

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA BARANG BEKAS DI TK KOTA BIMA

Sri Hardiningsih Hanafi ¹⁾, Sujarwo ²⁾

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah PPs UNY ¹⁾, Universitas Negeri Yogyakarta ²⁾
sryhardiningsih@gmail.com ¹⁾, sujarwo@uny.ac.id ²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran anak TK serta untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media barang bekas di TK N Pembina Kota Bima. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri atas dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah 21 anak. Sedangkan objeknya adalah media daur ulang. Teknik pengambilan data diambil dengan lembar observasi dan catatan lapangan. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembaran observasi kreativitas anak dan aktivitas guru selama proses pembelajaran. Terjadi peningkatan kreativitas anak secara keseluruhan pada pratindakan dengan rerata 28,81 dengan presentase 19,05%. Rerata pada siklus I adalah 83,85 dengan persentase sebesar 73,73%, sedangkan rerata pada siklus II adalah 135,17 dengan persentase sebesar 87,97%. Sementara itu, aktivitas kegiatan guru mengalami peningkatan dengan rerata sebesar 72,22 pada siklus I dan 94,44 pada siklus II. Dengan demikian media barang bekas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: aspek kreativitas, barang bekas, anak TK kelompok B

**IMPROVING CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH RECYCLING MEDIA
IN TK BIMA CITY**

Abstract

This study aims to improve the learning process of children in kindergartens as well as to enhance the creativity of children through the use of recycling media in TK N Pembina Bima City. This study is a classroom action-research which consisted of two cycles. The subjects of this study were 21 children. While the objects were recycling media. The data collection techniques were observation and field notes while the instruments used were observation sheets of children's creativity and teacher's activities during the learning process. There is an overall improvement in children's creativity after the treatment with a mean of 28.81 and a percentage of 19.05%. The mean of cycle I is 83.85 with a percentage of 73.73% while the mean of cycle II is 135.17 with a percentage of 87.97%. Meanwhile, teacher's activities increase with a mean of 72.22 in cycle I and 94.44 in cycle II. Thus, recycling media improve children's activity in the learning process.

Keywords: *creativity aspects, recycling media, children's kindergarten*

PENDAHULUAN

Anak adalah individu yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa (Permen-diknas No.58 Thn 2009). Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4 ayat 4 menyatakan bahwa: pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Undang-Undang, 2003). Oleh karena itu anak-anak dalam proses pembelajaran diarahkan untuk bisa berekspressi sesuai dengan tumbuh kembangnya.

Pendidikan pada anak TK sangat di pengaruhi oleh pendidiknya. Tetapi kadang kala pendidik kurang memahami tentang pentingnya memupuk kreativitas anak sejak usia dini. Kreativitas seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung. (Kartini & Sujarwo, 2014, p. 2). Oleh karena itu lingkungan pendidikan dalam hal ini sekolah memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak.

Sejalan dengan pandangan tersebut Yamin & Sanan (2013, p. 23) menyatakan bahwa permasalahan yang terjadi di kelas yaitu: peran guru masih sangat dominan, hal ini dibuktikan dengan kegiatan utama guru di dalam kelas hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung menjadi pasif, sebagian besar guru menyandarkan pemilihan bahan ajarnya pada buku teks yang telah baku, sehingga peserta didik kurang mendapat perspektif yang realistik dan berdaya guna bagi pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, adanya pengaturan tempat duduk dan penugasan yang cenderung mengisolasi satu anak dengan anak lainnya, sehingga mempersulit komunikasi dan pertukaran pemikiran antar peserta didik, pertanyaan yang dilontarkan lebih banyak bersifat konvergen daripada divergen, sehingga melumpuhkan kreativitas anak (*dis-empowering*) yang tentu juga mempengaruhi kemandirian anak, sebab anak yang kreatif cenderung mandiri.

Sejalan dengan masalah yang di sampaikan tersebut, ternyata hasil penelitian yang di lakukan di TK Pembina Kota Bima kelompok B menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga anak lebih banyak diam dan mendengar. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan dengan membaca buku teks yang di lanjutkan dengan pembahasan secara verbal. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran di TK Pembina Kelompok B masih minim, sehingga anak kurang dapat mengembangkan kreativitasnya. Kesulitan pada kemampuan kreativitas anak salah satunya bersumber dari guru yang masih kurang bisa memanfaatkan bahan bekas sebagai media pembelajaran. Di samping itu guru masih kurang memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan ide dan gagasannya secara variatif dan original, sehingga jawaban yang dihasilkan anak cenderung sama.

Selanjutnya pada observasi di TK Pembina kelompok B2 masih belum berkembang optimal, dari 21 anak di kelas. Pada saat pertemuan pertama siklus I terlihat ada 14 anak yang kreativitasnya belum berkembang optimal. Pada saat kegiatan membuat kapal dengan cara melipat, dari kertas bekas yang disediakan pendidik dan peneliti, dari 21 anak di kelompok B2. Ada 4 anak perempuan masih dibantu oleh guru dan 4 anak yang lain masih kaku dalam melipat kertas. Pada saat menggambar bebas menggunakan warna dengan tema hewan dan subtema kebun binatang, dari 21 anak di kelas, hanya enam anak yang menggambar dan pemilihan warnanya berbeda-beda dengan teman-temannya.

Kondisi lain kesulitan pada pemanfaatan bahan bekas adalah karena pendidik kurang bisa berkreasi dalam proses pembelajaran, dimana media yang sering digunakan bersifat barang jadi atau yang sudah ada. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih kurang optimal dalam menyediakan bahan yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak karena terbatas oleh pengetahuan, padahal benda-benda yang digunakan dalam kegiatan meningkatkan kreativitas anak bisa berupa bahan yang

murah (atau barang bekas) atau tanpa mengeluarkan biaya.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah diperlukannya media pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media barang bekas. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Kerangka Teoris/Tinjauan Pustaka

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (4-6 tahun) (Suyadi, 2010, pp. 3-4). Anak didik pada usia ini dibagi kedalam dua kelompok belajar berdasarkan usia, yaitu kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun, dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun.

Adapun beberapa tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus adalah agar terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan prasekolah, terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orangtua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal, mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar (Fadillah, M, 2014, pp. 72-73).

Dari tujuan tersebut, jelas bahwa pendidikan pada anak usia dini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak, diperlukan media pendukung. Salah satunya dengan memanfaatkan media barang bekas sebagai media pembelajaran. Bahan sisa adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa di manfaatkan kembali, seperti kertas bekas (majalah, koran, karton bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain (Asmawati, L, 2014, p. 39).

Barang bekas dapat dimanfaatkan dalam mengajar karena di sekitar kita banyak sekali terdapat barang bekas yang tidak terpakai. Namun, barang itu masih dapat kita gunakan lagi, di antaranya kita ubah fungsi

barang bekas itu sebagai media pembelajaran.

Sementara *Department of Natural Resources* (2011, p. 10) menyatakan, pemanfaatan dengan barang bekas ini bertujuan agar anak:

“to make children aware of the problem of overflowing landfills, to introduce the practices of reusing and recycling as a means to help reduce the amount of waste we generate, to help children learn to sort various “trash” items by matching them to recycling labels.”

Dari pembahasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan bekas dapat memberikan penjelasan kepada anak bahwa sampah yang berlebihan mempengaruhi lahan, memperkenalkan praktek menggunakan kembali atau daur ulang sebagai sarana untuk membantu mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan, serta membantu anak-anak belajar untuk memilah berbagai macam "sampah" dengan cara mereka mencocokkan tiap label/jenis sampah untuk daur ulang.

Salah satu barang bekas yang masih dapat digunakan dalam pembelajaran adalah, kertas bekas (majalah, koran, kantong bekas) dapat digunakan untuk alat permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa, motorik halus, alat musik perkusi (Asmawati, L, 2014, pp. 38-39). Kardus dan karton dapat dimanfaatkan sebagai balok, kardus untuk membangun, penyimpanan alat main yang kecil, alat musik, panggung boneka, dan mempola. Plastik dan kaleng berupa gelas, botol, tas plastik untuk membuat boneka tangan, alat komunikasi, alat musik, dan untuk kegiatan menakar dan mengukur ketika bermain pasir dan air.

Adapun tujuan dari menggunakan bahan bekas adalah dapat meningkatkan kreativitas anak. Sinnamon (2011, p. 3) mengatakan bahwa *“Children will learn that most items can be recycled instead of being thrown away”* maksud dari pernyataannya adalah Anak-anak akan belajar bahwa sebagian besar barang yang bisa didaur ulang bukannya dibuang.

Sejalan dengan pandangan tersebut, menurut Silamy dalam jurnal (Houseine dan Rasouli, 2015, p. 2), mengatakan

“Creativity is the desire and talent to create a cast of all ages in all subjects and the potential environmental and socio-cultural continuity is directly and closely”.

Maksudnya bahwa "kreativitas adalah keinginan dan bakat untuk membuat pemain dari segala usia di semua mata pelajaran dan potensi kesinambungan antara lingkungan dan sosial budaya secara langsung dan erat. Selain itu Adequacy dalam jurnal (Houseine and Rasouli, 2015, p. 2), menambahkan

“Young children will be amazed at the things and events and try to understand the world and also to new when conventional education have been influenced by a particular way to be creative”.

Makna dari pandangan tersebut adalah anak-anak akan kagum pada hal-hal dan peristiwa ketika anak diajarkan untuk mencoba dan melakukan hal baru yang lain dari pendidikan konvensional yang dipengaruhi oleh cara tertentu untuk menjadi kreatif. Jadi jelaslah bahwa pemanfaatan media barang bekas dalam pembelajaran dapat memunculkan potensi yang berkesinambungan, dimana anak akan merasa kagum pada hal-hal ketika anak diajarkan untuk mencoba.

Pemanfaatan sampah sebagai bahan daur ulang untuk anak usia dini, disampaikan juga dalam sebuah jurnal asing, dimana mengatakan bahwa:

Active learning starts when children use their bodies and all senses to explore waste materials. In this process, children choose what to do and which materials to use according to their own preferences. These studies that they start with their own choices make learning more permanent and meaningful. Children who taste the delicacy of creating a unique product grow up as individuals with high self-esteem, who can think independently, come up with different solutions to problems and are conscious of what they can do in the future (Uyanik Ö. 'et al', 2011, p. 9).

Dari pembahasan tersebut, menunjukkan bahwa: pembelajaran aktif dimulai ketika anak-anak menggunakan tubuh dan

semua indera mereka untuk mengeksplorasi bahan limbah. Dalam proses ini, anak-anak memilih apa yang harus dilakukan dan bahan untuk digunakan sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Studi-studi ini menunjukkan bahwa mereka mulai dengan pilihan mereka sendiri belajar membuat jadi lebih permanen dan bermakna. Anak-anak yang menikmati menciptakan produk yang unik tumbuh sebagai individu dengan harga diri tinggi, dapat berpikir secara mandiri, datang dengan solusi berbeda untuk masalah dan sadar apa yang dapat mereka lakukan di masa depan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media barang bekas yang masih dapat didaur ulang dapat dimanfaatkan kembali untuk memunculkan kreativitas anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur 2 tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap tindakan, observasi serta refleksi (Arikunto, 2013).

Tempat penelitian adalah TK N Pembina, dengan subjek dari penelitian ini, semua anak didik di kelompok B2 TK N Pembina. Berjumlah 21 anak, dengan usia sekitar 5-6 tahun, dengan 10 anak perempuan dan 11 anak laki-laki.

Adapun langkah-langkah tindakan, adalah: perencanaan, tahapan dalam perencanaan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: kelas penelitian ditetapkan yaitu kelas B2 TK Pembina Raba Kota Bima. Guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus penelitian. Guru dan peneliti menentukan tempat/lokasi anak melakukan kegiatan pada pratindakan, siklus I dan siklus II yaitu di lingkungan sekolah tepatnya di dalam kelas B2/centra balok. Membuat jadwal tindakan bersama-sama dengan guru kelas B2 TK Pembina Raba Kota Bima. Menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Menyiapkan alat dan bahan atau media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Mempersiapkan lembar observasi, yang terdiri atas dua macam lembar observasi, yaitu: lembar obser-

vasi anak untuk mengamati kemampuan kreativitas anak selama melakukan kegiatan dan lembar observasi guru untuk mengamati aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus dengan dua tindakan tiap pertemuan. Adapun tema, sub tema dan kegiatan meningkatkan kreativitas anak yang dilakukan selama siklus I dan siklus II.

Siklus I, pertemuan pertama. Tema: alat transportasi, sub tema: kapal air. Alat dan bahan: kertas HVS bekas, kain bekas, sedotan bekas, karpet bekas, *double* isolasi, lem, gunting. Melakukan peningkatan kemampuan kreativitas dengan proses sebagai berikut: Guru dan peneliti menyiapkan kertas bekas, lem dan peralatan lainnya. Bahan membuat permainan disesuaikan dengan kondisi lingkungan setempat dan atau guru membuat mainan sesuai dengan tema yang telah dimuat dalam rangkaian kerja harian (RKH). Guru dan peneliti memandu langkah membuat mainan dimulai dari, menyiapkan bahan yang akan digunakan, alat yang akan dipakai sampai pada bahan yang akan disambungkan atau dilipat, maupun dengan bahan yang akan dilem sampai pada tahap mainan jadi, yang diharapkan. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dapat melakukannya dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya. Guru mendemostrasikan pembuatan mainan alat transportasi dari bahan barang bekas, kemudian anak mengikuti atau melakukan dengan cara yang beda. Mengkomunikasikan, anak menceritakan kembali secara lisan hasil karyanya di depan kelas.

Pertemuan kedua, tema: alat transportasi, sub tema: kapal air. Alat dan bahan: kertas HVS bekas, kain bekas, sedotan bekas, karpet bekas, *double* isolasi, gunting, lem, pensil/pen. Melakukan peningkatan kemampuan kreativitas dengan proses sebagai berikut: Guru menggambar skema pembuatan alat transportasi pada kertas/karton bekas. Guru mendemostrasikan pembuatan mainan alat transportasi dari bahan barang bekas, kemudian anak mengikuti atau melakukan dengan cara yang sama atau beda. Mengklasifikasikan, mengelompokkan jenis trans-

portasi air dan udara. Mengkomunikasikan, anak menceritakan kembali secara lisan hasil karyanya di depan kelas.

Observasi atau pengamatan, kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan alat apa yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam observasi tersebut. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa format observasi. Fokus penelitian adalah memperbaiki pembelajaran di kelas. Tujuan observasi pada langkah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui pemanfaatan media barang bekas.

Refleksi, refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran. Refleksi merupakan kegiatan diskusi antara guru dan peneliti. Tahap refleksi ini dilakukan analisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan menetapkan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil analisis kegiatan. Jika hasil yang diharapkan telah tercapai, maka penelitianpun selesai, tetapi jika belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi, observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan oleh anak. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Adapun hal-hal yang diobservasi dalam penelitian ini meliputi: kemampuan kreativitas anak dari setiap aspek dengan pemanfaatan barang bekas. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

Wawancara, wawancara dilakukan setelah kegiatan berlangsung, wawancara dilakukan secara bebas, dilakukan untuk mengungkapkan data dengan kata-kata secara lisan dengan pendidik untuk mengetahui proses belajar yang telah berlangsung (Yoni, 2012, p. 137).

Dokumentasi, data diperoleh dari hasil kegiatan anak dengan melihat lembaran

kegiatan berupa portofolio dan catatan anekdot.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Format penilaian, dilakukan untuk tanggapan keaktifan siswa terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung. Dalam Permendiknas Nomor. 58 Tahun 2009 menyatakan “guru menilai kemampuan pada setiap anak setelah anak melaksanakan kegiatan, kemudian perhitungannya dimasukkan ke dalam format penilaian” (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2009).

Dokumentasi, alat yang digunakan dalam teknik ini berupa kamera atau ponsel untuk meliput kegiatan yang berlangsung.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: meningkatnya kemampuan kreativitas anak dengan memanfaatkan bahan bekas. Peningkatan kemampuan kreativitas anak dapat dilihat dari peningkatan rata-rata prosentase setiap aspek kreativitas yang diamati, yaitu (Yoni, 2012): kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah persentase peningkatan kreativitas anak secara klasikal adalah $\geq 75\%$.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil skor pada lembar observasi yang digunakan (Yoni, 2012, p. 175). Data hasil observasi berupa peningkatan kreativitas anak dari setiap aspek dan aktivitas guru dianalisis dengan menggunakan statistik dengan rumus yang dikemukakan oleh Purwanto (2013, p. 102) dengan teknik persentase, yaitu besarnya nilai yang diperoleh siswa merupakan persentase dari skor

maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul.

HASIL

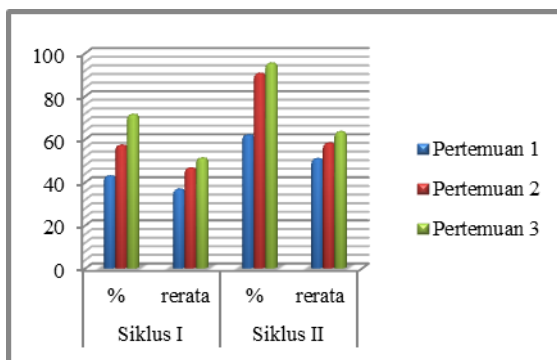
Pembuatan mainan dengan memanfaatkan barang bekas pada siklus I sebagai berikut: kegiatan membuat mainan dari bahan bekas/sisa dengan kegiatan pada siklus I pertemuan ke 1 (Melipat kertas sisa/bekas menjadi perahu/kapal air) dan pertemuan ke 2 (Menyambungkan kain sisa/perca dengan sedotan untuk dijadikan bendera kapal) dan pertemuan ke 3 (Menyambungkan kapal/perahu dengan bendera dan karpet bekas untuk di lepaskan di baskom yang telah di isi air oleh guru).

Sedangkan pembuatan mainan dengan memanfaatkan barang bekas pada siklus II sebagai berikut: Guru dan peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Sedangkan Pada pertemuan pertama kegiatan IV (melubangi botol) guru dan peneliti menyediakan cater dan gunting yang berfungsi untuk membuat lubang pada botol dan tutup botol tersebut. Sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan V (menggunting dan membuat lubang pada *sterefoam* bekas), guru dan peneliti menyediakan sejumlah gunting sebagai media pemotong. Selanjutnya pada kegiatan VI (menyambungkan tiap-tiap bagian), guru dan peneliti memandu anak untuk menyambungkan tiap-tiap bagian dari barang-barang bekas tersebut.

Berdasarkan observasi, kreativitas anak pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas pada setiap pertemuan dapat dilihat pada Tabel 1 dan diagram berikut ini.

Tabel 1. Analisis Kreativitas setiap pertemuan

	Siklus I		Siklus II	
	%	\bar{x}	%	\bar{x}
Pertemuan 1	42,86	36,71	61,90	50,90
Pertemuan 2	57,14	46,52	90,48	58,10
Pertemuan 3	71,43	51,19	95,24	63,38



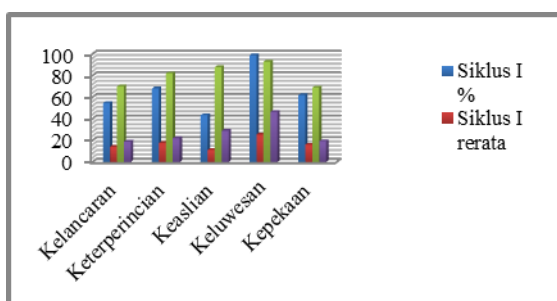
Gambar 1. Diagram Batang Kreativitas Setiap Pertemuan

Kreativitas anak pada setiap aspek kreativitas dengan melakukan kegiatan membuat mainan dari barang bekas telah meningkat dari siklus ke siklus. Peningkatan

kreativitas setiap indikator pada siklus pertama, dan kedua dapat dilihat pada Tabel 2 dan diagram berikut ini.

Tabel 2. Analisis Kreativitas setiap Indikator

No	Aspek Kreativitas	Siklus I		Siklus II	
		%	\bar{X}	%	\bar{X}
1	Kelancaran	54,57	14,02	69,92	18,81
2	Keterperincian	68	17,48	81,90	22,03
3	Keaslian	43,22	11,11	87,75	28,87
4	Keluwesasan	98,68	25,36	92,69	46,25
5	Kepekaan	61,79	15,88	68,87	19,21

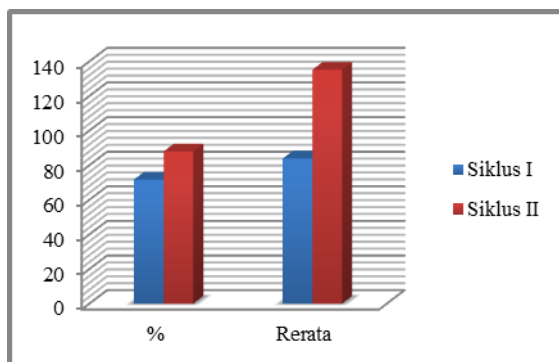


Gambar 2. Diagram Batang Kreativitas Setiap Indikator

Pada siklus kedua kemampuan keterampilan kreativitas anak secara klasikal adalah berhasil jika mencapai $\geq 75\%$. Dengan demikian, melalui kegiatan membuat mainan dari barang bekas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelas B2 TK N Pembina Kota Bima.

Berdasarkan observasi pada siklus II tersebut maka indikator keberhasilan sudah

terpenuhi sehingga siklus dinyatakan berhenti. Pada siklus I persentase kemampuan kreativitas sebesar 71,73% dengan rerata 83,85 dan pada siklus II meningkat menjadi 87,97% dengan rerata 135,17. Untuk lebih jelas peningkatan kemampuan kreativitas anak pada siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada diagram berikut ini.



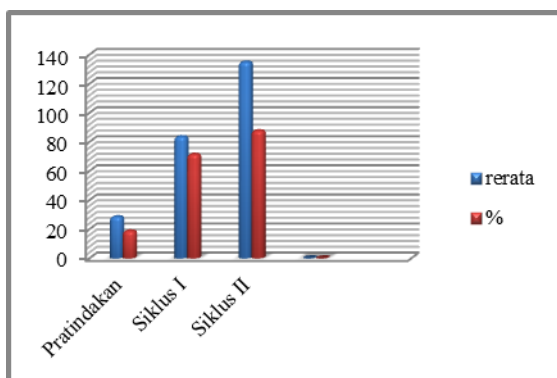
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Kemampuan Kreativitas Anak

Dari pratindakan sampai pada siklus I dan siklus II. Hasil dari pratindakan sebesar 19,05% dengan rerata 28,81, siklus I dengan persentase sebesar 71,73% dengan rerata 83,85 dan siklus II dengan persentase sebesar

87,91% dengan rerata 135,17. Untuk lebih jelas peningkatan kemampuan kreativitas anak pada pratindakan, siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Jumlah Peningkatan Kreativitas dengan Rerata

	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
Rerata	28,81	83,85	135,17	Peningkatan
%	19,05	71,73	87,91	Ketuntasan



Gambar 4. Diagram Batang Gambaran Kemampuan Kreativitas

Kreativitas hendaknya meresap dalam seluruh kurikulum dan iklim kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunikan individu, pertanyaan yang terbuka, penajakan dan kemungkinan membuat pilihan. Kemampuan berpikir anak akan berkembang jika anak berinteraksi dengan objek sehingga memiliki pengalaman kongkrit maupun abstrak sebagai suatu fakta juga memungkinkan untuk menghubungkan fakta-fakta itu menjadi konsep miliknya. Fakta yang diperoleh anak dari lingkungan merupakan pengalaman yang bermakna bagi pembelajaran.

Pembahasan

Menurut Hurlock (2013, p. 11) salah satu unsur penting dalam meningkatkan kreativitas anak adalah sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi. Jelaslah bahwa sarana dalam hal ini benda-benda yang kongkret lebih memberikan pengaruh pada proses kemampuan berpikir anak, terutama untuk kemampuan kreatif dari pada konsep-konsep yang abstrak.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelas B2 TK N Pembina Kota Bima, yaitu: (1) menggunting dan melipat, (2) me-

nyambungkan atau menempel, (3) menunjukkan antusias dan bekerja secara mandiri, (4) mampu menggunakan bahan dan alat, (5) mampu mengkomunikasikan (6) menunjukkan sikap kepekaan. Berdasarkan hasil penelitian pada setiap aspek kreativitas yang diamati dari siklus ke siklus sebagai berikut:

Kreativitas anak dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Berdasarkan acuan keberhasilan kreativitas anak pada siklus I sebesar 71,73% dengan rerata 83,85 dan dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), karena pada siklus I ini anak-anak mulai terbiasa dengan kondisi belajar melalui melakukan atau membuat media mainan dan pada siklus ke II sebesar 87,97% dengan rerata 135,17 dan dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kreativitas anak pada aspek keluwesan memiliki presentase tertinggi baik pada siklus I maupun pada siklus II. Pada siklus I memiliki rerata sebesar 46,25 dengan persentase 98,68% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada siklus II memiliki rerata sebesar 26,36 dengan persentase 92,69% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari kelima aspek kreativitas yang dilatihkan keluwesan memiliki skor persentase tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak usia TK belajar melalui benda-benda dengan langsung melakukan. Anak melakukan atau membuat secara langsung melalui media bahan bekas dan kemampuan keterampilan anak berkembang karena anak ingin melakukan apa yang dilihatnya.

Kreativitas anak pada aspek keaslian mengalami peningkatan pada siklus I memiliki rerata 11,11 dengan persentase 43,22% dan kategori Mulai Berkembang (MB), meningkat pada siklus II dengan rerata 28,87 dan persentase sebesar 87,75% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kreativitas anak pada aspek keterperincian juga mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pada siklus I dengan rerata 17,48 dan persentase sebesar 68% dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan meningkat pada siklus II dengan rerata 22,03 dan persentase sebesar 81,90% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kreativitas anak pada aspek kepekaan juga mengalami peningkatan. Pada siklus I dengan rerata 15,88 dan persentase sebesar 61,79% dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan meningkat pada siklus II dengan rerata 19,21 dengan persentase sebesar 68,87% dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Begitu juga kreativitas anak pada aspek kelancaran mengalami peningkatan. Pada siklus I dengan rerata 14,02 dan persentase sebesar 54,57% dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan meningkat pada siklus II dengan rerata 18,81 dan persentase sebesar 69,92% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Dari kelima aspek kreativitas yang dilatihkan pada anak di atas aspek keluwesan memiliki persentase skor tertinggi, karena pada saat melakukan kegiatan membuat mainan dari barang bekas anak secara langsung membuat mainan dari bahan bekas yang telah disediakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Rachmawati & Kurniati (2010, p. 53) mengemukakan bahwa hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksikan ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya.

Peningkatan kreativitas secara keseluruhan dari siklus ke siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan rerata 83,85 dan persentase sebesar 71,73%, dengan perincian pada setiap pertemuan yaitu pertemuan pertama sebesar 42,86% dengan rerata 36,71, pertemuan kedua sebesar 57,14% dengan rerata 46,52, dan pada pertemuan ketiga sebesar 71,43 dengan rerata 51,19. Dan meningkat pada siklus II dengan rerata 135,17 dan persentase sebesar 87,97% dengan perincian setiap pertemuan sebagai berikut, pertemuan pertama sebesar 61,90% dengan rerata 50,90, pertemuan kedua sebesar 90,48% dengan rerata 58,20, dan pada pertemuan ketiga sebesar 95,24% dengan rerata 63,38.

kreativitas hendaknya meresap dalam seluruh kurikulum dan iklim kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunik-

an individu, pertanyaan yang terbuka, pen-
jajakan dan kemungkinan membuat pilihan
(Munandar, 2009, p. 17). Kemampuan
berpikir anak akan berkembang jika anak
berinteraksi dengan objek sehingga memiliki
pengalaman kongkrit maupun abstrak seba-
gai suatu fakta juga memungkinkan untuk
menghubungkan fakta-fakta itu menjadi
konsep miliknya. Fakta yang diperoleh anak
dari lingkungan merupakan pengalaman yang
bermakna bagi pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pem-
bahasan dapat disimpulkan bahwa melalui
bahan bekas/sisa dapat yang dilakukan oleh
anak TK N Pembina Kota Bima khususnya
kelas B2 dalam pembelajaran dapat mening-
katkan kreativitas anak.

Adapun langkah-langkah meningkat-
kan kreativitas anak dengan memanfaatkan
media barang/bahan bekas yaitu, kegiatan
membuat mainan dari bahan bekas/sisa yang
dilakukan pada penelitian ini adalah kegiat-
an membuat mainan kapal air, pertemuan I
kertas bekas/sisa (menggunting dan meli-
pat), pertemuan II/sedotan bekas dan kain
sisa/perca (menggunting dan menempel),
pertemuan III/kerpet bekas dan *double iso-*
lasi (menyambungkan masing-masing pola),
kegiatan membuat mainan mobil-mobilan,
pertemuan IV (melubangi botol bekas), per-
temuan V (memotong stereform bekas dan
melubanginya), dan pertemuan VI (lidi sate
bekas/menyambungkan semua bagiannya
menjadi satu). Dengan demikian, melalui
media barang bekas/sisa dalam proses pem-
belajaran dapat meningkatkan kreativitas
anak meliputi proses kegiatan membuat
mainan dengan aspek kreativitas, yaitu kel-
ancaran, keluwesan, keaslian, keterperin-
cian, dan kepekaan.

Saran

Dalam proses pembelajaran pihak
sekolah dalam hal ini guru, hendaknya dapat
menciptakan kondisi belajar yang memadai
dengan memperhatikan fasilitas dan sarana
prasarana sekolah yang menunjang dalam
pembelajaran khususnya pembelajaran ber-

basis tema yang bertujuan untuk mening-
katkan kreativitas anak. Misalnya menyedia-
kan media sederhana/bahan bekas/sisa yang
berhubungan dengan kegiatan untuk mening-
katkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan pembel-ajaran PAUD*. Penerbit PT Rosdakarya Bandung.
- Department of Natural Resouces. (2011). *Wee Recyclers- A recycling activity and learning guide for educators and children ages 3-5*. Washington, D.C: Wisconsin Department of Natural Resources.
- Fadlillah, M. (2014). *Desain pembelajaran PAUD (Tinjauan teoretik & praktik)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Houseini, E. A and Rasouli, E. (2015). Study aimed to investigate the impact of quality of work life on employee creativity agricultural organization of ardebil. *Journal of Social Issues & Humanities, Volume 3, Issue 3, March 2015 ISSN 2345-2633*. Diambil tanggal 22 Mei 2015, dari <http://www.journalsih>.
- Hurlock, B. E. (2013). *Perkembangan anak*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 1(2)*. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppm/article/view/2689/2242>.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak*. Jakarta. Penerbit Rineke Cipta.
- Purwanto, N. M. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, Y & Kurniati, E. (2012). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak*

- (usia taman kanak-kanak). Jakarta. Penerbit: Kencana Group.
- Republik Indonesia.(2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Indonesia*.
- Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang RI Nomor 58, Tahun 2009, tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sinnamon, S, J., (2011). Michigan child care matters. Article-Department of Human Services.
- Suyadi.(2010). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Uyanık Ö, 'et al'. (2011). *New explorations with waste materials in early childhood education*. US-China Education Review A 1 (2011) 111-118 Earlier title: US-China Education Review, ISSN 1548-6613. Diambil pada tanggal 01 Juni 2015 dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED522205.pdf>.
- Yamin, M. & Sanan, S. J. (2013). *Panduan PAUD (pendidikan anak usia dini)*. Jakarta: Referen.
- Yoni, A. (2012). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.