar. Unsur titik pada kolase dapat diwujudkan dari butir-butir pasir laut. Seding bintik dapat diwujudkan dari lada atau biji-bijian yang berukuran kecil dan sejenisnya.
- 2) Garis: adalah perpanjangan dari titik yang mempunyai ukuran panjang namun relatif tidak mempunyai lebar. Ditinjau dari jenisnya garis dapat dibedakan menjadi: garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus dan garis spiral. Unsur garis pada kolase dapat diwujudkan dari potongan kawat, lidi, batang korek, benang dan sebagainya.
- 3) Bidang: adalah unsur rupa yang terjadi sebab pertemuan beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi bidang horizontal, vertikal, melintang.

Aplikasi unsur bidang pada kolase bisa berupa bidang datar (2D) dan bidang bervolume (3D).

- 4) Warna: adalah unsur rupa yang penting dan salah satu wujud keindahan yang dapat diceraap oleh indera penglihatan manusia. Warna secara nyata dapat dibedakan menjadi warna primer, sekunder dan tertier. Unsur warna pada kolase dapat diwujudkan dari unsur cat, pita/renda, kertas warna, kain warna-warni dan sebagainya.

2). Faktor-faktor yang mempengaruhi Bermain Kolase

Kolase merupakan kegiatan yang mendorong munculnya motorik halus anak. Perkembangan motorik anak usia dini harus diperhatikan, dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda, sesuai dengan stimulus dan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak. Jika stimulus yang diberikan kepada anak tepat dan sesuai dengan usianya maka perkembangan motoriknya berkembang secara optimal. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik yakni :

- (1). perkembangan sistem saraf
- (2). kondisi fisik
- (3). motivasi yang kuat
- (4). lingkungan yang kondusif
- (5). aspek psikologis
- (6). usia
- (7). jenis kelamin
- (8). bakat dan potensi

2.1.4. Model *Creative Art*

Creative art adalah satu model bermain yang dikembangkan di *Academy of Play and Child Psychotherapy (APAC)*. Model bermain ini memandang anak secara holistik. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan sosial, melatih emosi, moral dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh.

Sesuai dengan pandangan ini maka model ini menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu. *Creative Art* adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dan dapat mencakup kegiatan seperti seni, tarian, drama, boneka, dan musik. *Creative art* dapat merangsang dan membantu anak-anak mengembangkan kemampuan di hampir setiap domain, dan *creative art* adalah kegiatan terbuka yang dapat mendorong fleksibilitas. Dan yang paling penting *creative art* menekankan prosesnya, mengajarkan anak-anak untuk mencapai tujuan pembelajaran .

Beberapa jenis bermain yang digunakan dalam *creative art* adalah sebagai berikut: 1). Visualisasi kreatif bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berfikir, 2). Bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan sipritual, 3). Drama tujuannya untuk mengembangkan membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri, 4). Seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis, 5). Musik untuk berkomunikasi, 6). Tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik, 7). Pasir untuk pengendalian emosi

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam model ini adalah : 1) membina hubungan dengan kehangatan persahabatan sehingga pendekatan terhadap anak dapat menerima apa adanya anak; 2). Membangun suatu perasaan permisif supaya anak bebas mengungkapkan perasaannya dengan penuh hati; 3). Mengenali perasaan yang ditunjukkan merefleksikan perasaan itu kembali kepada anak dengan sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan pengertian akan perilakunya. Menghormati kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah sendiri dan memberikan kesempatan untuk melakukannya; tanggung jawab untuk membuat pilihan-pilihan dan mengadakan perubahan adalah hak anak; 4). Tidak tergoda untuk mengarahkan tindakan anak, anak yang memimpin.

1). Aspek yang Dikembangkan Dalam *Creative Art*

Anak berusia enam tahun menggunakan berbagai bahan yang lebih luas untuk membuat gambar visual yang menggabungkan berbagai bahan yang lebih luas untuk membuat gambar visual yang menggambarkan warna, bentuk, dan garis. Mereka juga dapat mengingat kata-kata dan melodi ke sejumlah lagu dan menyanyikan atau memainkan lagu-lagu dengan instrumen. Anak berusia enam tahun dapat membuat, meniru dan mengeksplorasi gerakan sebagai respons terhadap irama musik. Dramatisasi anak berusia enam tahun menunjukkan kreativitas yang lebih besar dalam penggunaan alat peraga, kostum, gerakan dan suara. Anak-anak seusia ini dapat juga mengulangi teks sederhana dan bekerjasama dengan orang lain dalam dramatisasi.

2). Manfaat dalam *creative art*

Manfaat memasukkan dan menekankan *creative art* dalam pendidikan anak usia dini sangat banyak dan luas, mulai dari fisik sampai dengan mental. Berbagai jenis *creative art* membantu anak-anak untuk membangun kemampuan mereka dalam dua kategori gerak.

- a. Ketika anak menggenggam dan menggunakan kuas cat, atau menempelkan kancing dan benang ke kertas, ia terlibat dan meningkatkan ketrampilan motorik halusnya
- b. Ketika anak menari, bertepuk tangan atau melompat pada saat musik berbunyi, maka anak akan mengalami rangsangan bagian otak dan mengontrol ketrampilan motorik kasar. Pemanfaatan anak-anak dari area ini sangat penting untuk kemampuannya pada saat dewasa kelak.

Creative art juga menumbuhkan perkembangan kemampuan kognitif anak. menjelajahi dan berpartisipasi dalam permainan kreatif memicu penggunaan imajinasi anak-anak, yang pada gilirannya merangsang dan memperluas kapasitas mental mereka. *Creative art* juga membantu anak melepaskan perasaan yang mungkin sulit mereka tunjukkan, *creative art* membantu anak kecil untuk mengeksplorasi jangkauan emosional mereka sehingga akan lebih siap untuk menghadapi naik turunnya emosional mereka yang akan menjadi bagian dari hidup mereka. *Creative art* yang mendukung adalah terater, permainan dramatis dan permainan peran.

3). Model *Creative Art* Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Misalnya pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah Pagelaran Seni Kolase Bahan Bekas. Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. Aspek karakter peduli lingkungan yang dikembangkan adalah :

Bahan Bekas

Sampah merupakan hasil sampingan dari aktivitas manusia yang tidak terpakai. Hasil sampingan ini akan selalu bertambah seiring meningkatnya aktivitas yang dilakukan manusia. Sampah terdiri dari dua jenis yaitu organik dan anorganik. Sampah organik dapat terurai secara alami seiring berjalannya waktu berasal dari makhluk hidup seperti sampah sisa sayur-sayuran, daun-daun, buah, ranting, dan lain-lain. Sampah anorganik merupakan sampah yang tidak dapat terurai (membutuhkan waktu yang lama) seperti plastik, kaca, kaleng, logam, dan lain-lain (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017)

Pengelolaan sampah dapat dilakukan dengan sistem 3R yaitu *reduce* (mengurangi), *reuse* (menggunakan kembali), dan *recycle* (mendaur ulang). Program mengurangi dapat dimulai dari mengganti bahan-bahan anorganik menjadi bahan-bahan yang dapat diuraikan oleh lingkungan. *Reduse* yaitu menggunakan kembali barang-barang yang dapat digunakan berkali-kali seperti kantong plastik. Sampah juga dapat di daur ulang menjadi barang-barang yang

bermanfaat seperti tas kantong plastik, bunga plastik, tempat pensil, taplak meja, dan lain-lain. Pengelolaan sampah organik dapat dilakukan dengan pengomposan. Kompos merupakan pupuk organik berasal dari sampah organik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesuburan tanaman. Kompos dapat dimanfaatkan dalam kegiatan manusia khususnya dalam bidang pertanian

Rancangan kegiatan model *creative art* bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas

Rancangan kegiatan yang dilakukan diawali dengan menentukan sekolah dan memilih kelas yang akan di ajak bermain, menetapkan alokasi waktu dan menentukan pertemuan. Kemudian menetapkan tujuan bermain yang meningkatkan karakter peduli lingkungan diantaranya mengembangkan kemampuan : pengetahuan, keinginan dan melakukan dalam penanaman nilai-nilai cinta pada lingkungan. Tujuan bermain untuk meningkatkan kreativitas diantaranya : berfikir luwes, berfikir lancar, berfikir orisinal, mengelaborasi, rasa ingin tahu, mengekspresikan diri, imajinatif, berani mengambil resiko dan membuat karya.

Pada penelitian ini materi bermain dirancang beberapa kegiatan yaitu Berekreasi Ke Galeri Seni dengan tahapan sebagai berikut :

Sesi pertama. Kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah pengenalan kegiatan kolase. Media yang digunakan dalam kolase adalah bahan bekas yang ada disekitar lingkungan. kegiatan yang diperkenalkan pada kegiatan ini adalah

kolase seni. Tahap ini dilakukan dengan memperkenalkan anak tentang kolase seni. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan, merapikan alat mainan, membersihkan kelas, membedakan jenis sampah, kemampuan menyusun sesuai pola, kemampuan menambahkan warna dari benda, kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda, kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah.

Kegiatan awal dilakukan dengan visualisasi kreatif yang bertujuan untuk membangun imajinasi, menstimulasi kemampuan berfikir untuk menyampaikan gagasan. Dalam melakukan visualisasi kreatif anak diminta untuk mampu menyampaikan ide/gagasannya. Dalam melakukan visualisasi kreatif anak diminta untuk menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak mampu. Kegiatan visualisasi kreatif dilakukan dengan posisi duduk, tangan dipahak dan saling menyentuh, menarik nafas berulang-ulang, kemudian guru mulai melakukan visualisasi kreatif. Adapun bentuk visualisasi kreatif : “anak-anak kita akan berangkat menuju galeri seni. Di sepanjang perjalanan kita melihat pohon-pohon yang indah sekali dan sangat rimbun. Sesampainya kita dipintu galeri seni, kita melihat dua orang penjaga yang sangat baik dan ramah. Penjaga tersebut mempersilahkan kita untuk masuk ke dalam galeri seni. Kita diajak untuk berkeliling di galeri seni. Kita melihat lukisan-lukisan yang indah. Ada yang paling indah yaitu lukisan seni kolase terbuat dari bahan bekas. Semua bahan yang ada di galeri seni ternyata semua berasal dari bahan bekas yang sederhana tetapi menjadi luar biasa indahnya. Lukisan kolase bahan bekas tersebut seakan

mengajak kita untuk melihatnya. Kita berlari-lari tidak sabar untuk melihatnya. Setelah kita melihat lukisan itu, sang penjaga yang ramah pun mengajak kita untuk bermain di belakang gedung galeri seni. Di belakang gedung galeri seni, banyak sekali bahan untuk membuat lukisan seni kolase. Gambar yang dibuat begitu banyak sekali, ada berbagai macam benda yang ada disana. Ada botol plastik, gelas plastik, daun-daun, cat, lem dan banyak lagi disana. Sang penjaga mengajak kita untuk menyentuh benda-benda tersebut. Setelah melihat dan menyentuh benda-benda tersebut, sang penjaga gedung galeri seni mengajak kita kembali ke dalam gedung. Kemudian penjaga mengajak kita membuat kolase dari benda telah kita lihat dan sentuh tadi. Dengan semangat kita mengambil cat, botol plastik, gelas plastik, lalu kita mulai meraba dan menyentuh benda itu. Kita mulai membuat kolase pada benda yang kita ambil tadi. Setelah membuat kolase selesai, kita pun memilih kolase kita sambil membuka mata.

Langkah kedua, menunjukkan gambar galeri seni. Kemudian guru menunjukkan gambar yang kaitan dengan tema rekreasi ke galeri seni dan tanya jawab mengenai gambar tersebut (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Kegiatan ini bertujuan anak bisa membayangkan dan membangun imajinasinya mengenai kolase tiga dimensi yang akan dilakukan. Gambar yang ditunjukkan kepada anak berupa gambar yang berhubungan dengan rekreasi ke galeri seni.

Langkah ketiga, bermain bebas kolase seni tiga dimensi, kegiatan ini bertujuan: mengembangkan aspek karakter peduli lingkungan dalam bentuk menjaga kebersihan diri, menjaga kebersihan kelas dan membuang sampah ditempatnya. Pada aspek kreativitas berupa kemampuan memiliki gagasan,

dalam bentuk mampu menyusun sesuai pola, mampu menambahkan warna dari benda, mampu menciptakan sesuatu benda yang berbeda. Guru menjelaskan aturan main. Kalimat yang disampaikan guru : “anak-anak kita akan bermain kolase selama 15 menit. Kalian akan dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mencari jenis sampah di lingkungannya. Waktu yang diberikan selama 5 menit. Kemudian masing-masing kelompok menceritakan jenis sampah yang diperoleh di depan teman-temannya. anak-anak akan diberi peringatan jika bermainnya melanggar peraturan. 5 menit sebelum berakhir ibu akan memberi tahu waktu bermain telah selesai”. Kegiatan yang dilakukan berupa bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas sesuai dengan tema rekreasi ke galeri seni. Kemudian guru mengatakan “anak-anak tadi kita sudah melihat gambar gedung galeri seni. Coba buatlah sebuah kolase seni yang kalian lihat tadi. Setelah bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas’. Anak diminta untuk menjemur hasil karyanya. Hal ini dilakukan agar hasil karya anak dapat mengering dan dapat digunakan untuk bermain lainnya.

Langkah keempat, melakukan Gerak dan lagu “6 teknik cuci tangan”. Kegiatan dilakukan selama 5 menit. Guru mengajak untuk mengikuti gerakan dan lagu dari “6 teknik cuci tangan”. Guru mencontohkannya lalu kemudian anak meniru gerakan guru dan mengikuti nyanyianya tersebut.

Langkah kelima, Bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Kegiatan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan gagasannya. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain

kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa. Adapun bentuk tanya jawab yang dilakukan, anak-anak coba kalian ceritakan, apa nama kegiatan galeri seni yang kalian buat tadi? Bagaimana membuat kolase ? Bagaimana sikap anak ketika membuat kolase? Bagaimana perasaan anak setelah bermain kolase? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain kolase? Bagaimana anak melakukan kegiatan kolase ? Kegiatan ini dilakukan selama 5 menit. Kegiatan evaluasi siswa dilakukan melalui observasi dengan mengisi lembar evaluasi siswa yang oleh guru dan peneliti.

Sesi kedua. Pada sesi ini anak dapat melakukan kegiatan menjaga kebersihan diri dan lingkungan dan juga memiliki gagasan. Adapun tujuan bermain pada sesi ini adalah mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan, merapikan alat mainan, membersihkan kelas, membedakan jenis sampah, kemampuan menyusun sesuai pola, kemampuan menambahkan warna dari benda, kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda, kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main.

Langkah pertama, guru melakukan tahapan penanaman karakter dengan bentuk : (1). *Moral Knowing* (Pengetahuan Tentang Moral), guru menerangkan tentang jenis sampah yang ada di sekolah dan betapa bahayanya bagi lingkungan sekolah, setelah itu guru menyatakan pendapat ke anak, “Kalau sekolah kita bersih dari sampah, alangkah nyamannya bermain”, (2). *Moral Feeling*

(Merasakan Moral), guru bertanya kepada anak “apakah kalian nyaman bermain jika sekolah dan kelasnya bersih dari sampah?”, (3). *Moral Action* (Melakukan Aksi), guru mengajak anak untuk mengutip sampah yang ada disekitar sekolah dan memisahkan sampah plastik atau tidak berdasarkan bentuk gambar yang ada di ember tempat sampah, sembari menyampaikan “kita harus peduli dengan lingkungan yang bersih”. Lalu guru melakukan kegiatan melukis botol (kegiatan dilakukan selama 25 menit. Adapun tujuan bermain dalam melukis botol ini adalah : pembiasaan mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan., pembiasaan merapikan alat mainan, pembiasaan membersihkan kelas, pembiasaan membedakan jenis sampah, kemampuan menyusun sesuai pola, kemampuan menambahkan warna dari benda, kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda, kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah , kemampuan menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main. Guru harus menjelaskan aturan main bermain melukis botol (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Guru menyampaikan penjelasan sebagai berikut “anak-anak kita akan bermain dengan botol plastik selama 20 menit. Anak-anak kamu tahu apa itu botol plastik? Botol plastik adalah suatu bahan yang tidak habis pakai artinya tidak bisa dihancurkan, tetapi bisa dimanfaatkan untuk dibuat mainan. Bisa dibuat menjadi mainan apa saja. Hari ini kita akan melakukan melukis botol, artinya botol plastik yang kita buat menjadi karya seni yang menarik. Botol akan kita lukis dengan ampas kelapa. Anak-anak akan diberi peringatan dan selanjutnya dapat diberhentikan mainannya jika melanggar aturan. 5 menit sebelum berakhir ibu

guru akan memberi tahu waktu bermain akan selesai”. Anak kemudian diminta me-lem semua sisi botol plastik dengan lem menggunakan kuas, lalu anak melukisnya dengan ampas kelapa menggunakan tangan. Bermain dilakukan dengan membuat pola, menambahkan warna, menciptakan bentuk yang berbeda. Kemudian anak diminta untuk menjemur hasil karyanya. Hal ini dilakukan agar hasil karya anak dapat mengeras dan dapat digunakannya untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya.

Langkah kedua, melakukan gerak dan lagu “6 teknik cuci tangan”. Kegiatan dilakukan selama 5 menit. Guru mengajak untuk mengikuti gerakan dan lagu dari “6 teknik cuci tangan”. Guru mencontohkannya lalu kemudian anak meniru gerakan guru dan mengikuti nyanyiannya tersebut.

Langkah ketiga, guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Kegiatan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan gagasannya. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa. Adapun pertanyaan yang diajukan guru sebagai berikut : Bagaimana membuat melukis botol ? Bagaimana sikap anak ketika membuat melukis botol? Bagaimana perasaan anak setelah bermain melukis botol? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain melukis botol? Kegiatan evaluasi siswa dilakukan melalui observasi dengan mengisi lembar evaluasi siswa yang oleh guru dan peneliti.

Sesi ketiga. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain bertujuan yaitu : merapikan alat mainan, membersihkan kelas , membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, kemampuan menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main, kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia, kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda, menggunakan gelas plastik sebagai alat permainan

Langkah pertama, guru melakukan kegiatan penanaman karakter dengan bentuk (1). *Moral Knowing* (Pengetahuan Tentang Moral), guru menerangkan tentang jenis sampah yang ada di sekolah dan betapa bahayanya bagi lingkungan sekolah, setelah itu guru menyatakan pendapat ke anak, “Kalau sekolah kita bersih dari sampah, alangkah nyamannya bermain”, (2). *Moral Feeling* (Merasakan Moral), guru bertanya kepada anak “apakah kalian nyaman bermain jika sekolah dan kelasnya bersih dari sampah?”, (3). *Moral Action* (Melakukan Aksi), guru mengajak anak untuk mengutip sampah yang ada disekitar sekolah dan memisahkan sampah plastik atau tidak berdasarkan bentuk gambar yang ada di ember tempat sampah, sembari menyampaikan “kita harus peduli dengan lingkungan yang bersih”. Kemudian anak diminta untuk bermain kolase tiga dimensi dengan bentuk boneka kelinci. Kegiatan ini bertujuan : mengembangkan karakter pembiasaan merapikan alat mainan, pembiasaan membersihkan kelas, pembiasaan membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, kemampuan menggunakan

gelas/botol plastik sebagai alat main, kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia, kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda, kemampuan menggunakan gelas/botol bekas plastik sebagai alat permainan

Langkah kedua, Guru menjelaskan aturan dalam bermain (dilakukan selama 10 menit) guru menyampaikan kepada anak berupa “anak-anak kita akan bermain boneka kelinci. Kegiatan yang dilakukan adalah pembuatan kerajinan dengan metode demonstrasi sebagai berikut tahapannya : 1) cuci gelas plastik dengan air mengalir dan gunakanlah sabun; 2).keringkan gelas plastik menggunakan kain; 3) beri warna gelas plastik dengan cat; 4) buatlah pola telinga dan hidung dari kertas karton; 5) jiplaklah, lalu gunting karton tersebut; 6) buatlah kumis kelinci dari sedotan, dan 7) tempelkan telinga, hidung, mata, dan kumis ke gelas plastik hingga membentuk seperti kelinci, 8). Kemudian anak diajak untuk menyanyikan lagu “kelinciku”. Kegiatan yang dilakukan berupa bermain boneka kelinci (kegiatan selama 20 menit). Kemudian anak diminta untuk mengambil bahannya yang ada di depan kalian. Lalu beri warna gelas plastik dengan cat dan di diberi mata, telinga dan kumisnya ya. Kelinci yang telah selesai dilakukan dijemur agar warna yang ada pada kelinci melekat dan tidak mengelupas.

Langkah ketiga, gerak dan Lagu *go green*. Kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti gerak dan lagu *go green* (kegiatan selama 10 menit). Guru menyampaikan “anak-anak setelah selesai bermainnya, kita akan menyanyikan

dan menarikan lagu *go green*. Apa itu *go green*? *Go green* artinya “ayo hijaukan”. Bumi ini kita ini sudah mengalami kerusakan disebabkan banyak orang yang membuang sampah tidak pada tempatnya, seperti di sungai, jalan-jalan, dan bukan di tempat sampah. Sampah plastik jika dibuang disembarang tempat akan mengakibatkan kerusakan bumi. Oleh karena itu mari kita jaga bumi kita dengan senantiasa menjaga kebersihan dan membuang sampah ditempatnya”. Kemudian guru mengajak anak untuk menirukan gerakan lagu *go green* dan sambil menyanyikannya.

Langkah keempat, bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Kegiatan ini bertujuan : anak mampu menunjukkan hasil karyanya berupa benda. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa berupa : Bagaimana membuat boneka kelinci ? Bagaimana sikap anak ketika membuat boneka kelinci? Bagaimana perasaan anak setelah bermain boneka kelinci ? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain boneka kelinci?

Sesi keempat. Pada tahap ini dilakukan dengan membuat berbagai kreasi kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas menggunakan media topeng. Tujuan bermain pada kegiatan ini adalah merapikan alat mainan, membersihkan kelas, membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, menggunakan bahan plastik jajanan sebagai alat permainan, kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan

yang tersedia , kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda

Langkah pertama, guru melakukan tahapan penanaman nilai karakter dengan bentuk : (1). *Moral Knowing* (Pengetahuan Tentang Moral), guru menerangkan tentang jenis sampah yang ada di sekolah dan betapa bahayanya bagi lingkungan sekolah, setelah itu guru menyatakan pendapat ke anak, “Kalau sekolah kita bersih dari sampah, alangkah nyamannya bermain”, (2). *Moral Feeling* (Merasakan Moral), guru bertanya kepada anak “apakah kalian nyaman bermain jika sekolah dan kelasnya bersih dari sampah?”, (3). *Moral Action* (Melakukan Aksi), guru mengajak anak untuk mengutip sampah yang ada disekitar sekolah dan memisahkan sampah plastik atau tidak berdasarkan bentuk gambar yang ada di ember tempat sampah, sembari menyampaikan “kita harus peduli dengan lingkungan yang bersih”. Kemudian anak diajak bermain bebas. Anak diminta untuk bermain kolase tiga dimensi dengan bentuk Topeng. Adapun tujuannya : pembiasaan merapikan alat mainan, pembiasaan membersihkan kelas, pembiasaan membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, kemampuan menggunakan bahan plastik jajanan sebagai alat permainan, kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia, kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda

Langkah kedua, guru menjelaskan aturan dalam bermain (dilakukan selama 5 menit). Dengan kalimat, “anak-anak kita akan bermain membuat topeng. Anak-anak akan dibuatkan secara berkelompok dan mereka merancang alat permainan topeng dari bungkus jajanan yang disediakan. Alat dan bahan disediakan adalah 1). bungkus jajanan (dibawa anak dari rumah), 2). Kotak susu yang telah dibentuk menjadi topeng, 3). Tutup botol plastik, 4). Lem. Anak diajak untuk membuat alat permainan penemuan yang mereka buat dan sudah mereka bayangkan sebelumnya. Saat membuat prakarya dari bungkus jajanan secara bersama-sama

Langkah ketiga, kegiatan yang dilakukan berupa bermain membuat topeng (kegiatan selama 20 menit. Kemudian guru mengajak anak-anak dengan mengatakan, “anak-anak silahkan ambil bahannya yang ada di depan kalian. Lalu beri lem, kemudian tempelkan bungkus jajanan yang ada di depan kalian sehingga menjadi keren dan menarik”.

Langkah keempat, guru mengajak anak melakukan gerak dan lagu *go green*. Kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti gerak dan lagu *go green* (kegiatan selama 10 menit). Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang makna lagu *go green*. “Anak-anak setelah selesai bermainnya, kita akan menyanyikan dan menarikan lagu *go green*. Apa itu *go green* ? *Go green* artinya “ayo hijaukan”. Bumi ini kita ini sudah mengalami kerusakan disebabkan banyak orang yang membuang sampah tidak pada tempatnya, seperti di sungai, jalan-jalan, dsb dan bukan di tempat sampah. Sampah plastik jika dibuang disembarang tempat akan mengakibatkan kerusakan bumi. Oleh karena itu mari kita jaga bumi kita

dengan senantiasa menjaga kebersihan dan membuang sampah ditempatnya”. Kemudian guru mengajak anak untuk menirukan gerakan lagu *go green* dan sambil menyanyikannya.

Langkah kelima, bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Adapun tujuan kegiatan ini adalah agar anak mampu menunjukkan hasil karyanya berupa benda. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa. Kalimat pertanyaan yang diajukan guru berupa : Bagaimana membuat topeng kolase bungkus jajanan ? Bagaimana sikap anak ketika membuat topeng kolase bungkus jajanan ? Bagaimana perasaan anak setelah bermain topeng kolase bungkus jajanan ? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain topeng kolase bungkus jajanan?

Sesi kelima. Pada tahap ini anak diajak untuk bermain outbond. Permainan ini dibuat untuk anak memahami tentang menjaga tanaman dengan cara merawat dan menyiram tanaman/ bunga, serta bagaimana memanfaatkan bahan bekas menjadi alat permainan. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk kemampuan anak dalam membentuk karakter peduli lingkungan dengan cara : menyiram tanaman/bunga, menjaga tanaman/bunga, membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia, kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda

Langkah pertama, anak diajak bermain bebas. Anak diminta untuk bermain kolase tiga dimensi dari daun. Adapun tujuan pada kegiatan ini adalah pembiasaan menyiram tanaman/bunga, pembiasaan menjaga tanaman/bunga, pembiasaan membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia, kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda

Langkah kedua, guru melakukan visualisasi kreatif (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Adapun visualisasi kreatif yang disampaikan oleh guru, “Tahap ini juga diawali dengan visualisasi kreatif, dimana anak diajak untuk membayangkan dirinya sebagai sebuah tanaman/bunga, apa yang terjadi jika anak tidak diberi makan, anak tidak diberi minum, anak tidak mandi dan anak dicubit setiap hari dan tidak disayang. Apa yang kalian rasakan? Itulah yang terjadi jika bunga tidak diberi makan, karena makanan bunga adalah pupuk. Itulah yang terjadi pada bunga yang tidak diberi minum karena air adalah minumannya tanaman. Itulah yang terjadi pada bungan yang cabut daun dan bunganya, dia seperti dicubit setiap hari dan tidak disayang.

Langkah kedua, guru menyampaikan aturan kegiatan main (kegiatan selama 5 menit). Guru meminta anak-anak untuk melakukan sesuatu dengan kalimat, : “anak-anak permainan dilakukan akan secara berkelompok yang terdiri dari 2 pos. Permainan yang dilakukan yaitu benar salah dan tebak gambar sampah. Permainan pertama yaitu benar salah. Permainan ini menjelaskan pengertian

sampah, jenis-jenis sampah, dan dampak sampah. Permainan dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang langsung dijawab oleh kelompok secara bersamaan. Cara menjawab pertanyaan ini yaitu jika menjawab “benar” maka anak bergeser ke “kanan” namun apabila menjawab “salah” maka anak-anak bergeser ke “kiri”. Jawaban diberikan setelah penjaga pos selesai membacakan pertanyaan. Permainan kedua yaitu tebak gambar sampah. Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok mendengarkan cerita secara bersamaan, kemudian mengisi titik-titik dalam pertanyaan. Titik-titik di isi dengan cara menempelkan gambar ke papan yang telah disediakan. Permainan ketiga yaitu kegiatan merawat tanaman/bunga dengan bentuk anak diminta untuk menyiram tanaman. Lalu kegiatan ditutup dengan guru membuatkan anak-anak topi dari daun mangga.

Langkah ketiga, guru mengajak anak untuk melakukan gerak dan lagu *go green*. Kemudian dengan menggunakan topi daun mangga, guru mengajak anak untuk mengikuti gerak dan lagu *go green* (kegiatan selama 10 menit. Guru mengajak anak untuk memahami lagu *go green* dengan kata-kata sebagai berikut, “anak-anak setelah selesai bermainnya, kita akan menyanyikan dan menarikan lagu *go green*. Apa itu *go green*? *Go green* artinya “ayo hijaukan”. Bumi ini kita ini sudah mengalami kerusakan disebabkan banyak orang yang membuang sampah tidak pada tempatnya, seperti di sungai, jalan-jalan, dsb dan bukan di tempat sampah. Sampah plastik jika dibuang disembarang tempat akan mengakibatkan kerusakan bumi. Oleh karena itu mari kita jaga bumi kita dengan senantiasa menjaga kebersihan dan membuang sampah ditempatnya”. Kemudian

guru mengajak anak untuk menirukan gerakan lagu *go green* dan sambil menyanyikannya.

Langkah keempat, guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Kegiatan ini bertujuan anak mampu menunjukkan hasil karyanya berupa benda. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Dengan kalimat pertanyaan berupa, Bagaimana bermain outbondnya? Bagaimana sikap anak ketika membuat prakarya dari daun? Bagaimana perasaan anak setelah membuat prakarya dari daun? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan membuat prakarya dari daun

Sesi keenam. Adapun kegiatan ini bertujuan untuk membentuk kemampuan anak agar mampu membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, mampu mengembangkan benda yang dibuatnya, mampu menceritakan hasil penemuannya. Kegiatan ini dilakukan memanfaatkan hasil dari kolase tiga dimensi yang telah dilakukan oleh anak-anak pada tahap-tahap sebelumnya. Pada kegiatan ini, anak seakan-akan diajak untuk mengunjungi galeri seni kolase. Hasil dari kolase yang telah dilakukan oleh anak-anak pada tahap-tahap sebelumnya dipajang sehingga menciptakan suasana di galeri seni kolase.

Langkah pertama yang dilakukan bermain peran berekreasi ke galeri seni (kegiatan dilakukan selama 25 menit). Kegiatan ini bertujuan agar anak memiliki kemampuan karakter berupa pembiasaan membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah,

kemampuan mengembangkan benda yang dibuatnya, dan kemampuan menceritakan hasil penemuannya. Adapun bentuk skenario bermain peran dalam tahap ini yaitu kalimat yang guru sampaikan ke anak : “anak-anak kita akan berkunjung ke galeri seni. Ayo anak-anak pasang topi kalian dan bawa tas perlengkapan kalian. Kita akan melewati pohon-pohon yang rindang menuju kesana. Nah, sekarang kita sudah sampai di galeri seni. Ayo kita masuk ke galeri seni. Coba lihat sekeliling kalian. Banyak sekali lukisan yang indah-indah terpajang di dinding galeri seni. Anak-anak disana ada alat musik yang dapat kalian mainkan. Coba kalian ambil dan kalian mainkan alat musik tersebut. Ayo kita berkeliling galeri seni sambil bernyanyi dan menari”. Itulah yang terjadi pada bunga yang cabut daun dan bunganya, dia seperti dicubit setiap hari dan tidak disayang.

Langkah kedua pada tahapan ini adalah bercakap-cakap tentang pengalaman ketika mengunjungi galeri seni kolase. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab yang dilakukan sebagai bentuk penutup atau kesimpulan dari kegiatan bermain yang dilakukan. Adapun bentuk tanya jawab yang dilakukan seperti bagaimana perasaan anak setelah mengunjungi galeri seni kolase, apa yang telah dikerjakan oleh anak selama di galeri seni kolase, bagaimana sikap kalian selama berada di galeri seni kolase. Kegiatan ini dilakukan selama 5 menit.

Ketika selesai bermain peran, anak diminta untuk menentukan perasaannya melalui kegiatan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas. Guru membuat simbol untuk menggambarkan perasaan anak setelah mengunjungi

galeri seni kolase. Seperti senang, sedih atau merasa netral saja setelah mengunjungi galeri seni kolase. Anak-anak diminta menunjukkan perasaannya dengan menunjuk salah satu gambar yang disediakan guru, dan melakukan ekspresi sesuai gambar tadi. Seperti perasaan senang dengan melompat, sedih dengan menunjukkan gambar bersalaman dan netral menunjukkan gambar tersenyum saja. Kegiatan ini dilakukan selama 5 menit.

2.2. Kerangka Konseptual

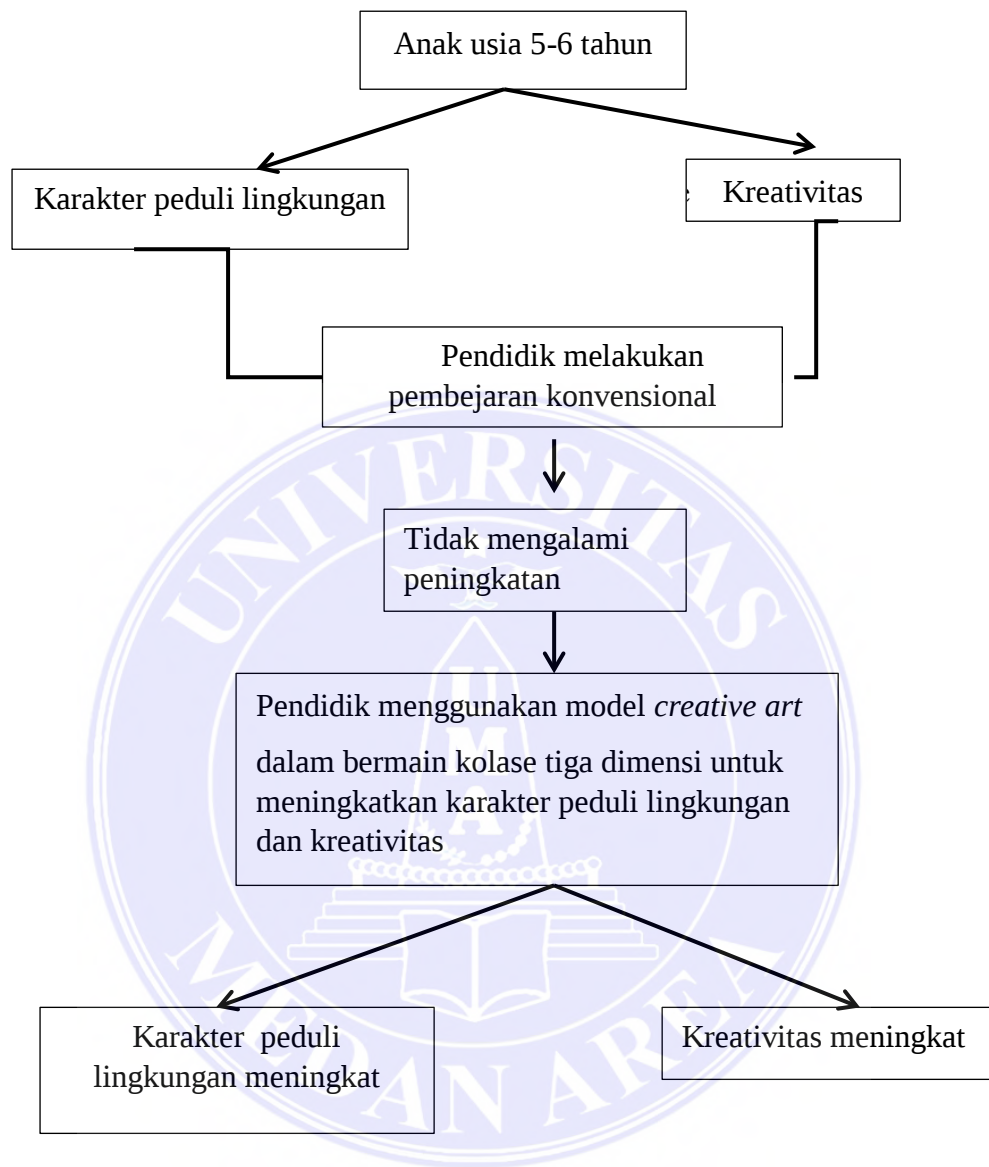
Thomas Lickona (2018: 72) berpendapat bahwa, karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral felling*) dan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan pembahasan para ahli tentang konsep karakter peduli lingkungan pada anak, dapat dikemukakan definisi operasional karakter peduli lingkungan adalah sikap yang ditunjukkan perbuatan menjaga lingkungan di sekitar anak. Karakter peduli lingkungan dapat diungkap melalui indikator : 1). Menjaga kebersihan diri, 2). Menjaga kebersihan kelas, 3). Membuang sampah ditempatnya, 4). Menjaga tanaman sekolah, 5). Memanfaatkan bahan bekas plastik

James J. Gallagher (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2017: 13) mengatakan kreativitas berarti suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang kemampuan memiliki gagasan, proses dan produk yang berguna dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah. Chaplin (dalam

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2017:14) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau memecahkan masalah dengan metode baru. Maka definisi operasional dari kreativitas adalah suatu kemampuan mental individu untuk memecahkan masalah. Kreativitas dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain : 1).kemampuan memberi gagasan, 2). membuat produk, 3). Kemampuan menyampaikan penemuan

Karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas. Kolase tiga dimensi adalah kegiatan yang dilakukan anak menempel sesuatu benda ke benda tiga dimensi yang lain. Banyak aspek yang bisa dikembangkan dalam bermain kolase tiga dimensi. Di antaranya adalah karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. Karakter peduli lingkungan dapat distimulasi melalui bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas, dimana anak menggunakan tangan untuk memanfaatkan semua bahan bekas yang ada di lingkungannya, sehingga bahan yang tadinya tidak bermanfaat dapat diubah menjadi sesuatu yang bermanfaat. Ketika anak mengubah bahan bekas yang tadinya tidak bermanfaat menjadi bahan yang bermanfaat, bahkan menjadi alat main anak. Disinilah muncul kreativitas anak dengan melakukan kegiatan menemukan suatu produk baru dalam melakukan kegiatan kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas.

Skema kerangka berfikir model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak di TKIT Bunayya 7 sebagai berikut :



Gambar 2.2. Kerangka berfikir

2.3. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat digunakan untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak
- b. Model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak
- c. Rancangan buku panduan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak TK kelompok B ini layak untuk dibuat menjadi buku panduan yang efektif dan efisien

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Disain Penelitian

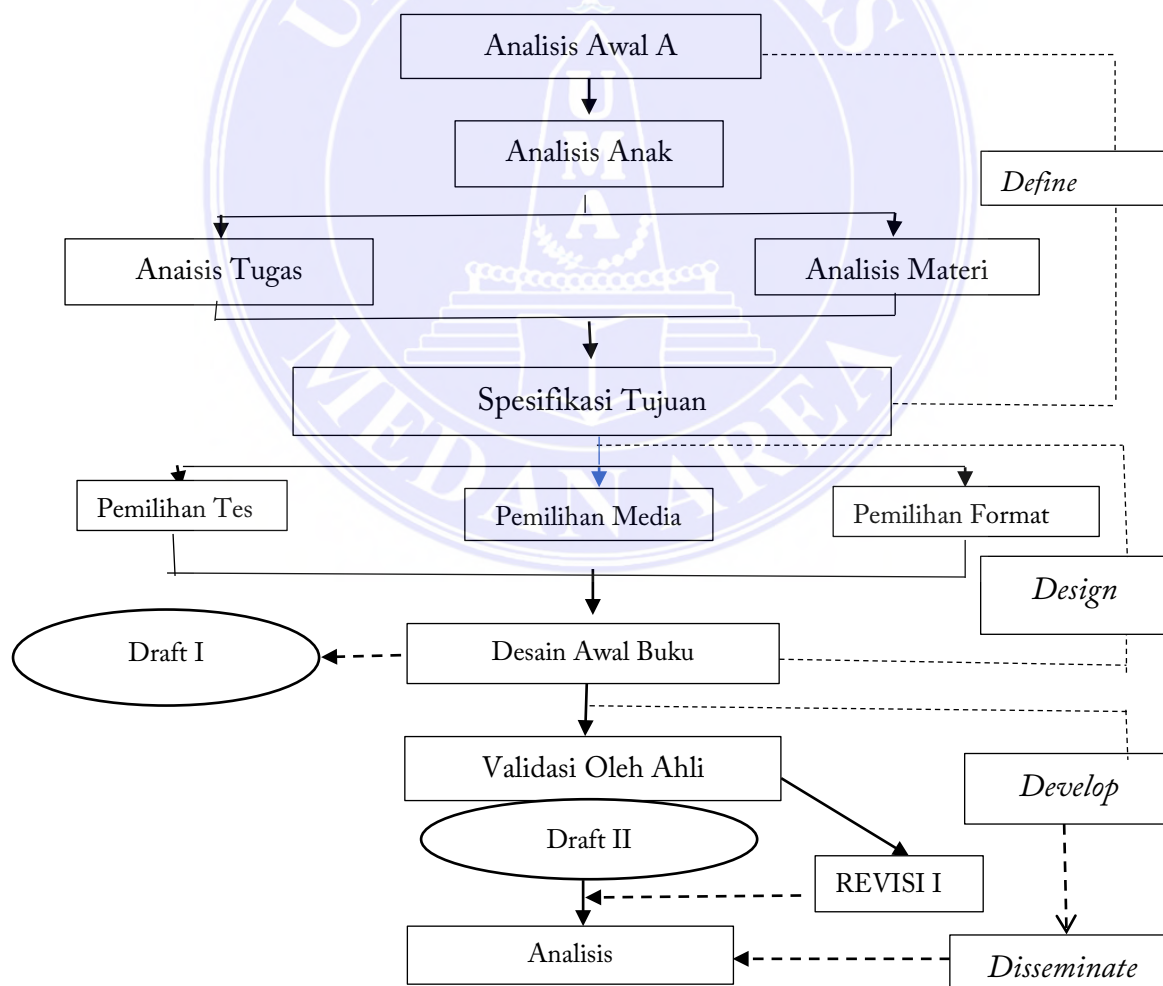
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017 : 407). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, ddevelopment an Dissemination* (Thiagarajan dalam Sugiyono, 2017 : 37). *Define* (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang akan dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk aktif dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan. Dengan demikian yang akan menjadi produk dalam penelitian ini

adalah buku panduan guru yang valid dan efektif. Pengembangan buku panduan guru tersebut berupa yakni pengembangan buku panduan guru bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

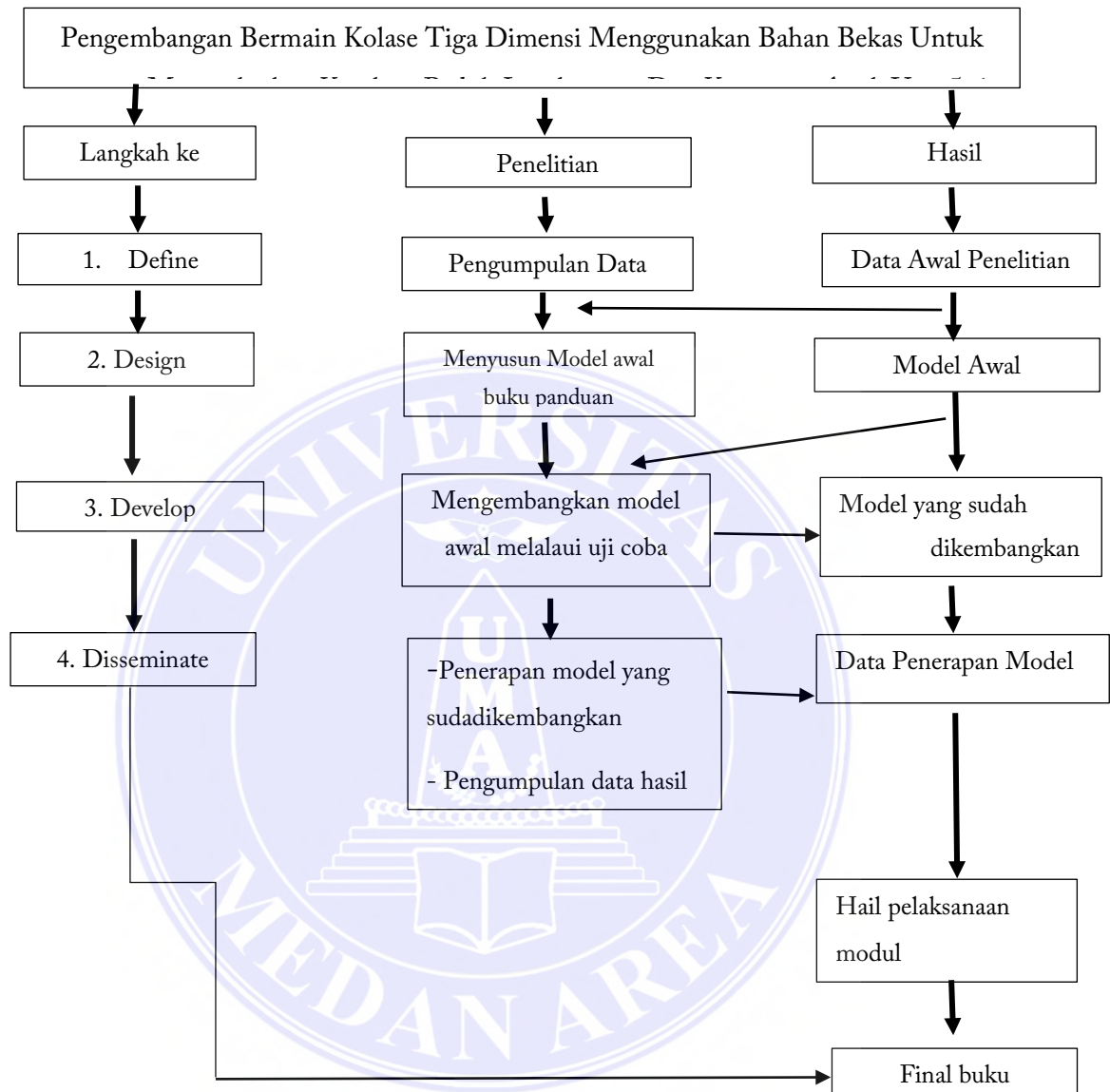
3.2. Langkah-Langkah Penelitian

Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan diadaptasi dari model Pengembangan Thiagarajan. Model penelitian dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Model*). Pengembangan buku panduan guru disusun langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Disain 4

Secara sederhana bagan diatas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.2. Desain Sederhana 4 D

3.3. Metode Penelitian Tahap I

Tahap awal penelitian dilakukan untuk mengembangkan model. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan *product*, *tool*, dan model (Richey and Klein dalam Sugiyono, 2017 : 395). Model yang dikembangkan

adalah Model *Creative art* Bermain Kolase Tiga Dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan Karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak. Dalam hal ini dilakukan adalah pengumpulan data awal berupa analisis awal akhir yang berisi analisis anak didik, analisis materi, analisis tugas dan diakhiri dengan spesifikasi tujuan bermain. Langkah kedua mendesain dilakukan dengan cara pemilihan model, pemilihan format dan perancangan sehingga diperoleh model awal.

1). Identifikasi Variabel

Variabel-variabel penelitian pada tahap I ini dilakukan sebagai berikut :

- a) Thomas Lickona (2018: 72) berpendapat bahwa, karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral felling*) dan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan baik. Berdasarkan pembahasan para ahli tentang konsep karakter peduli lingkungan pada anak, dapat dikemukakan defenisi operasional karakter peduli lingkungan adalah sikap yang ditunjukkan perbuatan menjaga lingkungan di sekitar anak. Karakter peduli lingkungan dapat diungkap melalui indikator : 1). Menjaga kebersihan diri, 2). Menjaga kebersihan kelas, 3). Membuang sampah ditempatnya, 4). Menjaga tanaman sekolah, 5). Memanfaatkan bahan bekas plastik
- b) James J. Gallagher (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2017: 13) mengatakan kreativitas berarti suatu proses mental yang dilakukan

individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang kemampuan memiliki gagasan, proses dan produk yang berguna dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah. Chaplin (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2017:14) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau memecahkan masalah dengan metode baru. Maka definisi operasional dari kreativitas adalah suatu proses mental individu yang kemampuan memiliki gagasan, proses dan produk yang berguna dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah. Kreativitas dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain : 1).kemampuan memiliki gagasan, 2). membuat produk, 3). Kemampuan menyampaikan penemuan

- c) Menurut Sumanto, “Kolase adalah aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukis tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Selanjutnya menurut Nicholson (dalam Damaiwaty Ray 2003 : 3) , “Kolase adalah gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain yang ditempel. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa definisi operasional dari kolase tiga dimensi adalah : merupakan suatu karya seni dengan menempelkan bahan-bahan tertentu yang bervariasi bisa berupa bahan bekas, bahan dari alam, bahan jadi dan lain sebagainya sehingga menjadi suatu karya seni

yang serasi dengan memadukan lukisan tangan atau teknik lainnya pada benda tiga dimensi.

2). Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian tahap I adalah model *creative art* secara keseluruhan. Sedangkan yang diambil secara purposif dalam model *creative art* adalah bermain kolase tiga dimensi untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.

3). Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan pengamatan terhadap karakter peduli lingkungan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

4). Instrumen Penelitian

Instrumen pada tahap ini adalah lembar pengamatan, studi dokumentasi, lembar penilaian karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

5). Analisa Data

Pada penelitian dan pengembangan jumlah kegiatan analisis data akan tergantung pada level penelitian, jenis dan jumlah rumusan masalah serta jumlah rumusan hipotesis. Penelitian pengembangan memiliki tingkat kesulitan. Level 1; meneliti tanpa menguji (tidak membuat dan tidak menguji produk). Level 2: menguji tanpa meneliti (menguji validitas produk yang telah ada). Level 3:

meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada. Level 4: meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru (Sugiyono, 2017: 245).

Pada level 1 adalah penelitian biasa yang dilakukan dengan tidak membuat produk dan juga tidak menguji produk, tetapi melihat permasalahan yang akan diteliti, untuk dijadikan sebagai sebuah penelitian. Peneliti fokus pada permasalahan karakter peduli lingkungan dan perkembangan kreativitas anak.

Pada level 2 adalah penelitian dan pengembangan ini di ujikan pada 4 orang anak yang berada pada satu kelas di TKIT Bunayya 7 Al Hijrah, dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek, melakukan penelitian untuk merancang produk/ model. Dan setelah itu melakukan penelitian untuk menguji rancangan produk tersebut secara internal (pendapat ahli dan praktisi).

Pada level 3 adalah penelitian dan pengembangan ini diujikan pada 10 orang anak, yang terdiri dari 2 kelas. Pada kelas pertama yang terdiri dari 5 orang anak, diberikan perlakuan tertentu, lalu di uji analisa setelah melakukan pretest dan posttesnya. Sedangkan pada kelas kedua yang terdiri 5 orang anak, tidak diberikan perlakuan apapun (kelas kontrol), lalu di uji analisa setelah melakukan pretest dan posttesnya.

Peneliti hanya melakukan penelitian pada level 1, 2 dan d 3 saja, dikarenakan waktu yang penelitian yang mendekati penerimaan raport, sehingga anak yang di uji untuk melakukan analisa pada level 4, sudah naik ke jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu sekolah dasar.

6). Perencanaan Disain Produk

Disain Produk ini memperhatikan beberapa hal yang dipertimbangkan mencakup :

a.Kriteria Model

Model yang dibuat adalah bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak. prosedur pelaksanaan kegiatan bermain dibuat dalam bentuk buku panduan bagi guru Taman Kanak-kanak untuk penerapannya.

b.Isi Model

Model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak. Untuk itu dalam model akan dikembangkan beberapa hal terkait dengan : (1). Tujuan perkembangan anak usia 5-6 tahun, (2). Tugas yang dilaksanakan, (3). Materi yang akan dikembangkan, (4). Media yang digunakan, (5). Lembar evaluasi. Komponen-komponen yang dikembangkan dalam model ini meliputi :

- 1) Sintak, yakni suatu urutan interaksi guru dan anak yang diperlukan dalam pelaksanaan model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas.
- 2) Sistem sosial, yakni situasi dan norma yang mengatur interaksi guru dan anak dalam implementasi model bermain
- 3) Prinsip-prinsip reaksi, yakni memberikan gambaran tentang pelaksanaan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

7). Validasi Ahli

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup isi, penyajian dan bahasa. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kesahihannya merupakan produk yang siap untuk diuji coba pada kelas yang menjadi subjek penelitian.

Setelah desain awal buku panduan guru selesai dirancang (*Draf I*), kemudian dilakukan tahap validasi. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi buku panduan guru dan diskusi sampai diperoleh buku panduan guru yang valid dan efektif untuk digunakan. Lembar validasi diisi oleh validator tim ahli akan menjawab pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada skor skala 1-4. Penilaian terdiri dari 4 kategori yaitu : sangat buruk (nilai 1), kurang baik (nilai 2), baik (nilai 3) dan sangat baik (nilai 4).

Pada tahap ini validator juga harus menuliskan saran dan komentarnya pada lembar validasi. Berdasarkan masukan dari para validator, rancangan buku panduan guru kegiatan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas yang telah disusun dan direvisi agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi valid dan memiliki kualitas yang baik untuk diterapkan.

Penilai terdiri dari :

- | | |
|------------------------|----------------------------------|
| 1. Ahli Materi | : Ahli Pendidikan Anak Usia Dini |
| 2. Ahli Bahasa/ Design | : Percetakan |
| 3. Ahli Bahasa | : Guru Bahasa Indonesia |

3.4. Metode Penelitian Tahap II

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan. Untuk mengetahui hasil penerapan model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas, meliputi pengukuran karakter peduli lingkungan dan pengukuran kreativitas anak. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas yang telah direvisi.

1). Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Model

Rancangan uji coba yang akan digunakan menggunakan metode eksperimen jenis *pretest-posttest group design*. Dalam desain terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal adalah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3.1 : Disain penelitian

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Posttest
KelompokEksperimen	O1	X	O2
	O3	X	O4
Kelompok Kontrol	O1		O2
	O3		O4

Keterangan :

KE = Kelompok Eksperimen
 O1 = pre test kolase tiga dimensi
 O2 = post test kolase tiga dimensi
 O3 = pre test kreativitas
 O4 = post test kreativitas

KK = Kelompok Kontrol
 O1 = pre test kolase tiga dimensi
 O2 = post test kolase tiga dimensi
 O3 = pre test kreativitas
 O4 = post test kelompok kreatifitas

Hasil uji coba pertama (I) digunakan sebagai acuan untuk menganalisa dan merevisi buku panduan guru yang dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan oleh guru sebagai buku panduan guru untuk mengembangkan model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dan kreativitas anak. Sedangkan uji coba kedua (II), dianalisis terhadap hasil pengembangan yang dilakukan sehingga memperoleh kesimpulan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan efektif digunakan oleh guru untuk bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dan kreativitas anak. Pada akhir uji coba akan diperoleh buku panduan guru final. Pelaksanaan uji coba yang berulang kali akan memberikan hasil uji coba produk yang lebih baik dan memberikan hasil yang meyakinkan.

2). Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B Taman Kanak-kanak TKIT Bunayya 7 Al Hijrah pada tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 40 orang. Sampel diambil secara acak terhadap kelompok belajar yang ditunggu guru secara bergantian. Berdasarkan teknik sampling ini, diperoleh sampel 10 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Lima orang anak yang terdiri dari 3 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan sebagai kelompok eksperimen. Dan 5 orang anak dengan karakteristik yang sama dengan kelompok eksperimen menjadi kelompok kontrol.

3). Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan observasi. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila

dibandingkan dengan teknik lain. Sutrisno Hadi (1986) mengatakan : “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan “.(Sugiyono, 2017 : 214)

Larry Cristensen (2004) menyatakan bahwa :*“In research observation is defined as watching of behavioral patterns of people in certain situation to obtain information about phenomenon of interest. Observation is an important about phenomenon of interest, people because people do not always do what they say do”*. Dalam penelitian, observasi diartikan sebagai pengamatan terhadap pola perilaku manusia dalam situasi tertentu, untuk mendapatkan informasi tentang yang pasti tentang orang karena apa yang dikatakan orang belum tentu sama dengan apa yang dikerjakan. (dalam Sugiyono, 2017 : 214)

Creswell (2012) menyatakan : *“Observation is the process of gathering firsthand information by observing people and places at research site”*. Observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang, atau proses kerja suatu produk di tempat pada saat dilakukan penelitian (dalam Sugiyono, 2017 : 214)

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel/produk apa yang akan diamati.

Data penelitian diperoleh melalui hasil lembaran observasi perkembangan anak dengan menggunakan format penilaian skala empat. Kategori 1 untuk keadaan untuk keadaan perkembangan belum berkembang (BB) atau tingkat perkembangan anak 0-25%, kategori 2 mulai berkembang (MB) tingkat perkembangan anak 25-50%, kategori 3 berkembang sesuai harapan (BSH) tingkat perkembangan anak 51-75% dan kategori 4 berkembang sangat baik (BSB) tingkat perkembangan anak 76-100%.

Data penilaian buku diperoleh dari penggunaan skala penilaian dan kategori yang dinilai terdiri dari : (1). Tinjauan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak, (2). Komponen buku, (3). Pendahuluan, (4). Uraian dan contoh, (5). Substansi, (6). Penyajian, (7). Umpan balik dan tindak lanjut, (8). Kecukupan fisik buku dan (9). Daftar pustaka. Penilaian buku kategori 1 untuk keadaan tidak sesuai (SS) dan penilaian 0-25%, kategori 2 kurang sesuai (KS) dengan penilaian 26-50%, kategori 3 sesuai (S) dengan penilaian 51-75% dan kategori 4 sangat sesuai dengan penilaian 76-100%.

4). Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau yang disebut instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya agar menjadi sistematis dan lebih mudah (Arikunto dalam Jonathan Sarwono, 2006 : 101). Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi untuk karakter peduli lingkungan dan kemampuan kreativitas. Sedangkan untuk menilai buku digunakan lembar penilaian buku panduan. Lembar observasi karakter peduli lingkungan, perkembangan kreativitas.

5). Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Tujuan validasi data dalam penelitian ini adalah menjawab kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru yang dikembangkan. teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Analisa Data Validasi Buku Panduan Guru Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi kualitas bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan melihat penilaian kelayakan pengembangan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak dari hasil telaah. Kualitas kelayakan pengembangan model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas yang dikembangkan dilihat dari penilaian para validator tim ahli terhadap pengembangan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas . validator tim ahli menjawab pertanyaan dengan membeberkan tanda *ceklist* (✓) pada skala 1-4. Adapun format validasi untuk bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak dapat dilihat sebagai berikut Tabel 3.2. Kisi- kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh ahli materi ditunjukkan pada tabel dibawah

Tabel 3.2. Kisi- kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh ahli materi

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN
Penyajian	1. Kejelasan judul
	2. Kejelasan penyajian petunjuk bermain
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan bermain
	4. Kemudahan dalam memahami materi
	5. Kualitas pendahuluan
Penyajian Buku Panduan Guru	6. Ketepatan cakupan isi materi
	7. Penyampaian materi menarik dan logis
	8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi
	9. Kesuaian gambar dalam penjelasan materi
	10. Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa
	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses bermain
	13. Kualitas penyajian materi
	14. Keterlibatan dan peran siswa dalam proses bermain
	15. Konsistensi sistematika penyajian
Penyajian Isi Buku Panduan	16. Keruntutan sajian
	17. Keseimbangan sajian materi
	18. Pengantar sub
	19. Pengantar bab
	20. Rangkuman
	21. Daftar pustaka
	22. Interaktif partisipatif
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan bermain
	24. Mendorong berfikir kreatif
	25. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab

(Sumber : Tesis, Lola Vita Harahap : 2018)

Tabel 3.3. Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Disain Grafis

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN
ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku
	3. Tampilan unsur tata letak pada kaver depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (unity)
	4. Tampilan tata letak unsur pada kaver depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis
	5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku
	7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional
	8. Memiliki kekontrasan yang baik
	9. Judul buku menjadi pusat pandang
	10. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang
	11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku
	12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
	13. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi
Disain Isi Buku	14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku
	15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku
	16. Spasi antar paragraph jelas dan tidak ada widow atau orphan
	17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten
	18. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional
	20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional
	21. Judul buku
	22. Sub judul bab
	23. Angka halaman/ folios
	24. Penempatan ilustrasi
	25. Keterangan gambar (caption) dan sumber
	26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman
	27. Penempatan judul, subjudul. Ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku
	28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
	29. Tidak menggunakan jenis huruf/ dekoratif
	30. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan
	31. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkatan tingkat pendidikan
	32. Lebar susunan teks
	33. Spasi antara baris susunan teks normal
	34. Spasi antara huruf normal
	35. Jenjang/ hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional
	36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks
	37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)
	38. Garis, raster tegas dan jelas

(Sumber : Tesis, Lola Wita Harahap , 2018 : 77)

Tabel 3.4. Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Bahasa

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN
Keakuratan	1. Keakuratan struktur kalimat
Komunikatif	2. Keefektifan kalimat
	3. Pemahaman terhadap pesan
Kesesuaian kaidah bahasa	4. Ketepatan tata bahasa
	5. Ketepatan ejaan
Kesesuaian perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik
	7. Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional

(Sumber : Tesis, Lola Wita Harahap , 2018 : 78)

Adapun rumus yang digunakan adalah :

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2017 : 336})$$

Keterangan :

Ps = Presentase Skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan kevalidan buku panduan guru bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas adalah sebagai berikut :

NILAI	KRITERIA
80% - 100%	Sangat Valid
75% - 79%	Valid
70% - 74%	Cukup Valid
65% - 69%	Tidak Valid

(Sumber : Skripsi, Desi Ritna Sari, 2014 : 27)

2. Analisis Data keparaktisan Buku Panduan Guru Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak

Cara menganalisis keparaktisan buku panduan guru yaitu dengan memberikan buku kepada validator untuk divalidasi. Buku panduan dikatakan

praktis jika menyatakan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan dapat diterapkan dan digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

Peneliti mewawancarai 2 orang guru untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan buku panduan guru dalam melaksanakan kegiatan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas. Peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (Sugiyono, 2017 : 242). Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti peneliti mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama

Tabel 3.5. Adapun Kisi-kisi angket kepraktisan terdapat dalam tabel berikut :

NO	INDIKATOR
1.	Penampilan buku panduan guru secara keseluruhan menarik
2.	Bahasa yang digunakan dalam buku panduan guru mudah dipahami
3.	Penyajian materi dalam buku panduan guru tersusun secara sistematis
4.	Materi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan perkembangan
5.	Penggunaan gambar dalam buku panduan guru yang jelas
6.	Jenis kegiatan dalam buku panduan guru bervariasi
7.	Buku panduan guru berbeda dari buku panduan biasanya
8.	Buku panduan guru mempermudah guru mengevaluasi murid
9.	Buku panduan guru memudahkan guru dalam penyampaian pendapatnya dalam bentuk lisan atau tulisan

3. Analisis Data keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak

Analisis data keefektifan buku panduan guru bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak bertujuan untuk mengambil keputusan, apakah perlu dilakukan uji coba selanjutnya dalam tahap pengembangan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk melihat keefektifan buku panduan guru yang akan digunakan sebagai berikut :

Tabel 3.6. Komponen keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas

NO	KOMPONEN
1.	Kesesuaian urutan tahapan dengan proyek pengembangan kemampuan secara utuh
2.	Keruntutan langkah-langkah bermain
3.	Keterpaduan pengembangan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dan kreativitas
4.	Variasi penggunaan jenis bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas
5.	Kesesuaian tema project

Adapun rumus yang digunakan untuk melihat bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas anak sebagai berikut :

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2017 : 336})$$

Keterangan :

Ps = Presentase Skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Dengan kriteria :

$81,26 \leq \text{skor} \leq 100$ = sangat baik

$62,51 \leq \text{skor} \leq 81,25$ = baik

$43,76 \leq \text{skor} \leq 62,50$ = cukup baik

$25,00 \leq \text{skor} \leq 43,76$ = tidak baik

4. Analisis Data untuk menguji statistik tentang Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak

Analisis data untuk menguji perbandingan hasil pretes dan posttest dari penelitian ini digunakan metode statistik dengan cara uji *paired sample t test*. Uji *paired sample t test* merupakan bagian dari uji hipotesis komparatif atau uji perbandingan. Data yang digunakan dalam uji *paired sample t test* umumnya berupa data berskala interval atau rasio (data kuantitatif). Uji *paired sample t test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berpasangan atau berhubungan. Adapun uji *paired sample t test* ini dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Menurut Singgih Santoso (2014: 265), Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS adalah sebagai berikut :

- 1). Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2). Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Selain membandingkan antara nilai signifikansi (Sig.) dengan probabilitas 0.05, ada cara lain yang dapat dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam uji *paired*

sample t test. Yakni dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel.

Adapun pedoman atau dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

- 1). Jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2). Sebaliknya, jika nilai t hitung $<$ t tabel , maka H_0 diterima dan H_a ditolak

3.5. Penyusunan Buku Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Kreativitas Anak

Setiap penelitian pengembangan harus selalu menghasilkan produk. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan kebijakan, program, media pembelajaran, buku ajar, model manajemen, model pembelajaran, model uji kompetensi, maka produk dan panduan juga harus ditunjukkan dilampirkan (Sugiyono, 2017 : 518).

Berikut sistematika penyusunan produk hasil penelitian dan pengembangan :

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

KEGIATAN 1 BERMAIN KOLASE TIGA DIMENSI

- A. Bermian Kolase Tiga Dimensi
- B. Alat dan Bahan Bermain Koalse tiga Dimesi
- C. Tujuan dan Manfaat Bermain Kolase Tiga Dimensi
- D. Rangkuman

KEGIATAN 2 KARATER PEDULI LINGKUNGAN

- A. Pengantar
- B. Pengertian Karakter
- C. Pengertian Karakter Peduli Lingkungan
- D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Karakter Peduli Lingkungan
- E. Rangkuman

KEGIATAN 3 PERKEMBANGAN KREATIVITAS

- A. Pengantar
- B. Pengertian Kreativitas
- C. Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini
- D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas
- E. Rangkuman

KEGIATAN 4 MODEL *CREATIVE ART*

- A. Pengantar
- B. Pengertian *Creative Art*
- C. Aspek Yang Dikembangkan Dalam *Creative Art*
- D. Manfaat Bermain Dalam Model *Creative Art*
- E. Rangkuman

KEGIATAN 5 SKENARIO BERMAIN KOLASE TIGA DIMENSI MENGUNAKAN BAHAN BEKAS DALAM MODEL *CREATIVE ART*

- A. Pengantar
- B. Alat dan Bahan Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Dalam Model *Creative Art*
- C. Skenario Bermain Kolase Tiga Dimensi Menggunakan Bahan Bekas Dalam Model *Creative Art*

LEMBAR EVALUASI SISWA BERMAIN KOLASE TIGA DIMENSI DALAM MODEL *CREATIVE ART*

HASIL PENELITIAN

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

- 1) Model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-Kanak dapat tersusun dengan spesifikasi, sintaks, sistem sosial, prinsip-prinsip reaksi yang dituangkan dalam buku panduan pelaksanaan berikut lembar evaluasi perkembangan.
- 2) Penerapan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat digunakan untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak
- 3) Penerapan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak
- 4) Penerapan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas dapat digunakan untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak
- 5) Terdapat keefektifan dan keefisien rancangan buku panduan model *creative art* dalam bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas

untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak

B. SARAN

1. Disarankan kepada Guru dapat menggunakan kegiatan model *creative art* bermain kolase tiga dimensi dalam pembelajaran karena dapat merangsang kreativitas dan karakter peduli lingkungan dengan lebih baik dan anak dapat secara aktif bermain sehingga secara tidak langsung tidak hanya karakter peduli lingkungan anak saja yang mendapatkan stimulasi dengan baik, namun juga kemampuan berimajinasi dan kreativitas mereka.
2. Disarankan kepada Orangtua sebaiknya agar membantu penguatan karakter peduli lingkungan dan perkembangan kreativitas di rumah dengan cara melakukan kegiatan yang ada di buku panduan buku model *creative art* bermain kolase tiga dimensi
3. Disarankan kepada Peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode-metode dan kegiatan yang lebih menarik agar dapat meningkatkan kemampuan karakter peduli lingkungan dan kreativitas anak serta dapat memperbaiki kinerja pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Nashih Ulwan, Dr (2017). *Tarbiyatul Aulad Pendidikan Anak Dalam Islam*. Cetakan kelima. Jakarta : Khatulistiwa Press
- Ormrod, Jeane Elliza (2008). *Psikologi Pendidikan*. Edisi Keenam. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Upton, Penney (2012). *Psikologi Perkembangan*. Cetakan ke 18. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B (2008). *Psikologi Perkembangan*. Edisi Kelima. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Sobur, Alex. (2003). *Psikologi Umum*. Cetakan ke Keenam. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Hasan, Maimunah. (2013). *Pendidikan Anak usia Dini*. Cetakan Kesepuluh. Yogyakarta : DIVA Press
- Rahmah, Nur Faizah. (2012). *Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini*. Cetakan Pertama. Suarakarta : CV Adi Citra Cemerlang
- Khadijah; Armanila.(2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cetakan Kedua. Medan : Perdana Publishing
- Munandar, Utami (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Cetakan Ketiga. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Gunawan, Heri (2017). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Cetakan Pertama. Bandung : CV Alfabeta
- Widayanti, Ida S. (2015). *Mendidik Karakter Dengan Karakter*. Cetakan Kelima. Jakarta : PT Arga Tilanta

- Rachmawati, Yeni ; Kurniati, Euis (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Cetakan ke-4. Jakarta : Kencana
- Lickona, Thomas (2018). *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Cetakan IV. Bandung : penerbit Nusa Media
- Aqib, Zainal.. (2017). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran kontekstual (Inovatif)*.Cetakan Ketujuh. Bandung : Penerbit YRAMA WIDYA
- Ray, Damaiwaty (2003). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus*. Yogyakarta : Penerbit Buku biru
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan Kedua belas. Bandung : CV. Alfabeta
- Sarwono, Jonathan .(2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Cetakan Pertama. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Bungin, Burhan H.M.(2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Cetakan keenam. Jakarta : Prenada Media Group
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. <http://paud.ums.ac.id/wpcontent/uploads/2015/06/Permendikbud-No.-137-Tahun-2014-SNPAUD>
- Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* Volume 2 Nomor 1 April 2018 hal : 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203 (**Received:** Februari-2018; **Reviewed:** Maret-2018; **Published:** April 2018) , **Citra Rosalyn Anwar, Karta Jayadi, Arifin Manggau** Universitas Negeri Makassar, Fakultas Ilmu Pendidikan Makassar Universitas Negeri Makassar, Fakultas Seni dan Design Makassar

Corresponding e-mail: chitra_ungu@yahoo.com. 12 februari 2019

- Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017. Yora Harlistyarintica, Hana Wahyuni, Widiyawanti, Nur Yono, Indah Permata Sari, dan Nur Cholimah, M.Pd PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta. 11 februari 2019
- Khodijah, Siti. 2017. *Model Creative Art Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak*. Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area, Medan
- Harahap, Lola Wita. 2018. *Bermain Finger Painting Dalam Model Creative Art Untuk Membantu Perkembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Kelompok A di TK Kelurahan Aek Loba Pekan*. Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Medan
- Milfayetty, Sri.,2017. *The Innovative Model of Counsellors Collaboration in Alleviating The Student's Character*. Ponte
- Millfayetty,Sri.,et.al. 2017.*Model Creative Art dalam Bermain Clay untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian Anak. Proceeding International Psycholog, Education Counseling and Sosial Work Conference*. Medan, Indonesia.
- Milfayetty, Sri.,2017. *Innovation In Teaching and Learning Through Creative Art Model*. European Journal Social Sciences Education and Research
- Milfayetty, Sri., 2016. *Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan*. Playscope

LAMPIRAN 1

*LAMPIRAN***LAGU 6 TEKNIK CUCI TANGAN**

Mari kita cuci tangan

Enam langkah berurutan

Basahi dulu dengan air

Beri sabun baru mulai

Gosok kedua telapak tangan

Gosok punggung tangan kiri

Gosok punggung tangan kanan

Juga telapak dan sela jari

Dua tangan kuncikan

Ibu jari kiri gosok memutar

Ibu jari kanan gosok memutar

Ujung jari putarkan

Jari kanan jari kiri

Bilas air mengalir

Keringkan dengan sempurna

Basahi kedua tanganmu

LAGU GO GREEN

Ayo kita maju

Mari kita lakukan selalugo green 1x

Jangan pantang nyerah

Kita harus memulaigo green 3x

Jaga bumi ini kita harusbersihkan polusigo green 1x

Tanami kebunmu dengan bunga atau tanaman yang baru

Bila habis mandi matikan kran airmu

Bumi Cuma satu disinilah rumahku juga rumahmu

Ayo kawan-kawan kita menjaga ciptaan Tuhan

Ayo kita maju

Mari kita lakukan selalugo green 3x

Jangan pantang nyerah

Kita harus memulaigo green 1x

Jangan buang sampah disembarang tempat agar tetap bersih

Bawalah sendiri botol minumanmu dari rumah

Bumi Cuma satu disinilah rumahku juga rumahmu

Ayo kawan-kawan kita menjaga ciptaan Tuhan

Go green

Sa...satu cinta untuk bumi tercita

Sa....satu hati untuk Indonesia

Kawan...kawan jangan lelah mencoba

Jaga bumi ini tempat lahir kita

Go green.....go green....

Teriakan bersama biar seluruh dunia dengan suara kita

Tanami kebunmu dengan bunga atau tanaman yang baru

Bila habis mandi matikan kran airmu

Bumi Cuma satu disinilah rumahku juga rumahmu

Ayo kawan-kawan kita menjaga ciptaan Tuhan

Go green...go green...

Kita menjaga ciptaan Tuhan

Go green.....go green...

Kita memang yang harus memulai....2x

Kita menjaga ciptaan Tuhan

LAMPIRAN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ISLAM TERPADU BUNAYYA 7
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Identitas Sekolah : TK Islam Terpadu Bunayya 7
Semester/Minggu/hari ke : 2/1/1/
Hari dan tanggal : Senin/ 1 April 2019
Kelompok Usia : 5-6 tahun
Alokasi waktu : 30 menit
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Tujuan Bermain :

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan
- Merapikan alat mainan
- Membersihkan kelas
- Membedakan jenis sampah
- Kemampuan menyusun sesuai pola
- Kemampuan menambahkan warna dari benda
- Kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda
- Kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat
- Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah

Kegiatan :

- Melakukan visualisasi kreatif
- Memperlihatkan gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran dan melakukan tanya jawab mengenai gambar
- Menjelaskan aturan main
- Bermain bebas dengan bahan bekas, kolase dengan bentuk menempel setiap bahan yang ada sesuai dengan imajinasinya
- Mengeringkan hasil karya
- Bercakap-cakap tentang bermain kolase dengan melakukan tanya jawab
- Melakukan evaluasi siswa

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Doa sebelum sesudah kegiatan
- Taat pada aturan

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan bermain kolase tiga dimensi

Media :

- Kertas HVS
- Lem
- Bahan bekas yang ada disekolah

Langkah-Langkah Kegiatan

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN	WAKTU
1	2	3	4
1	Visualisasi Kreatif Bertujuan : untuk membangun imajinasi, menstimulasi kemampuan berfikir untuk menyampaikan gagasan. Dalam melakukan visualisasi kreatif anak diminta untuk mampu menyampaikan ide/gagasannya		
2	Guru melakukan visualisasi kreatif kepada anak Visualisasi diawali dengan meminta anak untuk menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak mampu. Kegiatan visualisasi kreatif dilakukan dengan posisi duduk, tangan dipahak dan saling menyentuh, menarik nafas berulang-ulang, kemudian guru mulai melakukan visualisasi kreatif. Adapun bentuk visualisasi kreatif : “anak-anak kita akan berangkat menuju galeri seni. Di sepanjang perjalanan kita melihat pohon-pohon yang indah sekali dan sangat rimbun. Sesampainya kita dipintu galeri seni, kita melihat dua orang penjaga yang sangat baik dan ramah. Penjaga tersebut mempersilahkan kiya untuk masuk ke dalam galeri seni. Kita diajak untuk berkeliling di galeri seni. Kita melihat lukisan-lukisan yang indah. Ada yang paling indah yaitu lukisan seni kolase terbuat dari bahan bekas. Semua bahan yang ada di galeri seni ternyata semua berasal dari bahan bekas yang sederhana tetapi menjadi luar biasa indahnya. Lukisan kolase bahan bekas tersebut	Kreativitas : Kemampuan berimajinasi, kemampuan memiliki gagasan	5 menit

	seakan mengajak kita untuk melihatnya. Kita berlari-lari tidak sabar untuk melihatnya. Setelah kita melihat lukisan itu, sang penjaga yang ramah pun mengajak kita untuk bermain di belakang gedung galeri seni. Di belakang gedung galeri seni, banyak sekali bahan untuk membuat lukisan seni kolase. Gambar yang dibuat begitu banyak sekali, ada berbagai macam benda yang ada disana. Ada botol plastik, gelas plastik, daun-daun, cat, lem dan banyak lagi disana. Sang penjaga mengajak kita untuk menyentuh benda-benda tersebut. Setelah melihat dan menyentuh benda-benda tersebut, sang penjaga gedung galeri seni mengajak kita kembali ke dalam gedung. Kemudian penjaga mengajak kita membuat kolase dari benda telah kita lihat dan sentuh tadi. Dengan semangat kita mengambil cat, botol plastik, gelas plastik, lalu kita mulai meraba dan menyentuh benda itu. Kita mulai membuat kolase pada benda yang kita ambil tadi. Setelah membuat kolase selesai, kita pun memilih kolase kita sambil membuka mata.		
3	Menunjukkan gambar galeri seni. Guru menunjukkan gambar yang berkaitan dengan tema rekreasi ke galeri seni dan tanya jawab mengenai gambar tersebut. Kegiatan ini bertujuan anak bisa membayangkan dan membangun imajinasinya mengenai kolase tiga dimensi yang akan dilakukan. Gambar yang ditunjukkan kepada anak berupa gambar yang berhubungan dengan rekreasi ke galeri seni.		5 menit
4.	Bermain bebas kolase seni tiga dimensi Guru menjelaskan aturan main. Kalimat yang disampaikan guru : “anak-anak kita akan bermain kolase selama 15 menit. Kalian akan dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mencari jenis sampah di lingkungannya. Waktu yang diberikan selama 5 menit. Kemudian masing-masing kelompok	Perkembangan yang dicapai: Aspek karakter peduli lingkungan dalam bentuk menjaga kebersihan diri, menjaga kebersihan kelas dan membuang sampah ditempatnya. Aspek kreativitas	10 menit

	menceritakan jenis sampah yang diperoleh di depan teman-temannya. anak-anak akan diberi peringatan jika bermainnya melanggar peraturan. 5 menit sebelum berakhir ibu akan memberi tahu waktu bermain telah selesai”. Kegiatan yang dilakukan berupa bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas sesuai dengan tema rekreasi ke galeri seni. Kemudian guru mengatakan “anak-anak tadi kita sudah melihat gambar gedung galeri seni. Coba buatlah sebuah kolase seni yang kalian lihat tadi. Setelah bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas’. Anak diminta untuk menjemur hasil karyanya. Hal ini dilakukan agar hasil karya anak dapat mengering dan dapat digunakan untuk bermain lainnya.	berupa kemampuan memiliki gagasan, dalam bentuk mampu menyusun sesuai pola, mampu menambahkan warna dari benda, mampu menciptakan sesuatu benda yang berbeda	
5	Melakukan Gerak dan lagu “6 teknik cuci tangan”. Kegiatan dilakukan selama 5 menit. Guru mengajak untuk mengikuti gerakan dan lagu dari “6 teknik cuci tangan”. Guru mencontohkannya lalu kemudian anak meniru gerakan guru dan mengikuti nyanyianya tersebut.		5 menit
6	Bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Kegiatan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan gagasannya. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa. Adapun bentuk tanya jawab yang dilakukan, anak-anak coba kalian ceritakan, apa nama kegiatan galeri seni yang kalian buat tadi? Bagaimana membuat kolase ? Bagaimana sikap anak ketika membuat kolase? Bagaimana perasaan anak setelah bermain kolase? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain kolase? Bagaimana anak melakukan kegiatan kolase ? Kegiatan ini dilakukan selama 5 menit. Kegiatan evaluasi siswa dilakukan melalui observasi dengan mengisi lembar evaluasi siswa yang oleh guru dan peneliti.		5 menit

Deli Serdang, 1 April 2019
Guru Kelas

Peneliti

Zaitun Azurah, S.Pd

Doni Hardiani Siregar

Mengetahui
Kepala Sekolah TKIT Bunayya 7

Sri Yani, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ISLAM TERPADU BUNAYYA 7
TAHUN AJARAN 2018/2019

Identitas Sekolah : TK Islam Terpadu Bunayya 7
 Semester/Minggu/hari ke : 2/1/2
 Hari dan tanggal : Rabu / 3 April 2019
 Kelompok Usia : 5-6 tahun
 Alokasi waktu : 35 menit
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Tujuan Bermain :

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan
- Merapikan alat mainan
- Membersihkan kelas
- Membedakan jenis sampah
- Kemampuan menyusun sesuai pola
- Kemampuan menambahkan warna dari benda
- Kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda
- Kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat
- Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah
- Menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main

Kegiatan :

- Bermain dengan botol plastik dan cat, membuat pola-pola baru dengan menggunakan cat dan kuas bermain kolase tiga dimensi dengan menggunakan botol plastik bekas
- Menjelaskan aturan main
- Bermain bebas bahan bekas yang ada sehingga menghasilkan sebuah benda yang berbeda
- Bercakap-cakap tentang bermain bubur cat dan melakukan tanya jawab
- Melakukan evaluasi siswa

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Doa sebelum sesudah kegiatan
- Taat pada aturan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan bermain kolase tiga dimensi

Media :

- Botol plastik
- Lem
- Ampas kelapa yang telah diberi warna

Langkah-Langkah Kegiatan

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN	WAKTU
1	2	3	4
1	Kegiatan melukis botol Guru menyampaikan penanaman karakter berupa: (1). Moral Knowing (Pengetahuan Tentang Moral), guru menerangkan tentang jenis sampah yang ada di sekolah dan betapa bahayanya bagi lingkungan sekolah, setelah itu guru menyatakan pendapat ke anak, “Kalau sekolah kita bersih dari sampah, alangkah nyamannya bermain”, (2). Moral Feeling (Merasakan Moral), guru bertanya kepada anak “apakah kalian nyaman bermain jika sekolah dan kelasnya bersih dari sampah?”, (3). Moral Action (Melakukan Aksi), guru mengajak anak untuk mengutip sampah yang ada disekitar sekolah dan memisahkan sampah plastik atau tidak berdasarkan bentuk gambar yang ada di ember tempat sampah, sembari menyampaikan “kita harus peduli dengan lingkungan yang bersih” Guru menyampaikan penjelasan sebagai berikut “anak-anak kita akan bermain dengan botol plastik selama 20 menit. Anak-anak kamu tahu apa itu botol plastik? Botol plastik adalah suatu bahan yang tidak habis pakai artinya tidak bisa dihancurkan, tetapi bisa dimanfaatkan untuk dibuat mainan. Bisa dibuat menjadi mainan apa saja. Hari ini kita akan melakukan melukis botol, artinya botol plastik yang kita buat menjadi karya seni yang menarik. Botol akan kita lukis dengan ampas kelapa. Anak-anak akan diberi peringatan dan selanjutnya dapat diberhentikan mainannya jika melanggar aturan. 5 menit sebelum berakhir ibu guru akan memberi tahu waktu bermain akan selesai”. Anak kemudian diminta me-lem semua sisi botol plastik dengan lem menggunakan kuas, lalu anak melukisnya dengan ampas kelapa menggunakan tangan. Bermain dilakukan dengan membuat pola, menambahkan warna, menciptakan bentuk yang berbeda. Kemudian anak diminta untuk menjemur hasil karyanya. Hal ini dilakukan agar hasil karya anak dapat mengeras dan dapat digunakannya untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya.	Aspek yang dikembangkan Aspek karakter peduli lingkungan: Pembiasaan mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan., pembiasaan merapikan alat mainan, pembiasaan membersihkan kelas, pembiasaan membedakan jenis sampah Aspek kreativitas: kemampuan menyusun sesuai pola, kemampuan menambahkan warna dari benda, kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda, kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat, Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah , kemampuan menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main.	25 menit

2	Melakukan gerak dan lagu “6 teknik cuci tangan”. Guru mengajak untuk mengikuti gerakan dan lagu dari “6 teknik cuci tangan”. Guru mencontohkannya lalu kemudian anak meniru gerakan guru dan mengikuti nyanyiannya tersebut.		5 menit
3	Kegiatan bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa. Adapun pertanyaan yang diajukan guru sebagai berikut : Bagaimana membuat melukis botol ? Bagaimana sikap anak ketika membuat melukis botol? Bagaimana perasaan anak setelah bermain melukis botol? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain melukis botol? Kegiatan evaluasi siswa dilakukan melalui observasi dengan mengisi lembar evaluasi siswa yang oleh guru dan peneliti	Aspek perkembangan kreativitas : agar anak mampu mengungkapkan gagasannya	5 menit

Deli Serdang, 3 April 2019
Guru Kelas

Peneliti

Zaitun Azurah, S.Pd

Doni Hardiani Siregar

Mengetahui
Kepala Sekolah TKIT Bunayya 7

Sri Yani, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ISLAM TERPADU BUNAYYA 7
TAHUN AJARAN 2018/2019

Identitas Sekolah : TK Islam Terpadu Bunayya 7
 Semester/Minggu/hari ke : 2/1/2
 Hari dan tanggal : Rabu / 5 April 2019
 Kelompok Usia : 5-6 tahun
 Alokasi waktu : 35 menit
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Tujuan Bermain :

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan
- Merapikan alat mainan
- Membersihkan kelas
- Membedakan jenis sampah
- Kemampuan menyusun sesuai pola
- Kemampuan menambahkan warna dari benda
- Kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda
- Kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat
- Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah
- Menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main

Kegiatan :

- Bermain dengan botol plastik dan cat, membuat pola-pola baru dengan menggunakan cat dan kuas bermain kolase tiga dimensi dengan menggunakan botol plastik bekas
- Menjelaskan aturan main
- Bermain bebas bahan bekas yang ada sehingga menghasilkan sebuah benda yang berbeda
- Bercakap-cakap tentang bermain bubur cat dan melakukan tanya jawab
- Melakukan evaluasi siswa

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Doa sebelum sesudah kegiatan
- Taat pada aturan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan bermain kolase tiga dimensi

Media :

- Botol plastik
- Lem
- Ampas kelapa yang telah diberi warna

Langkah-Langkah Kegiatan

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN	WAKTU
1	2	3	4
1	Kegiatan melukis botol Guru melakukan menyampaikan penanaman karakter berupa:(1). Moral Knowing (Pengetahuan Tentang Moral), guru menerangkan tentang jenis sampah yang ada di sekolah dan betapa bahayanya bagi lingkungan sekolah, setelah itu guru menyatakan pendapat ke anak, “Kalau sekolah kita bersih dari sampah, alangkah nyamannya bermain”, (2). Moral Feeling (Merasakan Moral), guru bertanya kepada anak “apakah kalian nyaman bermain jika sekolah dan kelasnya bersih dari sampah?”, (3). Moral Action (Melakukan Aksi), guru mengajak anak untuk mengutip sampah yang ada disekitar sekolah dan memisahkan sampah plastik atau tidak berdasarkan bentuk gambar yang ada di ember tempat sampah, sembari menyampaikan “kita harus peduli dengan lingkungan yang bersih” Guru menyampaikan penjelasan sebagai berikut “anak-anak kita akan bermain dengan botol plastik selama 20 menit. Anak-anak kamu tahu apa itu botol plastik? Botol plastik adalah suatu bahan yang tidak habis pakai artinya tidak bisa dihancurkan, tetapi bisa dimanfaatkan untuk dibuat mainan. Bisa dibuat menjadi mainan apa saja. Hari ini kita akan melakukan melukis botol, artinya botol plastik yang kita buat menjadi karya seni yang menarik. Botol akan kita lukis dengan ampas kelapa. Anak-anak akan diberi peringatan dan selanjutnya dapat diberhentikan mainannya jika melanggar aturan. 5 menit sebelum berakhir ibu guru akan memberi tahu waktu bermain akan selesai”. Anak kemudian diminta me-lem semua sisi botol plastik dengan lem menggunakan kuas, lalu anak melukisnya dengan ampas kelapa menggunakan tangan. Bermain dilakukan dengan membuat pola, menambahkan warna, menciptakan bentuk yang berbeda. Kemudian anak diminta untuk menjemur hasil karyanya.	Aspek yang dikembangkan Aspek karakter peduli lingkungan: Pembiasaan mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan., pembiasaan merapikan alat mainan, pembiasaan membersihkan kelas, pembiasaan membedakan jenis sampah Aspek kreativitas: kemampuan menyusun sesuai pola, kemampuan menambahkan warna dari benda, kemampuan menciptakan suatu benda yang berbeda, kemampuan menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat, Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah , kemampuan menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main.	25 menit

	Hal ini dilakukan agar hasil karya anak dapat mengeras dan dapat digunakannya untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya.		
2	Melakukan gerak dan lagu “6 teknik cuci tangan”. Guru mengajak untuk mengikuti gerakan dan lagu dari “6 teknik cuci tangan”. Guru mencontohkannya lalu kemudian anak meniru gerakan guru dan mengikuti nyanyianya tersebut.		5 menit
3	Kegiatan bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa. Adapun pertanyaan yang diajukan guru sebagai berikut : Bagaimana membuat melukis botol ? Bagaimana sikap anak ketika membuat melukis botol? Bagaimana perasaan anak setelah bermain melukis botol? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain melukis botol? Kegiatan evaluasi siswa dilakukan melalui observasi dengan mengisi lembar evaluasi siswa yang oleh guru dan peneliti	Aspek perkembangan kreativitas : agar anak mampu mengungkapkan gagasannya	5 menit

Deli Serdang, 5 April 2019
Guru Kelas

Peneliti

Zaitun Azurah, S.Pd

Doni Hardiani Siregar

Mengetahui
Kepala Sekolah TKIT Bunayya 7

Sri Yani, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ISLAM TERPADU BUNAYYA 7
TAHUN AJARAN 2018/2019

Identitas Sekolah : TK Islam Terpadu Bunayya 7
 Semester/Minggu/hari ke : 2/2/3
 Hari dan tanggal : Senin / 8 April 2019
 Kelompok Usia : 5-6 tahun
 Alokasi waktu : 45 menit
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Tujuan Bermain :

- Merapikan alat mainan
- Membersihkan kelas
- Membedakan jenis sampah
- Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah
- Kemampuan menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main
- Kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia
- Kemampuan mengkombinasikan semua bahan
- Kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru
- Kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda
- Menggunakan gelas plastik sebagai alat permainan

Kegiatan :

- Bermain dengan gelas plastik dan cat, membuat pola-pola baru dengan menggunakan cat dan kuas bermain kolase tiga dimensi dengan menggunakan gelas plastik bekas
- Menjelaskan aturan main
- Bermain bebas bahan bekas yang ada sehingga menghasilkan sebuah benda yang berbeda
- Bercakap-cakap tentang bermain boneka kelinci dan melakukan tanya jawab
- Melakukan evaluasi siswa

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Doa sebelum sesudah kegiatan
- Taat pada aturan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan bermain kolase tiga dimensi

Media :

- Gelas plastik
- Lem
- Kertas origami
- Karton
- Pensil/pulpen

Langkah-Langkah Kegiatan :

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN	WAKTU
1	2	3	4
1	Bermain kolase tiga dimensi dengan bentuk boneka kelinci. Guru menyampaikan penanaman karakter berupa: (1). Moral Knowing (Pengetahuan Tentang Moral), guru menerangkan tentang jenis sampah yang ada di sekolah dan betapa bahayanya bagi lingkungan sekolah, setelah itu guru menyatakan pendapat ke anak, “Kalau sekolah kita bersih dari sampah, alangkah nyamannya bermain”, (2). Moral Feeling (Merasakan Moral), guru bertanya kepada anak “apakah kalian nyaman bermain jika sekolah dan kelasnya bersih dari sampah?”, (3). Moral Action (Melakukan Aksi), guru mengajak anak untuk mengutip sampah yang ada disekitar sekolah dan memisahkan sampah plastik atau tidak berdasarkan bentuk gambar yang ada di ember tempat sampah, sembari menyampaikan “kita harus peduli dengan lingkungan yang bersih” Guru menjelaskan aturan dalam bermain (dilakukan selama 10 menit) guru menyampaikan kepada anak berupa “anak-anak kita akan bermain boneka kelinci. Kegiatan yang dilakukan adalah pembuatan kerajinan dengan metode demonstrasi sebagai berikut tahapan : 1) cuci gelas plastik dengan air mengalir dan gunakanlah sabun; 2).keringkan gelas plastik menggunakan kain; 3) beri warna gelas plastik dengan cat; 4) buatlah pola telinga dan hidung dari kertas karton; 5) jiplaklah, lalu gunting karton tersebut; 6) buatlah kumis kelinci dari sedotan, dan 7) tempelkan telinga, hidung, mata, dan kumis ke gelas plastik hingga membentuk seperti kelinci, 8). Kemudian anak diajak untuk menyanyikan lagu “kelinciku”. Kegiatan yang dilakukan berupa bermain boneka kelinci. Kemudian anak diminta untuk mengambil bahannya yang ada di depan kalian. Lalu beri warna gelas palstik dengan cat dan di diberi mata, telinga dan kumisnya ya. Kelinci yang telah selesai dilakukan dijemur agar warna	Aspek karakter peduli lingkungan : pembiasaan merapikan alat mainan, pembiasaan membersihkan kelas, pembiasaan membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, kemampuan menggunakan gelas/botol plastik sebagai alat main, Aspek kreativitas: kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia, kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda, kemampuan menggunakan gelas/botol bekas plastik sebagai alat permainan	20 menit

	yang ada pada kelinci melekat dan tidak mengelupas		
2	Gerak dan Lagu go green. Kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti gerak dan lagu go green. Guru menyampaikan “anak-anak setelah selesai bermainnya, kita akan menyanyikan dan menarikan lagu go green. Apa itu go green? Go green artinya “ayo hijaukan”. Bumi ini kita ini sudah mengalami kerusakan disebabkan banyak orang yang membuang sampah tidak pada tempatnya, seperti di sungai, jalan-jalan, dsb dan bukan di tempat sampah. Sampah plastik jika dibuang disembarang tempat akan mengakibatkan kerusakan bumi. Oleh karena itu mari kita jaga bumi kita dengan senantiasa menjaga kebersihan dan membuang sampah ditempatnya”. Kemudian guru mengajak anak untuk menirukan gerakan lagu go green dan sambil menyanyikannya.		10 menit
3	Bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa berupa : Bagaimana membuat boneka kelinci ? Bagaimana sikap anak ketika membuat boneka kelinci? Bagaimana perasaan anak setelah bermain boneka kelinci ? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain boneka kelinci?	Aspek kreativitas Anak mampu menunjukkan hasil karyanya berupa benda. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas	5 menit

Deli Serdang, 8 April 2019
Guru Kelas

Peneliti

Zaitun Azurah, S.Pd

Doni Hardiani Siregar

Mengetahui
Kepala Sekolah TKIT Bunayya 7

Sri Yani, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ISLAM TERPADU BUNAYYA 7
TAHUN AJARAN 2018/2019

Identitas Sekolah : TK Islam Terpadu Bunayya 7
 Semester/Minggu/hari ke : 2/2/4
 Hari dan tanggal : Rabu / 10 April 2019
 Kelompok Usia : 5-6 tahun
 Alokasi waktu : 40 menit
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Tujuan Bermain :

- Merapikan alat mainan
- Membersihkan kelas
- Membedakan jenis sampah
- Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah
- Menggunakan bahan plastik jajanan sebagai alat permainan
- Kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia
- Kemampuan mengkombinasikan semua bahan
- Kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru
- Kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda

Kegiatan :

- Bermain dengan bungkus jajanan dengan membuatnya menjadi topeng
- Menjelaskan aturan main
- Bermain bebas bahan bekas yang ada sehingga menghasilkan sebuah benda yang berbeda
- Bercakap-cakap tentang bermain membuat topeng dan melakukan tanya jawab
- Melakukan evaluasi siswa

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Doa sebelum sesudah kegiatan
- Taat pada aturan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan bermain kolase tiga dimensi

Media :

- Bungkus jajanan
- Lem

- Kotak susu yang dibentuk menjadi bentuk topeng
- Tutup botol plastik
- Pensil/pulpen

Langkah-Langkah Kegiatan :

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN	WAKTU
1	2	3	4
1	Kegiatan bermain kolase tiga dimensi membuat topeng Guru menyampaikan penanaman karakter berupa : (1). Moral Knowing (Pengetahuan Tentang Moral), guru menerangkan tentang jenis sampah yang ada di sekolah dan betapa bahayanya bagi lingkungan sekolah, setelah itu guru menyatakan pendapat ke anak, “Kalau sekolah kita bersih dari sampah, alangkah nyamannya bermain”, (2). Moral Feeling (Merasakan Moral), guru bertanya kepada anak “apakah kalian nyaman bermain jika sekolah dan kelasnya bersih dari sampah?”, (3). Moral Action (Melakukan Aksi), guru mengajak anak untuk mengutip sampah yang ada disekitar sekolah dan memisahkan sampah plastik atau tidak berdasarkan bentuk gambar yang ada di ember tempat sampah, sembari menyampaikan “kita harus peduli dengan lingkungan yang bersih” Guru menjelaskan aturan dalam bermain. Dengan kalimat, “anak-anak kita akan bermain membuat topeng. Anak-anak akan dibuatkan secara berkelompok dan mereka merancang alat permainan topeng dari bungkus jajanan yang disediakan. Alat dan bahan disediakan adalah 1). bungkus jajanan (dibawa anak dari rumah), 2). Kotak susu yang telah dibentuk menjadi topeng, 3). Tutup botol plastik, 4). Lem. Anak diajak untuk membuat alat permainan penemuan yang mereka buat dan sudah mereka bayangkan sebelumnya. Saat membuat prakarya dari bungkus jajanan secara bersama-sama Langkah ketiga, kegiatan yang dilakukan berupa bermain membuat. Kemudian guru mengajak anak-anak dengan mengatakan, “anak-anak silahkan ambil bahannya yang ada di depan kalian. Lalu beri lem, kemudian tempelkan bungkus jajanan yang ada di depan kalian sehingga menjadi keren dan menarik”.	Aspek karakter peduli lingkungan : merapikan alat mainan, membersihkan kelas, membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, menggunakan bahan plastik jajanan sebagai alat permainan. Aspek kreatifitas: kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia , kemampuan mengkombinasikan semua bahan, kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru, kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda	25 menit

2	Gerak dan Lagu go green. Kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti gerak dan lagu go green. Guru menyampaikan “anak-anak setelah selesai bermainnya, kita akan menyanyikan dan menarikan lagu go green. Apa itu go green? Go green artinya “ayo hijaukan”. Bumi ini kita ini sudah mengalami kerusakan disebabkan banyak orang yang membuang sampah tidak pada tempatnya, seperti di sungai, jalan-jalan, dsb dan bukan di tempat sampah. Sampah plastik jika dibuang disembarang tempat akan mengakibatkan kerusakan bumi. Oleh karena itu mari kita jaga bumi kita dengan senantiasa menjaga kebersihan dan membuang sampah ditempatnya”. Kemudian guru mengajak anak untuk menirukan gerakan lagu go green dan sambil menyanyikannya.		10 menit
3	Kegiatan bercakap-cakap tentang bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Guru melakukan tanya jawab dengan anak sebagai bentuk evaluasi siswa. Kalimat pertanyaan yang diajukan guru berupa : Bagaimana membuat topeng kolase bungkus jajanan ? Bagaimana sikap anak ketika membuat topeng kolase bungkus jajanan ? Bagaimana perasaan anak setelah bermain topeng kolase bungkus jajanan ? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan bermain topeng kolase bungkus jajanan?	Aspek kreativitas Anak mampu menunjukkan hasil karyanya berupa benda. Anak di minta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas	5 menit

Deli Serdang, 10 April 2019
Guru Kelas

Peneliti

Zaitun Azurah, S.Pd

Doni Hardiani Siregar

Mengetahui
Kepala Sekolah TKIT Bunayya 7

Sri Yani, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ISLAM TERPADU BUNAYYA 7
TAHUN AJARAN 2018/2019

Identitas Sekolah : TK Islam Terpadu Bunayya 7
 Semester/Minggu/hari ke : 2/3/6
 Hari dan tanggal : Jum'at / 12 April 2019
 Kelompok Usia : 5-6 tahun
 Alokasi waktu : 35 menit
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Tujuan Bermain :

- Membedakan jenis sampah
- Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah
- Mampu mengembangkan benda yang dibuatnya
- Mampu menceritakan hasil penemuannya

Kegiatan :

- Bermain peran (berekreasi ke galeri seni)
- Bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk menunjukkan perasaan anak
- Melakukan evaluasi siswa

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Doa sebelum sesudah kegiatan
- Taat pada aturan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan bermain kolase tiga dimensi

Media :

- Aneka perelngakapan rekreasi (topi dan tas)
- Topeng hasil koalse tiga dimensi
- Musik/ alat musik
- Botol lukisan
- Boneka kelinci

Langkah-Langkah Kegiatan :

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN	WAKTU
1	2	3	4
1	Bermian outbond Guru melakukan visualisasi kreatif (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Adapun visualisasi kreatif yang disampaikan oleh guru, “Tahap ini juga diawali dengan visualisasi kreatif, dimana anak diajak untuk membayangkan dirinya sebagai sebuah tanaman/bunga, apa yang terjadi jika anak tidak diberi makan, anak tidak diberi minum, anak tidak mandi dan anak dicubit setiap hati dan tidak disayang. Apa yang kalian rasakan? Itulah yang terjadi jika bunga tidak diberi makan, karena makanan bunga adalah pupuk. Itulah yang terjadi pada bunga yang tidak diberi minum karena air adalah minumannya tanaman. Itulah yang terjadi pada bungan yang cabut daun dan bunganya, dia seperti dicubit setiap hari dan tidak disayang.	Aspek karakter peduli lingkungan Adapun kegiatan ini bertujuan untuk membentuk kemampuan anak agar mampu membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah. Aspek kraetivitas: Kemampuan mengembangkan benda yang dibuatnya, mampu menceritakan hasil penemuannya	5 menit
2	Kemudian guru menyampaikan aturan kegiatan main (kegiatan selama 5 menit). Guru meminta anak-anak untuk melakukan sesuatu dengan kalimat, “:anak-anak permainan dilakukan akan secara berkelompok yang terdiri dari 2 pos. Permainan yang dilakukan yaitu benar salah dan tebak gambar sampah. Permainan pertama yaitu benar salah. Permainan ini menjelaskan pengertian sampah, jenis-jenis sampah, dan dampak sampah. Permainan dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang langsung dijawab oleh kelompok secara bersamaan. Cara menjawab pertanyaan ini yaitu jika menjawab “benar” maka anak bergeser ke “kanan” namun apabila		25 menit

	menjawab “salah” maka anak-anak bergeser ke “kiri”. Jawaban diberikan setelah penjaga pos selesai membacakan pertanyaan. Permainan kedua yaitu tebak gambar sampah. Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok mendengarkan cerita secara bersamaan, kemudian mengisi titik-titik dalam pertanyaan. Titik-titik diisi dengan cara menempelkan gambar ke papan yang telah disediakan.		
3	Permainan ketiga yaitu kegiatan merawat tanaman/bunga dengan bentuk anak diminta untuk menyiram tanaman. Lalu kegiatan ditutup dengan guru membuatkan anak-anak topi dari daun mangga. Langkah ketiga, guru mengajak anak untuk melakukan gerak dan lagu go green. Kemudian dengan menggunakan topi daun mangga, guru mengajak anak untuk mengikuti gerak dan lagu go green (kegiatan selama 10 menit. Guru mengajak anak untuk memahami lagu go green dengan kata-kata sebagai berikut, “anak-anak setelah selesai bermainnya, kita akan menyanyikan dan menarikan lagu go green. Apa itu go green? Go green artinya “ayo hijaukan”. Bumi ini kita ini sudah mengalami kerusakan disebabkan banyak orang yang membuang sampah tidak pada tempatnya, seperti di sungai, jalan-jalan, dsb dan bukan di tempat sampah. Sampah plastik jika dibuang disembarang tempat akan mengakibatkan kerusakan bumi. Oleh karena itu mari kita jaga bumi kita dengan senantiasa menjaga kebersihan dan membuang sampah ditempatnya”. Kemudian guru mengajak anak untuk menirukan gerakan lagu go green dan sambil menyanyikannya. Langkah keempat, guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang		15menit

	bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas (kegiatan dilakukan selama 5 menit). Kegiatan ini bertujuan anak mampu menunjukkan hasil karyanya berupa benda. Anak diminta untuk menceritakan pengalamannya ketika bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas. Dengan kalimat pertanyaan berupa, Bagaimana bermain outbondnya ? Bagaimana sikap anak ketika membuat prakarya dari daun ? Bagaimana perasaan anak setelah membuat prakarya dari daun? Apa saja yang dikerjakan oleh anak selama kegiatan membuat prakarya dari daun		
--	---	--	--

Deli Serdang, 12 April 2019
Guru Kelas

Peneliti

Zaitun Azurah, S.Pd

Doni Hardiani Siregar

Mengetahui
Kepala Sekolah TKIT Bunayya 7

Sri Yani, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK ISLAM TERPADU BUNAYYA 7
TAHUN AJARAN 2018/2019

Identitas Sekolah : TK Islam Terpadu Bunayya 7
 Semester/Minggu/hari ke : 2/2/5
 Hari dan tanggal : Senin / 15 April 2019
 Kelompok Usia : 5-6 tahun
 Alokasi waktu : 35 menit
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Tujuan Bermain :

- Menyiram tanaman/bunga
- Menjaga tanaman/bunga
- Membedakan jenis sampah
- Pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah
- Kemampuan mengeksplorasi benda sesuai dengan bahan yang tersedia
- Kemampuan mengkombinasikan semua bahan
- Kemampuan mengubah bentuk menjadi bentuk baru
- Kemampuan menunjukkan hasil karya berupa benda

Kegiatan :

- Bermain bebas
- Menjelaskan aturan main
- Bermain bebas bahan bekas yang ada sehingga menghasilkan sebuah benda yang berbeda
- Bercakap-cakap tentang bermain prakarya dari daun dan melakukan tanya jawab
- Melakukan evaluasi siswa

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam
- Doa sebelum sesudah kegiatan
- Taat pada aturan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan bermain kolase tiga dimensi

Media :

- Daun
- Hekter

Langkah-Langkah Kegiatan :

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN	WAKTU
1	2	3	4
1	Kegiatan bermain peran. Kegiatan ini dilakukan memanfaatkan hasil dari kolase tiga dimensi yang telah dilakukan oleh anak-anak pada tahap-tahap sebelumnya. Pada kegiatan ini, anak seakan-akan diajak untuk mengunjungi galeri seni kolase. Hasil dari kolase yang telah dilakukan oleh anak-anak pada tahap-tahap sebelumnya dipajang sehingga menciptakan suasana di galeri seni kolase. Bermain peran berekreasi ke galeri seni Kegiatan ini bertujuan agar anak memiliki kemampuan karakter berupa pembiasaan membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, kemampuan mengembangkan benda yang dibuatnya, dan kemampuan menceritakan hasil penemuannya. Adapun bentuk skenario bermain peran dalam tahap ini yaitu : “anak-anak kita akan berkunjung ke galeri seni. Ayo anak-anak pasang topi kalian dan bawa tas perlengkapan kalian. Kita akan melewati pohon-pohon yang rindang menuju kesana. Nah, sekarang kita sudah sampai di galeri seni. Ayo kita masuk ke galeri seni. Coba lihat sekeliling kalian. Banyak sekali lukisan yang indah-indah terpajang di dinding galeri seni. Anak-anak disana ada alat musik yang dapat kalian mainkan. Coba kalian ambil dan kalian mainkan alat musik tersebut. Ayo kita berkeliling galeri seni sambil bernyanyi dan menari”. Itulah yang terjadi pada bungan yang cabut daun dan bunganya, dia	Aspek karakter peduli lingkungan: anak agar mampu membedakan jenis sampah, pembiasaan membuang sampah sesuai dengan label yang tertera pada tempat sampah, aspek kreativitas: mampu mengembangkan benda yang dibuatnya, mampu menceritakan hasil penemuannya	25 menit

	seperti dicubit setiap hari dan tidak disayang		
2	Bercakap-cakap tentang pengalaman ketika mengunjungi galeri seni kolase. Pada langkah ini guru melakukan tanya jawab yang dilakukan sebagai bentuk penutup atau kesimpulan dari kegiatan bermain yang dilakukan. Adapun bentuk tanya jawab yang dilakukan seperti bagaimana perasaan anak setelah mengunjungi galeri seni kolase, apa yang telah dikerjakan oleh anak selama di galeri seni kolase, bagaimana sikap kalian selama berada di galeri seni kolase.		5 menit
3	Ketika selesai bermain peran, anak diminta untuk menentukan perasaannya melalui kegiatan bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas. Guru membuat simbol untuk menggambarkan perasaan anak setelah mengunjungi galeri seni kolase. Seperti senang, sedih atau merasa netral saja setelah mengunjungi galeri seni kolase. Anak-anak diminta menunjukkan perasaannya dengan menunjuk salah satu gambar yang disediakan guru, dan melakukan ekspresi sesuai gambar tadi. Seperti perasaan senang dengan melompat, sedih dengan menunjukkan gambar bersalaman dan netral menunjukkan gambar tersenyum saja. Kegiatan ini dilakukan selama 5 menit.		5 menit

Deli Serdang, 15 April 2019

Guru Kelas

Peneliti

Zaitun Azurah, S.Pd

Doni Hardiani Siregar

Mengetahui

Kepala Sekolah TKIT Bunayya 7

Sri Yani, S.Pd.I

LAMPIRAN 2

- 1. Foto Kegiatan**
- 2. Format Penilaian Model**

DOMENTASI SESI I





DOKUMENTASI SESI II







DOKUMENTASI SESI III







DOKUMENTASI SESI IV





DOKUMENTASI SESI V





DOKUMENTASI VI







LAMPIRAN

**Validasi Modul Bermain Kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas
dalam model *creative art***

Nama penilai :

Jabatan :

Bidang keahlian :

A. Tujuan

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom : 1(kurang); 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik)
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
		1	2	3	4
Keakuratan	1.Keakuratan struktur kalimat				
Komunikatif	2.Keefektifan kalimat				
	3.Pemahaman terhadap pesan				
Kesesuaian kaidah bahasa	4.Ketepatan tata bahasa				
	5.Ketepatan ejaan				
Kesesuaian perkembangan peserta didik	6.Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik				
	7.Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional				
JUMLAH					
RATA-RATA					
KLASIFIKASI VALIDASI					

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi validasi
$3 \leq RTP \leq 4$	Valid (Layak)
$2 \leq RTP \leq 3$	Cukup Valid (Cukup layak)
$1 \leq RTP \leq 2$	Tidak Valid (Tidak Layak)

Catatan :

Medan,2019

Validator Ahli

(.....)

NIP.

**Validasi Modul Bermain Kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas
dalam model *creative art***

Nama penilai :

Jabatan :

Bidang keahlian :

A. Tujuan

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom : 1(kurang); 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik)
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
Disain Penyajian	1. Kejelasan judul	1	2	3	4
	2. Kejelasan penyajian petunjuk bermain				
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan bermain				
	4. Kemudahan dalam memahami materi				
	5. Kualitas pendahuluan				
Penyajian Buku Panduan Guru	6. Ketepatan cakupan isi materi				
	7. Penyampaian materi menarik dan logis				
	8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi				
	9. Kesuaian gambar dalam penjelasan materi				
	10. Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa				
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				
	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap				

	materi dan proses bermain				
	13. Kualitas penyajian materi				
	14. Keterlibatan dan peran siswa dalam proses bermain				
Penyajian Isi Buku Panduan	15. Konsistensi sistematika penyajian				
	16. Keruntutan sajian				
	17. Keseimbangan sajian materi				
	18. Pengantar sub				
	19. Pengantar bab				
	20. Rangkuman				
	21. Daftar pustaka				
	22. Interaktif partisipatif				
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan bermain				
	24. Mendorong berfikir kreatif				
	25. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab				

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi validasi
$3 \leq RTP \leq 4$	Valid (Layak)
$2 \leq RTP \leq 3$	Cukup Valid (Cukup layak)
$1 \leq RTP \leq 2$	Tidak Valid (Tidak Layak)

Medan,2019

Validator Ahli

(.....)

NIP.

**Validasi Modul Bermain Kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas
dalam model *creative art***

Nama penilai :

Jabatan :

Bidang keahlian :

A. Tujuan

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom : 1(kurang); 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik)
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO				
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku				
	3. Tampilan unsur tata letak pada kaver depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (unity)				
	4. Tampilan tata letak unsur pada kaver depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis				
	5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi				
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll)				

		seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku				
		7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional				
		8. Memiliki kekontrasan yang baik				
		9. Judul buku menjadi pusat pandang				
		10. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang				
		11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				
		12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
		13. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi				
	Disain Isi Buku	14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku				
		15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku				
		16. Spasi antar paragraph jelas dan tidak ada widow atau orphan				
		17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten				
		18. Bidang cetak dan				

	margin proporsional dengan ukuran buku				
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional				
	20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				
	21. Judul buku				
	22. Sub judul bab				
	23. Angka halaman/ folios				
	24. Penempatan ilustrasi				
	25. Keterangan gambar (caption) dan sumber				
	26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				
	27. Penempatan judul, subjudul. Ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku				
	28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
	29. Tidak menggunakan jenis huruf/ dekoratif				
	30. Penggunaan variasi huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>all capital</i> , <i>small capital</i>) tidak berlebihan				
	31. Ukuran dan jenis				

	huruf sesuai dengan tingkatan tingkat pendidikan				
	32. Lebar susunan teks				
	33. Spasi antara baris susunan teks normal				
	34. Spasi antara huruf normal				
	35. Jenjang/ hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				
	36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks				
	37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)				
	38. Garis, raster tegas dan jelas				
Jumlah					
Rata-rata					
Klasifikasi Validasi					

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi validasi
$3 \leq RTP \leq 4$	Valid (Layak)
$2 \leq RTP \leq 3$	Cukup Valid (Cukup layak)
$1 \leq RTP \leq 2$	Tidak Valid (Tidak Layak)

Medan,2019

Validator Ahli

(.....)

NIP.

LAMPIRAN 3

- 1. Lembar Observasi**
- 2. Hasil Pretes dan Postes anak**
- 3. Skor Pretes dan Postes anak**
- 4. Lembar Pengamatan Sesi 1-6 oleh Guru**
- 5. Hasil Uji Statistik Paired Sample t-test**

LAMPIRAN 4

- 1. Buku Panduan
Bermain Kolase**
- 2. Daftar Riwayat
Hidup**
- 3. Lembar Pengesahan**
- 4. Surat Izin Penelitian**
- 5. Surat Keterangan
Penelitian**

DAFTAR PUSTAKA

- Nashih Ulwan, Abdulloh (2017). *Tarbiyatul Aulad Pendidikan Anak Dalam Islam*. Cetakan kelima. Jakarta : Khatulistiwa Press
- Ormrod, Jeane Elliza (2008). *Psikologi Pendidikan*. Edisi Keenam. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Upton, Penney (2012). *Psikologi Perkembangan*. Cetakan ke 18. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B (2008). *Psikologi Perkembangan*. Edisi Kelima. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Sobur, Alex. Drs, M.Si (2003). *Psikologi Umum*. Cetakan ke Keenam. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Hasan, Maimunah. (2013). *Pendidikan Anak usia Dini*. Cetakan Kesepuluh. Yogyakarta : DIVA Press
- Rahmah, Nur Faizah. (2012). *Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini*. Cetakan Pertama. Suarakarta : CV Adi Citra Cemerlang
- Khadijah, Hj. M.Ag, .,Armanila, Dr.S.Pd.I, M.Si.(2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cetakan Kedua. Medan : Perdana Publishing

Munandar, Utami. Dr. Prof., (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.

Cetakan Ketiga. Jakarta : PT Rineka Cipta

Gunawan, Heri. S.Pd.I, M.Ag.,(2017). *Pendidikan Karakter Konsep dan*

Implementasi. Cetakan Pertama. Bandung : CV Alfabeta

Widayanti, Ida S. (2015). *Mendidik Karakter Dengan Karakter*. Cetakan Kelima.

Jakarta : PT Arga Tilanta

Aqib, Zainal.. (2017). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran*

Kontekstual (Inovatif).Cetakan Ketujuh. Bandung : Penerbit YRAMA WIDYA

Ray, Damaiwaty. Dra, M.Pd., (2003). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus*.

Yogyakarta : Penerbit Buku biru

Sugiyono, Dr. Prof., (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan Kedua belas.

Bandung : CV. Alfabeta

Sarwono, Jonathan .(2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Cetakan

Pertama. Yogyakarta : Graha Ilmu

Bungin, Burhan H.M. S.Sos., M.Si.,Dr. Prof., (2011). *Metodologi Penelitian*

Kuantitatif. Cetakan keenam. Jakarta : Prenada Media Group

Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 2 Nomor 1 April 2018

hal : 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203 (**Received:** Februari-2018;

Reviewed: Maret-2018; **Published:** April 2018) , **Citra Rosalyn**

Anwar, Karta Jayadi, Arifin Manggau Universitas Negeri Makassar,

Fakultas Ilmu Pendidikan Makassar Universitas Negeri Makassar,

Fakultas Seni dan Design Makassar Corresponding e-mail: chitra_ungu@yahoo.com. 12 februari 2019

Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017. Yora Harlistyarintica,
Hana Wahyuni, Widiyawanti, Nur Yono, Indah Permata Sari, dan
Nur Cholimah, M.Pd PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
11 februari 2019

Khodijah, Siti. 2017. *Model Creative Art Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan
Perkembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di
Taman Kanak-Kanak*. Program Studi Magister Psikologi Universitas
Medan Area, Medan

Harahap, Lola Wita. 2018. *Bermain Finger Painting Dalam Model Creative Art
Untuk Membantu Perkembangan Motorik Halus Dan Kreativitas
Anak Kelompok A di TK Kelurahan Aek Loba Pekan*. Program Studi
Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Medan