

## HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

**Judul : Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas Taman Kanak- Kanak Padang**

Nama : Khairi Angraini

NIM : 2009/51100

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Drs. Indra Jaya, M. Pd**

Nip. 195805051982031005

**Indra Yeni, S.Pd**

Nip. 197103302006042001

# PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMANFAATAN BAHAN SISA KARDUS BEKAS DI TAMAN KANAK- KANAK PADANG

Khairi Angraini \*

## ABSTRAK

Kemampuan kreativitas anak taman kanak – kanak kota padang masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kreativitas anak yang dilakukan melalui permainan pemanfaatan bahan sisa kardus bekas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi kemudian diolah dan dianalisa dengan teknik persentase. Dengan permainan pemanfaatan bahan sisa kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak taman kanak – kanak padang.

Kata Kunci : kreativitas; anak usia dini; pemanfaatan bahan sisa kardus bekas

## Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang meliputi moral dan nilai-nilai agama untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Taman Kanak-Kanak adalah suatu bentuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai usia sekolah dasar. Adapun tujuan pendidikan di Taman Kanak- Kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Depdiknas (2004).

Dalam pencapaian tujuan pendidikan, maka guru dituntut untuk menyediakan dan menggunakan alat peraga untuk permainan sesuai dengan perkembangan dan minat anak, sehingga dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan diri. Hal ini sesuai dengan paradigma pendidikan Taman Kanak- Kanak, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Kreativitas Anak Usia Dini memiliki keterampilan, keaktifan, imajinasi, bahasa dan kesenangan berbagai rasa, ide dan ala permainan dapat meningkatkan kreativitas anak, anak bergerak dari aktivitas yang satu ke aktivitas lain tanpa merasa lelah, keterampilan motorik halus anak berkembang cepat, menyebabkan anak senang menampilkan ide-ide baru atau imajinasinya.

Potensi kreativitas alami yang dimiliki anak senantiasa menumbuhkan aktivitas dengan ide-ide kreatif, mereka perlu mendapat pembinaan yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal, misalnya dalam kehidupan sehari-hari mereka mulai menciptakan alat permainan dari pelepah pisang.

Peningkatan kreativitas anak pada umumnya bertujuan untuk memacu cara berfikir kreatif anak yang bercirikan pemikiran divergen, dengan ditandai oleh kelenturan, kelancaran, keaslian dan pendalaman berfikir. Peningkatan kreativitas sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kesempatan anak untuk menemukan jati dirinya, dengan demikian anak akan selalu mencoba dan mencoba.

Menurut Munandar (1992:45) kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam Diri anak karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.

Kreativitas atau berpikir, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.

## **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas guru dapat menentukan solusi dari masalah yang timbul di kelasnya sendiri maupun di kelas yang lain dengan menetapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah kelompok B3 di Taman Kanak-kanak Padang, pada semester II tahun ajaran 2011/2012. Dengan Jumlah Murid 15 orang yang terdiri dari 8 orang perempuan dan 7 laki-laki. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini dilaksanakan dalam 2 siklus yakni siklus I dan siklus II, menurut Arikunto (2006:16) menyatakan bahwa secara garis

besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrument antara lain : Format Observasi. Observasi adalah cara mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Agar observasi lebih terarah maka diperlukan pedoman observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan. Aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini adalah aspek 1 meniru pola dengan menggunakan berbagai media, aspek 2 membuat berbagai bentuk dari kardus, aspek 3 membuat maianan dengan teknik menggunting, melipat dan menempel. Dokumentasi, berupa kamera untuk mengambil foto anak pada kegiatan yang sedang berlangsung. Hasil kerja anak, berupa hasil dari pemberian tugas yang diberikan kepada anak.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan dan dokumentasi. Data tersebut tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang berupa informasi sebagai berikut : Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi belajar mengajar guru dalam peningkatan pengenalan membaca menggunakan permainan kata dan potongan iklan. Evaluasi peningkatan pengenalan membaca dengan menggunakan permainan kata dan potongan iklan berupa evaluasi proses maupun evaluasi hasil. Hasil dari perkembangan siswa sesudah pelaksanaan tindakan peningkatan pengenalan membaca dengan permainan kata dan potongan iklan. Data penelitian yang berupa dokumentasi dikumpulkan dengan mengambil seluruh kegiatan anak mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan kegiatan anak dan guru.

Sumber data penelitian ini adalah proses kegiatan belajar mengajar dan mendokumentasikan perkembangan pembelajaran membaca pada anak usia dini dengan permainan kata melalui potongan-potongan iklan yang meliputi, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran. Data diperoleh dan subjek diteliti yaitu guru dan siswa kelompok B5 di Taman Kanak-kanak Padang.

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Untuk memperoleh hasil maksimal terhadap penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Adapun data yang digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikut yaitu observasi dari hasil belajar anak digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan

yang dilakukan dan pengaruhnya terhadap peningkatan mutu pembelajaran, hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan penelitian.

## Hasil

Peneliti telah melakukan penelitian ini dikelompok B3 Taman Kanak-kanak Padang dengan jumlah murid 15 orang. Pelaksanaannya dimulai bulan januari sampai february 2012. Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, kemampuan kreativitas anak di kelompok B3 Taman Kanak-kanak Padang masih rendah.

Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan sambil bermain dan alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik bagi anak, sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta kemampuan kreativitas anak tidak berkembang dengan baik.

Pada saat awal sebelum tindakan kemampuan kreativitas anak pada aspek pertama meniru pola dengan menggunakan berbagai benda, dinilai sangat tinggi yaitu 2 orang dengan persentase 15,3 persen, yang tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 38,5 persen, yang rendah sebanyak 9 orang dengan persentase 46,2 persen. Selanjutnya pada aspek keduamembuat berbagai bentuk dari kardus bekas, jumlah anak dinilai sangat tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 23 persen, yang tinggi 5 orang dengan persentase 46,2 persen, yang rendah sebanyak 7 orang dengan persentase 30,8 persen. Pada aspek ketigamembuat mainan dengan teknik melipat, menggunting dan menempel, jumlah anak dinilai sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 15,3 persen, yang tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 23 persen, yang rendah sebanyak 8 orang dengan persentase 61,7 persen. Sedangkan pada aspek

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus. Pada penelitian ini, pembelajaran dilakukan dua siklus. Siklus pertama dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Desember 2011. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 desember 2011. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 desember 2011.

Berdasarkan dari penelitian siklus I pertemuan I, II,III diperoleh hasil pada pertemuan I yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata 15 persen, nilai tinggi 29 persen, dan nilai rendah 56 persen. Pertemuan II yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata 21 persen, nilai tinggi 35

persen, dan nilai rendah 44 persen. Pertemuan III yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata 29 persen, nilai tinggi 45 persen, dan nilai rendah 44 persen.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus 1 ternyata belum mencapai kriteria ketuntasan, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 4 januari 2012, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis tanggal 5 januari 2012, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 6 januari 2012 dengan tema rekreasi sub tema alat transportasi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II pada pertemuan I, II, III diperoleh hasil pada pertemuan I maka sangat tinggi rata-rata 46 persen, nilai tinggi 42 persen, nilai rendah 12 persen. Pertemuan II yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata 64 persen, nilai tinggi 29 persen, dan nilai rendah 7 persen. Pertemuan III yang memperoleh nilai sangat tinggi rata-rata 92 persen, nilai tinggi 8 persen, dan nilai rendah 0 persen.

Adapun rangkuman pada pertemuan dari keseluruhan analisis data dari kondisi awal hingga siklus II, dapat dilihat pada hasil observasi peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Kota Padang.

Kemampuan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa kardes bekas (kategori tinggi sekali). Aspek pertama sebelum tindakan 15 persen, siklus I meningkat menjadi 30 persen dan di siklus II meningkat menjadi 95 persen. Selanjutnya untuk aspek kedua sebelum tindakan 15 persen, siklus I meningkat menjadi 30 persen dan siklus II meningkat menjadi 85 persen. Pada aspek ketiga sebelum tindakan 15 persen, pada siklus I meningkat 30 persen dan siklus II meningkat menjadi 95 persen. Selanjutnya pada siklus keempat sebelum tindakan 10 persen meningkat menjadi 25 persen pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 90 persen.

Kemampuan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas (kategori tinggi). Aspek pertama sebelum tindakan 25 persen, siklus I meningkat menjadi 50 persen dan di siklus II menjadi 5 persen. Selanjutnya untuk aspek kedua sebelum tindakan 10 persen, siklus I meningkat menjadi 40 persen dan siklus II menjadi 10 persen. Pada aspek ketiga sebelum tindakan 20 persen, pada siklus I meningkat 45 persen dan siklus II menurun menjadi 5 persen. pada siklus I dan pada siklus II menurun menjadi 10 persen.

Kemampuan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa kardud bekas (kategori rendah). Aspek pertama sebelum tindakan 60 persen, siklus I menurun menjadi 20 persen dan di siklus II menurun menjadi 0 persen. Selanjutnya untuk aspek kedua sebelum tindakan 75 persen, siklus I menurun menjadi 30 persen dan siklus II menjadi 0 persen. Pada aspek ketiga sebelum tindakan 60 persen, pada siklus I menurun 25 persen dan siklus II menurun menjadi 0 persen. Selanjutnya pada siklus keempat sebelum tindakan 70 persen menurun menjadi 30 persen pada siklus I dan pada siklus II menurun menjadi 0 persen.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas di TK Fadilah Amal I Padang diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini.

Pada kondisi awal diperoleh gambaran kemampuan kreativitas anak masih rendah, dimana sebagian anak di kelas B3 TK Fadilah Amal I Padang mengalami kesulitan ketika membuat mainan dengan teknik menggunting, melipat, dan menempel dengan memanfaatkan bahan siswa yaitu kardus bekas. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan, sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak.

Moeslichatoen (Yeni, 2010) menyatakan bahwa : semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata, semakin berkembang kognisi terutama dalam kemampuan berpikir konvergen, divergen dan membuat penilaian.

Setelah melihat kondisi awal tentang kreativitas anak TK Fadilah Amal I Padang, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran melalui kegiatan membuat hasil karya melalui pemanfaatan bahan siswa. Hal ini didukung oleh Hamard (Arman, 2010) menyebutkan kreativitas adalah suatu “kombinasi ide”. Jadi bukan sesuatu yang harus benar-benar baru. Kreativitas bisa pula kombinasi dua atau tiga ide yang sudah ada. Berdasarkan kondisi yang ada dan pendapat para ahli diatas, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui pemanfaatan kardus bekas.

Pada siklus I peneliti lakukan kegiatan pembelajaran mendemonstrasikan cara pembuatan figura. Pada kegiatan ini, anak melakukannya secara klasik, pertemuan kedua

peneliti mengajarkan membuat sandal jepit dengan memanfaatkan kardus bekas, pertemuan ketiga penulis membuat topi.

Ketika kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat senang melakukan kegiatan ini dan mereka merasa bangga apabila mereka dapat menyelesaikan hasil karya mereka dengan baik.

Dengan adanya kegiatan pembelajaran membuat karya dengan memanfaatkan kardus bekas ini anak-anak ingin lagi untuk membuat karya-karya lain, sehingga pada siklus I terdapat peningkatan kreativitas anak dibanding pada kondisi awal.

Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, peneliti melakukan pembelajaran yang lebih menarik pada siklus II dengan mengajarkan membuat karya-karya yang lain lagi yang membuat anak semakin senang karena mainan mereka akan bertambah. Guru juga memberikan motivasi agar semua anak akan lebih bersemangat lagi dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II ini.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan yaitu : Pendidikan anak usia dini suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan agar anak dapat membuat kombinasi baru, sebagai kemampuan untuk mereproduksi respon yang tidak biasa, serta merangsang agar anak berpikir

Guru haruslah memberikan kesempatan pada anak untuk menemukan sendiri apa yang mereka lakukan, sebagaimana menurut Torrena (1962:23), kreativitas mencapai puncaknya pada usia 4-5 tahun, karena anak pada usia dini mulai mengembangkan perasaan otonomi dan melakukan segala sesuatunya sendiri

Melalui pemanfaatan kardus bekas dalam membuat mainan dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I dan II.



## **Implikasi**

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan taman kanak-kanak, maka simpulkan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian – penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah

Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan bahan sisa kardus bekas yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal menciptakan berbagai bentuk dari kardus bekas

Melalui bermain pemanfaatan bahan sisa kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak dalam belajar karena media pembelajaran yang digunakan sangat menarik perhatian anak dan juga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

## **Saran**

Saran-saran yang perlu dipertimbangkan sehubungan dengan kesimpulan di atas adalah dalam kegiatan proses pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan media yang benar-benar sesuai dan menarik bagi anak. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, maka sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pihak sekolah hendaknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Penelitian tindakan kelas ini dapat ditindaklanjuti oleh penelitian lain atau guru-guru Taman Kanak-kanak untuk semua bidang pengembangan.

## **Daftar Rujukan**

Arikunto, Suharsimi. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti.

Munandar, Utami. 1995. *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.

Pamilu Anik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta : Citra Media.

Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sisdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika.

Tim Early Childhood Care and Development Resource Center (ECCD CR). 2009. *Cara Pintar Mengolah Sampah Organik*. Jakarta : Tim ECCD CR.