

METODE DEMONSTRASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP KREATIVITAS MOZAIK SISWA MIN 01 KOTA BENGKULU

Nopian Gustari¹, Repika Yunitasari², A. Suradi³

¹STIESNU Bengkulu, ²⁻³UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu

¹Nopian.gustari@stiesnu-bengkulu.ac.id, ²revikayunitasari123@gmail.com,

³suradi@mail.uinfabengkulu.ac.id

ABSTACT

This research used an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design, namely one group was given a pretest before being given treatment, posyest, and then observation. This research aims to determine the effect of the demonstration method on the mosaic creativity of students at MIN 01 Bengkulu City, the subjects of this study were 36 students and 2 teachers. Data collection techniques using tests, observations and documentation. The instrument used was the observation guideline. The data obtained through the observation guide sheet instrument were described and analyzed using non-parametric statistics using the Willcoxon test. The results showed that the creativity development of students at MIN 01 Bengkulu City obtained the lowest score of 110, the highest score of 270 and the average score of 197.5. The development of student creativity after carrying out mosaic activities at MIN 01 Bengkulu City has increased with the lowest score of 265, the highest score of 350 and the average value of 308.9 and the results of the study when compared before and after carrying out mosaic collage activities, there is a positive influence on development creativity of MIN 01 Bengkulu City students. This effect can be seen from the average value which has increased between the pretest value of 197.5 and the posttest value of 308.9 and by carrying out a significance test using the Willcoxon signed-ranking test formula, the results obtained from the hypothesis test are $p(0.002) \leq 0,05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Demonstration Method, Mosaic Creativity*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan kegiatan pendidikan dan metodologi merupakan faktor penting dalam kualitas pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar sebagai faktor penting dalam kualitas pendidikan. guru tidak hanya perlu mengajarkan keterampilan melalui metode pengajaran, tetapi juga bagaimana guru dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui metode dan

kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengajaran. Salah satunya adalah mengajar kerajinan tangan.¹

Metode yang akan digunakan adalah Metode Demonstrasi yang mendidik peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dalam mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya, Keuntungan menggunakan metode demonstrasi dalam pengajaran adalah salah satu cara yang paling efektif dan efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Dalam pembelajaran budaya, seni dan kerajinan, menggunakan metode demonstrasi merupakan cara yang efektif untuk menggunakan keterampilan mozaik, karena dalam metode demonstrasi siswa perlu lebih aktif dan memperhatikan konten yang menurut guru sangat penting untuk dipelajari siswa. lebih. berkualitas. Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan menggunakan alat peragaan, untuk memperjelas suatu pengertian, atau untuk memperlihatkan bagai mana untuk melakukan dan jalannya suatu proses pembuatan tertentu kepada siswa. *To Show* atau memperkenalkan atau mempertontonkan.² Metode demonstrasi juga metode penyajian pelajaran dengan memeragakan dan menunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Terlepas dari metode penyajian tidak terlepas dari penjelasan guru. Walau dalam metode demonstrasi siswa hanya sekedar memperhatikan.

Menurut Drajat metode demonstrasi merupakan metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas atau pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada peserta lain. Demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang efektif, karena peserta didik dapat mengetahui secara langsung penerapan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran demonstrasi adalah cara

¹ Esti Ismawati Dan Faras Umay, *Belajar Bahasa Di Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak,2017), h.1

² Syamsidah, S. Pd ,Syam Edy Raharjo *100 Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish. 2017).h.4.

penyajian pembelajaran dengan meragakan dan memepertunjukkan suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain di depan seluruh siswa³ Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Juga siswa dapat mengamati guru selama proses pebelajaran berlangsung.

Mozaik adalah kreasi seni rupa dua/tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan dengan cara dipotong-potong kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar. Kepingan benda-benda bisa menggunakan kepingan pecahan keramik, potongan kaca. Mozaik Juga merupakan bagian atau cabang karya seni rupa, secara umum masyarakat masih menganggap bahwa mozaik adalah seni lukis, seni patung, seni gambar, padahal dilihat dari bentuk hasil karyanya mozaik merupakan paduan dari beberapa seni rupa yaitu seni lukis, seni kriya, seni dekorasi dan menggambar.⁴

Dan Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna.

KAJIAN TEORI

A. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi mengacu pada metode pengajaran untuk memperjelas pemahaman menggunakan alat demonstrasi (untuk tujuan

³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013) hal 233

⁴ Hasnawati dan Angraeni, D., *Mozaik Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 9, No. 2, 2016, Hal. 227

demonstrasi),⁵ Dalam konsep pembelajaran seni rupa, ada tiga aspek yang dituangkan yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/apresiasi) dan psikomotorik (*soft skills*). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru tidak hanya menyampaikan materi dengan hanya sekedar memaparkan materi secara lisan saja. Namun seorang guru juga dituntut untuk mampu memberikan contoh secara langsung praktik membuat sebuah karya di kelas. Sebagaimana seorang guru melakukan demonstrasi menciptakan sebuah karya seni, sehingga siswa mampu mengamati secara langsung proses tersebut dan nantinya siswa bisa paham apa yang akan dikerjakannya. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar tentunya juga menggunakan metode demonstrasi, dengan tujuan guru bisa mendikte siswa tentang cara membuat karya seni rupa.⁶

Oleh karena itu, eksperimen mencakup melakukan eksperimen atau latihan langsung, atau melalui penelitian dan observasi yang cermat. Saat diimplementasikan, kedua metode ini dapat digunakan bersama atau bergantian. Sagala, menyampaikan bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan-bahan pelajaran. Penggunaan metode demonstrasi bermanfaat bagi peserta didik agar memiliki kesempatan untuk mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses pembelajaran serta dapat mengambil kesimpulan yang diharapkan.

Metode demonstrasi semata-mata digunakan hanya untuk:

- a. Mengkonkritkan suatu konsep atau prosedur yang abstrak.
- b. Mengajarkan bagaimana berbuat atau menggunakan prosedur secara tepat
- c. Meyakinkan bahwa alat dan prosedur tersebut bisa digunakan.

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2019), H.152

⁶ Rofian, Penerapan Metode Pembelajaran Demostrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar, *Jurnal Mallih Peddas*, Volume 6. Nomor 2. Desember 2016

d. Membangkitkan minat menggunakan alat prosedur Amitah. Metode demonstrasi mempunyai manfaat penting bagi peserta didik agar karakteristik metode demonstrasi pada dasarnya Untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa tentang pengembangan disiplin ilmu tertentu. Menerapkan metode demonstrasi guru, yang menjadi model, tetapi dapat mendemonstrasikan topik atas nama konsultan.⁷

1. Tujuan Metode Demonstrasi

Alasan menggunakan metode demonstrasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya) yang diharapkan peneliti adalah peserta didik menjadi lebih paham dalam penyampaian guru dan pembelajaran menjadi efektif. Namun tidak hanya itu, tujuan dasar belajar mengajar dengan metode demonstrasi sejalan dengan filosofi pendidikan.

Secara umum tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya) mozaik dengan menggunakan metode demonstrasi sebagai berikut :

- a. Mengarahkan peserta didik mengembangkan bakat dan keaktifan mereka dengan seluas-luasnya dalam penggunaan metode demonstrasi pada mata pelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya) proses mozaik.
- b. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode demonstrasi bertujuan agar peserta didik lebih paham dalam pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik.
- c. Meningkatkan kesadaran, apresiasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap keterampilan kolase dengan menggunakan metode demonstrasi.

⁷ Wahyu B.S, Nurhasanah, "penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ips", *jurnal pendas Mahakam*. Vol 3 (2). 151-158. Agustus 2018

- d. Membantu mengembangkan keterampilan kolase dari setiap peserta didik agar menjadi manusia sempurna, yaitu memiliki perkembangan jiwa, raga, dan keterampilan yang sempurna.
- e. Memberikan konteks dalam proses keterampilan proses kolase dengan begitu peserta didik akan mendapatkan kesempatan luas untuk merasakan secara langsung hal yang telah dipahami dalam teori proses mozaik.
- f. Menciptakan keaktifan dan pemahaman keterampilan peserta didik dengan cara menggunakan metode demonstrasi pada proses pembelajaran berlangsung.
- g. Mengenalkan keterampilan kegiatan proses kolase dengan menggunakan media yang dapat membuat pembelajaran yang efektif dan kreatif dalam metode demonstrasi.
- h. Memanfaatkan bahan yang sudah tidak terpakai dan menggunakan bahan prosedur Pelaksanaannyaapun mudah, hanya mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu biji-bijian (biji jagung, biji kacang merah, biji kacang hijau, biji kacang kedelai, beras putih, beras merah, ketan hitam, lada, ketumbar, biji lamtoro dan lain-lain) untuk pembuatan mozaik.⁸
- i. Agar peserta didik memahami bahan yang sudah tidak terpakai bisa di daur ulang dalam proses mozaik, dan menggunakan biji-bijian yang mudah didapatkan.⁹

Untuk mencapai tujuan-tujuan pokok kegiatan belajar mengajar tentang materi kolase seorang guru tetap memegang peranan yang sangat penting dalam mengontrol reaksi dan respon peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Jadi tugas guru yang terpenting adalah membangun motivasi pelajaran terhadap hal apa yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam proses mozaik, serta keaktifan

⁸ Yulianti, I., *Penggunaan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Lingkungan Bersih, Sehat Dan Asri Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Wahana Pendidikan Dasar, Vol. 06, No. 01, 2019, hal. 82

⁹ DUNAMIS, (*Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kristen*) vol 1, no 2, tahun 2017

dalam pembelajaran berlangsung dalam pengerjaan mozaik menggunakan metode demonstrasi.

2. Langkah pembelajaran metode demonstrasi

Dalam merencanakan menggunakan metode demonstrasi guru harus mempunyai perencanaan dan persiapan yang matang. Sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan siswa tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan.

a. Langkah persiapan Ada beberapa prosedur yang harus ditempuh pada langkah persiapan ini, antara lain :

- 1) Rumuskan apa tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses demonstrasi berakhir.
- 2) Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- 3) Lakukan terlebih dahulu uji coba demonstrasi.

b. Langkah pelaksanaan Beberapa langkah untuk menerapkan metode demonstrasi, seperti yang diusulkan oleh Andayan idan Suyatno adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mentransfer kemampuan yang telah dicapai (tujuan pembelajaran khusus atau TPK).
- 2) Guru memiliki pemahaman tentang materi yang akan disajikan.
- 3) Siapkan bahan atau alat yang diperlukan, dan tugasi satu atau lebih siswa untuk memperagakan semua adegan yang telah disiapkan

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi

a. Adapun Kelebihan Metode Demonstrasi antara lain:

1. Siswa dapat menghayati dengan sepenuh hati mengenai pelajaran yang diberikan.
2. Perhatian anak dapat terpusat pada hal penting yang didemonstrasikan.
3. Mengurangi kesalahan dalam mengambil kesimpulan dari apa yang diterangkan guru secara lisan maupun tulisan karena

siswa memperoleh gambaran melalui pengamatan langsung terhadap suatu proses¹⁰

- a. Adapun beberapa kelemahan metode demonstrasi adalah:
 1. memerlukan ketrampilan guru secara khusus.
 2. fasilitas tidak selalu tersedia engan baik
 3. memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang.

B. Mozaik

1. Pengertian Mozaik

Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada peserta didik di tuntut menggunakan media sebagai pembantu dalam mata pelajaran yang diajarkan guru. Oleh karena itu, setiap pendidik (guru) harus dituntut untuk dapat menggunakan media.¹¹ Untuk memahami apa itu seni mozaik, pertama-tama kita perlu mengetahui arti mozaik yang sebenarnya. mozaik merupakan kerajinan yang dibentuk dari kepingan atau pecahan keramik, kaca atau kertas dalam komposisi warna tertentu. Mozaik juga dapat berupa elemen-elemen yang disusun dan direncanakan diatas permukaan bidang datar.

Elemen-elemen mozaik dapat berupa benda padat dalam bentuk lempengan, kubus-kubus, kepingan-kepingan kertas. Selanjutnya Rulmania menyatakan bahwa Mozaik adalah sebuah karya seni yang terbuat dari elemen elemen yang disusun dan ditempelkan dengan perekat di atas sebuah permukaan bidang.

Dan mozaik juga Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Mozaik merupakan salah satu strategi dalam memanfaatkan untuk kegiatan,

¹⁰ Aulia Akmal, 'Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu Pada Kelompok B3 Tk Islam Ylpi Marpoyan', *Generasi Emas*, 1.1 (2018), 62 <[https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2257](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2257)>.

¹¹ Qomariyah, Marlina, L., dan Oktamarina, L., Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mozaik Pada Siswa Kelompok B, *JECE (Journal of Early Childhood Education)*, Vol. 2, No. 1, 2020, hal. 42-48

mengambil, mengelem, menggunting, dan menempel dan mozaik juga adalah pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi.¹²

Dalam kegiatan mozaik juga menggunakan bahan yang praktis dan mudah di dapatkan dalam kehidupan sehari-hari membuat kegiatan mozaik semakin baik digunakan Bahan yang biasa digunakan dalam mozaik sangat beragam, seperti yaitu biji-bijian (biji jagung, biji kacang merah, biji kacang hijau, biji kacang kedelai, beras putih, beras merah, ketan hitam, lada, ketumbar, biji lamtoro dan lain-lain).

Dan Orang tua, guru taman kanak-kanak, dan siswa muda harus memahami pengetahuan dan keterampilan membuat kolase. Hal ini diperlukan karena Mozaik merupakan permainan sekaligus kegiatan seni yang dapat mengembangkan potensi anak. Ketika orang tua atau guru menerapkan keterampilan ini kepada anak-anak mereka dan secara aktif mengembangkan psikologi anak-anak mereka.

Material atau bahan-bahan dasar dalam membuat mozaik untuk anak usia TK dan SD tentu berbeda dengan bahan yang digunakan secara umum. Bahan yang digunakan harus lebih sederhana dan tidak membahayakan. Selama pembuatan seni mozaik tersebut, meskipun bahan yang digunakan sederhana, sebaiknya guru atau orang tua berperan aktif untuk membimbing dan mengawasi anak. Karena dalam proses pembuatannya, seni mozaik juga membutuhkan penggunaan alat yang mungkin saja beresiko untuk anak seperti gunting, atau cutter yang digunakan untuk memotong bahan.

2. Peralatan dan Teknik Pembuatan Mozaik

Pembuatan mozaik umumnya dapat menggunakan seluruh bahan mozaik yang diperoleh dari alam dan diolah dari proses 3R merupakan inovasi dalam rangka menyediakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. Kegiatan 3R meliputi *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. 3R merupakan kegiatan pengelolaan sampah yang bertujuan untuk menjaga kualitas lingkungan. Reduce artinya mengurangi segala

¹² Jurnal PAUD Agapedia, Vol.5 No. 2 Desember 2021 page 252

sesuatu yang dapat mengakibatkan sampah. *Reyuse* artinya menggunakan kembali sampah yang masih layak dipakai. *Recycle* artinya mengolah (mendaur ulang) sampah menjadi produk atau karya baru¹³

Alat yang digunakan dalam pembuatan mozaik dapat berupa alat potong yang terdiri dari pisau, gunting, gergaji, tang, dan sebagainya. Kemudian, alat perekat seperti lem, kertas, lem putih atau pvc, dan jenis perekat lainnya dapat disesuaikan dengan material yang digunakan¹⁴.

3. Langkah-langkah dalam pembuatan Mozaik
 - a) Perencanaan
 - 1) Menentukan bentuk karya dan fungsinya
 - 2) Membuat desain disertai keterangan gambar
 - 3) Merencanakan macamnya bahan dan alat yang dibutuhkan serta langkah/ urutan pekerjaan
 - b) Persiapan-Mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan sesuai dengan rencana yang dibuat
 - 1) Menyiapkan backgroundnya dan menggambar/ menjiplak motifnya
 - 2) Memecah/memotong-motong bahan dan memilah-milah kelompok

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Penjelasan mengenai pengertian kreativitas banyak sekali yang mengidentifikasikan dan mengembangkan definisinya, namun tidak satu definisi yang dapat diterima secara universal. Kreativitas adalah suatu

¹³ Jurnal Ilmiah Potensia, 'Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Jawa Timur', 7.1 (2022), 56–63.

¹⁴ Hasnawati Hasnawati and Dwi Anggraini, 'Mozaiksebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan', *Jurnal PGSD*, 9.2 (2016), 228 <<https://doi.org/10.33369/pgsd.9.2.226-235>>.

proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analitis, kreatif dan praktis. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatorik dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan.¹⁵ Kreativitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan juga dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif.

2. Pelaksanaan

- 1) Mulai menempelkan/merekatkan bahan mozaik pada motif gambar dalam background sesuai warna dan letaknya mengikuti perencanaan yang telah dibuat
- 2) Memberi sentuhan-sentuhan yang diperlukan untuk penyempurnaan bentuk motif
- 3) Melakukan penyelesaian yang harus dilakukan sesuai dengan macamnya hasil karya.¹⁶

3. Fungsi Pengembangan Kreativitas Anak

Mundandar meyakini bahwa mewujudkan perkembangan kreativitas anak merupakan salah satu sarana pengajaran untuk menunjang perkembangan kreativitas anak. Hal ini dapat dinilai dari fungsi perkembangan kreatif anak.¹⁷

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan pada penelitian ini

¹⁵ Makmur, A., *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padangsidempuan*, Jurnal EduTech, Vol. 1, No. 1, 2015, Hal. 4

¹⁶ Nurharini, A., Yuyarti dan FL. Widihastrini, Pengembangan Karya Kolase, Montase dan Mozaik Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran SBDP bagi Guru SD, JURNAL PANJAR, Vol. 2, No. 1, 2020, Hal. 5

¹⁷ Diana Vidya Fakhriyani, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4.2 (2016), 196.

adalah metode *Quasi Eksperimen Design* yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap sampel penelitian.

Pola eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian kelompok *Pretest dan Posttest*. Metode ini bermaksud untuk menguji hipotesis tentang adanya hubungan sebab akibat dari perlakuan yang telah dilakukan, dan bermaksud untuk menguji adanya perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut.

Penelitian ini bermaksud untuk meneliti apakah ada pengaruh dari penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa yang terdapat pada kelas eksperimen. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan tersebut terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.¹⁸

Kelompok eksperimen diberi Pretest awal (O1) lalu diterapkan perlakuan (X) dalam jangka waktu tertentu dan kemudian dilakukan pengukuran yang kedua dengan menggunakan Posttest sebagai tes akhir (O2) untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Pada kelompok kontrol diberi Pretest sebagai tes awal tanpa diterapkan perlakuan. Kemudian dilakukan pengukuran yang kedua kalinya dengan menggunakan Posttest

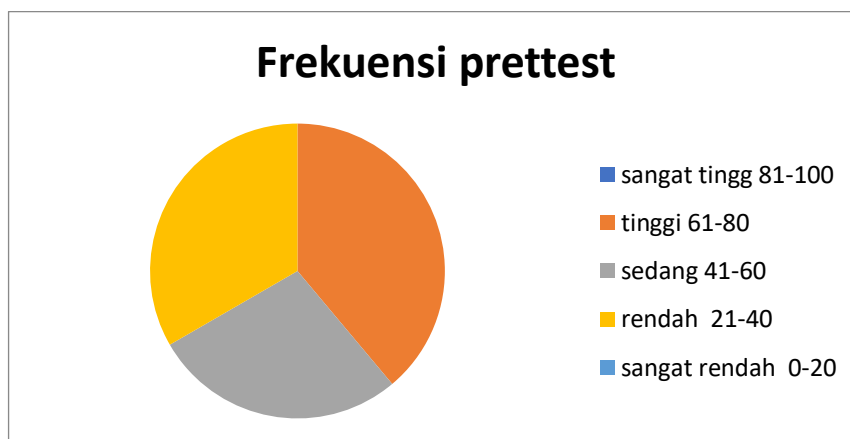
HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Perkembangan Kreativitas mozaik siswa *Pretest Dan Posttest* MIN 01 Kota Bengkulu

Hasil observasi perkembangan kreativitas mozaik siswa berupa instrumen penilaian terdiri dari skala penilaian BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Pemberian pretest yang dilakukan pada kelas eksperimen terhadap perkembangan kreativitas mozaik siswa MIN 01 Kota Bengkulu. Hasil pretest dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2024 dapat dilihat dari tabel berikut ini.

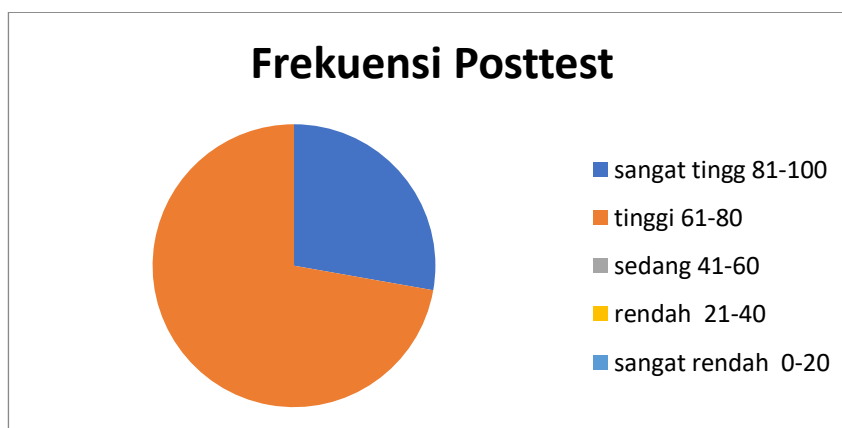
¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*. (Alfabeta : Bandung, 2018), h. 79

Berdasarkan hasil pretest tabel di atas dapat disimpulkan bahwa skor maksimum yang telah diperoleh sebelum diberi perlakuan berupa kegiatan mozaik pada siswa MIN 01 Kota Bengkulu adalah skor tertinggi 160 sedangkan skor terendah adalah 110 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 197,5 dan dapat dilihat pada grafik dibawah.



Gambar 1 Grafik Frekuensi pretest kreativitas mozaik

Berdasarkan hasil posttest dapat disimpulkan bahwa skor maksimum yang telah diperoleh setelah diberi perlakuan berupa kegiatan mozaik pada siswa MIN 01 Kota Bengkulu adalah skor tertinggi 350 sedangkan skor terendah adalah 262 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 308,9 dan dapat dilihat pada grafik dibawah.



Gambar 2 Grafik Frekuensi Posttest kreativitas mozaik

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, pada siswa MIN 01 Kota Bengkulu diperoleh nilai rata-rata hasilnya meningkat setelah diberi perlakuan yaitu nilai rata-rata pretest adalah sedangkan nilai posttest adalah 309,9. Artinya bahwa perkembangan kreativitas siswa mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan mozaik terhadap kreativitas siswa MIN 01 Kota Bengkulu.

A. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan suatu uji yang dicoba dengan tujuan buat memperhitungkan sebaran informasi pada suatu kelompok informasi ataupun variabel, apakah sebaran informasi tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Jika nilai *sig* lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Kebalikannya jika nilai *sig* kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 1
Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	23.28204665
Most Extreme Differences	Absolute	.145
	Positive	.098
	Negative	-.145
Test Statistic		.145
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		

b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai *sig* 0,200 yang berarti lebih besar dari nilai alpha (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikansi atau tidak. Dasar pengambilan keputusannya adalah

- Jika nilai sig Deviacation from Linearity $> 0,005$ maka data adalah linier
 - Jika nilai sig Deviacation from Linearity $< 0,005$ maka data tidak linier
- Hasil uji linearitas dengan menggunakan aplikasi spss dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 2
Hasil uji linearitas

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
kreativitas * metode demonstrasi	Between Groups	(Combined)	5740.278	10	574.028	1.152	.438
		Linearity	12.865	1	12.865	.026	.877
		Deviation from Linearity	5727.413	9	636.379	1.277	.382
	Within Groups	3487.500	7	498.214			
Total		9227.778	17				

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig deviacation from linearity adalah 0,382. Hal ini nilai sig deviacation from linearity $> 0,05$, maka data adalah linier. Jadi variabel game online dengan kosentrasi belajar mempunyai hubungan yang signifikan.

3. Uji Hipotesis

Uji tes ranking bertanda Willcoxon digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang ditimbulkan dari kegiatan mozaik terhadap perkembangan kreativitas siswa MIN 01 Kota bengkulu Maka dengan menggunakan rumus uji hipotesis sebagai berikut:

Ha = Ada pengaruh metode demonstrasi terhadap kreativitas mozaik siswa SDN 60 Kota Bengkulu

HO = Tidak ada pengaruh metode demonstrasi terhadap kreativitas mozaik siswa MIN 01 Kota Bengkulu

Berikut ini adalah hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji tes ranking bertanda willcoxon dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS for windows 10 dapat dilihat melalui tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 3
Hasil Pengujian Uji Tes Ranking Bertanda Willcoxon Pada Pengaruh metode demonstrasi terhadap kreativitas mozaik mozaik siswa MIN 01 Kota Bengkulu siswa MIN 01 Kota Bengkulu

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	18 ^b	9.50	171.00
	Ties	0 ^c		

	Total	18		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Tabel 4.9 di atas bahwa data hasil uji tes ranking bertanda willcoxon terdapat perubahan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Positive ranks dengan nilai N=18 artinya ke 18 sampel tersebut mengalami peningkatan hasil skor dari pretest dan posttest. Mean ranks atau rata-rata peningkatan sebesar 9,50 dan Sum of Ranks atau jumlah ranking positive sebesar 171.00. Serta nilai Ties adalah 0 yang berarti tidak ada kesamaan dari nilai pretest dan posttest.

4. Uji Statistik

Uji statistik yang diterapkan pada penelitian ini yakni uji Willcoxon. Uji Willcoxon ini adalah uji signifikansi menggunakan rumus tes ranking dan bertujuan untuk menguji perbedaan suatu perlakuan pada sampel yang berpasangan. Uji Willcoxon digunakan guna memperkuat hasil analisis deskriptif dan mengetahui perbedaan perkembangan kreativitas mozaik siswa sebelum dan setelah melakukan mozaik dapat dilihat tabel 4.10 dibawah ini.

Tabel 4
Hasil Pengujian Uji Tes Ranking-Bertanda Wilcoxon pada Pengaruh metode demonstrasi terhadap kreativitas mozaik siswa MIN 01 Kota Bengkulu

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-3.726 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil test statistik dari analisis data uji tes rangking-bertanda Wilcoxon, uji probabilitas diperoleh nilai asymp sig (2-tailed) sebesar -3,726 disini terdapat probabilitas di bawah 0,05 atau $p < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal ini berdasarkan pada pengambilan keputusan probabilitas.

Jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima

Jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan yang ditimbulkan, yaitu berupa peningkatan antara sebelum dan setelah diberikan kegiatan mozaik biji-bijian terhadap kreativitas mozaik siswa MIN 01 Kota Bengkulu.

PEMBAHASAN

Perkembangan kreativitas mozaik siswa MIN 01 Kota Bengkulu Berdasarkan Penelitian yang dilakukan pada tanggal 30 Januari 2024 di kelas IV.A dan IV.B dengan melihat apakah terdapat pengaruh kegiatan mozaik terhadap perkembangan kreativitas siswa atau tidak terdapat pengaruh kegiatan mozaik terhadap kreativitas siswa. Peneliti mengambil sampel sebanyak 36 orang siswa Kelas IV.A dan IV.B

Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa perkembangan kreativitas siswa pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan atau pretest berupa kegiatan mozaik diperoleh nilai terendah sebesar 110 sedangkan nilai tertinggi sebesar 160 dan nilai rata-rata sebesar 19

Perkembangan kreativitas anak sebelum melakukan kegiatan mozaik, peneliti melihat masih banyak anak yang motorik halusnya masih kaku dan canggung. Anak masih lama kesulitan dalam melakukan kegiatan mandiri seperti menyusun biji-bijian, dan kegiatan mandiri lainnya.

Pada perkembangan kreativitas siswa dalam indikator meniru bentuk masih berada dikategori ter rendah, hasil pengamatan peneliti ditemukan masih ada anak yang belum bisa meniru bentuk pola yang disiapkan. Pada perkembangan motorik halus anak dalam indikator menempel gambar dengan tepat, masih ditemukan anak belum mampu menempel biji-bijian dengan menggunakan jari-jemarinya, dan indikator ini masih tergolong rendah.

Lalu indikator mengekspresikan diri juga termasuk nilainya rendah, karena saat kegiatan ini anakbelum terlihat ceria ataupun semangat saat melakukan menempel gambar dengan tepat. Selanjutnya indikator dari mengeksplorasi dari berbagai media yaitu masih ditemukan anak belum mengenal biji-bijian yang diberikan, dan indikator ini masih terbilang rendah. Lalu indikator menebalkan garis pola, indikator ini anak masih belum mampu mengikuti garis pola yang diberikan guru.

Selanjutnya indikator dari menggunting sebagian besar siswa belum mampu menggunting nama benda dari pola tersebut. Lalu indikator terakhir kemandirian siswa, masih terlihat siswa belum mampu mandiri menempel biji-bijian sendiri. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa ada beberapa anak yang masih perlu dikembangkan kreativitasnya halusnya karena itu dalam perkembangan anak usia dini sangat memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan motorik halusnya. Salah satu cara agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang yaitu melalui pemberian media pembelajaran.

Menurut Khadijah menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁹

Penelitian posttest ini dilakukan pada tanggal 30 Januari 2024 diperoleh hasil penelitian dengan nilai terendah 265 dan tertinggi 350, dengan nilai rata-rata 308,9. Kegiatan mozaik ini dilakukan di MIN 01 Kota Bengkulu, sehingga dapat dibandingkan pada saat posttest mengalami peningkatan yang disignifikan Peneliti melakukan awalnya memperlihatkan contoh karya kolase kepada anak. Kemudian peneliti menjelaskan bahwa bagaimana melakukan kegiatan mozaik tersebut mulai dari awal hingga akhir. Kemudian peneliti mengarahkan anak untuk memberikan lem pola pada gambar, kemudian mengarahkan anak juga untuk menyusun biji-bijian secara mandiri. Maka hasil posttest ini dapat kita lihat bagaimana perubahan perkembangan dari motorik halus anak, karena dengan hasil posttest ini anak sudah terlihat lebih baik dalam melakukan kegiatan mozaik.

Pendapat ini sesuai yang dikemukakan oleh Vanni Miza Oktari dalam penelitiannya bahwa pemanfaatan media bahan alam sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat akan membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik, moral dan nilai-nilai agama serta kecakapan hidup (life skill)²⁰.

Hasil penelitian menggunakan uji tes rangking-bertanda Wilcoxon pada program SPSS 26 pada kegiatan kolase biji-bijian diperoleh nilai signifikan (p) sebesar 0,002 dengan taraf signifikan 0,02 sehingga $p \leq 0,02$ yang berarti hipotesis ditolak. Hal tersebut merujuk pada rumus hipotesis yang menyatakan bahwa jika nilai $p \geq 0,05$ maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh yang ditimbulkan setelah melakukan kegiatan kolase biji-bijian, dan jika nilai $p \leq 0,05$ maka H_0 ditolak atau terdapat pengaruh yang ditimbulkan setelah melakukan kegiatan mozaik.

¹⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016)

²⁰ Vanni Miza Oktari, "Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): h. 50. <https://journal.unilak.ac.id>.

Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan berupa peningkatan nilai rata-rata perkembangan motorik halus anak sebelum melakukan kegiatan kolase biji-bijian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang diperoleh setelah melakukan kegiatan kolase biji-bijian.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kegiatan kolase biji-bijian memberikan pengaruh yang positif bagi perkembangan motorik halus anak. Dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang diperoleh dari data-data penelitian secara keseluruhan, dimana terdapat peningkatan perkembangan kreativitas siswa setelah melakukan kegiatan kolase biji-bijian dengan perolehan angka rata-rata pretest sebesar 197,5 sedangkan posttest sebesar 308,9.

Data tersebut mengalami adanya peningkatan dari nilai rata-rata perkembangan kreativitas siswa sebelum melakukan kegiatan kolase biji-bijian dan menunjukkan adanya pengaruh yang diperoleh setelah melakukan kegiatan tersebut.

PENUTUP

Penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan mozaik dengan biji-bijian dapat meningkatkan kreativitas anak MIN 01 Kota Bengkulu. Pengaruh yang signifikan dalam menggunakan penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan mozaik dengan biji-bijian terhadap kreativitas siswa MIN 01 Kota Bengkulu sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan mozaik.

Kreativitas siswa MIN 01 Kota Bengkulu sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Artinya keterampilan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan masih rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Kreativitas siswa MIN 01 Kota Bengkulu setelah diberikan perlakuan berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Artinya dengan diberikannya perlakuan berupa penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan kolase dengan biji-bijian terhadap keterampilan motorik halus anak mengalami 84 peningkatan dari kategori Belum Berkembang (BB) menjadi kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Referensi

Agapedia. (2021) *Jurnal PAUD*

Aulia Akmal. (2018) 'Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu Pada Kelompok B3 Tk Islam Ylpi Marpoyan', *Generasi Emas*.

Diana Vidya Fakhriyani. (2016) 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*.

DUNAMIS. (2017) (*Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kristen*).

Dwi Anggraini. (2016) 'Mozaiksebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupamenggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan', *Jurnal PGSD*.

Esti Ismawati Dan Faras Umay. (2017) *Belajar Bahasa Di Awal*, Yogyakarta: Penerbit Ombak.\

Hasnawati Hasnawati and Dwi Anggraini. (2016) 'Mozaiksebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupamenggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan', *Jurnal PGSD*.

Jurnal Ilmiah Potensia. (2022) 'Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Jawa Timur.

Khadijah, (2016) *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.

Makmur, A. (2015) *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padangsidempuan*, Jurnal EduTech.

Miftahul Huda. (2013) *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta Pustaka Belajar.

Nurharini, A., Yuyarti dan FL. Widihastrini, 2020 Pengembangan Karya Kolase, Montase dan Mozaik Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran SBDP bagi Guru SD, JURNAL PANJAR.

Qomariyah, Marlina, L. (2020) dan Oktamarina, L., Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mozaik Pada Siswa Kelompok B, *JECE (Journal of Early Childhood Education)*.

Rofian. (2016) Penerapan Metode Pembelajaran Demostrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar, *Jurnal Mallih Peddas*.

- Sugiyono, *Metode Penelitian*.(2018) Alfabeta : Bandung.
- Syamsidah, S. Pd ,Syam Edy Raharjo. (2017) *100 Metode Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish.
- Vanni Miza Oktari, (2017) “Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wahyu B.S, Nurhasanah. (2018) “*penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ips*”, *jurnal pendas Mahakam*.
- Wina Sanjaya. (2019) *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yulianti, I. (2019) *Penggunaan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Lingkungan Bersih, Sehat Dan Asri Pada Siswa Sekolah Dasar*, *Jurnal Wahana Pendidikan Dasar*.